

Pengaruh Ice Breaking Dan Media Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD

Yola Afliani Putri¹, Ayu Widya Lestari², Salmainsi Safitri Syam³, Nur Azmi Alwi^{4*}

¹²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang

Email: yolavioniputri@gmail.com, lestariyuwidya@gmail.com, salmainsisyam@fip.unp.ac

*Corresponding email: nurazmialwi@fip.unp.ac

Abstrak - Proses pembelajaran di sekolah memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Jika guru tetap mengandalkan metode ceramah secara utama dalam menyampaikan materi, keterlibatan siswa dalam pembelajaran cenderung rendah. Situasi pembelajaran yang kurang menarik dapat menghambat konsentrasi dan fokus siswa, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting karena proses belajar mengajar merupakan bentuk komunikasi antara guru sebagai penyampai informasi dan siswa sebagai penerima. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh icebreaking dan media visual terhadap minat siswa dalam belajar Matematika di kelas IV. Metode penelitian yang diterapkan adalah pendekatan kualitatif, menggunakan teknik wawancara dengan wali kelas sebagai subjek penelitian. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan icebreaking dan media visual dalam proses belajar dapat membantu meningkatkan kemampuan visual siswa serta menambah antusiasme mereka selama kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan icebreaking dan alat visual memberikan kontribusi yang baik dalam mendukung siswa memahami materi yang sulit dijelaskan secara langsung di ruang kelas.

Kata kunci: Pemecahan Es, Media Visual, Ketertarikan Belajar

Abstract The learning process in school plays a crucial role in determining the success of achieving educational goals. If teachers continue to rely primarily on the lecture method in delivering material, student engagement in learning tends to be low. Uninteresting learning situations can hinder student concentration and focus, ultimately impacting their understanding of the material. In this regard, the use of learning media becomes essential because the teaching and learning process is a form of communication between the teacher as the information provider and the student as the receiver. This study aims to analyze the influence of icebreaking and visual media on student interest in learning Mathematics in grade IV. The research method applied is a qualitative approach, using interview techniques with the homeroom teacher as the research subject. The research findings indicate that the use of icebreaking and visual media in the learning process can help improve students' visual abilities and increase their enthusiasm during learning activities. In other words, the findings of this study suggest that the implementation of icebreaking and visual aids contributes positively to supporting students in understanding material that is difficult to explain directly in the classroom.

Keywords: Icebreaking, Visual Media, Learning Interest

Pendahuluan



Di konteks belajar, pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menciptakan perubahan sikap dan perilaku individu agar siap menjadi pribadi yang matang melalui berbagai kegiatan pengajaran dan metode yang telah disusun (Santoso, Sabika, et al., 2023). Dengan adanya pendidikan ini, anak-anak mendapatkan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nur Azmi Alwi & Putri Lestari Agustia, 2024) . Pendidikan berperan sebagai dasar utama dalam pembentukan karakter serta peningkatan pengetahuan siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Proses pembelajaran menjadi elemen krusial dalam pelaksanaan pendidikan, karena kegiatan belajar merupakan hasil dari interaksi yang disusun secara sadar dan sistematis antara guru dan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas, dengan tujuan utama untuk mengembangkan kemampuan peserta didik (Mardiah & Rifa'i, 2020).

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang memiliki peranan signifikan dalam mengembangkan kompetensi siswa serta menunjang peningkatan mutu pendidikan (Matematika et al., 2024). Namun, di Indonesia, pelajaran matematika sering kali dipandang hanya sebagai kemampuan menghitung . Sebenarnya, bidang matematika memiliki cakupan yang lebih luas, mencakup kemampuan berpikir kritis, menganalisis, bernalar logis, dan mengkomunikasikan ide dengan efektif untuk memahami serta menyelesaikan masalah, sekaligus membuat keputusan yang tepat (Susanti & Syam, 2017) .

Sebagai salah satu mata pelajaran inti, matematika kerap menjadi tantangan bagi banyak siswa. Tidak sedikit di antara mereka yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, yang kemudian berpengaruh terhadap menurunnya minat belajar (Santoso, Karim, et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan penerapan strategi yang inovatif serta model pembelajaran yang efektif guna meningkatkan pemahaman siswa sekaligus memperkuat pemahaman mereka terhadap materi matematika. Model pembelajaran mandiri berfungsi sebagai sarana interaksi antara guru dan siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran. Secara umum, model pembelajaran dipahami sebagai suatu rencana yang disusun secara sistematis melalui beberapa tahapan untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Lebih jauh, model ini juga diartikan sebagai bentuk perencanaan

yang dirancang secara khusus guna mendukung efektivitas proses pembelajaran (Mirdad & Pd, 2020) Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menentukan model pembelajaran yang sesuai, dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik materi terbuka, kondisi peserta didik, ketersediaan sarana pendukung, serta kompetensi guru dalam memahami dan mengimplementasikan model tersebut secara efektif (Santoso, Syahrini, et al., 2023).

Berbagai jenis model pembelajaran dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu cara yang cukup ampuh adalah icebreaking. Icebreaking adalah kegiatan yang dibuat untuk membentuk suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Nur et al., 2022). Pelaksanaan teknik ini dalam proses belajar sangat penting karena dapat mengurangi ketegangan dan menciptakan suasana yang lebih santai, sehingga siswa lebih siap menerima bahan ajar dari guru. Akibatnya, materi yang disampaikan oleh pengajar akan lebih gampang dipahami oleh siswa karena langsung diteruskan ke otak melalui sistem saraf (Pujiarti, 2022) Penerapan icebreaking dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan kembali semangat belajar siswa serta membantu memulihkan konsentrasi dan fokus mereka. Kegiatan ini dapat dilakukan di awal pelajaran untuk menarik minat, di tengah sesi guna meredakan kejenuhan, atau di akhir pembelajaran sebagai penutup yang menyenangkan (Sunarto, 2012).

Icebreaking dapat dilaksanakan melalui berbagai macam kegiatan, seperti permainan yang menyenangkan, tepuk tangan yang berbeda, lagu-lagu, pemanfaatan media, tebak-tebakan, dan aktivitas sejenis lainnya (Syahri, 2021). Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan yang menarik, diharapkan mereka akan lebih siap dan bersedia menerima materi pelajaran. Selain menciptakan atmosfer yang lebih tenang, aktivitas ini juga memiliki peran krusial dalam mengembangkan rasa percaya diri siswa yang diperlukan dalam proses pembelajaran (Nur et al., 2022). Sebaliknya, media visual berperan krusial dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Di tingkat pendidikan dasar, pemanfaatan media visual sangat sesuai karena siswa pada usia tersebut lebih senang belajar yang melibatkan elemen suara, gambar, dan gerakan.

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah, masih ditemukan sejumlah guru yang

menggunakan metode konvensional, yakni menyampaikan materi secara verbal di depan kelas. Pendekatan ini kerap membuat siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran (Santoso, Supiati, et al., 2023). Sebaliknya, pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu oleh guru dapat menjadikan proses belajar lebih menarik dan efektif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media visual, seperti foto, video, dan grafik. Media visual berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi melalui gambar, grafik, dan desain yang terstruktur dengan jelas, sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh penerima. Oleh karena itu, penggunaan media visual dalam proses pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, efektif, dan efisien, terutama bagi siswa yang masih berada pada usia anak-anak, karena mereka cenderung berpikir secara konkret (Sahuni et al., 2020).

Sebagaimana media pembelajaran lainnya, media visual juga berperan sebagai alat yang mendukung proses belajar mengajar di sekolah. Media visual, khususnya, memiliki kekuatan untuk menggambarkan fenomena yang diteliti dengan cara yang lebih nyata dan sesuai dengan realitas (Mayasari et al., 2021). Penggunaan media visual mampu membantu siswa dalam menangkap dan meningkatkan semangat mereka terhadap konsep-konsep abstrak dalam matematika melalui pendekatan yang lebih nyata (Santoso et al., 2013). Dengan memanfaatkan media visual, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi siswa untuk lebih antusias dalam belajar

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan dampak penerapan Ice Breaking dan Media Visual terhadap motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika di kelas IV. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi para guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar.

Metode

Penelitian ini mengkaji pengaruh penerapan teknik Ice Breaking dan media visual terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas IV. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif (Santoso et al., 2022). Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri 13 Koto Nopan Saiyo, yang terletak di Jalan Rao Gunung Manahan, Kecamatan Rao Utara, Kabupaten Pasaman, Provinsi Sumatera Barat. Penelitian ini fokus pada wali kelas IV sebagai objek penelitian, sementara subjek penelitian terdiri dari siswa seluruh kelas IV di sekolah tersebut. Pemilihan kelas IV sebagai subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa pada tahap ini, siswa sedang berada dalam masa transisi yang krusial, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dengan lebih mendalam. Selain itu, kelas IV dipandang sebagai tahap penting dalam mana siswa mulai memahami konsep-konsep akademik secara lebih mendalam, dengan peralihan dari metode pembelajaran berbasis permainan ke pendekatan yang lebih formal. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan penyebaran angket kepada siswa.

Hasil dan Pembahasan

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka (Santoso, Murod, et al., 2023). Proses pendidikan ini meliputi pelatihan aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, pembentukan karakter, peningkatan kecerdasan, pengembangan akhlak mulia, serta peningkatan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003). Dalam pengertian yang lebih luas, pendidikan sebagai suatu proses pengalaman belajar tidak terikat oleh batasan waktu, tempat, atau bentuk tertentu. Pendidikan bersifat seumur hidup, dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja, dalam berbagai situasi kehidupan, serta dapat dilakukan oleh siapa pun sebagai bagian

dari manusia masyarakat. Setiap individu memiliki peran sebagai pembelajar, dan pada saat yang sama dapat berfungsi sebagai pendidik di lingkungan sekitar, tempat di mana proses belajar berlangsung (Noor, 2018).

Dari pemaparan mengenai pendidikan, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari penyelenggaraan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas serta mengembangkan potensi sumber daya manusia dalam rangka membangun bangsa yang lebih maju. Di era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, pendidikan menghadapi tantangan tersendiri bagi para guru atau pendidik dalam menempuh pesatnya perkembangan teknologi di dunia pendidikan. Penggunaan teknologi modern menuntut sekolah untuk lebih inovatif dalam merancang proses pembelajaran yang menarik dan efisien, baik dari segi metode maupun media yang digunakan. Tujuan utama dari upaya ini adalah untuk meningkatkan minat, motivasi, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang maksimal (Nur Azmi Alwi & Putri Lestari Agustia, 2024).

Namun demikian, para pendidik masih menghadapi berbagai tantangan dalam menerapkan sistem pendidikan yang fokus pada peserta didik. Salah satu kendala utama yang sering dihadapi guru adalah kurangnya variasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Selain itu, banyak pendidik yang belum sepenuhnya menguasai atau memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal dan efektif (Mayasari et al., 2021). Media pembelajaran, seperti media visual yang mencakup gambar, video, atau grafik, sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang lebih kompleks, terutama dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat terkait dengan konsep-konsep abstrak, perhitungan, logika, penguasaan rumus, pemikiran kritis, serta pemahaman teorema yang menjadi dasar bagi mata pelajaran eksakta lainnya (Sartika et al., 2024 dalam Shelvia Amanda et al., 2024). Hal ini sesuai dengan temuan dari wawancara dengan wali kelas IV, yang menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan melalui metode konvensional seperti ceramah. Oleh karena itu, penggunaan media visual terbukti sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang lebih kompleks. Beragam

media visual yang digunakan oleh guru, seperti gambar, sketsa, peta, globe, dan model objek tiruan, telah terbukti efektif dalam mempermudah pemahaman siswa.

Setelah penerapan media visual dalam pembelajaran matematika, dapat disimpulkan bahwa media visual memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang tercermin dari peningkatan pencapaian belajar mereka. Menurut Ulfah (2020), penggunaan media pembelajaran visual tidak hanya membantu siswa untuk membayangkan fenomena atau konsep yang sedang dipelajari, tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas. Keunggulan media pembelajaran visual terletak pada berbagai fungsi yang sangat penting, terutama bila digunakan dengan tepat dalam proses pembelajaran (Mayasari et al., 2021). Selain penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika, penerapan teknik icebreaking juga memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Salah satu metode yang efektif untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika adalah dengan menggunakan strategi icebreaking. Menurut Alhudri, Said, dan Heriyanto (2022), icebreaking merupakan kegiatan pembuka dalam pembelajaran modern yang dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Suasana yang menyenangkan ini membantu siswa merasa lebih nyaman, tanpa adanya tekanan atau kecemasan selama pembelajaran berlangsung. Beberapa contoh aktivitas icebreaking yang dapat diterapkan di kelas meliputi berbagai permainan, lagu, atau nyanyian yang dilakukan dengan gerakan tubuh.

Icebreaking merupakan kegiatan rutin yang efektif untuk mengatasi kebosanan, ketegangan, dan kecemasan yang mungkin muncul di kelas. Kegiatan ini dirancang untuk menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana yang lebih terbuka, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan semangat dan dalam atmosfer yang mendukung. Icebreaking sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membantu menjaga keseimbangan emosi siswa sekaligus merangsang kemampuan berpikir mereka. Aktivitas ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan sikap positif selama proses pembelajaran (Pujiarti, 2022). Hal ini juga terungkap dari hasil wawancara dengan wali kelas IV dan

angket yang diberikan kepada siswa, yang menunjukkan bahwa sebelum penerapan icebreaking dalam pembelajaran matematika, siswa cenderung merasa bosan dan kurang termotivasi, terutama ketika mempelajari konsep-konsep yang dianggap sulit. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, dan penerapan icebreaking, baik di awal, tengah, maupun akhir pembelajaran, terbukti menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi hal ini.

Setelah pelaksanaan kegiatan ini, diharapkan para guru dapat lebih kreatif dan termotivasi untuk menerapkan teknik icebreaking di kelas. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga diharapkan mereka dapat berinovasi dalam metode pengajaran untuk memastikan siswa tetap fokus dan berkonsentrasi sepanjang proses pembelajaran (Rulfani et al., 2025). Selain beberapa teknik pemecah es yang kami perkenalkan selama penelitian, guru juga dapat memanfaatkan berbagai teknik pemecah es lainnya yang tersedia di YouTube. Banyak video icebreaking yang dapat diakses melalui media sosial, yang mempermudah guru dalam mencari referensi dan menerapkannya dalam proses pengajaran di kelas. Hal yang paling penting adalah sejauh mana guru memiliki niat dan keinginan untuk menggunakan serta mengimplementasikan teknik-teknik tersebut dalam pembelajaran. Sebaliknya, tanpa adanya keinginan dari guru, segala upaya yang dilakukan akan terasa lebih sulit.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan icebreaking dan media visual memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Media visual mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Melalui penggunaan gambar, video, atau grafik yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan merasa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran karena mereka dapat

melihat secara langsung apa yang sedang dipelajari. Selain itu, penerapan icebreaking menciptakan suasana kelas yang lebih akrab dan menyenangkan, yang pada pasangannya meningkatkan semangat dan antusiasme siswa untuk tetap aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Referensi

- Alhadri, Said; Heriyanto, M. (2022). Pengaruh penerapan ice breaking terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI di SMK Wira Harapan. *Indonesian Journal of Education Development*, 3(2), 240–247. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7032283>
<https://www.researchgate.net/publication/328813314> Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Indonesia
- Khairiyah, N., Rahmi, A. F., & Syam, S. S. (2025). Peran Media Audio-Visual dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. 3(April).
- Mardiah, M., & Rifa'i, A. (2020). Peran Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di MI Ummul Qura. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 35–64. <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.288>
- Matematika, J. I., Angkasa, K., & Manik, E. A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Terhadap Materi Matematika, Khususnya Dalam Perkalian Berbentuk Cerita Di Kelas II Sekolah Dasar. 2(4).
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Mirdad, J., & Pd, M. I. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). 2(1), 14–23.
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional (Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01), 123–144.
- Nur Azmi Alwi, & Putri Lestari Agustia. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i3.3095>
- Pujiarti, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Teknik Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 30–35. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i1.113>
- Rulfani, A. R., Adrias, A., Syam, S. S., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2025). Penerapan Media Digital dalam Mengatasi Kurangnya Konsentrasi Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran IPS SD. 4.
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & P, L. M. (2020). Interaction of Learning Media With Learning Interest in Arabic

- Learning Outcomes. *Akademika*, 9(02), 43–52.
<https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.871>
- Shelvia Amanda, Syahira Nabila Zulkim, Adrias Adrias, & Nur Azmi Alwi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(4), 304–313.
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.842>
- Susanti, E., & Syam, S. S. (2017). Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Indonesia. *Seminar Matematika Dan Pendidikan Matematika, November 2017*, 1–6
- Nur, S. A., Mahya2, A. F. P., & Santoso3, G. (2022). Revolusi Pendidikan di Era Society 5.0; Pembelajaran, Tantangan, Peluang, Akses, Dan Keterampilan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, Vol. 01 No, 18–28.
- Santoso, G., Abdulkarim, A., Maftuh, B., & Murod, M. (2022). Citizenship Education Perspective : Strengths , Weaknesses , And Paradigm of the Curriculum in 2022. *Proceedings of the 1st Pedagogika International Conference on Educational Innovation, PICEI 2022, 15 September 2022, Gorontalo, Indonesia*, 2. <https://doi.org/10.4108/eai.15-9-2022.2335929>
- Santoso, G., Karim, A. A., Maftuh, B., & Murod, M. (2023). Kajian Wawasan Nusantara melalui Local Wisdom NRI yang Mendunia dan Terampil dalam Lagu Nasional dan Daerah Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(01), 197–209.
- Santoso, G., Muchtar, S. Al, & Karim, A. A. (2013). “Analisis Swot Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan Jenjang Sma Tahun 1975 – 2013.”
- Santoso, G., Murod, M., Winata, W., & Kusumawardani, S. (2023). Update Kecanggihan Google di Abad 21 Untuk Menjadikan Civic Digital. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(01), 114–127.
- Santoso, G., Sabika, S., Kafia Elsaif, S., & Mukti Ardi, C. (2023). Telaah Implementasi Lagu Daerah dan Lagu Nasional Republik Indonesia. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(03), 95–107.
- Santoso, G., Supiati, A., Komalasari, L., & Hafidah, I. (2023). Kewarganegaraan Digital di Era Industri 4 . 0 : Tantangan dan Peluang Membangun Masyarakat Global yang Inklusif *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(02), 141–146. <http://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/284%0Ahttps://jupetra.org/index.php/jpt/article/download/284/155>
- Santoso, G., Syahrini, N., Asbari, M., Fitriani, D., & Rantina, M. (2023). The Total Transformation of Our Education 21st Century Indonesia. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 0(01), 19–22.