

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES
TOURNAMENT(TGT) BERBANTU MEDIA CARD SORT TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA SD**

Wiwik Okta Susilawati, Nesa Nurhalimah, Raimon Efendi
PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia
wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id, nesaa71a@gmail.com,
raimon.efendi@gmail.com

ABSTRACT

The background of this research is the low student learning outcomes caused by the lack of variety in learning methods and the minimal use of interactive media in the learning process. This study aims to determine the effect of the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) assisted by Card Sort media on the learning outcomes of Pancasila Education among fourth-grade students at SDN 14 Sitiung. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design in the form of a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two classes: an experimental class and a control class. The data collection instrument was a multiple-choice test. The results of the Wilcoxon test analysis showed a significance value of <0.001 ($p < 0.05$), indicating that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted. Thus, there is a significant effect of using the TGT model assisted by Card Sort media on students' learning outcomes in Pancasila Education. This model effectively enhances students' active participation and understanding of conceptual material.

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament, Card Sort Learning Media, Pancasila Education, Elementary School.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh minimnya variasi metode pembelajaran dan kurangnya penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu media *Card Sort* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SDN 14 Sitiung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experiment* berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda. Hasil analisis uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi sebesar $<0,001$ ($p < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh signifikan penggunaan model TGT berbantu media *Card Sort* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Model ini efektif meningkatkan partisipasi aktif siswa serta pemahaman terhadap materi yang bersifat konseptual.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament, Media Pembelajaran Card Sort, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan agama (Mauliddina, Raimond Efendi, Sonia Yulia Friska 2021).

Menurut Susilawati et al (2021), Pengembangan pendidikan saat ini bertujuan untuk menumbuhkembangkan kemampuan siswa sesuai dengan tingkat pembelajaran di sekolah. Pendidikan saat ini telah mempunyai gagasan bahwa siswa akan belajar lebih baik jika mereka secara alami menciptakan lingkungan belajar, mengalami apa yang telah mereka pelajari dari pada hanya mengetahui apa yang telah mereka pelajari, maka pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

Pembinaan karakter serta pembentukan sikap sosial yang termudah dilakukan pada saat anak-anak masih duduk di bangku

Sekolah Dasar (Putri, Efendi, Aini 2023).

Urgensi sekolah dasar terletak pada tanggung jawabnya dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter dan moral yang kuat. Hal ini selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan hidup.

Dalam kerangka tersebut, Kurikulum Merdeka hadir untuk mengarahkan pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered*), dengan memberikan keleluasaan bagi guru dalam merancang pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Kurikulum merdeka menghendaki peserta didik mengolah pikirannya secara mandiri guna mendukung pemahaman pengetahuannya (Susilawati, Veriyani, Pratiwi, Sari, & Riani, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang relevan dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai kebangsaan adalah Pendidikan Pancasila. Sejak tahun ajaran 2022/2023, Pendidikan

Kewarganegaraan (PPKn) resmi berubah nama menjadi Pendidikan Pancasila. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat memahami, menginternalisasi, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Erlina dkk, 2022).

Namun, pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih belum optimal. Proses pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru (*teacher-centered*) menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan tidak memaksimalkan berpikir kritis yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Raimon et al (2023) menyatakan bahwa berpikir kritis itu penting untuk dikembangkan dan telah menjadi kompetensi dari tujuan pendidikan, bahkan sebagai salah satu sasaran yang ingin dicapai.

Guru itu sebaiknya hanya mendampingi karena yang dijadukan fokus di dalam kelas itu adalah peserta didik, dengan adanya keaktifan dalam diri siswa maka hasil belajar yang diperoleh juga akan meningkat (Lutfiah, Efendi, Nuri Lestari 2023).

Selanjutnya, keberhasilan pembelajaran di kelas tidak hanya

berpusat pada siswa, tetapi dengan pemilihan strategi atau media pembelajaran yang sesuai dengan bahan pembelajaran, faktor guru juga dapat menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas (Susilawati et al 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 15 Agustus hingga 15 November 2024 di SDN 14 Sitiung menunjukkan bahwa gaya mengajar ceramah masih mendominasi dan penerapan model atau metode pembelajaran yang tidak begitu beragam sehingga pembelajaran yang terjadi di kelas seakan kurang menarik dan tidak membangkitkan semangat peserta didik untuk belajar lebih giat lagi serta mengoptimalkan daya pikir yang mereka punya. Kemudian masih kurangnya juga penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik merangsang pola pikir mereka menjadi lebih baik dan kreatif, padahal sekolah sudah menyediakan fasilitas digital yang cukup memadai. Tapi, belum digunakan secara aktif oleh guru. Sehingga pembelajaran yang diterima peserta didik masih abstrak.

Kemudian, untuk memperkuat temuan tersebut, diperlukan data yang

lebih akurat melalui wawancara dengan wali kelas yang penulis lakukan, yang menunjukkan bahwa beberapa siswa mampu memahami pelajaran dengan mudah, namun sebagian lainnya memerlukan bimbingan tambahan. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru menghadapi tantangan di mana siswa cenderung kurang aktif, kesulitan dalam menghafal materi, mengalami kebosanan sehingga kelas menjadi kurang kondusif yang berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal.

Tabel 1 Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Bab 4 : Pancasila Dalam Diriku kelas IV SDN 14 Sitiung

Dibuktikan dengan data nilai ulangan harian yang menunjukkan bahwa hanya 45,71% siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 75. Masalah ini menunjukkan bahwa perlu adanya upaya inovatif dalam pembelajaran, baik dari segi metode maupun media yang digunakan.

Menurut Susilawati et al (2022) menyebutkan model pengajaran adalah sebuah rancangan yang dibuat tujuan pembelajaran tersebut.

Model pembelajaran juga memudahkan guru dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Oleh sebab itu, untuk menggapai tujuan belajar mengajar memerlukan penggunaan model dalam pembelajaran yang serasi dengan karakter siswa. Dalam memilih suatu model pengajaran maka diperlukannya karakter siswa yang sesuai dengan bentuk pengajaran yang akan digunakan.

Salah satu model pembelajaran yang diyakini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan hasil belajar adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini

NO	Kelas	Nilai		Persentase dibawah KKTP	Jumlah
		<75 Tidak Tuntas	>75 Tuntas		
1	IV A	13	7	65%	20
2	IV B	6	9	40%	15

memadukan kegiatan belajar kelompok dengan permainan edukatif dalam bentuk turnamen. Selain itu, diperlukan juga media pembelajaran untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran merupakan seperangkat bahan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran

yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan berisi aktifitas peserta didik beserta materi yang dipelajarinya (Anggrayni, Susilawati, Tamala, 2023). Selanjutnya, menurut Lutfiah, Linda, Apreasta (2023) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang yang digunakan dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

Dalam penelitian ini, Peneliti memilih media card sort. Media *card sort* sebagai media bantu dalam pembelajaran juga terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan daya serap siswa terhadap materi (Fitriani, 2020; Irwanti, Prayito, & Yuliana, 2023). Penelitian sebelumnya oleh Mugiyatni (2023) menunjukkan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan hasil belajar Pancasila secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Card Sort terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 14 Sitiung."

B. Metode Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model Teams Games Tournament (TGT) berbantu media Card Sort terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SDN 14 Sitiung. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experiment* berbentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Tujuan penelitian kuantitatif eksperimen adalah untuk mencari hubungan sebab akibat dengan perlakuan perlakuan tertentu pada dua kelompok eksperimen.

Menurut Sugiyono (2024) penelitian kuantitatif eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan melalui percobaan (bukan hanya berdasarkan data persepsi), metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variable independent (*Treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (Hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Kondisi terkendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel *treatment*) yang mempengaruhi variabel dependen. Agar kondisi dapat dikendalikan, maka dalam penelitian eksperimen menggunakan kelompok

control atau sering penelitian eksperimen dilakukan dilaboratorium.

Penelitian ini menggunakan Penelitian kuantitatif eksperimen dengan model pembelajaran Teams Games Turnament (TGT) berbantu media Card Sort terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SDN 14 Sitiung Penelitian ini dilakukan selama 6 hari. Data penelitian ini adalah data Kuantitatif.

Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas IV A berjumlah 20 orang dan kelas IV B berjumlah 15 orang.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantu media Card Sort terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 14 Sitiung.

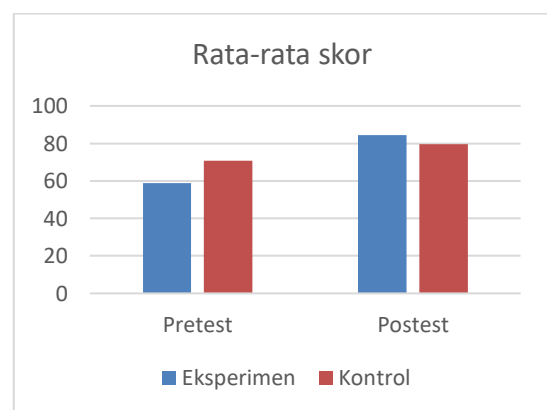
Penelitian dilaksanakan selama empat kali pertemuan dan dua kali pertemuan untuk tes sebelum penelitian (*pretest*) dan tes setelah penelitian (*posttest*). Instrumen tes berupa *pretest* dan *posttest* yang telah melalui uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Adapun data yang lebih lengkap mengenai hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2 Deskriptif skor pretest-posttest kelas eksperimen dan kontrol

Keterangan	Kelas			
	Eksperimen (IV A) 20 Siswa		Kontrol (IV B) 15 Siswa	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Rata-rata	58,95	84,35	70,73	79,6
Skor tertinggi	86	100	86	94
Skor terendah	13	68	40	63

Jika disajikan dalam bentuk histogram maka rerata skor *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dapat dilihat pada gambar 1:



Gambar 1 Perbandingan rerata skor *pretest* dan *posttest* siswa

Deskripsi data menunjukkan bahwa kelas eksperimen (IV A)

memperoleh peningkatan rata-rata nilai dari 58,95 (*pretest*) menjadi 84,35 (*posttest*), sedangkan kelas kontrol (IV B) meningkat dari 70,73 menjadi 79,6. Peningkatan skor tertinggi dan skor terendah juga menunjukkan distribusi nilai yang lebih merata di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan efektivitas strategi pembelajaran TGT berbantu media Card Sort.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Pretest-posttest eksperimen dan kontrol

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest IVA (Eksperimen)	.154	20	.200 ^a	.918	20	.091
	Posttest IVA (Eksperimen)	.184	20	.073	.930	20	.156
	Pretest IV B (Kontrol)	.207	15	.084	.963	15	.027
	Posttest IV B (Kontrol)	.126	15	.200 ^a	.967	15	.804

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Selanjutnya data diproses melalui uji Prasyarat Analisis yakni Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, khususnya pada pretest kelas kontrol yang memiliki nilai signifikansi sebesar 0,027 (< 0,05).

Tabel 4 Uji Homogenitas Posttest-Prettest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.679	1	33	.416
	Based on Median	.649	1	33	.426
	Based on Median and with adjusted df	.649	1	32.822	.426
	Based on trimmed mean	.667	1	33	.420

Namun, uji homogenitas menunjukkan bahwa data homogen dengan nilai signifikansi sebesar 0,416 (> 0,05). Oleh karena itu, uji hipotesis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed Rank Test.

Tabel 5 Wilcoxon Signed Rank

Ranks			
	n	Mean Rank	Sum of Ranks
PosttestEksperimen - PretestEksperimen	Negative Ranks	0 ^a	00
	Positive Ranks	20 ^b	210.00
	Ties	0 ^a	
	Total	20	
PosttestKontrol - PretestKontrol	Negative Ranks	3 ^a	5.00
	Positive Ranks	12 ^a	105.00
	Ties	0 ^a	
	Total	15	

a. PosttestEksperimen < PretestEksperimen

b. PosttestEksperimen > PretestEksperimen

c. PosttestEksperimen = PretestEksperimen

d. PosttestKontrol < PretestKontrol

e. PosttestKontrol > PretestKontrol

f. PosttestKontrol = PretestKontrol

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan bahwa seluruh siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai dari pretest ke posttest (positive ranks sebanyak N = 20), tanpa adanya penurunan nilai (negative ranks = 0). Sebaliknya, pada kelas kontrol terdapat 3 siswa dengan penurunan nilai dan hanya 12 siswa yang mengalami peningkatan. Hasil ini

diperkuat dengan signifikansi uji Wilcoxon sebesar $< 0,001$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penerapan model TGT berbantu media Card Sort terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima, menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

D. Pembahasan

Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV sebelum perlakuan diduga disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan tidak melibatkan partisipasi aktif siswa. Pendidikan Pancasila cenderung dianggap membosankan karena penyampaian materi secara verbal tanpa adanya variasi metode pembelajaran dan media. Hal ini sejalan dengan pendapat Setyaningrum dan Asrofah (2024) bahwa model TGT efektif meningkatkan prestasi akademik karena menggabungkan unsur kooperatif dan permainan yang mendorong keaktifan siswa.

Penelitian Mugiyatni (2023) juga memperkuat temuan ini, di mana penerapan model TGT dalam

pembelajaran PPKn berhasil meningkatkan rata-rata nilai dan ketuntasan belajar siswa secara signifikan.

Model TGT berbantu media Card Sort memiliki tahapan yang sistematis dan menarik: penyajian materi, diskusi kelompok, permainan berbasis soal pada media Card Sort, turnamen, dan penghargaan. Pendekatan ini meningkatkan interaksi sosial, kerja sama tim, serta motivasi intrinsik siswa dalam pembelajaran.

Penerapan TGT dalam penelitian ini dilakukan selama empat kali pertemuan dengan materi "Pancasila dalam Diriku." Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki pencapaian nilai yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan hasil analisis menggunakan uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, maka disimpulkan bahwa model TGT berbantu media Card Sort memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SDN 14 Sitiung.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantu media Card Sort memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 14 Sitiung. Efektivitas model ini ditunjukkan melalui hasil uji Wilcoxon dengan nilai signifikansi sebesar $< 0,001$, yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah penerapan model TGT berbantu media Card Sort.

Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantu media Card Sort terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Hasil ini mendukung diterimanya hipotesis alternatif (H_a) dan ditolaknya hipotesis nol (H_0), sehingga secara ilmiah dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut berpengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV.

Kemudian, terdapat pula perbedaan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila antara siswa yang mengikuti model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Card Sort dengan model Konvensional. Hal ini dapat dilihat ketika proses pembelajaran model Teams Games Tournament berbantuan media Card Sort aktivitas belajar siswa lebih meningkat karena adanya interaksi dan saling membantu antara siswa yang menguasai konsep dan yang kurang menguasai konsep dalam proses pembelajaran sehingga pada setiap pertemuan siswa terlihat senang dan menimbulkan semangat belajar bagi siswa. Siswa juga dirangsang berperan aktif untuk menciptakan situasi belajar yang kondusif agar siswa termotivasi untuk menemukan pengetahuan dan memahami dengan baik materi pelajaran yang diberikan sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, dimana siswa kurang aktif dalam belajar. Ketika diberi latihan soal, hanya siswa yang pintar dan mengerti yang mengerjakan dan menjawabnya sedangkan siswa yang kurang pintar

hanya menunggu jawaban dari temannya ataupun dari guru. Hal ini menyebabkan konsep yang diajarkan guru hanya dimengerti oleh sebagian peserta didik sedangkan siswa yang lain hanya mencatat apa yang ditulis guru di buku catatan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrayni, M., Susilawati, W. O., & Tamala, T. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis TPACK pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Sitiung. *JURNAL IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 13(1), 51–58.
- Erlina, D. A., Fadjarin, N., Azzahro, T. A., & Fitriyono, R. A. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Gema Keadilan*, 9(3), 1-12.
- Fitriani, Lilis. 2020. *Metode Pembelajaran Card Sort*. Jurnal Pendidikan, 3(3), 2182-2190.
- Hader, A. E., Efendi, R., & Suci, S. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Game Based Learning (GBL) terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS kelas V di UPT SD Negeri 5 Sitiung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 176–181.
- Irwanti, N., Prayito, M., & Yuliana, V. A. (2023). Penggunaan Media Card Sort dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif PKN Kelas IV di SD 1. *Jurnal Satya Widya*, 40(2), 155-164.
- Lutfiah, Z., Efendi, R., & Lestari, N. (2023). Penerapan metode eksperimen terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV SDN 128/VI Tanjung Putus 1 Kabupaten Merangin. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(4), 4201–4213.
- Lutfiah, Z., Linda, P. V., & Apreasta, L. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis PowerPoint interaktif pada materi pembagian kelas IV SDN 10 Sitiung. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(3), 5800–5808

- Mauliddina, H., Efendi, R., & Friska, S. Y. (2021). Pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik dalam muatan pembelajaran IPS kelas V SDN 213/VIII Betung Bedarah Barat. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 1(2), 166–172.
- Mugiyatni. (2023). Inovasi Model Pembelajaran dalam Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 123-135
- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh media konkret terhadap hasil belajar materi operasi hitung campuran bilangan bulat siswa kelas IV sekolah dasar. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(1), 1–10.
- Putri, S. R., Efendi, R., & Aini, N. (2023). Pengembangan media video animasi terintegrasi profil pelajar Pancasila pada mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(4), 5987–5998.
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Teks Berita Kelas XI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1-9
- Sugiyono (2024). *Metode Penelitian Eksperimen*. Bandung: Alfabeta
- Susilawati, W. O., Ningsih, S. Y., & Ahimatun, V. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe scramble terhadap hasil belajar PPKn kelas IV SD Negeri 03 Tiumang. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 334–345
- Susilawati, W. O., Veriyani, F. T., Pratiwi, Y., Sari, T. A. N., & Riani, S. (2022). Pengembangan buku ajar digital PPKn SD terintegrasi profil pelajar Pancasila dalam mendukung kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, 8(1), 187–201. v8i1.452
- Ulfa, R., Susilawati, W. O., & Darniyanti, Y. (2021). Analisis kompetensi pedagogik guru

dalam meningkatkan hasil belajar PPKn di SDN 04 Sitiung Kabupaten Dharmasraya.
INNOVATIVE: Journal of Social Science Research, 1(2), 125–131.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara, 2003.