



Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Teams Games Tournament (TGT)* Peserta Didik Kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit Kabupaten Solok Selatan

Annisah Fitriah^{1*}, Animar Fauziah², Yosi Lara Jenita³

^{1,2}*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia*

³*Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Widyaswara Indonesia, Indonesia*

^{1*} annisahfitriah033@gmail.com, ² animarfauziah34@gmail.com, ³ Yosilarajenita@yahoo.com

Corresponding Author

Nama Penulis : Annisah Fitriah

E-mail : annisahfitriah033@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik di kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit Kabupaten Solok Selatan. Solusi dari pemecahan masalah tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik di kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada peserta didik kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini peneliti lakukan dari tanggal 21 April s/d 03 Mei 2025 dalam dua siklus, masing-masing siklus 2 pertemuan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit. Ketuntasan awal sebesar 41% meningkat menjadi 73% pada siklus I dan 91% pada siklus II, menunjukkan pengaruh signifikan dalam penerapan model (*TGT*) terhadap peningkatan hasil belajar, dan penilaian aktivitas pendidik pada siklus I menunjukkan peningkatan dari 56% (pertemuan 1) menjadi 72,2% (pertemuan 2). Aktivitas peserta didik juga meningkat dari 55% menjadi 73%. Pada siklus II, aktivitas pendidik naik dari 81% menjadi 92%, sementara aktivitas peserta didik meningkat dari 82% menjadi 91%.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Model *Teams Games Tournament (TGT)*, Hasil Belajar.

Abstract

The research was motivated by the low learning outcomes of Civic Education (Pancasila Education) among fifth-grade students at UPT SDN 09 Kepala Bukit, Solok Selatan Regency. The solution to this problem was the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The purpose of this study was to improve the learning outcomes of Civic Education for fifth-grade students at UPT SDN 09 Kepala Bukit. This study employed Classroom Action Research (CAR). The research was conducted with fifth-grade students of UPT SDN 09 Kepala Bukit in the second semester of the 2024/2025 academic year. The study took place from April 21 to May 3, 2025, in two cycles, with each cycle consisting of two meetings that included planning, implementation, observation, and reflection. The Teams Games Tournament (TGT) learning model proved effective in improving students' learning outcomes in Civic Education. The initial mastery level of 41% increased to 73% in cycle I and 91% in cycle II, indicating a significant impact of the TGT model on learning achievement. Teacher activity assessment in cycle I increased from 56% (meeting 1) to 72.2% (meeting 2). Likewise, student activity increased from 55% to 73%. In cycle II, teacher activity rose from 81% to 92%, while student activity increased from 82% to 91%.

Keywords: Civic Education, *Teams Games Tournament (TGT)* Model, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Mutu pendidikan sangat bergantung pada kapasitas satuan pendidikan dalam mentransformasikan peserta didik agar memperoleh nilai tambah, baik pada aspek olah pikir, rasa, hati, maupun raga. Pendidik memiliki peran strategis dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan zaman. "Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam suatu lingkungan tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan." (Mulyasa, 2021, hlm. 27). Pernyataan ini menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya dimaknai sebagai transfer ilmu pengetahuan semata, melainkan sebuah proses dinamis yang melibatkan komunikasi timbal balik, pembentukan karakter, serta pembiasaan nilai-nilai sosial dan budaya. Lingkungan belajar, baik formal di sekolah maupun nonformal dalam masyarakat, menjadi wadah penting untuk mewujudkan interaksi tersebut.

Dakir (2010) dalam Amarta, dkk. (2024: 83) secara etimologis, kurikulum berasal dari kata *curir* atau *curere* yang berarti jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari dari garis start sampai garis *finish* dalam dunia olahraga. Selanjutnya, istilah kurikulum ini digunakan dalam dunia pendidikan dan mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan dan dinamika yang ada pada dunia pendidikan. Kurikulum sebagai suatu rencana pengajaran berisi tujuan yang ingin dicapai, bahkan yang akan disajikan, kegiatan pengajaran, alat-alat pengajaran, dan jadwal waktu pengajaran. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut Rusmiati, Riswati, dan Yusuf (2023: 1491-1492) menjelaskan secara sosiologi kurikulum harus mampu mewariskan suatu kebudayaan yang ada dari satu generasi ke generasi berikutnya. Selain itu, secara psikologis kurikulum juga harus bisa mendorong keingintahuan dan motivasi seseorang untuk belajar sepanjang hayat.

Sejalan dengan itu, Dhomiri, Junedi, dan Mukh (2023: 127) menjelaskan "Kurikulum dalam pendidikan memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan kemajuan pendidikan di suatu negara, mulai dari ranah konsep hingga aplikasi atau praktik di lapangan. Karena memiliki peran sebagai rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan ajar penyelenggaraan pedoman pendidikan yang baik". Selanjutnya, Hamalik (2007) dalam Amarta, dkk. (2024: 84) menyebutkan sebagai program pendidikan yang telah direncanakan secara sistematis, kurikulum mengemban peranan yang sangat penting bagi pendidikan siswa. Apabila dianalisis sifat dari masyarakat kebudayaan, dengan sekolah sebagai institusi sosial dalam melaksanakan operasinya, maka dapat ditentukan tiga peranan kurikulum yang sangat penting, yakni peranan konservatif, peranan kritis, dan peranan kreatif. Ketiga peranan ini sama penting dan perlu dilaksanakan secara seimbang. Kurikulum di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan, dan saat ini diterapkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pembelajaran intrakurikuler yang lebih beragam, memberikan keleluasaan bagi pendidik untuk memilih perangkat ajar sesuai kebutuhan peserta didik, serta berorientasi pada penguatan kompetensi. Dengan demikian, Kurikulum Merdeka diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran menuntut adanya inovasi, baik dari segi materi, pendekatan, media, maupun model pembelajaran. Guru dituntut untuk aktif dan kreatif agar dapat menghadirkan strategi pembelajaran yang menarik serta memudahkan peserta didik memahami materi. Salah satu perangkat penting dalam implementasi Kurikulum Merdeka adalah modul ajar, yang berfungsi membantu guru merancang pembelajaran secara sistematis. Modul ajar yang disusun dengan baik akan mendorong tercapainya efektivitas pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Sudjana (2003) dalam Japar (2019: 109) menyatakan Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural dan bahasa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang dilandasi UUD 1945. Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan strategis dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara, membentuk karakter peserta didik, serta membekali mereka agar mampu hidup bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pembelajaran Pendidikan Pancasila juga berkaitan erat dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila, yang meliputi beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, mandiri, bernalar kritis, kreatif, bergotong royong, dan berkebinekaan global (Zuhdi dkk., 2021: 44-54). Oleh karena itu,

pembelajaran Pancasila harus dikemas secara inovatif dengan menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik, pemanfaatan media yang bervariasi, serta strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Namun, hasil observasi awal pada 12 Februari 2025 di kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai kendala. Beberapa permasalahan yang ditemukan antara lain: (1) penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, (2) rendahnya motivasi dan semangat belajar peserta didik, (3) kesulitan peserta didik dalam mengembangkan gagasan, (4) penggunaan media pembelajaran yang terbatas, dan (5) rendahnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data asesmen formatif, hanya 41% dari 22 peserta didik yang mencapai ketuntasan, sementara 59% lainnya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP).

Untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Salah satu model yang relevan adalah *Teams Games Tournament* (TGT), yakni model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards di Johns Hopkins University. TGT menggabungkan penyajian materi, kerja tim, permainan, turnamen, serta penghargaan kelompok. Model ini diyakini dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar peserta didik karena mengandung unsur kompetisi sehat, kerja sama tim, dan *reinforcement* (Slavin, 2010; Manasikana dkk., 2022: 72). Budiyanto (2016: 145) menyatakan model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3 sampai 5 peserta didik yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya games dan tournament akademik. Sebelum memulai games dan tournament akademik pendidik terlebih dahulu menempatkan peserta didik dalam sebuah tim yang mewakili heterogenitas kelas ditinjau dari jenis kelamin, ras, maupun etnis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Arikunto, Suhardjono, & Supardi (2019:1), PTK adalah penelitian yang memaparkan proses dan hasil dari suatu tindakan yang diberikan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, hingga refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2024/2025 di kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit, Kecamatan Sungai Pagu, Kabupaten Solok Selatan. Penelitian berlangsung selama dua siklus dengan masing-masing dua pertemuan, yaitu pada tanggal 21 April 2025 s.d. 03 Mei 2025. Subjek penelitian adalah 22 peserta didik kelas V, terdiri atas 8 siswa laki-laki dan 14 siswi perempuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar observasi pendidik untuk menilai aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Lembar observasi peserta didik untuk mengukur keterlibatan siswa selama pembelajaran. Tes hasil belajar dalam bentuk soal esai untuk mengukur penguasaan materi. Dokumentasi berupa foto dan video kegiatan pembelajaran. Data dikumpulkan menggunakan beberapa teknik, yaitu: Tes tertulis, untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Observasi, untuk menilai aktivitas pendidik dan peserta didik selama pembelajaran. Dokumentasi, untuk merekam kegiatan pembelajaran sebagai bukti pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal

Hasil pengamatan awal penelitian pada peserta didik kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit dari penilaian asesmen formatif pada mata pelajaran pendidikan pancasila semester II tahun pelajaran 2024/2025 berikut.

- a. Belum menggunakan model variasi.
- b. Minat dan motivasi peserta didik rendah sehingga masih kurang bersemangat.

- c. Peserta didik masih mengalami kesulitan untuk menjabarkan masalah, karena anak belum mampu bercerita yang cukup panjang.
- d. Media yang digunakan belum bervariasi.
- e. Rendahnya hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik.

Berdasarkan kondisi pembelajaran pendidikan pancasila tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar dari 22 jumlah peserta didik sebanyak 9 orang atau sebesar 41% dinyatakan tuntas, sedangkan 13 orang atau sebesar 51% dinyatakan belum tuntas.

2. Siklus I

Kondisi pembelajaran pendidikan pancasila pada siklus I hasil belajar peserta didik belum dapat memenuhi KKTP. Hal ini disebabkan pada saata proses pembelajaran berlangsung peserta didik belum sepenuhnya konsentrasi saat mengikuti pembelajaran yang disampaikan pendidik di depan kelas. Peserta didik masih belum berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, ini dilihat dari sikap peserta didik, yakni masih terdapat peserta didik yang kurang mau bekerja sama dalam kelompoknya saat mengerjakan pertandingan/perlombaan. Jadi ketuntasan hasil belajar pada siklus I menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum mencapai indikator keberhasilan yang di tetapkan dan belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Kekurangan pada pelaksanaan siklus I harus diperbaiki pada siklus II.

3. Siklus II

Pada siklus II ketuntasan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa proses pembelajaran sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan dan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Maka penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan 2. Gambaran yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti sudah baik dari sebelumnya dikarenakan peneliti membimbing peserta didik dengan baik dalam perlombaan dan pertandingan. Selain itu, peneliti memberikan *reward*, melakukan pendekatan, dan membimbing peserta didik dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil data kualitatif dan kuantitatif (hasil belajar) peserta didik dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan seperti data berikut ini.

a. Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Siklus I dan II

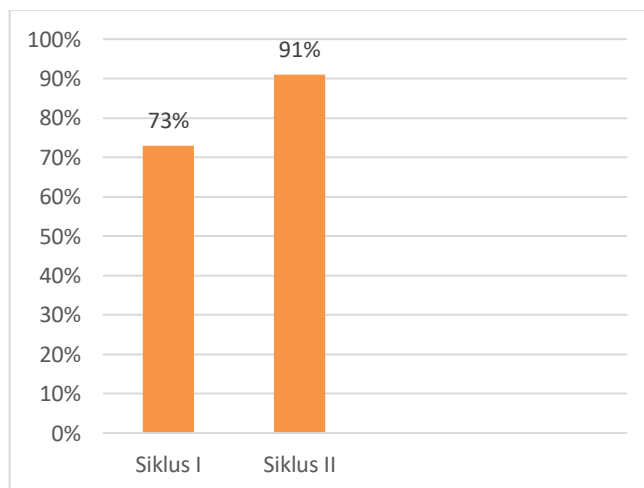
Hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan. Adapun persentase hasil belajar peserta didik siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1.
Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus I dan Siklus II

NO	Kode Peserta didik	KKTP	SIKLUS I		SIKLUS II		Ket
			P1	P2	P1	P2	
1.	AP		57	80	60	82	Meningkat
2.	A		37	80	80	64	Meningkat
3.	AGA		77	80	100	20	Meningkat
4.	ARM		97	100	100	100	Meningkat
5.	AB		79	80	100	100	Meningkat
6.	ASR		73	80	100	82	Meningkat
7.	CR		75	40	100	100	Meningkat
8.	CIQ		68	80	80	82	Meningkat
9.	DF		65	40	80	80	Meningkat
10.	DJD		85	100	100	100	Meningkat

11.	FRW	75	81	100	60	100	Meningkat
12.	FK		79	80	80	100	Meningkat
13.	KHE		61	60	60	82	Meningkat
14.	MIA		77	100	60	82	Meningkat
15.	MZA		73	80	80	100	Meningkat
16.	NK		89	60	100	100	Meningkat
17.	RR		89	100	80	100	Meningkat
18.	RQ		100	100	100	100	Meningkat
19.	VJP		85	40	80	100	Meningkat
20.	SN		85	100	80	82	Meningkat
21.	TA		69	40	80	82	Meningkat
22.	AFJ		100	80	80	100	Meningkat
Jumlah			1701	1720	1860	1946	
Persentase tuntas			64%	73%	82%	91%	
			73%		91%		
Persentase belum tuntas			36%	27%	18%	9%	
			27%		9%		

Berdasarkan tabel 1 di atas, pada semester II ketuntasan hasil belajar pendidikan pancasila dari 22 orang peserta didik pada data awal, yakni 51%. Pada pelaksanaan penelitian semeseter II ketuntasan hasil belajar pendidikan pancasila dari 22 orang peserta didik pada siklus I pertemuan 1 dengan persentase ketuntasan 64% dan pertemuan 2, yaitu 73%. Jadi, persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I, yakni 73% kemudian pada siklus II pertemuan 1 persentase ketuntasan 82% dan pertemuan 2, yaitu 91%. Dapat dikatakan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus II, yaitu 91%. Dapat dikatakan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan, yakni mencapai KKTP 75. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat digambarkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1.

Peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pemaparan di atas, diketahui bahwa penggunaan *Model Teams Games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elida Yanti Putri (2024) dalam penelitiannya yang

berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*” (TGT) pada kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit Kabupaten Solok Selatan”. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar peserta didik melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit Kabupaten Solok Selatan yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari pra Tindakan, siklus I ke siklus II. Ketuntasan hasil belajar pada siklus I 73% dan siklus II 91%.

b. Peningkatan Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik pada Siklus I dan II

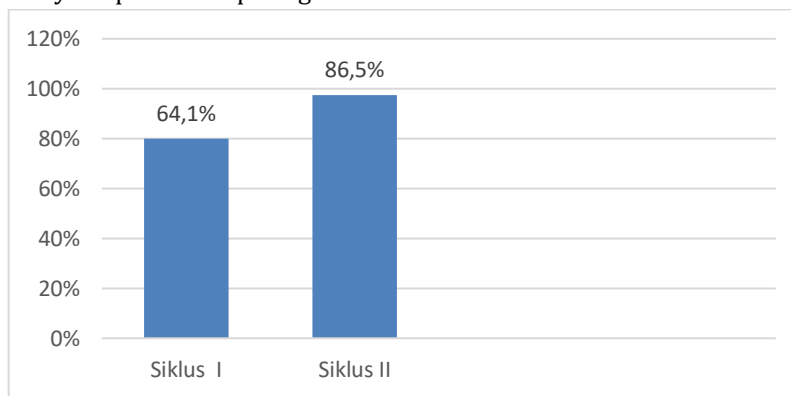
Hasil pengamatan aktivitas pendidik mengalami peningkatan dalam pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Peningkatan hasil pengamatan aktivitas pendidik dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2.

Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Pendidik Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus I dan II

Aktivitas	Siklus	Pertemuan		Persentase Keseluruhan
		1	2	
Pendidik	I	56%	72,2%	64,1%
	II	81%	92%	86,5%

Berdasarkan tabel 2 di atas, persentase keseluruhan aspek pendidik dari siklus I pertemuan 1 dan 2, yaitu 64,1% dan meningkat pada siklus II pertemuan 1 dan 2 menjadi 86,5%. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 8 berikut.



Gambar 2.

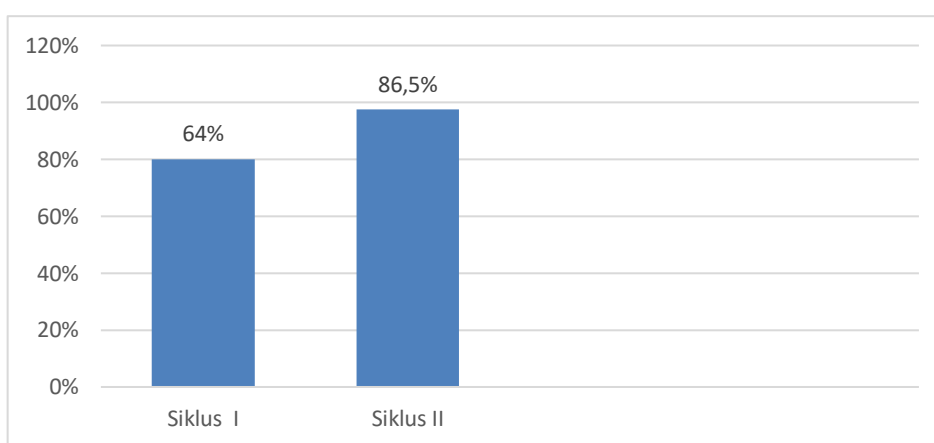
Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Pendidik Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus I dan II

Hasil pengamatan aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan dalam pembelajaran peserta didik menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Peningkatan hasil pengamatan aktivitas peserta didik dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3
 Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta didik Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus I dan II

Aktivitas	Siklus	Pertemuan		Persentase Keseluruhan
		1	2	
Peserta didik	I	55%	73%	64%
	II	82%	91%	86,5%

Berdasarkan tabel 3 di atas, persentase keseluruhan aspek pendidik dari siklus I pertemuan 1 dan 2, yaitu 64% dan meningkat pada siklus II pertemuan 1 dan 2 menjadi 86,5%. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3 berikut.



Gambar 3
 Peningkatan Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Siklus I dan II

Berdasarkan pemaparan hasil pengamatan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit Kabupaten Solok Selatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Peningkatan tersebut tampak baik pada aspek aktivitas pendidik maupun aktivitas peserta didik yang terus mengalami perkembangan dari siklus I hingga siklus II.

Pada siklus I, aktivitas pendidik meningkat dari 56% pada pertemuan pertama menjadi 72,2% pada pertemuan kedua, sedangkan aktivitas peserta didik meningkat dari 55% menjadi 73%. Selanjutnya pada siklus II, aktivitas pendidik meningkat dari 81% menjadi 92%, dan aktivitas peserta didik meningkat dari 82% menjadi 91%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan langkah-langkah pembelajaran melalui model TGT secara konsisten dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Dari sisi ketuntasan hasil belajar, pada kondisi awal diperoleh persentase 51%, kemudian meningkat menjadi 73% pada siklus I, dan kembali meningkat menjadi 91% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan

pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V UPT SDN 09 Kepala Bukit Kabupaten Solok Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amarta, Maya, dkk. (2024). Peranan dan Fungsi Kurikulum Secara Umum dan Khusus. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2 (1), 82-89.
- Arikunto. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Budiyanto, a, k. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Dhomiri, Ahmad, Junedi, dan Mukh Nursikin. (2023). Konsep Dasar dan Peranan serta Fungsi Kurikulum dalam Pendidikan. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 3 (1), 118-128.
- Japar. 2019. *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Surabaya: CV Jakad.
- Manasikana, dkk. 2022. *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Pendidik IPA SMP*. Jombang: LPPM Unhasy Tebu Ireng.
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi guru penggerak Merdeka Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rusmiati, Mei Nur, Riswati Ashifa, dan Yusuf Tri Herlambang. (2023). Analisis Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 7 (2), 1490-1499.
- Zuhdi, A., Hasanah, U., & Lestari, D. (2021). Pengaruh metode group investigation terhadap hasil belajar peserta didik pada muatan materi PPKN di kelas V SDN 2 Kalijaga. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 115-126.