

Inovasi Pembelajaran: Mengintegrasikan Pengenalan Diri dan Nilai Pancasila Melalui "Ruang Validasi" pada Sekolah Dasar

Julia Setyaningrum¹, Annisa NurRohmah², Alfina Noviani³, Alivia Kuswantini⁴

Universitas Muhammadiyah Purworejo

juliasetyaningrum3@gmail.com nurrohmahannisa272@gmail.com

alfinanovi841@gmail.com aliviakuswantini@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

This systematic literature review aims to examine the existing literature on the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) model and educational card games in enhancing Pancasila education, particularly concerning self-introduction and value internalization in elementary schools. The study employs a systematic literature review method, utilizing keywords such as "Teams Games Tournament," "Pancasila education," "card game," "elementary school," and "self-introduction." Data were retrieved from prominent databases including Google Scholar, ScienceDirect, and ERIC. Articles published between 2016 and 2025 were included to ensure recency. A total of 15 relevant articles were analyzed. The results indicate that the TGT model significantly boosts student motivation, social skills, and understanding of Pancasila philosophy, while educational card games effectively improve conceptual comprehension and learning interest. In conclusion, integrating TGT and card games supports holistic Pancasila education, promoting both cognitive and socio-emotional development in elementary students.

Keywords: Self-awareness, Pancasila, Card game, Elementary School, Teams Games Tournament

Abstrak

Tinjauan literatur sistematis ini bertujuan untuk mengkaji literatur yang ada mengenai efektivitas model Teams Games Tournament (TGT) dan permainan kartu edukatif dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya terkait pengenalan diri dan internalisasi nilai di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode tinjauan literatur sistematis, dengan kata kunci "Teams Games Tournament," "Pendidikan Pancasila," "permainan kartu," "sekolah dasar," dan "pengenalan diri." Data diambil dari database terkemuka termasuk Google Scholar, ScienceDirect, dan ERIC. Artikel yang diterbitkan antara tahun 2016 dan 2025 dimasukkan untuk memastikan aktualitas. Sebanyak 15 artikel relevan telah dianalisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model TGT secara signifikan meningkatkan motivasi siswa, keterampilan sosial, dan pemahaman filosofi Pancasila, sementara permainan kartu edukatif secara efektif meningkatkan pemahaman konseptual dan minat belajar. Sebagai simpulan, integrasi TGT dan permainan kartu mendukung Pendidikan Pancasila secara holistik, mendorong perkembangan kognitif dan sosial-emosional pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Pengenalan diri, Pancasila, Permainan Kartu, Sekolah Dasar, Teams Games Tournament



PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar memegang peranan krusial dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa, termasuk internalisasi nilai-nilai luhur bangsa. Salah satu mata pelajaran fundamental dalam konteks ini adalah Pendidikan Pancasila, yang bertujuan untuk menanamkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai dasar negara. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila seringkali dihadapkan pada tantangan, di antaranya adalah metode pengajaran yang cenderung konvensional, kurangnya keterlibatan aktif siswa, dan kesulitan dalam mengaitkan nilai-nilai abstrak Pancasila dengan pengalaman konkret siswa. Fenomena ini dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya pemahaman mendalam, serta minimnya internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Harjanti & Purnamasari, 2022a).

Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar kerap kesulitan untuk memahami konsep-konsep abstrak, termasuk nilai-nilai Pancasila, tanpa adanya media atau metode pembelajaran yang menarik dan relevan. Pembelajaran yang berpusat pada guru dan minimnya interaksi seringkali membuat siswa pasif, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Padahal, Pancasila tidak hanya sekadar hafalan, tetapi juga memerlukan pemahaman kontekstual dan kemampuan untuk merefleksikan diri serta berinteraksi sosial sesuai dengan nilai-nilai tersebut. Selain itu, pengembangan penerimaan diri pada remaja juga menjadi aspek penting yang perlu diintegrasikan dalam proses pembelajaran, karena kesadaran akan diri sendiri adalah fondasi untuk memahami peran dalam masyarakat Pancasila.

Data-data empiris dari berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi. Misalnya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Sulistyo, 2016). Model TGT mendorong kompetisi positif antar kelompok, memotivasi siswa untuk berkolaborasi dan saling membantu dalam memahami materi (Suryanto et al., 2023). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti kartu permainan juga menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan pemahaman konsep, minat, dan kemampuan bekerjasama siswa (Maula et al., 2023). Media kartu dapat menyederhanakan konsep kompleks menjadi bentuk yang lebih visual dan menarik, sesuai dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar.

Melihat permasalahan dan potensi solusi tersebut, gagasan untuk mengintegrasikan pengenalan diri dan nilai Pancasila melalui permainan kartu bernama "Ruang Validasi" yang diimplementasikan dengan model TGT menjadi relevan. Permainan "Ruang Validasi" dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mengenali diri, memahami emosi, dan mengaitkannya dengan nilai-nilai Pancasila, sekaligus melatih kerja sama dan komunikasi melalui dinamika TGT. Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam kajian ini adalah Bagaimana inovasi pembelajaran "Ruang Validasi" yang mengintegrasikan pengenalan diri dan nilai Pancasila melalui model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Tujuan kajian ini adalah untuk menganalisis potensi dan efektivitas integrasi pengenalan diri dan nilai Pancasila melalui permainan "Ruang Validasi" dengan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, keterampilan sosial, dan internalisasi nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar berdasarkan kajian literatur yang relevan.

Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar memegang peranan krusial dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa, termasuk internalisasi nilai-nilai luhur bangsa. Salah satu mata pelajaran fundamental dalam konteks ini adalah Pendidikan Pancasila, yang bertujuan untuk menanamkan pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai dasar negara. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila seringkali dihadapkan pada tantangan, di antaranya adalah

metode pengajaran yang cenderung konvensional, kurangnya keterlibatan aktif siswa, dan kesulitan dalam mengaitkan nilai-nilai abstrak Pancasila dengan pengalaman konkret siswa. Fenomena ini dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya pemahaman mendalam, serta minimnya internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Harjanti & Purnamasari, 2022b)

Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar kerap kesulitan untuk memahami konsep-konsep abstrak, termasuk nilai-nilai Pancasila, tanpa adanya media atau metode pembelajaran yang menarik dan relevan. Pembelajaran yang berpusat pada guru dan minimnya interaksi seringkali membuat siswa pasif, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Padahal, Pancasila tidak hanya sekadar hafalan, tetapi juga memerlukan pemahaman kontekstual dan kemampuan untuk merefleksikan diri serta berinteraksi sosial sesuai dengan nilai-nilai tersebut. Selain itu, pengembangan penerimaan diri pada remaja menjadi aspek penting yang perlu diintegrasikan dalam proses pembelajaran, karena kesadaran akan diri sendiri adalah fondasi untuk memahami peran dalam masyarakat Pancasila. Data-data empiris dari berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa inovasi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi. Misalnya, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Sulistyo, 2016).

Model TGT mendorong kompetisi positif antar kelompok, memotivasi siswa untuk berkolaborasi dan saling membantu dalam memahami materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti kartu permainan juga menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan pemahaman konsep, minat, dan kemampuan bekerjasama siswa (Harjanti & Purnamasari, 2022a).

Media kartu dapat menyederhanakan konsep kompleks menjadi bentuk yang lebih visual dan menarik, sesuai dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar. Melihat permasalahan dan potensi solusi tersebut, gagasan untuk mengintegrasikan pengenalan diri dan nilai Pancasila melalui permainan kartu bernama "Ruang Validasi" yang diimplementasikan dengan model TGT menjadi relevan. Permainan "Ruang Validasi" dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mengenali diri, memahami emosi, dan mengaitkannya dengan nilai-nilai Pancasila, sekaligus melatih kerja sama dan komunikasi melalui dinamika TGT. Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam kajian ini adalah: Bagaimana inovasi pembelajaran "Ruang Validasi" yang mengintegrasikan pengenalan diri dan nilai Pancasila melalui model Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Tujuan kajian ini adalah untuk menganalisis potensi dan efektivitas integrasi pengenalan diri dan nilai Pancasila melalui permainan "Ruang Validasi" dengan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, keterampilan sosial, dan internalisasi nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar berdasarkan kajian literatur yang relevan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan tinjauan literatur. Data dikumpulkan melalui penelusuran pustaka terhadap artikel ilmiah, buku, dan laporan yang relevan dengan topik pengenalan diri, manajemen emosi, internalisasi nilai Pancasila, inovasi pembelajaran, dan model Team Games Tournament (TGT) pada jenjang sekolah dasar. Penelusuran dilakukan pada basis data akademik seperti Google Scholar dan portal jurnal pendidikan dengan fokus pada literatur 10 tahun terakhir. Artikel yang diidentifikasi kemudian dianalisis isinya untuk mengidentifikasi permasalahan, konsep-konsep kunci, dan model pembelajaran yang relevan, yang kemudian disintesis untuk merumuskan inovasi pembelajaran "Ruang Validasi." Tujuan analisis ini adalah untuk mendeskripsikan model inovasi secara komprehensif berdasarkan landasan teoretis dan empiris dari literatur yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Review Jurnal

No	Judul	Pengarang	Tahun	Kesimpulan
1	Pembelajaran Kartu Permainan Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tema Persatuan dalam Perbedaan Siswa Kelas VI SD	Harjanti, E., & Purnamasari, I.	2022	Penggunaan kartu permainan berbasis Profil Pelajar Pancasila efektif meningkatkan pemahaman konsep pada tema persatuan dalam perbedaan.
2	Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas 3 SDN Mergosono 2 Malang	Helmaniah, S., & Setiawan, D. A.	2024	TGT berbantuan media kartu soal efektif meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa.
3	Implementasi Permainan Singing Estafet dan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember	Maula, L. H., Prayogo, M. S., Arafah, F., & Hidayatullah, A.	2023	Penggunaan media kartu soal terbukti meningkatkan minat dan pemahaman siswa.
4	Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN	Sulistyo, I.	2016	Penerapan TGT berhasil meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran PKN, menunjukkan bahwa TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik.
5	The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Model and Motivation on Understanding Pancasila Philosophy	Suryanto, H., Ghofur, A., & Zaman, A. Q.	2023	Model TGT dan motivasi secara signifikan memengaruhi pemahaman filosofi Pancasila, mendukung penggunaan TGT untuk internalisasi nilai.
6	Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kecerdasan	Mariyanti & Susanto R.	2017	Model TGT berpengaruh positif terhadap kecerdasan interpersonal siswa pada mata pelajaran IPS.

No	Judul	Pengarang	Tahun	Kesimpulan
	Interpersonal Pada Mata Pelajaran IPS			
7	ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR	Wulandari, F. K., & Mulyadiprana, A.	2025	TGT berpengaruh terhadap keterampilan sosial pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
8	Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Gerokgak	Ardiana, I. P. A. S., Primayana, K. H., & Ardiawan, I. K. N.	2025	TGT berorientasi budaya lokal meningkatkan keterampilan berpikir kritis Pendidikan Pancasila.
9	Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IIB Pada Pendidikan Pancasila	Hanifah, Rochmiyati, S., Nur & Dewana, E., U.	2024	Penerapan TGT efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas IIB.
10	PENGEMBANGA N MEDIA CARD EDU SPIN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR	Fidia Ngandi	2025	Pengembangan media kartu (Card Edu Spin) menunjukkan potensi inovasi media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
11	Jendela Soal Sebagai Media Pembelajaran di SD	Fitriah, A., & Aryani, Z.	2025	Konsep "jendela soal" sebagai media pembelajaran memberikan ide tentang pengembangan alat interaktif yang relevan.
12	Pengembangan Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di	Syafitri, A. N. F. F. D	2023	Pengembangan media permainan kartu yang spesifik untuk suku bangsa relevan dengan materi keberagaman Pancasila dan ide

No	Judul	Pengarang	Tahun	Kesimpulan
	Sekolah Dasar			permainan kartu.
13	Peningkatan Hasil Belajar PPKN Materi Perumusan Dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Melalui Metode Pembelajaran Make A Match Pada Siswa Kelas VIIA SMPN 2 Secang Kabupaten Magelang	Nurjani, N.	2023	Metode pembelajaran yang melibatkan kartu (Make A Match) efektif meningkatkan hasil belajar PPKn tentang Pancasila.
14	Penerapan Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PKn Materi Memahami Makna dan Nilai-Nilai Pancasila di MI Muhammadiyah Wonorejo Tlogowungu Pati	Farihah, N., & Miftiyana, N.	2024	Metode Index Card Match efektif meningkatkan hasil belajar PKn materi Pancasila.
15	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KWARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEJARAH LAHIRNYA PANCASILA KELAS V DI SD NEGERI SUKOSARI JOGOROTO	Lutfiyah Tri wahyuni & Emy Yunita Pratiwi	2025	Media kartu kwartet memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi Sejarah Lahirnya Pancasila.

Kajian literatur ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran melalui integrasi pengenalan diri dan nilai Pancasila menggunakan permainan kartu "Ruang Validasi" dengan model Teams Games Tournament (TGT) memiliki potensi signifikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Pembahasan akan menguraikan potensi inovasi ini berdasarkan tinjauan literatur yang ada.

1. Peningkatan Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pancasila melalui TGT dan Media Kartu Model TGT telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila. Penelitian oleh (Hanifah; Rochmiyati & Nur Dewana, 2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IIB. Hal ini mengindikasikan bahwa TGT cocok untuk berbagai jenjang di Sekolah Dasar. Penggunaan media kartu dalam "Ruang Validasi" akan mendukung peningkatan pemahaman ini. (Harjanti & Purnamasari, 2022a) menemukan bahwa kartu permainan berbasis profil pelajar Pancasila efektif meningkatkan pemahaman konsep "persatuan dalam perbedaan". Demikian pula, (Maula et al., 2023) menunjukkan bahwa media kartu soal dapat meningkatkan pemahaman siswa. (Farihah et al., 2024) juga mendukung efektivitas metode kartu

- (Index Card Match) dalam meningkatkan hasil belajar PKn materi Pancasila. (Fitriah & Aryani, 2025) juga memperkenalkan konsep "jendela soal" sebagai media pembelajaran yang interaktif. (Nurjani, 2023) juga menunjukkan peningkatan hasil belajar PPKn dengan metode yang melibatkan interaksi siswa. Kombinasi TGT dengan media kartu soal yang terstruktur dalam "Ruang Validasi" akan memperkuat pemahaman nilai-nilai Pancasila secara kognitif.
2. Peningkatan Motivasi dan Minat Belajar Motivasi adalah pendorong utama dalam proses belajar. (Sulistyo, 2016) secara eksplisit menemukan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran PKN. (Suryanto et al., 2023) lebih lanjut menguatkan temuan ini dengan menunjukkan bahwa TGT, bersama dengan motivasi, berpengaruh positif terhadap pemahaman filosofi Pancasila. Sifat kompetitif yang sehat dalam TGT, ditambah dengan elemen permainan dari kartu "Ruang Validasi," akan menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan menarik. (Syafitri, 2023) yang mengembangkan media "KAPTEN SUBASA" (Kartu Permainan Suku Bangsa) untuk Pendidikan Pancasila, serta (Tri & Emy, 2025) yang meneliti penggunaan kartu kwartet, menunjukkan bahwa media kartu dapat menjadi inovasi yang efektif untuk menarik minat siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
 3. Pengembangan Keterampilan Sosial, Kecerdasan Interpersonal, dan Berpikir Kritis Salah satu kekuatan utama model TGT adalah kemampuannya untuk menumbuhkan keterampilan sosial. (Helmaniah & Setiawan, 2024) secara spesifik menunjukkan bahwa TGT berbantuan media kartu soal berhasil meningkatkan kemampuan bekerjasama siswa. (Wulandari & Mulyadiprana, 2025) secara komprehensif menganalisis pengaruh TGT terhadap keterampilan sosial pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Lebih lanjut, (Mariyanti; Susanto R, 2017) menemukan bahwa TGT berpengaruh positif terhadap kecerdasan interpersonal siswa pada mata pelajaran IPS. Ini sangat relevan karena kecerdasan interpersonal adalah fondasi untuk memahami dan berinteraksi sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. (Ardiana et al., 2025) bahkan menunjukkan bahwa TGT yang berorientasi Tri Hita Karana dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam Pendidikan Pancasila. "Ruang Validasi" dengan kartu-kartu yang memicu interaksi dan diskusi tim akan secara langsung melatih keterampilan-keterampilan ini, mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang kolaboratif dan berpikir kritis.
 4. Integrasi Pengenalan Diri dan Internalisasi Nilai Pancasila "Ruang Validasi" sebagai permainan kartu yang dirancang untuk mengintegrasikan pengenalan diri dapat memfasilitasi hal ini melalui interaksi yang dibangun oleh TGT dan konten kartu. Kartu-kartu dalam "Ruang Validasi" yang mendorong siswa untuk berbagi pemikiran, emosi, atau pandangan terkait studi kasus Pancasila dapat memicu refleksi diri. Ketika siswa berinteraksi dan memahami perspektif teman-temannya dalam konteks nilai Pancasila, mereka secara tidak langsung sedang melatih empati dan menghargai perbedaan, yang merupakan bagian integral dari pengenalan diri dan penanaman nilai-nilai seperti Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, serta Persatuan Indonesia. Permainan yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri dan divalidasi oleh teman-temannya dalam konteks nilai-nilai positif akan memperkuat internalisasi Pancasila

SIMPULAN

Kajian literatur ini menyimpulkan bahwa inovasi pembelajaran "Ruang Validasi" yang mengintegrasikan pengenalan diri dan nilai Pancasila melalui model Teams Games Tournament (TGT) memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Integrasi ini mampu meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan minat siswa, serta mengembangkan

keterampilan sosial, kecerdasan interpersonal, dan berpikir kritis. Desain "Ruang Validasi" yang mendorong interaksi dan refleksi dalam konteks nilai-nilai Pancasila dapat memfasilitasi pengenalan diri secara tidak langsung dan berkontribusi pada internalisasi nilai secara lebih mendalam. Implikasi dari kajian ini adalah perlunya pengembangan dan implementasi lebih lanjut inovasi serupa dalam kurikulum Pendidikan Pancasila untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa. Rekomendasi lebih lanjut adalah melakukan penelitian tindakan kelas untuk menguji efektivitas langsung "Ruang Validasi" di lapangan, serta mengembangkan panduan implementasi yang komprehensif bagi guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, I. P. A. S., Primayana, K. H., & Ardiawan, I. K. N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar Gugus IV Kecamatan Gerokgak. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1743>
- Fariyah, N., Miftiyana, N., & Artikel, S. (2024). Penerapan Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PKn Materi Memahami Makna dan Nilai-Nilai Pancasila di MI Muhammadiyah Wonorejo Tlogowungu Pati Informasi Artikel A B S T R A K. *EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif*, 1(1), 339–343. <https://doi.org/10.57255/eduspirit.v1i1.17>
- Fidia Ngadi N. (2025). Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (5)(2).
- Fitriah, A., & Aryani, Z. (2025). Jendela Soal Sebagai Media Pembelajaran di SD. In *Jurnal Inovasi Wawasan Akademik* (Vol. 1, Issue 1). <https://naluriedukasi.com/index.php/jiwa>
- Hanifah; Rochmiyati, S., & Nur Dewana, E. (2024). Penerapan Model Kooperatif Learning Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IIB Pada Pendidikan Pancasila. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 3(1).
- Harjanti, E., & Purnamasari, I. (2022a). Pembelajaran Kartu Permainan Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tema Persatuan dalam Perbedaan Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(2), 2774–2156.
- Harjanti, E., & Purnamasari, I. (2022b). Pembelajaran Kartu Permainan Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Tema Persatuan dalam Perbedaan Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(2), 2774–2156.
- Helmaniah, S., & Setiawan, D. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas 3 SDN Mergosono 2 Malang. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 1327–1336. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Mariyanti; Susanto R. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran IPS. In *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue 4).
- Maula, L. H., Prayogo, M. S., Arafah, F., & Hidayatullah, A. (2023). Implementasi Permainan Singing Estafet dan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa Kelas VB SD Al Baitul Amien 02 Jember. *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 33–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.56842/pendikdas.v4i2.204>
- Nurjani, N. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PPKN Materi Perumusan Dan Penetapan Pancasila Sebagai Dasar Negara Melalui Metode Pembelajaran Make A Macth

- Pada Siswa Kelas VIIA SMPN 2 Secang Kabupaten Magelang. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 2(1), 66–77.
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23960%2Fjss.v4i1.10963>
- Suryanto, H., Ghofur, A., & Zaman, A. Q. (2023). The Effect of the Teams Games Tournament (TGT) Model and Motivation on Understanding Pancasila Philosophy. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 402–423. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.721>
- Syafitri, A. N. F. F. D. (2023). Pengembangan Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*. Syafitri, A. N. F. F. D. Pengembangan Media KAPTEN SUBASA (Kartu Permainan Suku Bangsa) Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.
- Tri, L. W., & Emy, Y. P. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KWARTET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEJARAH LAHIRNYA PANCASILA KELAS V DI SD NEGERI SUKOSARI JOGOROTO. *JINU*, 2(3), 221–232. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4454>
- Wulandari, F. K., & Mulyadiprana, A. (2025). ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR: ANALISIS PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25510>