

## Penggunaan Metode Diskusi Kelompok melalui Media Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pancasila pada siswa Kelas V SDN Tirtoyoso

Fajarina Hidayatunnisa<sup>1</sup>, Ujang Saputra<sup>2</sup>, Auva Dina Naja<sup>3</sup>, Moh Salimi<sup>4</sup>, Diah Ayu Purbani<sup>5</sup>

Universitas Sebelas Maret<sup>1234</sup>, SD Negeri Tirtoyoso<sup>5</sup>  
ppg.fajarinahidayatunnisa01130@program.belajar.id

---

### Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

*This study aims to evaluate the effectiveness of using group discussion methods supported by game media in improving student learning outcomes in the subject of Pancasila in grade V at SDN Tirtoyoso. The research method employed is Classroom Action Research with a descriptive qualitative approach. The results indicate that the implementation of this method significantly enhances student engagement, with 90% of students actively participating in discussions and achieving an average score of 98 in the third cycle, up from 75 in the first cycle. Students demonstrated high enthusiasm and were able to internalize Pancasila values more effectively. These findings recommend the use of interactive methods in teaching to enhance student learning outcomes and motivation.*

**Keywords:** Group discussion method, game media, learning outcomes, Pancasila education, elementary students

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan metode diskusi kelompok yang didukung media game dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila di kelas V SDN Tirtoyoso. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil menunjukkan bahwa penerapan metode ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, dengan 90% siswa aktif berdiskusi dan mencapai rata-rata nilai 98 pada siklus ketiga, meningkat dari 75 pada siklus pertama. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik. Temuan ini merekomendasikan penggunaan metode interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

**Kata kunci:** Metode diskusi kelompok, media game, hasil belajar, Pendidikan Pancasila, siswa SD

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila terbukti memiliki kontribusi besar terhadap dasar pendidikan bangsa Indonesia. Hal itu dapat dikaitkan dengan simpulan penelitian Damri (2020) bahwa pendidikan Pancasila memiliki tujuan dalam mendukung keberhasilan pencapaian pendidikan nasional serta membina moral yang diharapkan dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu manfaat dan fungsi pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah agar setiap masyarakat dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik tanpa memandang perbedaan atau keberagaman yang ada. Keaktifan berkomunikasi ini diperlukan sebagai sarana interaksi serta memenuhi nilai-nilai kelompok dari sebuah masyarakat. Berkaitan dengan hal tersebut ditemukan data bahwa Kemampuan pemahaman siswa SDN Tirtoyoso di kelas V dalam pembelajaran PPKn dianggap masih kurang karena rendahnya hasil yang didapatkan pada ranah kognitif. Hal itu dapat dikaitkan dengan simpulan penelitian Kasmita (2019) bahwa kemungkinan penyebab terjadinya kesulitan belajar lain yang dihadapi oleh peserta didik dalam memahami pelajaran PPKn adalah karena luasnya materi yang beragam dan dalam proses belajar peserta didik sering menggunakan setengah kemampuan otak kirinya saja atau sekedar menghafal. Keaktifan berkomunikasi juga harus dikuasai oleh para peserta didik dengan tujuan dapat mempersiapkan peserta didik menghadapi persaingan dalam kemajuan zaman yang membutuhkan kemampuan komunikasi. Hal tersebut dapat dilatih dengan adanya penerapan metode diskusi dalam pembelajaran. Pemilihan media game sebagai alat bantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pancasila, didorong oleh kebutuhan untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dalam konteks pendidikan, game dapat menghadirkan elemen motivasi dan keterlibatan yang seringkali kurang hadir dalam metode konvensional. Dengan menggunakan game, konsep-konsep Pancasila dapat disajikan dalam bentuk yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut.

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Tirtoyoso, banyak siswa yang menunjukkan rendahnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang aktif dalam berdiskusi dan berpartisipasi. Mereka lebih banyak mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, seperti ceramah. Hal ini menyebabkan materi Pancasila, yang seharusnya dapat diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari, sulit dipahami oleh siswa.

Berdasarkan data nilai sebelumnya dari guru kelas didapatkan hasil bahwa rata-rata nilai siswa pada ujian Pancasila sebelum penerapan metode diskusi kelompok dan media game adalah 65, yang tergolong rendah. Hanya 40% siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Fenomena tersebut juga dibuktikan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi saat belajar menggunakan game dibandingkan dengan metode konvensional.

Oleh karena itu, kemampuan komunikasi perlu dilatih melalui metode diskusi untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan zaman. Penggunaan media game sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Pancasila dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila.

Berikut merupakan tabel hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran Pancasila kelas V SDN Tirtoyoso:

**Tabel 1**  
**Hasil Observasi Pembelajaran Pancasila**

Indikator	Hasil Observasi
Keterlibatan Peserta didik	Saat menggunakan metode konvensional (ceramah), hanya sekitar 30% siswa yang aktif bertanya atau berpartisipasi. Sedangkan ketika pembelajaran menggunakan game, hampir 80% siswa terlibat aktif dalam diskusi dan berbagi pendapat.
Antusiasme	Dalam sesi pembelajaran konvensional, siswa terlihat kurang antusias, dengan banyak yang bermain-main atau tidak fokus. Namun, ketika menggunakan game, ekspresi wajah siswa menunjukkan kegembiraan, dan mereka lebih bersemangat saat menjawab pertanyaan.
Kolaborasi dalam Diskusi	Observasi mencatat bahwa saat menggunakan game, siswa cenderung lebih bekerja sama dalam kelompok, saling membantu, dan berkolaborasi dalam menyelesaikan tantangan. Dalam metode konvensional, interaksi antar siswa lebih terbatas.
Waktu Penyelesaian Tugas	Waktu yang dibutuhkan siswa untuk menyelesaikan tugas dalam pembelajaran konvensional rata-rata 20 menit, sedangkan dalam pembelajaran dengan game, siswa mampu menyelesaikan tugas dalam waktu 10 menit, menunjukkan motivasi dan kecepatan belajar yang lebih tinggi.
Feedback Positif	Siswa mengungkapkan pendapat positif tentang penggunaan game dalam pembelajaran. Sebagian besar dari mereka menyatakan bahwa mereka merasa lebih menyenangkan dan lebih mudah memahami materi Pancasila ketika belajar dengan cara ini.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan game sebagai media pembelajaran meningkatkan motivasi siswa, mendorong keterlibatan aktif, serta mempercepat pemahaman materi, dibandingkan dengan metode konvensional.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam penerapan metode diskusi kelompok menggunakan media game?
2. Bagaimana respons siswa terhadap penerapan metode diskusi kelompok melalui media game dalam pembelajaran Pancasila?
3. Bagaimana penggunaan metode diskusi kelompok melalui media game dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SDN Tirtoyoso?

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam penerapan metode diskusi kelompok dengan media game.
2. Untuk mengevaluasi respons siswa terhadap penerapan metode diskusi kelompok melalui media game dalam proses pembelajaran Pancasila.
3. Untuk menganalisis pengaruh penggunaan metode diskusi kelompok melalui media game terhadap hasil belajar mata pelajaran Pancasila pada siswa kelas V SDN Tirtoyoso.

Dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas metode yang diterapkan dan memberikan rekomendasi untuk peningkatan proses pembelajaran di kelas.

## METODE

Penelitian ini menggunakan bentuk pendekatan deskripsi kualitatif. Arikunto (2010) menjelaskan bahwa metode PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu perbaikan pembelajaran di kelas. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang menyangkut masalah kelas.

Desain penelitian ini dilakukan dengan cara menggunakan sebuah kelas eksperimen dari 25 siswa di kelas V SDN Tirtoyoso. Hal pertama yang dilakukan adalah membuat perencanaan, observasi dan kemudian memfokuskan kepada kegiatan pembelajaran untuk nantinya diimplementasikan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode diskusi kelompok melalui media game, serta data survei motivasi siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar dan kuesioner. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi Pancasila, sedangkan kuesioner digunakan untuk mendapatkan informasi tentang motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah mengamati pelaksanaan kegiatan sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan tindakan. Data hasil dari pengamatan tindakan dicari penjelasannya, dianalisis, dan dikaji secara matang sehingga dapat diketahui apa yang harus diperbaiki dan dipertahankan. Data hasil belajar dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata nilai. Data kuesioner dianalisis secara kualitatif untuk menggambarkan respons siswa terhadap metode yang diterapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada siklus 1, peserta didik mempelajari nilai-nilai Pancasila yang berkaitan dengan kebiasaan sehari-hari, seperti gotong royong, keadilan sosial, dan sikap toleransi. Dari siklus pertama, ditemukan bahwa siswa dapat menerima pembelajaran materi "Pancasila Kebiasaan Hidupku" dengan baik melalui metode diskusi kelompok yang didukung oleh media game. Guru memberikan game pembelajaran berupa menyelesaikan Teka Teki Silang secara berkelompok. Berdasarkan pengamatan guru, sekitar 85% siswa menunjukkan kemampuan berdiskusi yang baik dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil refleksi terhadap indikator pencapaian yang telah ditetapkan sebelumnya menunjukkan bahwa siswa:

1. Aktif berdiskusi mengenai nilai-nilai Pancasila yang berkaitan dengan kebiasaan sehari-hari.
2. Berani menyampaikan gagasan dan pendapat mereka.
3. Mengikuti pembelajaran dengan antusias, serta
4. Menyimak materi dengan tenang.

Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi siswa dalam memahami materi. Sebagai solusi, guru menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Guru juga memberikan penjelasan yang jelas dan bertahap agar siswa dapat memahami materi dengan baik, mulai dari menerjemahkan konsep Pancasila, menafsirkan maknanya, hingga mengaitkan dengan kebiasaan hidup sehari-hari. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan siswa dapat lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan mereka.

Pada siklus 2, peserta didik mempelajari nilai-nilai Pancasila yang berkaitan dengan kebiasaan sehari-hari, seperti gotong royong, keadilan sosial, dan sikap toleransi. Hasil tindakan dari siklus 2 menunjukkan bahwa siswa dapat memahami materi "Gotong Royong adalah Ciri Khas Bangsa" dengan baik melalui penerapan metode diskusi kelompok yang didukung oleh media game. Guru memberikan game pembelajaran berupa menyelesaikan kuis melalui platform Wordwall. Berdasarkan pengamatan guru mengenai aktivitas berdiskusi siswa, diperoleh hasil bahwa 90% siswa telah menunjukkan kemampuan berdiskusi yang baik dan sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Hasil refleksi terhadap indikator pencapaian yang telah ditetapkan sebelumnya menunjukkan bahwa:

1. Siswa aktif berdiskusi mengenai nilai-nilai gotong royong.
2. Siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat dan antusias tinggi.
3. Siswa aktif bertanya untuk memperdalam pemahaman mereka tentang gotong royong.
4. Siswa berani mengajukan gagasan dan pendapat selama diskusi.
5. Siswa mengikuti pembelajaran dengan tenang dan menyimak penjelasan guru dengan baik.

Dengan penerapan metode diskusi kelompok melalui media game, siswa menjadi lebih terlibat dan mampu memahami pentingnya nilai gotong royong sebagai ciri khas bangsa. Hasil ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan dasar untuk pengembangan pembelajaran selanjutnya.

Pada siklus 3, peserta didik mempelajari nilai gotong royong sebagai bentuk tolong menolong dalam kehidupan sehari-hari, serta penerapan nilai-nilai Pancasila dalam konteks sosial. Hasil tindakan dari siklus 3 menunjukkan bahwa siswa dapat memahami materi "Gotong Royong dalam Tolong-Menolong" dengan baik melalui penerapan metode diskusi kelompok yang didukung oleh media game. Berdasarkan pengamatan guru mengenai aktivitas berdiskusi siswa, diperoleh hasil bahwa 98% siswa menunjukkan kemampuan berdiskusi yang baik dan sangat antusias mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Hasil refleksi terhadap indikator pencapaian yang telah ditetapkan sebelumnya menunjukkan bahwa:

1. Siswa aktif berdiskusi tentang contoh-contoh gotong royong dalam konteks tolong-menolong.
2. Siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat yang tinggi.
3. Siswa aktif bertanya untuk memahami lebih dalam tentang pentingnya gotong royong.
4. Siswa berani mengajukan gagasan serta memberikan pendapat dalam diskusi.

5. Siswa mengikuti pembelajaran dengan tenang dan menyimak penjelasan guru dengan baik.

Dengan penerapan metode diskusi kelompok melalui media game, siswa menjadi lebih terlibat dan mampu menginternalisasi nilai gotong royong dalam konteks tolong-menolong. Hasil ini menunjukkan bahwa metode yang diterapkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan dasar yang kuat untuk melanjutkan pembelajaran di siklus berikutnya.

**Tabel 2. Hasil observasi guru  
Penerapan metode diskusi kelompok dengan media game**

No	Aspek yang Diamati	Kriteria	Skor dan Indikator			
			1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal	Guru melakukan apersepsi melalui pertanyaan pemantik yang diberikan kepada peserta didik.				✓
		Guru menghubungkan apersepsi dengan materi Pelajaran yang akan dipelajari.			✓	
		Guru menyiapkan ruang, alat, dan media pembelajaran, serta menyampaikan tujuan pembelajaran.			✓	
2.	Kegiatan Inti	<b>Diskusi 1:</b> menggunakan media buku ajar. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang materi gotong royong pada pembelajaran PKN.				✓
		<b>Diskusi 2:</b> menggunakan media digital. Guru menggunakan media <i>wordwall</i> dan video pembelajaran interaktif secara efektif dan efisien. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, berpikir, berpendapat dan berinisiatif.				✓
		<b>Diskusi 3:</b> menggunakan LKPD. Peserta didik melaksanakan diskusi kelompok berdasarkan media/LKPD/tugas yang diberikan. Guru melakukan pengelolaan kelas dengan efektif.				✓
		<b>Diskusi 4:</b> Peserta didik mempresentasikan tugas melalui hasil diskusi yang dilakukan.				✓
		<b>Diskusi 5:</b> Guru memberikan kesempatan siswa untuk menanggapi hasil tugas temannya.			✓	
		Guru memberikan umpan balik, masukan atau perbaikan tentang tugas yang telah dilakukan siswa				✓
		Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya tentang hal yang belum dipahami berkaitan dengan materi pembelajaran.			✓	

3.	Kegiatan Akhir/Penutup	Siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran dengan bantuan guru.			✓	
		Guru memberi penguatan dan memotivasi siswa untuk rajin belajar.				✓
		Guru menutup pembelajaran.				✓
		Jumlah Skor	47			
		Nilai Akhir	90			

Keterangan:

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Sangat Baik

Pedoman Penilaian Keterampilan

*Jumlah skor siswa*

Nilai Akhir =  $\frac{\text{jumlah skor maksimum}}{100} \times 100$

Pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri Tirtoyoso tahun ajaran 2024/2025 diterapkan suatu metode pembelajaran yaitu metode diskusi kelompok dengan dukungan media game interaktif yakni teka teki silang dan kuis yang dilaksanakan dengan 3 kali siklus. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa metode diskusi kelompok dapat meningkatkan hasil belajar materi keberagaman suku bangsa Indonesia pada siswa. Ditemukan hasil akhir bahwa pada siklus 3, 90% siswa telah mencapai nilai diatas 70. Peserta didik juga menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran serta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap metode diskusi kelompok dan media game yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Pada setiap pertemuan, peneliti memberikan bentuk umpan balik berupa penugasan mengikuti diskusi, mempresentasikan hasil diskusi kelompok, mengerjakan lembar diskusi kelompok serta mengerjakan tes evaluasi pemahaman pada setiap siklusnya. Hal ini digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila terjadi karena metode diskusi kelompok melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Hal tersebut relevan dengan teori milik Sudiyono (2021) dalam bukunya yang berjudul "Metode Diskusi Kelompok dan Penerapannya dalam Pembelajaran" yang menjelaskan bahwa metode diskusi kelompok memiliki kelebihan dalam membantu proses pembelajaran karena siswa akan aktif menyampaikan ide/gagasan yang mereka peroleh dari materi pembelajaran, melatih siswa untuk dapat berpikir kritis dan mencari jawaban/solusi dari setiap permasalahan yang timbul serta melatih sikap saling menghargai. Dengan pendekatan ini, perhatian lebih terfokus pada siswa, yang bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan materi pembelajaran. Hal ini memungkinkan mereka untuk memahami informasi secara mandiri, mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret, serta menganalisis berbagai masalah. Selain itu, siswa dilatih untuk berkolaborasi, berbagi pendapat, dan merasa lebih nyaman dalam menerima materi. Mereka juga didorong untuk berani mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Herlina (2019), yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa SD yang belajar melalui metode diskusi kelompok cenderung lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Kemudian melalui pemanfaatan media game untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pancasila dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dan memahami materi dengan lebih baik serta

meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pancasila, yang tercermin melalui nilai-nilai belajar yang lebih baik.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Siklus 1 menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa adalah 75 kemudian meningkat pada siklus 2 menjadi 85 dan meningkat lagi pada siklus 3 menjadi 98 sehingga telah mencapai angka kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan yaitu 70.
2. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang diperoleh dari hasil pengamatan dari siklus 1 sampai siklus 3 ketika penelitian tindakan kelas berlangsung. Siswa menunjukkan tingkat antusias terhadap pembelajaran yang diterapkan serta mengalami peningkatan dalam menerima dan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode diskusi kelompok berbantuan media game.
3. Hasil analisis menunjukkan bahwa penelitian telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan sehingga penerapan metode diskusi kelompok dengan media game merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Terkait dengan penemuan, pembahasan dan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, terdapat beberapa rekomendasi yang ingin peneliti ajukan, antara lain:

1. Penggunaan metode diskusi kelompok dengan media game dalam pembelajaran pendidikan Pancasila sangat direkomendasikan karena terbukti efektif dalam membantu siswa menganalisis dan memahami materi.
2. Guru disarankan untuk menghadirkan berbagai inovasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik.
3. Orang tua diharapkan aktif mendukung siswa agar lebih terlibat dalam proses belajar di sekolah. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi panduan bagi pembaca dan peneliti dalam penyampaian materi pembelajaran dan analisis selanjutnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anggalarang. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Group Investigation dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Bandung: Siliwangi Press.
- Arief, A. (2020). Pengantar dan Metodologi Pendidikan Islam. Jakarta: Ciputat.
- Arifin, M. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4),2347.
- Arikunto, Suharsimi. Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah & Pengawas. Yogyakarta: Aditya Media, 2010.
- Aurelia, E. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen Bhineka Tunggal Ika Menggunakan Pembelajaran Snowball Throwing di Kelas V SDN 31 Paninjauan Kabupaten Tanah Datar* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Hasanah, U., Omin, O., & Nuraeni, N. (2021). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif MONIPA Terhadap Hasil Belajar Nilai Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-hari di Kelas VI SDN I Kereseek. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1).
- Juniati, E. (2017). Peningkatkan hasil belajar matematika melalui metode drill dan diskusi kelompok pada siswa kelas VI SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 283-291.

- Kasmita, D. (2019). Penerapan Kurikulum 2013 Untuk Meningkatkan Keaktifan Mata Pelajaran PKN SMA Swasta Meranti. (Doctoral dissertation), 25.
- Nurindah, N., Wibawa, S., & Magfiroh, Z. A. (2024). IMPLEMENTASI MEDIA WORDWALL GAMES DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN PADA SISWA KELASV SDN 2 PAGEREJO. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2635-2644.
- Sudiyono. 2021. *Metode Diskusi Kelompok Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP*. Penerbit Adab.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Research & Desain*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sumarsono, A. (2019). Peningkatan Kompetensi Penelitian Tindakan Kelas Melalui Metode Pelatihan. *Sarwahita*, 16(02), 146-155.
- Sormin, E. R. (2023). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa terhadap Pembelajaran Matematika dengan Metode Problem Solving. *Prisma Universitas Karya Kencana*, 12(1), 295-304.