**MODEL PEMBELAJARAN AMPELA REYEK (AMATI, PELAJARI, LATIHAN,
REFLEKSI, DAN PROYEK) SECARA BERDIFERENSIASI MENGGUNAKAN
PENDEKATAN TPACK PADA PEMBELAJARAN PPKN**

Nawal El Moutawaqil¹, Sutrisna Wibawa²

^{1,2}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa,

¹nawalelmoutawaqil@gmail.com, ²trismagn@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

This research was conducted using qualitative methods and grounded theory approach, involving a teacher and 28 grade V students as research subjects. The research instruments used were observation notes and unstructured interviews. Before the implementation of the AMPELA REYEK Learning Model in a Differentiated manner using TPACK, students were able to master knowledge about ICT but digital innovation and creativity were not yet visible. After the application of the AMPELA REYEK Learning Model in a Differentiated manner using TPACK, 22 out of 28 students showed the development of digital innovation and creativity. AMPELA REYEK Learning Model Differentiated Using TPACK Approach not only improves student learning outcomes on cognitive aspects, but also stimulates students' digital innovation and creativity through PjBL-based projects. Thus, this learning model can be used as an effective alternative in improving the quality of PPKN learning by integrating AMPELA REYEK, differentiated learning, and the TPACK approach.

Keywords: ampela reyek, differentiated learning, TPACK

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dan pendekatan grounded theory, dengan melibatkan seorang guru dan 28 siswa kelas V sebagai subjek penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah catatan observasi dan wawancara tidak terstruktur. Sebelum penerapan Model Pembelajaran AMPELA REYEK secara Berdiferensiasi menggunakan TPACK, siswa sudah mampu menguasai pengetahuan tentang TIK tetapi inovasi dan kreativitas digital belum tampak. Setelah penerapan Model Pembelajaran AMPELA REYEK secara Berdiferensiasi menggunakan TPACK, 22 dari 28 siswa menunjukkan perkembangan inovasi dan kreativitas digital. Model Pembelajaran AMPELA REYEK Berdiferensiasi Menggunakan Pendekatan TPACK tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, tetapi juga merangsang inovasi dan kreativitas digital siswa melalui proyek berbasis PjBL. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PPKN dengan mengintegrasikan AMPELA REYEK, pembelajaran berdiferensiasi, dan pendekatan TPACK.

Kata Kunci: ampela reyek, pembelajaran berdiferensiasi, TPACK

A. Pendahuluan

Sistem pendidikan suatu negara memainkan peran sentral dalam membentuk karakter dan moralitas seseorang. Dalam konteks ini, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 memuat secara jelas cita-cita dan tujuan untuk memandu proses pendidikan yang bermuatan karakter. Konsep pendidikan karakter dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional menitikberatkan pada harapan berkembangnya individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki nilai-nilai karakter dan akhlak yang luhur. Dalam teori ini, rumusan cita-cita dan tujuan dapat dipandang sebagai langkah positif menuju terwujudnya masyarakat yang berakhlak mulia dan bertanggung jawab. Pentingnya konten tertulis dalam implementasi UU Sistem Pendidikan Nasional tidak bisa diabaikan. Memasukkan nilai-nilai moral ke dalam kurikulum, mengembangkan metode pembelajaran yang mengedepankan karakter positif, dan melibatkan pendidik secara aktif merupakan elemen kunci yang perlu diterapkan

secara aktif (Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, n.d.).

Secara teoritis, Indonesia sudah memiliki payung hukum yang baik dalam melaksanakan pendidikan karakter. Namun, realita lapangan belum sejalan dengan UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 khususnya karakter siswa dalam dunia digital. Profil keterampilan digital pelajar Indonesia dapat digambarkan melalui hasil survei UNESCO Digital Kids Asia Pacific (DKAP) yang melibatkan empat negara anggota, termasuk Indonesia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami pengetahuan, perilaku dan sikap anak-anak di dunia digital dan untuk mengidentifikasi praktik penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) terkait literasi digital anak-anak di lingkungan pendidikan. Lima domain DKAP digunakan sebagai kerangka penelitian, antara lain literasi digital, keamanan dan ketahanan digital, partisipasi pemerintah digital, kecerdasan emosional digital, serta kreativitas dan inovasi digital. Temuan menunjukkan bahwa pelajar Indonesia memiliki kompetensi tingkat

tinggi dalam keamanan dan ketahanan digital. Namun terdapat temuan menarik bahwa kemampuan pelajar Indonesia paling rendah dalam bidang kreativitas dan inovasi digital. Meskipun siswa menunjukkan tingkat pengetahuan yang tinggi dalam penggunaan TIK, mereka ditemukan kurang dalam hal inovasi dan kreativitas (Widiputera, 2021). Ponsel pintar merupakan perangkat utama bagi siswa berusia 15 hingga 16 tahun di Indonesia, dan sebagian besar dari mereka memiliki akses yang lebih mandiri terhadap Internet sebagai sumber pembelajaran dan informasi. Secara keseluruhan, anak-anak Indonesia mendapat nilai 'baik' di semua keterampilan digital, kecuali inovasi dan kreativitas, yang hanya dinilai 'sedang'. Meskipun keterampilan tidak berbeda secara signifikan berdasarkan wilayah atau gender, terdapat beberapa perbedaan dalam status sosial ekonomi. Karena peningkatan akses dan konektivitas, anak-anak di Jawa cenderung lebih aktif menggunakan Internet dibandingkan anak-anak yang tinggal di luar pulau. Hasil penelitian ini memberikan landasan penting bagi pemerintah dan pendidik untuk meningkatkan pendekatan mereka

terhadap pendidikan digital, terutama untuk menumbuhkan inovasi dan kreativitas di kalangan siswa.

Kondisi kelas V SDN 2 Karangluhur juga tak jauh dari hasil penelitian oleh DKAP UNESCO. Seluruh siswa sudah memiliki pengetahuan dan akses teknologi yang baik. Namun, inovasi dan kreativitas digital dalam pembelajaran belum tampak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran AMPELA REYEK (Amati, Pelajari, Latihan, Refleksi, dan Proyek) secara Berdiferensiasi menggunakan pendekatan *TPACK* pada Pembelajaran PPKN. Model AMPELA REYEK merupakan gabungan dari beberapa model pembelajaran terkenal yaitu *TGT (Teams Games Tournaments)* dan *PjBL (Project based Learning)*. *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kompetensi siswa melalui latihan kuis dan siswa berperan sebagai pembelajar aktif (Sugiata, 2018). *PjBL (Project based Learning)* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk membangun dan mengaplikasikan

konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri (Afriana, 2015). Pembelajaran berdiferensiasi merupakan suatu pendekatan yang diartikan sebagai metode mengenali dan mengajar sesuai dengan bakat serta gaya belajar yang berbeda-beda dari setiap siswa. Guru dalam konteks ini berperan sebagai fasilitator yang memahami dan menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan individual masing-masing murid. Hal ini didasarkan pada pemahaman bahwa setiap siswa memiliki karakteristik yang unik, sehingga tidak mungkin memberikan perlakuan yang sama kepada semua siswa (Wahyuni, 2022). TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) adalah kerangka kerja konseptual yang menyatukan tiga dimensi kunci pengetahuan guru, yakni Pengetahuan Teknologi (TK), Pengetahuan Pedagogi (PK), dan Pengetahuan Konten (CK). TPACK menggambarkan kompleksitas pengetahuan yang diperlukan oleh guru untuk berhasil mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran (Fakhriyah et al., 2022). Berikut beberapa penelitian

sejenis yang mendukung penelitian ini:

Penelitian dengan judul “Peningkatan Motivasi Belajar dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN” menyatakan bahwa tindakan intervensi yang dilakukan berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa, membangkitkan kerjasama, memfasilitasi siswa untuk mengemukakan pendapat, memberi kesempatan bertanya, dan meningkatkan disiplin siswa. Analisis data pada Siklus I menunjukkan adanya perbaikan signifikan dari rata-rata nilai aktivitas belajar sebesar 18,70% menjadi 47,10%, hasil belajar dari 68,70% menjadi 73,38%, dan data portofolio dari 26,60% menjadi 57%. Peningkatan ini terus berlanjut pada Siklus III dengan rata-rata nilai aktivitas belajar mencapai 82,58%, hasil belajar sebesar 82,41%, menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan mampu memberikan dampak positif secara konsisten (Sulistyo, 2016).

Penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamnets* (TGT) untuk

Meningkatkan Minat Belajar PKn” menyatakan bahwa model pembelajaran ini berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Analisis statistik deskriptif menunjukkan peningkatan rata-rata minat belajar dari siklus I sebesar 16 menjadi 20 pada siklus II. Selain itu, tingkat ketuntasan klasikal siswa juga mengalami peningkatan yang mencolok, yakni dari 77% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT efektif dalam merangsang minat belajar PKn, menciptakan interaksi yang positif di antara siswa, dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dianggap bahwa penerapan model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di tingkat sekolah dasar (Sukasih, 2018).

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project based Learning* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PKn Kelas V di SD Swasta Pesantren Modern Adnan Kecamatan Medan Sunggal

menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran tersebut secara signifikan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata posttest pada kelas eksperimen yang menerapkan Project Based Learning (82,4) lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional (68,4). Hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ menegaskan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN (Khairina, 2020). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Project Based Learning di kelas V SD Swasta Pesantren Modern Adnan Medan Sunggal memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian siswa dalam mata pelajaran PKN. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis proyek memberikan konteks pembelajaran yang lebih menarik dan relevan, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memberikan pengalaman praktis yang lebih mendalam. Oleh karena itu, model pembelajaran Project Based Learning dapat

dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project based Learning* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Kelas IV SD” menyatakan bahwa penerapan model tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Metode eksperimen dengan one group pretest-posttest design menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar post-test siswa mencapai 70,28, dan hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} > (9,613 > 1,711)$, yang mengindikasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Selain itu, dari perhitungan effect size sebesar 1,81 (tinggi) menunjukkan bahwa pengaruh model Project Based Learning terhadap hasil belajar siswa Pendidikan Kewarganegaraan bersifat signifikan (Widyastuti et al., 2016). Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa penerapan model Project Based Learning di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Rasau Jaya memberikan kontribusi positif yang tinggi terhadap hasil belajar siswa dalam

pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan pencapaian akademis siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh dan kontekstual. Oleh karena itu, model Project Based Learning dapat dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dan relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Penelitian dengan judul “Optimalisasi Pembelajaran Berdiferensiasi Konten dan Proses pada Perencanaan Pembelajaran PPKn” menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi berhasil meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih terlibat dan bersemangat dalam pembelajaran, khususnya saat mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Langkah-langkah pembelajaran berdiferensiasi yang diimplementasikan dalam penelitian ini tampaknya memberikan respons yang baik terhadap kebutuhan, bakat, dan gaya belajar peserta didik. Dalam

konteks pendidikan abad ke-21, di mana tantangan pembelajaran semakin kompleks, pembelajaran berdiferensiasi menawarkan solusi untuk memacu motivasi belajar siswa. Melalui pendekatan kualitatif dan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman praktis tentang cara optimalisasi pembelajaran berdiferensiasi (Susanti et al., 2023).

Penelitian dengan judul "Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa SMP" menyatakan bahwa metode ini berhasil memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKn. Latar belakang penelitian yang menyoroti permasalahan kelas yang kurang aktif, ragam kemampuan peserta didik, dan situasi kelas yang kurang kondusif mendorong penelitian ini untuk mencari solusi yang lebih optimal. Dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi melalui pendekatan penelitian tindakan kelas, hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan hasil belajar peserta didik. Dari pra-siklus

dengan tingkat ketuntasan awal sebesar 33,3%, meningkat menjadi 60% pada siklus pertama, dan mencapai 86,6% pada siklus kedua. Peningkatan ini tidak hanya terkait dengan pendekatan berdiferensiasi itu sendiri, tetapi juga dengan pengelolaan kelas yang lebih kondusif dan pembentukan kelompok kecil untuk memberikan bimbingan yang lebih sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran berdiferensiasi dapat dianggap sebagai solusi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama dalam mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam. Kesuksesan penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman praktis tentang penerapan strategi pembelajaran yang responsif terhadap kondisi kelas yang kompleks. Diharapkan, temuan ini dapat menjadi pedoman bagi praktisi pendidikan dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan inklusif (Iksan et al., 2023).

Penelitian dengan judul "*Higher Order Thinking Skill (HOTS)* dan Model Pembelajaran *TPACK* serta Penerapannya pada Mata Kuliah

Strategi Pembelajaran PPKn” menyatakan bahwa pengintegrasian Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) dengan penerapan Model Pembelajaran Technological, Pedagogical And Content Knowledge (TPACK) dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Strategi Pembelajaran PPKn. Model TPACK yang diimplementasikan dalam penelitian ini difokuskan pada pengembangan Higher Order Thinking Skills (HOTS) mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran TPACK dengan mengembangkan HOTS mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Susilawati & Khaira, 2021).

Penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* berbasis *TPACK* Terhadap Hasil Belajar PPKn di Madrasah Ibtidaiyah Swasta” menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran

Contextual Teaching and Learning (CTL) berbasis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penelitian ini menggunakan model quasi-eksperimen dengan desain penelitian nonequivalent control group design. Analisis data menggunakan uji-t dan aplikasi SPSS menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran CTL berbasis TPACK berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif dan afektif siswa kelas III (Furroyda et al., 2022).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan *grounded theory*. *Grounded theory* adalah analisis kualitatif data lapangan yang dilakukan dengan membaca data (catatan lapangan, transkrip wawancara, dan atau dokumen-dokumen yang relevan) lalu menghubungkan data sehingga menjadi suatu kesimpulan (Ruswandi, 2022). Subjek penelitian ini adalah seorang guru dan 28 siswa kelas V.

Instrumen penelitian menggunakan catatan observasi dan wawancara tidak terstruktur. Teknik analysis data yang dilakukan yaitu mengkategorikan informasi, mengidentifikasi dan merencanakan hal-hal yang perlu dilakukan, menulis garis besar rincian informasi, dan membuat kesimpulan untuk dianalisis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model pembelajaran AMPELA REYEK secara Berdiferensiasi menggunakan pendekatan *TPACK* terdiri dari lima tahap yaitu amati, pelajari, Latihan, refleksi, dan proyek. Pertama, siswa mengamati suatu fenomena atau subjek menggunakan pertanyaan pemantik. Pertanyaan pemantik berguna untuk merangsang pemikiran kritis. Pertanyaan pemantik dirancang untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Guru menggunakan pertanyaan pemantik untuk mengaitkan tanggapan siswa kepada tujuan, alur, dan manfaat pembelajaran. Hal tersebut sangat penting dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kedua, siswa mempelajari materi pembelajaran dalam berbagai bentuk sesuai dengan keunikan gaya belajar siswa. Guru

menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk video, lagu, tabel, teks, dan permainan terintegrasi materi norma. Siswa memanfaatkan *chromebook* untuk menjangkau materi tersebut. Hal ini memunculkan praktik baik penerapan diferensiasi pembelajaran pada ranah konten dan proses sekaligus pendekatan *TPACK*. Setiap siswa diberi keleluasaan untuk menentukan sumber dan cara belajar yang sesuai dengan diri mereka. Siswa tampak ramai dan gaduh tetapi dalam ranah fokus mempelajari materi. Ketiga, siswa mengikuti latihan soal untuk mengukur kompetensi setelah mempelajari materi secara mandiri. Pada tahap ini, muncul integrasi model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournaments)* yang mampu meningkatkan kompetensi siswa melalui pembelajaran yang kooperatif. Dalam melaksanakan *TGT (Teams Games Tournaments)*, guru menggunakan aplikasi Kahoot. Keempat, refleksi pembelajaran dilakukan dengan bantuan *Mentimeter*. *Mentimeter* dapat menampilkan rangkuman data secara kolektif dan realtime. Hal ini sangat membantu siswa agar dapat fokus dalam melaksanakan refleksi pembelajaran. Siswa merangkum

pembelajaran dan mengomentari pembelajaran tersebut. Mayoritas siswa merasa senang mengikuti pembelajaran tersebut karena merasa dimudahkan melalui teknologi. Mereka meminta pembelajaran terus dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Namun, beberapa siswa mengeluh karena mendapat ejekan dari murid lain saat pelaksanaan kuis. Kelima, siswa menentukan proyek. Setiap siswa diberi keleluasaan untuk menentukan bentuk proyek sesuai dengan bakat dan minat masing-masing. Hal ini memunculkan praktik baik diferensiasi pembelajaran ranah produk dan model pembelajaran *PjBL* (*Project based Learning*). Dengan menerapkan *PjBL*, inovasi dan kreativitas siswa mulai muncul. 22 dari 28 siswa sudah menunjukkan hal tersebut melalui pemanfaatan digital (poster digital, komik, dan video). Namun, masih ada 6 siswa yang masih berada pada tahap imitasi. Tentu, penerapan *PjBL* perlu dilakukan secara kontinyu untuk mengasah inovasi dan kreativitas digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Afriana, J. (2015). Project based learning (PjBL). *Makalah Untuk*

Tugas Mata Kuliah Pembelajaran IPA Terpadu. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Fakhriyah, F., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2022). *TPACK dalam Pembelajaran IPA*. Penerbit NEM.

Furroyda, A. F., Ibda, H., & Wijanarko, A. G. (2022). Pengaruh model pembelajaran contextual teaching and learning berbasis tpack terhadap hasil belajar PPKN di Madrasah Ibtidaiyah Swasta. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3(2), 145–160.

Iksan, K. M., Alfiandra, A., & Murniati, S. R. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Siswa SMP. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1900–1910.

- Khairina, K. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Kelas V Di Sd Swasta Pesantren Modern Adnan Kecamatan Medan Sunggal.*
- Ruswandi, A. (2022). *Grounded Theory Design.*
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia, 2(2), 78–87.*
- Sukasih, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(3), 256.*
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies, 4(1).*
- Susanti, E., Alfiandra, A., Ramadhan, A. R., Nuriyani, R., Dameliza, O., & Sari, Y. K. (2023). Optimalisasi pembelajaran berdiferensiasi konten dan proses pada perencanaan pembelajaran ppkn. *Educatio, 18(1), 143–153.*
- Susilawati, E., & Khaira, I. (2021). Higher Order Thinking Skill (HOTS) Dan Model Pembelajaran TPACK Serta Penerapannya Pada Matakuliah Strategi Pembelajaran PPKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP), 14(2), 139–147.*
- Wahyuni, A. S. (2022). Pendekatan Berdiferensiasi dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan MIPA, 12(2), 118–126.*
- Widiputera, F. (2021). *Profil Kompetensi Digital Siswa di Indonesia.* Diskusi Tematik, Puslitjak, Balitbang & Perbukuan Kemdikbud.
[https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/materi/1_%e2%80%9cProfil_Kompetensi_Digital_Siswa_Indonesia%e2%80%9d_\(Ferdi_Widiputera,_S_E,_M_E_,_Puslitjak\).pdf](https://pskp.kemdikbud.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/materi/1_%e2%80%9cProfil_Kompetensi_Digital_Siswa_Indonesia%e2%80%9d_(Ferdi_Widiputera,_S_E,_M_E_,_Puslitjak).pdf)

Widyastuti, I., Utami, S., & Uliyanti, E.
(2016). Pengaruh model project
based learning terhadap hasil
belajar pendidikan
kewarganegaraan di kelas IV
SD. *Jurnal Pendidikan Dan
Pembelajaran Khatulistiwa
(JPPK)*, 5(10).