

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL
KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TORUNAMENT PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SDN 04 TALAOK
KABUPATEN PESISIR SELATAN**

Nadila Putri Irawan¹, Atri Waldi², Hana Shilfia Iraqi³, Reinita⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Padang

[1nadillaputriirawan@gmail.com](mailto:nadillaputriirawan@gmail.com), [2atriwaldi@fis.ac.id](mailto:atriwaldi@fis.ac.id), shilfiahana@gmail.com³,
reinita.rei@gmail.com⁴

ABSTRACT

This research aims to describe the improvement in student learning outcomes using the Teams Games Tournament type cooperative model in the Pancasila Education subject class V at SDN 04 Talaok, Pesisir Selatan Regency. This research is Classroom Action Research (PTK) using a qualitative and quantitative approach carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this research were 13 class V students at SDN 04 Talaok in the January-June semester of the 2024/2025 academic year. Research data consists of the results of observations of teaching modules, results of observations of teacher and student activities, as well as student learning outcomes using the Teams Games Tournament type cooperative model. Data collection techniques include observational analysis, tests and non-tests. The research results showed an increase in Pancasila Education learning outcomes from cycle I to cycle II. The learning outcomes of students in cycle I obtained an average of 72,72 (B), increasing in cycle II to 84,25 (A). Thus, it can be concluded that the Teams Games Tournament type cooperative model can improve student learning outcomes in class V Pancasila Education subjects at SDN 04 Talaok, Pesisir Selatan Regency.

Keywords: Learning outcomes, Teams Games Tournament learning model, Pancasila education.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model Kooperatif tipe Teams Games Tournament pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 04 Talaok Kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 04 Talaok yang berjumlah 13 orang pada semester Januari-Juni tahun ajaran 2024/2025. Data penelitian berupa hasil pengamatan modul ajar, hasil pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik menggunakan model Kooperatif tipe Teams Games Tournament. Teknik pengumpulan data berupa analisis pengamatan atau observasi, tes dan non tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dari siklus I ke siklus II. Hasil belajar peserta didik siklus I diperoleh rata-rata 72,72 (B), meningkat pada

siklus II menjadi 84,25 (A). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model Kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 04 Talaok Kabupaten Pesisir Selatan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan sangat berpengaruh bagi seseorang dalam menjalani kehidupannya di masa yang akan datang. Pendidikan pada intinya merupakan usaha yang disengaja untuk meningkatkan potensi individu dengan memberikan mereka kesempatan serta lingkungan untuk memperoleh pengetahuan (Lena, Iraji, Mutmainnah dan Oktavia, 2023). Dengan menempuh pendidikan, diharapkan seseorang di masa depan dapat menjalani kehidupan dengan baik dalam lingkungan akademik maupun sosialnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Waldi, Luthfi dan Reinita (2019) yang menyatakan bahwa Pendidikan seharusnya menghasilkan generasi yang tidak hanya pintar secara intelektual, tetapi juga memiliki moral yang baik.

Dalam Kurikulum Merdeka yang digunakan dalam pendidikan Indonesia saat ini, terdapat mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan mulai dari pendidikan dasar

hingga perguruan tinggi. Hal ini terjadi karena Pendidikan Pancasila memainkan peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Menurut Reinita dan Andrika (2017), pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat dasar bertujuan untuk mencetak peserta didik yang memiliki keterampilan kreatif, mampu berpikir secara kritis, responsif, dan inovatif yang dapat berguna untuk menghadapi tantangan pada masa yang akan datang di tengah masyarakat modern. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila berperan dalam membentuk generasi yang beretika, kuat, dan berkomitmen pada nilai-nilai luhur Pancasila.

Untuk dapat mencapai tujuan pendidikan Pancasila tersebut, diharapkan guru dapat merancang pembelajaran sebaik mungkin yaitu dengan merancang kegiatan pembelajaran yang baik serta memilih model dan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat berpartisipasi

secara aktif dan kreatif, serta pembelajaran dapat berpusat pada peserta didik agar peserta didik lebih memahami materi dan hasil belajarnya dapat meningkat.

Hasil belajar menurut Fitria, et al.,(2024) mengacu pada pencapaian yang dibuat dari mata pelajaran yang diajarkan, yang meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, hasil yang disertifikasi diukur dengan tes standar yang ditetapkan oleh lembaga akademik. Dengan penilaian yang layak dan selaras dengan kurikulum, lembaga akademik dapat menilai keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan, memastikan bahwa peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga pengetahuan untuk menerapkannya dalam situasi praktis.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 25 dan 26 Oktober 2024 di kelas V UPT SDN 04 Talaok, Pesisir Selatan ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pancasila yang memiliki dampak pada peserta didik, seperti : (1) Dalam proses pembelajaran peserta didik kurang diberikan ruang untuk bekerja sama dengan temannya, sehingga pada saat diberikan tugas secara

mandiri peserta didik seringkali berkompromi dengan temannya; (2) Peserta didik kurang terlibat aktif dan kurang semangat dalam proses pembelajaran; (3) Peserta didik kurang memahami materi yang dipelajari, terlihat saat diberikan latihan soal secara individu terdapat peserta didik yang tidak fokus pada tugas dan mencontoh jawaban temannya; (4) Peserta didik kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran.

Permasalahan – permasalahan tersebut berdampak terhadap hasil belajar peserta didik yang belum sepenuhnya memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan keaktifan peserta didik serta memberikan ruang agar peserta didik dapat berdiskusi untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran

Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif, yaitu pembelajaran yang berkolaborasi dengan permainan. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan peserta didik yang berpartisipasi dalam permainan bersama kelompok lain dengan tujuan untuk mengumpulkan poin bagi kelompok mereka masing-masing. Menurut Wati, dkk (2024) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang dapat dengan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran karena memadukan permainan di dalamnya. Hal ini sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang cenderung suka dengan permainan dan rasa kompetitif yang tinggi.

Menurut Azizah dan Nugroho (2024), model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pendekatan yang terbukti efektif dan mudah diimplementasikan, karena melibatkan semua peserta didik tanpa memandang perbedaan status atau latar belakang. Dalam model ini, peserta didik berfungsi

sebagai tutor sebaya, dimana mereka saling membantu dan mendukung dalam memahami materi. Unsur permainan dan penguatan juga menjadi bagian penting dari TGT ini, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Kelebihan model pembelajaran TGT menurut Simamora, dkk (2024) yaitu merupakan model pembelajaran yang bagus bagi peserta didik yang memiliki kemampuan akademik kuat maupun dengan kemampuan akademik yang lebih lemah untuk aktif dan berkontribusi secara signifikan pada kelompok. Pendekatan ini membantu peserta didik untuk merasakan persatuan dan penghargaan satu sama lain, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Selain itu, model TGT membuat pembelajaran lebih menarik, karena terdapat penghargaan yang diberikan guru untuk tim atau individu terbaik, sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Kehadiran elemen permainan dalam bentuk turnamen dapat menambah kesenangan pada proses pembelajaran, sehingga membuat

peserta didik lebih energik dan aktif terlibat selama pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* tidak hanya membantuk peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan keaktifan dan semangat belajar peserta didik karena dikolaborasikan dengan permainan sehingga meningkatkan semangat dan jiwa kompetitif peserta didik untuk mendapatkan skor tertinggi dan memenangkan turnamen.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif mengutamakan proses daripada hasil akhirnya. Menurut Mulyadi (2011), metode penelitian kualitatif menitikberatkan pada observasi dan wawancara mendalam di lapangan sebagai teknik pengumpulan data, yang kemudian dianalisis menggunakan pendekatan non-statistik. Sedangkan menurut Sahir (2021), Metode penelitian kuantitatif menggunakan alat analisis data berbasis statistik, sehingga data yang dikumpulkan dan hasil yang

diperoleh disajikan dalam bentuk angka.

Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru yang juga berperan sebagai peneliti untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas. Penelitian ini dilakukan secara terstruktur dan reflektif mulai dari fase perencanaan hingga evaluasi tindakan nyata yang diterapkan dalam proses belajar mengajar. (Mahmud dan Priatna, 2008). Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan Alur Penelitian Tindakan Kelas dengan model siklus yang dipelopori oleh Kemmis dan Taggart (dalam Farhana, dkk. 2019). Alur penelitian terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V UPT SDN 04 Talaok Kabupaten Pesisir Selatan dengan jumlah peserta didik 13 orang yang terdiri dari 8 orang peserta didik laki-laki dan 5 orang peserta didik perempuan. Selain itu, adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah peneliti sebagai pelaksana dalam

pembelajaran dan guru kelas sebagai pengamat dari pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini. Data yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa hasil pengamatan modul ajar, hasil pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

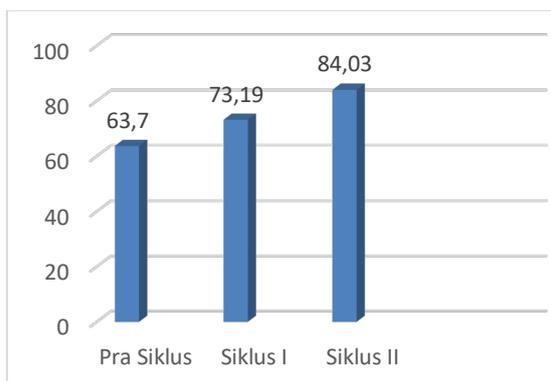
Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 04 Talaok Kabupaten Pesisir Selatan, pada pembelajaran Pendidikan Pancasila bab 3 pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Pada pelaksanaan tindakan penelitian ini, peneliti bertindak sebagai praktisi, sedangkan guru kelas V sebagai observer atau pengamat. Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dari setiap tindakan ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Simamora, dkk (2024). Langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menurut Simamora, dkk (2024), yaitu : 1) Persiapan Pembelajaran; 2) Presentasi Kelas; 3)

Belajar Kelompok; 4) Turnamen Akademik; 5) Penghargaan kelompok.

Pelaksanaan tindakan dibagi atas dua siklus yaitu siklus I sebanyak dua kali pertemuan dan siklus II sebanyak satu kali pertemuan. Proses pembelajaran siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 8 Februari 2025 pada materi "Keberagaman bahasa dan lagu daerah di Indonesia". Kemudian pada siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 15 Februari 2025 terkait materi "Keberagaman Tari Daerah di Indonesia". Selanjutnya pada siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 19 Februari 2025 pada materi "Keberagaman Rumah Adat di Indonesia".

Nilai rata-rata dan jumlah peserta didik yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran ≥ 70) meningkat setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I dan siklus II. Nilai rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila pada pra siklus yaitu 63,7 dengan jumlah peserta didik yang memenuhi KKTP yaitu 1 orang. Setelah dilaksanakan siklus I, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 73,19 dengan jumlah peserta didik yang memenuhi KKTP yaitu 9 orang. Kemudian

dilanjutkan dengan siklus II, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar Pendidikan Pancasila yaitu 84,03 dengan jumlah peserta didik yang memenuhi KKTP yaitu 13 orang. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Perbandingan hasil belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Grafik 1 Peningkatan hasil belajar pra siklus, siklus I dan siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh setelah proses pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe Scramble, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil. Keberhasilan pembelajaran

Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* perlu memperhatikan beberapa hal, baik dari segi perencanaan maupun pelaksanaan.

Dalam sebuah pembelajaran diperlukan sebuah perencanaan agar kegiatan yang dilakukan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Perencanaan pembelajaran adalah gambaran umum mengenai langkah-langkah yang akan digunakan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien pada waktu yang akan datang (Jaya, 2019).

Peneliti terlebih dahulu membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk modul ajar. Modul ajar adalah bahan pembelajaran yang disusun secara terstruktur dan komprehensif dengan berpedoman pada prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar peserta didik (Maulida, 2022). Modul ajar adalah dokumen yang berisi tujuan, langkah-langkah, dan asesmen yang diperlukan dalam satu unit bab atau topik, yang disusun berdasarkan alur tujuan pembelajaran yang diturunkan dari capaian pembelajaran (Yuhaga, 2023).

Perencanaan pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk modul ajar, kemudian direalisasikan dalam proses pembelajaran. Pada pelaksanaannya terlihat bahwa guru membuat perencanaan yang dimulai dengan membuat rancangan pembelajaran dalam bentuk modul ajar sesuai dengan komponen modul ajar dan melaksanakan sesuai dengan langkah-langkah model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Hal ini sesuai dengan pendapat Fadil, Ikhtiono & Nurhalimah (2024) yang menyatakan bahwa guru harus dapat membuat rancangan pembelajaran yang baik agar proses pembelajaran yang dilakukan juga berjalan dengan baik.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I secara keseluruhan belum mencapai hasil maksimal sebagaimana yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Segala kekurangan yang ditemui pada siklus I kemudian diperbaiki pada siklus II.

Pada siklus II pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sudah diperbaiki berdasarkan pada siklus I. Pelaksanaan pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus sebelumnya, hal ini terlihat dengan tercapainya komponen pelaksanaan pembelajaran yang belum terlaksana pada siklus I dan sudah mencapai hasil seperti yang diharapkan.

Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, penggunaan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan peserta didik di kelas serta meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, model ini mengasah kerja sama antar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas yang dapat memperkuat keterampilan sosial peserta didik yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan rasa

tanggung jawab dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Saputra, dkk (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik di kelas, serta untuk menumbuhkan kepribadian yang peduli sosial dan menyukai kerja sama, pandai berkomunikasi dan memiliki jiwa kepemimpinan. Hal ini dapat terwujud karena pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen yang akan bekerjasama untuk memahami materi dan didukung dengan adanya permainan yang membangkitkan semangat peserta didik memperoleh skor yang tinggi untuk memenangkan pertandingan. Oleh karena itu, peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya serta meningkatkan keterampilan sosial melalui kerjasama dan menghidupkan suasana kelas menjadi aktif dengan permainan dan pertandingan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik maka dapat diambil kesimpulan

bahwa Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik, pada pelaksanaan pra siklus yaitu 67,3 meningkat di siklus I menjadi 73,19 serta mengalami peningkatan di siklus II menjadi 84,03 Peningkatan juga terjadi pada jumlah peserta didik yang nilainya memenuhi KKTP yaitu pada pra siklus hanya 1 peserta didik yang tuntas, meningkat pada siklus I menjadi 9 dan meningkat kembali di siklus II menjadi 13 peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, P. N., & Nugroho, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal IKA : Ikatan Alumni PGSD UNARS*, 15 (1), 57-67.
- Fadil, K., Ikhtiono, G., & Nurhalimah. (2024). Perbedaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) antara Kurikulum 2013 dengan Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(1), 224-238

- Farhana, H., Awiria., & Muttaqien, N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Harapan Cerdas.
- Fitria, F., Anita, Y., Reinita., & Waldi, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Discovery Learning Di Kelas V SDN 10 Sabu Kabupaten Tanah Datar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(1), 529-540.
- Jaya, F. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan :UIN Sumatera Utara
- Lena, M.S., Iraqi, H.S., Mutmainnah, A., & Oktavia, S. (2023). Hubungan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris*, 3(2), 33-41.
- Mahmud., & Prianta, T. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Bandung : Tsabita.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi*, 5(2), 130-138.
- Mulyadi, M. (2011). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128–138.
- Reinita & Andrika. D. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 61-73.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta : Penerbit KBM Indonesia.
- Saputra, R., Matsum, J. H., & Harjito. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Satya Widya*, 39 (2), 87-96.
- Simamora, A.B., dkk. (2024). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Tasikmalaya : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Waldi. A., Luthfi. Z.F., & Reinita. (2019). Pembiasaan Peserta Didik dalam Mewujudkan Pendidikan Damai di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 4(2), 38-45.
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105–112.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>
- Yuhaga, Y. (2023). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Menyusun Modul Ajar Kurikulum Merdeka Melalui Pelatihan Di Sd Negeri 1 Pandran Raya Kecamatan Teweh Tengah Kabupaten Barito Utara Semester I Tahun Pelajaran 2021/2022. *Anterior Jurnal*, 22(1), 52–58.
<https://doi.org/10.33084/anterior.v2i1.4197>