

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN
MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN
MEDIA *PUZZLE* PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SDN 15 ULU GADUT**

Annisa Asmi¹, Atri Walidi², Serly Safitri³, Reinita⁴
^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang

¹annisasmi62@gmail.com, ²atriwalidi@fis.unp.ac.id,
³sherlysafitri@fip.unp.ac.id, ⁴reinita.rei04@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in Pancasila Education due to the suboptimal use of models and media. This study aims to describe the improvement in student learning outcomes using the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Model assisted by Puzzle Media in Grade V of SDN 15 Ulu Gadut. This research is a Classroom Action Research (CAR) with a qualitative and quantitative approach. This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were teachers and students in Grade V of SDN 15 Ulu Gadut, Padang City, consisting of 26 students, comprising 12 male students and 14 female students. The results of the study showed an increase in several aspects, namely: a) lesson plans from 87.49% (Good) in cycle I to 94.44% (Very Good) in cycle II, b) teacher activity from 85.71% (Good) in cycle I to 92.85% (Very Good) in cycle II, c) student activity from 85.71% (Good) in cycle I to 92.85% (Very Good) in cycle II, and d) learning outcomes increased from 81.17% (Good) in cycle I to 91.18% (Very Good) in cycle II. Therefore, the use of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative model assisted by puzzle media has been proven to improve learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords: Learning outcomes, Pancasila Education, Cooperative Model of the Teams Games Tournament (TGT), Puzzle Media

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena belum optimalnya penggunaan model dan media. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Puzzle* Kelas V SDN 15 Ulu Gadut. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah guru dan peserta didik di kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang yang berjumlah 26 peserta didik, yang terdiri atas 12 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan dalam beberapa aspek yaitu: a) rencana pembelajaran dari 87,49% (Baik) pada siklus I menjadi 94,44% (Sangat Baik) pada siklus II, b) aktivitas guru dari 85,71% (Baik) pada siklus I menjadi 92,85% (Sangat Baik) pada siklus II, c) aktivitas peserta didik dari 85,71% (Baik)

pada siklus I menjadi 92,85% (Sangat Baik) pada siklus II, dan d) hasil belajar meningkat pada siklus I 81,17% (Baik) menjadi 91,18% (Sangat Baik) pada siklus II. Oleh sebab itu, penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan media *puzzle* terbukti bisa meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Hasil belajar, Pendidikan Pancasila, Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Media *Puzzle*

A. Pendahuluan

Tujuan pendekatan *Deep Learning* yaitu memastikan peserta didik tidak hanya mampu mengingat materi namun bisa menghubungkan materi dengan situasi nyata (Mutmainnah et al., 2025).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk peserta didik yang bermoral dan cinta terhadap bangsa dan mengajarkan menjadi warga negara yang baik, mengerti hak dan tanggung jawab, cinta bangsa, dan menumbuhkan semangat kebangsaan dalam kehidupan (Noor et al., 2025). Melalui Pendidikan Pancasila peserta didik akan dibentuk untuk memiliki karakter yang baik sebagai warga negara seperti jujur, toleransi, cinta tanah air yang menjadi tonggak awal tumbuhnya moral bangsa. Pernyataan ini setara dengan pendapat Fierna et al. (2023). Pendidikan Pancasila sangat berdampak terhadap cara masyarakat

berpikir, bersikap serta bertingkah laku.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, aspek yang digunakan sebagai tolak ukur adalah hasil belajar. Hasil belajar selalu berkaitan dengan tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang didapat melalui tujuan pembelajaran, adanya perubahan sikap dan pengetahuan (Anggraeni & Muhammadi, 2023). Hasil belajar yang sesuai kriteria atau melebihi akan menjadikan peserta didik dapat berkompetisi dan berguna karena telah tercermin dari hasil belajar yang diperoleh.

Berdasarkan observasi pelaksanaan pembelajaran dan observasi rancangan pembelajaran yang dilaksanakan tanggal 16 dan 17 Oktober 2025 dan wawancara bersama guru pada tanggal 23 Oktober 2025 pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.C di SDN 15 Ulu Gadut kota Padang, peneliti menemukan permasalahan-

permasalahan yaitu: pertama, aspek perencanaan merancang pembelajaran: (1) dalam model pembelajaran, guru menuliskan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, namun pada komponen kegiatan pembelajaran, sintaks dan hasil akhir dari model belum tertulis, (2) dalam metode pembelajaran, guru menuliskan menggunakan metode tanya jawab, diskusi, dan pengamatan lingkungan secara berkelompok dalam penelusuran materi, namun metode yang dipilih belum dilengkapi dengan instrumen untuk mengetahui apa yang telah dicapai; dan (3) dalam merancang media pembelajaran, guru menuliskan media pembelajaran seperti buku paket, jaringan internet, dan proyektor, namun, pada komponen kegiatan pembelajaran, media yang memang digunakan hanya buku teks.

Kedua, tahap pelaksanaan pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan belum sesuai dengan yang tertulis di rencana pembelajaran seperti: (1) model pembelajaran, guru menuliskan menggunakan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, namun dalam pelaksanaan, sintaks dari model yang dipilih belum terlihat;

(2) dalam aspek media pembelajaran, guru sudah menggunakan media buku teks, namun media lainnya belum terlihat sehingga belum mendukung pembelajaran yang dapat menciptakan kolaborasi, motivasi, aktif bergerak; dan (3) dalam metode pembelajaran, guru sudah menggunakan metode tanya jawab, namun hanya itu saja yang berorientasi pada peserta didik yang membuat peserta didik pasif dan menimbulkan kejenuhan karena kurangnya variasi, kerja sama, motivasi, keaktifan, dan suasana menyenangkan yang bisa hadir melalui kompetisi sehat antar kelompok.

Ketiga, permasalahan yang ditemukan tentu berdampak terhadap hasil belajar yaitu: rendahnya partisipasi peserta didik dalam belajar, kurang konsentrasi, dan hanya mampu mengingat sebagian kecil materi. Indikasi rendahnya hasil belajar peserta didik bisa terlihat pada asesmen sumatif tengah semester I dari 26 peserta didik hanya 4 (15,38%) yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah yaitu 80. Sedangkan 22 (84,62%) peserta didik belum mencapai KKTP. Oleh

sebab itu, permasalahan ini harus segera diselesaikan.

Dari data di atas dapat dilihat masih rendahnya hasil belajar. Hal ini mengharuskan upaya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang kooperatif, menyenangkan, serta menjadikan pembelajaran aktif dalam menumbuhkan motivasi belajar sehingga materi mudah dipahami, dan diterapkan (Reinita & Fitria, 2022).

Maka dari itu, solusi yang peneliti temukan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle*. Tipe TGT memiliki kelebihan menurut Nurhasanah & Hamid (2025), di antaranya: (1) memperluas pengetahuan peserta didik dikarenakan tipe TGT merupakan bagian model kooperatif dengan pelaksanaan pembelajaran kelompok yang menjadikan peserta didik bisa berbagi ilmu dengan kelompoknya dan membuat peserta didik mampu mengerti materi secara mendalam; (2) tipe TGT membentuk sikap menghargai karena diarahkan mendengar teman berbicara seperti diskusi, permainan, atau turnamen, dengan perbedaan cara pandang,

mendorong peserta didik untuk menghormati pendapat; dan (3) tipe TGT bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar dikarenakan memadukan unsur permainan serta turnamen menjadikan suasana belajar lebih hidup. Dengan pemberian penghargaan kepada kelompok yang menang, tentu mendorong motivasi belajar.

Dalam penerapan model kooperatif tipe TGT, peneliti juga menggunakan bantuan media konkret yaitu *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media tiga dimensi karena selain termuat gambar namun juga mengajak peserta didik berinteraksi serta bekerja sama yang menyenangkan, melatih pemahaman, konsentrasi, berkompetisi serta memahami konsep (Kinaya et al., 2025).

B. Metode Penelitian

Pendekatan digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif menurut Emzir (dalam Ratnaningtyas et al., 2022), merupakan metode penelitian yang berlandaskan paradigma postpositivisme dan digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah, di mana peneliti berperan sebagai

instrumen kunci. Metode kuantitatif menurut Sugiyono (2022), menggunakan data berbentuk angka-angka serta analisis statistik. Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang memaparkan, menyajikan, menganalisis serta memaparkan data ke bentuk angka dengan menggunakan data statistik (Lufri & Ardi, 2017). Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau (*action research*) yang dilaksanakan guru di kelas dengan menggunakan refleksi dan disertai tindakan untuk membenahi kinerja sehingga hasil belajar meningkat (Lufri & Ardi, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang tepatnya di kelas V. C. pada tanggal 22 Januari, 30 Januari, dan 5 Februari 2026, di mana subjek penelitian adalah peserta didik kelas V.C. dengan jumlah 26 orang yang terdiri atas 12 laki-laki dan 14 perempuan di mana peneliti bertindak sebagai praktisi dan guru kelas V.C sebagai observer.

Prosedur penelitian terbagi 4 yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi tindakan, serta analisis dan refleksi dan dilaksanakan dalam dua siklus, di mana siklus I terdiri atas dua

pertemuan dan siklus II terdiri atas satu pertemuan.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes, non tes, dan lembar pengamatan (rencana pembelajaran, aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik). Teknik pengumpulan datanya adalah observasi, wawancara guru, dan analisis rencana pembelajaran guru.

Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan secara berulang hingga datanya jenuh yang terdiri atas tiga kegiatan menurut Miles dan Huberman yaitu reduksi data, penyajian data, dan *conclusion drawing/vervication* (Sugiyono, 2022). Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan dalam menghitung persentase hasil belajar yang termuat dalam Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah Skor yang Diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan pada rencana pembelajaran, aktivitas peserta didik, aktivitas guru, dan hasil belajar yang meliputi hasil sikap, pengetahuan, dan

keterampilan dari siklus I ke siklus II.
Berikut uraiannya:

1. Rencana pembelajaran/ modul ajar: pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai 86,11% dengan kualifikasi Baik (B) dan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai 88,88% dengan kualifikasi Baik (B), maka rata-rata siklus I adalah 87,49%, kemudian meningkat pada siklus II dengan perolehan nilai 94,44% dengan kualifikasi Sangat Baik (A).
2. Aspek guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai 82,14% dengan kualifikasi Baik (B) dan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai 82,14% dengan kualifikasi Baik (B), maka rata-rata siklus I adalah 85,71% dengan kualifikasi Baik (B), kemudian meningkat pada siklus II dengan perolehan nilai 92,85%.
3. Aspek peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai 82,14% dengan kualifikasi Baik (B) dan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai 82,14% dengan kualifikasi Baik (B), maka rata-rata siklus I adalah 85,71% dengan kualifikasi Baik (B), kemudian

meningkat pada siklus II dengan perolehan nilai 92,85%.

4. Hasil belajar:
 - A. Pada aspek sikap siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai 77,56% dengan kualifikasi Cukup (C) dan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai 82,49% dengan kualifikasi Baik (B), maka rata-rata hasil sikap siklus I adalah 80,92% dengan kualifikasi Cukup (C) dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 91,02% dengan kualifikasi Sangat Baik (A).
 - B. Pada aspek pengetahuan siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai 75,76% dengan kualifikasi Cukup (C) dan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai 81,15% dengan kualifikasi Baik (B), maka rata-rata hasil pengetahuan siklus I adalah 78,45% dengan kualifikasi Cukup (C) dan terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 91,15% dengan kualifikasi Sangat Baik (A).
 - C. Pada aspek keterampilan siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai 82,21% dengan kualifikasi Baik (B) dan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai 86,05% dengan

kualifikasi Baik (B), rata-rata siklus I adalah 84,13% dengan kualifikasi Baik (B) kemudian meningkat pada siklus II dengan nilai 91,34% dengan kualifikasi Sangat Baik (A).

Perencanaan pembelajaran adalah tahap awal pelaksanaan supaya tercapainya tujuan. Perencanaan pembelajaran menurut Gage & Berliner sebagai tahapan dengan berbagai elemen seperti tujuan, materi, metode, evaluasi, pengendalian kelas, dan lingkungan belajar yang mendukung (Kurniawati, 2025). Pada identitas terdapat informasi penulis, institusi, mata pelajaran, materi, kelas, alokasi waktu, tahun, identifikasi peserta didik, dan Dimensi Profil Lulusan (Anggraena et al., 2025). Pada komponen inti termuat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, model pembelajaran, metode pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital (Anggraena et al., 2025). Pada langkah-langkah pembelajaran harus terstruktur. yang diawali dengan pendahuluan, inti, dan penutup (Anggraena et al., 2025). Pada strategi pembelajaran harus dilaksanakan terstruktur untuk mudah

memahami pembelajaran dan sesuai dengan sintaks dari model yang berorientasi pada peserta didik (Waldi et al., 2023).

Pada penilaian pembelajaran harus termuat lengkap karena sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Arikunto (dalam Umar & Abbas, 2018), penilaian berfungsi mengidentifikasi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran dan siap melanjutkan materi dan hasil penilaian disajikan dalam bentuk skor.

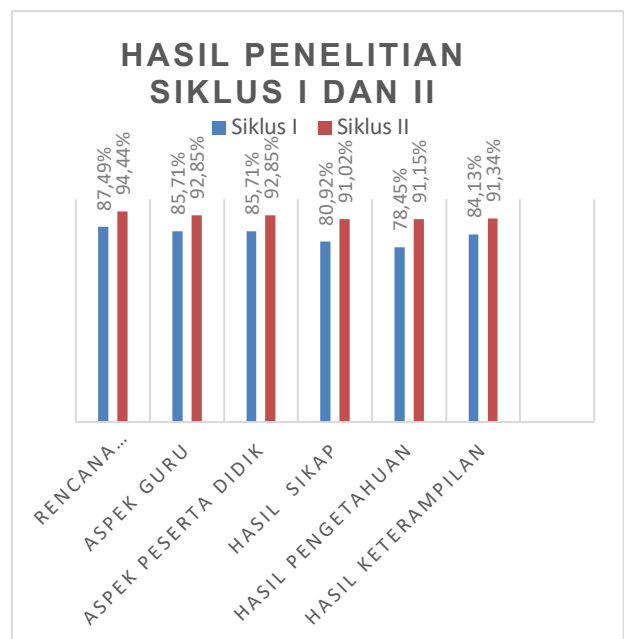
Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti menggunakan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* dengan langkah-langkah menurut Slavin (2010) yaitu presentasi kelas, pembentukan kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Pada tahap presentasi kelas peneliti melibatkan media karena media sebagai jembatan ilmu sehingga memudahkan peserta didik mengerti materi (Toma & Reinita, 2023). Pembentukan kelompok heterogen mendatangkan pembelajaran yang mendukung karena gambaran nyata dalam lingkungan sosial nantinya (Kurniati, 2024). Langkah permainan

dengan melibatkan media *puzzle* bermanfaat untuk meminimalisir kebosanan, peningkatan keaktifan belajar dan tujuan pembelajaran tercapai tanpa disadari (Islam et al., 2023). Pada langkah turnamen, peserta didik bersama kelompok menjawab soal berdasarkan gambar dari *puzzle* yang sudah disusun secara bergantian maju ke depan dan menuliskan jawabannya di papan tulis bisa menjadikan peserta didik lebih ceria dan semangat ketika belajar (Islam et al., 2023). Serta pada langkah penghargaan tim, dapat mendatangkan motivasi belajar (Kurniatika et al., 2024).

Penilaian hasil belajar mencakup tiga aspek seperti sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Hapsari & Mawardi, 2024). Penilaian sikap dan keterampilan merupakan kegiatan melibatkan nilai-nilai yang hanya bisa diamati secara langsung dan bukan hasil akhir dalam belajar (Hapsari & Mawardi, 2024). Sedangkan hasil penilain pengetahuan bisa dipahami di akhir belajar. Berikut rekapitulasi hasil penelitian siklus I dan II:

Tabel 1 Hasil Penelitian Siklus I dan II

No.	Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
1.	Rencana Pembelajaran	87,49%	94,44%
2.	Aspek Guru	85,71%	92,85%
3.	Aspek Peserta Didik	85,71%	92,85%
4.	Hasil Sikap	80,92%	91,02%
	Hasil Pengetahuan	78,45%	91,15%
	Hasil Keterampilan	84,13%	91,34%



Bagan 1 Hasil Penelitian Siklus I dan II

D. Kesimpulan

Penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *puzzle* pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang bisa meningkatkan hasil belajar karena menjadikan peserta didik aktif dan termotivasi dan hal ini

berdampak terhadap hasil belajar yang awalnya masih banyak peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), namun setelah dilaksanakan penelitian, hasil belajar mengalami peningkatan yang melebihi KKTP. Oleh sebab itu, semakin banyak siswa aktif dan termotivasi, maka semakin meningkat hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A., & Muhammadi. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Menggunakan Model Problem-Based Learning dalam Nuansa Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar (e-JIPSD)*, 11(1), 137. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v11i1>
- Fierna, M., Lusie Putri, J., Putriani, F., Santika, H., & Nadhif Mudhoffar, K. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2), 1984–1987.
- Hapsari, N. A., & Mawardi, M. (2024). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap untuk Mengungkap Sikap Tanggung Jawab Siswa SD. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(3), 2246–2255. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i3.6644>
- Islam, J. P., Fajar, R., & Zega, W. (2023). Manfaat Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Anak Usia Dini*, 4(2), 53–64.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen*. Direktorat Jenderal GTK.
- Kinaya, A., Hamimah, Arwin, & Zahara, L. (2025). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Puzzle Di Kelas IV SDN 8 Padang Panjang Timur* (Vol. 6, Number 2).
- Kurniati, A. (2024). Penerapan Pembelajaran Kelompok Heterogen Berbasis Lima Bahasa Kasih terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa di SDN 24 Mataram. *Jurnal Syntax Idea*, 6(12).
- Kurniatika, Hutagaluh, O., & Bayu. (2024). Strategi Pembelajaran melalui Pemberian Reward untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN 01 Mentawa Tahun Pelajaran 2023-2024. *Jurnal Humoniora, Sosial dan Bisnis*, 2(11).
- Kurniawati, D. (2025). Konsep Dasar Perencanaan Pengajaran. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(2), 411–417. <https://doi.org/10.5281/zenodo.14998540>
- Lufri, & Ardi. (2017). *Metodologi Penelitian: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Pengembangan*. UNP Press.

- Mutmainnah, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning Terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 858–871.
- Noor, F., Reinita, Anita, Y., & Safitri, S. (2025). Development of Liveworksheets Based E-Worksheets in Pancasila Education Learning for Grade IV Elementary Students in Cluster 1, Talang Muandau District, Bengkalis Regency. *Journal of Educational*, 9(4), 2784–2795.
- Nurhasanah, H. M., & Hamid, T. A. (2025). 3 Penerapan Model Pembelajaran (Hani, et., al) | 88-93. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*, 1(3), 88–93. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17285368>
- Ratnaningtyas, E. M., Ramli, Syafruddin, Saputra, E., Suliwati, D., Nugroho, B. T. A., Kamiruddin, Aminy, M. H., Saputra, N., Khaidir, & Jahja, A. S. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://www.researchgate.net/publication/370561417>
- Reinita, & Fitria, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi dengan Aplikasi Adobe After Effect Kelas IV Sekolah Dasar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 98–101.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Suigiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk Penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif)*. Alfabeta.
- Toma, A. A., & Reinita. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(02), 163–177.
- Umar, A., & Abbas, S. (2018). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Status Gizi Terhadap Hasil Belajar Penjasorkes di SD Negeri 40 Sungai Lareh Kota Padang. *Jurnal Menssana*, 3(2), 66–69.
- Waldi, A., Reinita, Anita, Y., Rivelia, K. P., & Anggraeni, A. (2023). *Konsep Dasar PKN SD*. Sukoharjo.