

PENGARUH MODEL *TREASURE HUNT* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SD

Nurul Adisti¹, Atri Walidi², Hasmai Bungsu Ladiva³, Muhammadi⁴

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

¹nrladisti@gmail.com, ²atriwalidi@fis.unp.ac.id, ³hasmaibungsuladiva@unp.ac.id,

⁴muhammadi@unp.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Treasure Hunt learning model on the learning outcomes of second-grade elementary school students in Pancasila Education, focusing on the competency of caring for the environment. A quantitative approach with a Quasi-Experimental method and a Nonequivalent Control Group Design was used, involving two intact classes (a control class and an experimental class) at SDN 05 Surabaya, each consisting of 22 students. Data were collected through a validated and reliable multiple-choice test (Cronbach's Alpha = 0.746) administered as a pretest and posttest, along with attitude and skill assessment sheets. Descriptive analysis showed that the mean posttest score of the experimental class (75.91) was higher than that of the control class (66.82). A paired sample t-test indicated a significant improvement in both the control ($t = -3.930$, $p < 0.001$) and experimental ($t = -6.796$, $p < 0.001$) classes. However, an independent sample t-test comparing the posttest scores of both classes showed no statistically significant difference ($t = -1.973$, $p = 0.055$), meaning the null hypothesis was accepted. Despite this, students in the experimental class displayed markedly higher enthusiasm, engagement, and motivation during the game-based learning stages. These findings suggest that while the Treasure Hunt model enhances classroom engagement, its statistical superiority over conventional instruction was not confirmed in this single-session implementation.

Keywords: *Treasure Hunt Model, Learning Outcomes, Pancasila Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar murid kelas II sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada capaian pembelajaran mengenai kepedulian terhadap lingkungan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimental dan desain Nonequivalent Control Group Design, melibatkan dua kelas utuh (kelas kontrol dan kelas eksperimen) di SDN 05 Surabaya yang masing-masing berjumlah 22 murid. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya (Cronbach's Alpha = 0,746) dalam bentuk pretest dan posttest, serta lembar penilaian sikap dan keterampilan. Hasil analisis deskriptif menunjukkan rata-rata posttest kelas

eksperimen (75,91) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (66,82). Uji paired sample t-test menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelas kontrol ($t = -3,930$; $p < 0,001$) maupun kelas eksperimen ($t = -6,796$; $p < 0,001$). Namun, uji independent sample t-test terhadap nilai posttest kedua kelas menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan ($t = -1,973$; $p = 0,055$), sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak. Meskipun demikian, murid pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme, keterlibatan, dan motivasi belajar yang jauh lebih tinggi selama mengikuti sintaks pembelajaran berbasis permainan. Temuan ini mengindikasikan bahwa model *Treasure Hunt* meningkatkan keterlibatan murid, tetapi keunggulan statistiknya atas pembelajaran konvensional belum terkonfirmasi dalam penerapan satu kali pertemuan ini.

Kata Kunci: Model Treasure Hunt, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi strategis dalam upaya menciptakan kapasitas sumber daya manusia yang berdaya saing dan berkelanjutan di tingkat nasional maupun global (Manullang, 2025), sejalan dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) nomor 4 yang menekankan pentingnya pendidikan berkualitas, inklusif, dan berkeadilan bagi semua (Situmeang et al., 2021). Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) nomor 4, indikator Target 4 C: guru, menegaskan bahwa pada tahun 2030, secara substansial meningkatkan pasokan guru berkualitas, termasuk melalui kerja sama internasional untuk pelatihan guru di negara-negara berkembang, terutama negara-negara kurang berkembang dan Negara Kepulauan Kecil yang Berkembang

(Global Education Monitoring Report Team, 2018).

Dalam konteks nasional, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis sebagai jembatan bagi murid untuk memahami nilai-nilai Pancasila yang sejalan dengan prinsip pembangunan berkelanjutan sekaligus pembentukan karakter, karena nilai-nilai tersebut telah lama menjadi pedoman bertingkah laku masyarakat Indonesia (Resmana & Dewi, 2021). Nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial yang terkandung dalam kelima sila Pancasila (Lestari & Kurnia, 2022) memiliki relevansi langsung dengan nilai-nilai yang ditekankan SDGs nomor 4.

Namun, implementasi Pendidikan Pancasila di lapangan masih sering dihadapkan pada model

pembelajaran yang kurang bervariasi dan cenderung konvensional, seperti ceramah dan hafalan (Hasriadi, 2022), sehingga berpotensi mengurangi keterlibatan aktif murid dan membatasi pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, serta pemecahan masalah. Data observasi awal di empat Sekolah Dasar di Kecamatan Lubuk Basung menunjukkan variasi ketuntasan belajar Pendidikan Pancasila yang cukup lebar antarsekolah: SDN 10 Sangkir menunjukkan hasil belajar relatif baik (rata-rata 83–85, dengan 3 murid tidak tuntas di masing-masing kelas paralel), sementara SDN 05 Surabaya menunjukkan tingkat ketidaktuntasan yang tinggi (22–24 murid belum tuntas per kelas dari total sekitar 27–28 murid), SDN 43 Sangkir mencatat 8 dari 9 murid belum tuntas, dan SDN 41 Sangkir mencatat 1 dari 13 murid belum tuntas. Pengamatan proses pembelajaran juga menunjukkan penggunaan model konvensional (ceramah, tanya jawab) yang mendominasi, dengan murid lebih banyak berperan sebagai pendengar pasif. Temuan ini diperkuat hasil wawancara dengan guru kelas.

Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan model pembelajaran yang

inovatif menjadi urgensi. Model *Treasure Hunt* menawarkan alternatif pembelajaran aktif yang mendorong murid belajar secara kolaboratif, kritis, dan kontekstual melalui pemecahan masalah berbasis petunjuk dan tantangan. Sejumlah penelitian terdahulu (Fadhilah et al., 2019; Setiawan et al., 2023; Aldy et al., 2025) menyimpulkan bahwa model ini memberikan pengaruh positif terhadap proses maupun hasil belajar murid sekolah dasar, meningkatkan ketuntasan belajar, memperbaiki aktivitas guru dan murid, serta mendorong keterlibatan aktif murid.

Pembaruan pada penelitian ini terletak pada pengintegrasian langsung sintaks *Treasure Hunt* dengan penanaman nilai-nilai karakter Pendidikan Pancasila (kerja sama, tanggung jawab, kepedulian lingkungan) pada capaian pembelajaran spesifik Fase A kelas II, yaitu elemen Negara Kesatuan Republik Indonesia terkait kepedulian terhadap lingkungan tempat tinggal dan sekolah (KEMENDIKDASMAN, 2025) sesuatu yang belum banyak dieksplorasi pada penelitian-penelitian *Treasure Hunt* sebelumnya yang lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran IPS atau PKn secara

umum (Fadhilah et al., 2019; Setiawan et al., 2023; Aldy et al., 2025). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini merumuskan masalah: apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* terhadap hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II SD Kecamatan Lubuk Basung? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh tersebut, dengan manfaat teoretis memberikan gambaran implementasi model *Treasure Hunt* pada jenjang sekolah dasar, dan manfaat praktis sebagai referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif di kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimental untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel penelitian secara terukur dan objektif. Desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2009), dengan struktur O_1-X-O_2 sebagaimana Tabel 1.

Tabel 1 Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kontrol	O_1	–	O_2
Eksperimen	O_3	X	O_4

Populasi penelitian mencakup seluruh murid kelas II di SDN 41 Sangkir, SDN 43 Sangkir, dan SDN 05 Surabaya. Sampel ditentukan menggunakan teknik *non-probability sampling* jenis *purposive sampling* (Sugiyono, 2009) dengan kriteria: murid kelas II SD, mengikuti pelajaran Pendidikan Pancasila, jumlah murid per kelas minimal 15 orang, dan berada di lingkungan penulis. Berdasarkan kriteria tersebut, terpilih SDN 05 Surabaya sebagai lokasi penelitian, dengan kelas II.A sebagai kelas kontrol dan kelas II.B sebagai kelas eksperimen, masing-masing berjumlah 22 murid pada pelaksanaan penelitian.

Variabel bebas penelitian adalah model pembelajaran *Treasure Hunt* (X), sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila (Y) pada materi "Aku Peduli Lingkungan", diukur melalui tes pilihan ganda pada kelas yang diberi perlakuan (Sugiyono, 2009). Instrumen penelitian berupa 20 soal pilihan ganda dengan tiga alternatif jawaban (a, b, c) yang mengukur aspek kognitif

mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3), dilengkapi lembar penilaian sikap dan keterampilan dengan rentang skor 1–4.

Uji coba instrumen dilakukan pada 12 murid kelas II SDN 41 Sangkir. Hasil uji validitas menunjukkan 11 dari 20 soal valid, dengan uji reliabilitas Cronbach's Alpha sebesar 0,746 (melebihi ambang 0,70), sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Analisis tingkat kesukaran pada 11 soal valid menunjukkan 7 soal (63,64%) berkategori sedang dan 4 soal (36,36%) berkategori mudah, tanpa soal berkategori sukar. Uji daya pembeda menggunakan *Corrected Item-Total Correlation* (CITC) menunjukkan 11 soal (55%) berkategori sangat baik, 3 soal (15%) baik, dan 6 soal (30%) buruk (soal nomor 5, 7, 9, 10, dan 11 memiliki korelasi negatif atau di bawah 0,20 sehingga direkomendasikan untuk direvisi atau dieliminasi).

Prosedur penelitian mengikuti tahapan penelitian kuantitatif (Sugiyono, 2009): identifikasi masalah melalui observasi dan wawancara awal, kajian literatur, perumusan tujuan dan hipotesis, pengumpulan data (penentuan populasi-sampel,

penyusunan instrumen, pelaksanaan pembelajaran sesuai RPP berbasis model *Treasure Hunt*), pengolahan dan analisis data, serta penarikan kesimpulan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda untuk mengukur penguasaan materi murid secara objektif. Data dianalisis menggunakan program SPSS melalui tiga tahap: analisis statistik deskriptif (mean, median, modus, standar deviasi, nilai minimum-maksimum), uji prasyarat (normalitas Shapiro-Wilk dan homogenitas Levene's Test), serta uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Kelayakan Instrumen

Sebagaimana dipaparkan pada bagian metode, uji coba instrumen terhadap 11 murid menghasilkan rata-rata nilai 61,81, dengan Cronbach's Alpha 0,746 yang menunjukkan konsistensi internal instrumen yang baik.

Analisis Statistik Deskriptif

Penilaian sikap pada kelas eksperimen (indikator kepedulian, tanggung jawab, dan kerja sama) menghasilkan rata-rata 93,52, sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 91,63. Pada aspek

keterampilan, kelas eksperimen memperoleh rata-rata 88,06, juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 84,65 (dihitung dari data individual; terdapat selisih kecil dengan angka 84,56 yang disebutkan pada bagian pembahasan naskah asli perlu diverifikasi mana yang benar oleh penulis).

Kemampuan awal kedua kelas relatif setara (selisih mean pretest hanya 0,91 poin). Setelah perlakuan, kelas eksperimen mengalami peningkatan mean sebesar 15,91 poin dibandingkan 7,73 poin pada kelas kontrol. Standar deviasi posttest kelas eksperimen menurun dibandingkan pretest (14,142 → 13,683), sedangkan kelas kontrol justru meningkat (14,771 → 16,729), mengindikasikan sebaran hasil belajar yang lebih homogen pada kelas eksperimen pascaperlakuan.

Uji Prasyarat

Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan seluruh kelompok data berdistribusi normal (nilai signifikansi pretest kontrol 0,107; posttest kontrol 0,383; pretest eksperimen 0,078; posttest eksperimen 0,127 seluruhnya > 0,05). Uji homogenitas Levene's Test (*Based on Mean*) menghasilkan Sig. = 0,782 (> 0,05), didukung

metode *Based on Median* (0,777), *Based on Median with Adjusted df* (0,777), dan *Based on Trimmed Mean* (0,750), sehingga varians data dinyatakan homogen. Terpenuhinya kedua asumsi ini memungkinkan analisis dilanjutkan dengan uji parametrik.

Tabel 2 Nilai Pretest dan Posttest Dua

Kelompok	N	Kelas Sampel	
		Mean Pretest	Mean Posttest
Kelas Kontrol	22	59,09	66,82
Kelas Eksperimen	22	60,00	75,91

Tabel 3 Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Kelas	N	Me an	Med ian	SD	M in	Ma ks
Pretest Kontrol	2	59,09	60,00	14,771	2	80
Posttest Kontrol	2	66,82	70,00	16,729	4	100
Pretest Eksperimen	2	60,00	60,00	14,142	3	80
Posttest Eksperimen	2	75,91	80,00	13,683	5	100

Uji Hipotesis

Tabel 4 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Kelompok	Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Pretest – Posttest Kontrol	-7,727	-3,91	20	<0,001	H ₀ ditolak
Pretest – Posttest Eksperimen	15,909	6,796	20	<0,001	H ₀ ditolak

Kedua kelas menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan secara internal ($p < 0,001$), dengan besaran peningkatan pada kelas eksperimen (15,91 poin) hampir dua kali lipat kelas kontrol (7,73 poin).

Tabel 5 Hasil Uji Independent Sample T-Test (Posttest)

Varian	Leve	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Keputusan
Posttest Kontrol vs Eksp	0,382	-1,973	42	0,055	-0,09	H ₀ diterima
Posttest Eksperimen	9,09	6,796	20	<0,001	15,909	H ₀ ditolak

Nilai signifikansi 0,055 berada tepat di atas ambang 0,05, sehingga secara statistik tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar posttest kelas kontrol dan eksperimen H₀ diterima dan H₁ ditolak. [High confidence: ini merupakan temuan utama yang perlu ditonjolkan secara jujur, bukan disamarkan] Meskipun demikian, secara deskriptif rata-rata posttest kelas eksperimen (75,91) tetap lebih tinggi 9,09 poin dibandingkan kelas kontrol (66,82), sehingga hasil ini sebaiknya dimaknai sebagai kecenderungan positif yang belum tuntas terkonfirmasi secara inferensial, bukan sebagai bukti definitif keunggulan model.

Pembahasan

Hasil belajar Pendidikan Pancasila mencakup tiga aspek: sikap, keterampilan, dan pengetahuan (Sudjana & Ibrahim, dalam Yandi et al., 2023). Pada aspek sikap dan keterampilan, kedua kelas sampel telah mencapai kategori sangat baik, dengan kelas eksperimen sedikit unggul pada kedua aspek tersebut. Pada aspek pengetahuan (pretest-

posttest), pola serupa terlihat: kelas eksperimen menunjukkan peningkatan mean yang lebih besar, namun uji independent t-test belum mengonfirmasi keunggulan ini secara signifikan.

Penerapan sintaks model *Treasure Hunt* pada kelas eksperimen mengikuti empat tahap (Kim & Yao, 2010). Pada *presenting phase*, murid menunjukkan antusiasme dan atensi tinggi saat menyimak orientasi materi dan aturan permainan. Pada *retrieving phase*, murid melakukan eksplorasi berbasis petunjuk (*clue*) secara berkelompok, meskipun ditemukan kendala prosedural berupa sebagian murid belum sepenuhnya memahami alur permainan sehingga sempat mengambil lebih dari satu petunjuk yang sama. Pada *developing phase*, partisipasi murid mulai optimal dan mayoritas kelompok mampu menyelesaikan evaluasi soal melalui diskusi, meski beberapa murid masih memerlukan pengawasan tambahan karena kurang fokus. Pada *evaluating phase*, murid menunjukkan keberanian mempresentasikan hasil kerja kelompok meski masih memerlukan bimbingan guru.

Sebagai pembanding, pembelajaran pada kelas kontrol

berjalan tertib dan kondusif namun bersifat konvensional dan berpusat pada guru (*teacher-centered*), yang sempat memicu kebosanan pada awal pembelajaran. Antusiasme murid kelas kontrol meningkat signifikan ketika guru menggunakan media cetak interaktif (*pop-up book*), menunjukkan bahwa keterlibatan murid tetap dapat dipicu melalui variasi media meski tanpa mengubah model pembelajaran secara keseluruhan.

Temuan bahwa kelas eksperimen menunjukkan keterlibatan dan motivasi yang jauh lebih tinggi, namun tidak berbeda secara signifikan secara statistik pada hasil belajar kognitif, konsisten dengan sebagian penelitian terdahulu yang juga melaporkan pengaruh positif *Treasure Hunt* terutama pada ranah afektif dan aktivitas belajar (Fadhilah et al., 2019; Setiawan et al., 2023; Aldy et al., 2025). Namun demikian, Penelitian oleh Fadhilah et al. (2019), Setiawan et al. (tahun), dan Aldy et al. (2025) yang menerapkan model *Treasure Hunt* dalam beberapa siklus pembelajaran melaporkan peningkatan hasil yang signifikan, yaitu keterampilan kerja sama siswa meningkat dari 61% menjadi 91% dan

dari 48% menjadi 84%, serta ketuntasan hasil belajar meningkat dari 23,08% menjadi 92,31%). Perbedaan ini mengindikasikan bahwa durasi dan intensitas penerapan kemungkinan menjadi faktor penentu efektivitas model *Treasure Hunt* sebuah hipotesis yang konsisten dengan keterbatasan penelitian ini, yaitu implementasi hanya dalam satu kali pertemuan akibat keterbatasan alokasi waktu sekolah, serta ketidakpastian mengenai kesungguhan murid dalam mengisi pretest-posttest.

D. Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran *Treasure Hunt* terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar murid kelas eksperimen, ditunjukkan melalui kenaikan skor pretest-posttest yang signifikan secara internal ($t = -6,796$; $p < 0,001$) dan lebih besar dibandingkan kelas kontrol. Namun, uji independent sample t-test menunjukkan belum terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan ($p = 0,055$), sehingga hipotesis penelitian belum dapat diterima secara statistik pada taraf signifikansi 0,05. Meskipun demikian, murid kelas

eksperimen menunjukkan antusiasme, keterlibatan, dan motivasi belajar yang jauh lebih tinggi selama mengikuti sintaks pembelajaran berbasis permainan. Temuan ini mengindikasikan perlunya kajian lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas model *Treasure Hunt*, terutama terkait durasi implementasi mengingat keterbatasan penelitian ini yang hanya dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan, memodifikasi, dan menyesuaikan sintaks *Treasure Hunt* agar lebih adaptif terhadap karakteristik materi dan alokasi waktu sekolah, misalnya melalui penerapan dalam beberapa pertemuan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldy, A., Aminullah, A., Assidiq, I., Haliq, M. I., & Kamil, A. (2025). Model *Treasure Hunt* Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(7), 7171-7177.
- Amalia, F., & Najicha, F. U. (2023). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam membangun karakter bangsa. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(1), 1-6.f-e9

- Amalia, F., Ulfatun Najicha, F., & Kunci, K. (2023). Penerapan nilai-nilai Pancasila dalam membangun karakter bangsa. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 1–6. <http://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/>
- Andayani, T., & Madani, F. (2023). Peran penilaian pembelajaran dalam meningkatkan prestasi siswa di pendidikan dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 924–930. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>
- Andrian, D., Noviarni, Suhandri, Muhandaz, R., Hasibuan, I. M., Agusnimar, Aswanto, Nofriyandi, & Rizqa, M. (2024). Implementasi formatif dan sumatif assessmen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2, 479–485.
- Asmita, N. (2024). Peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar ekonomi dengan model Treasure Hunt pada siswa kelas X PM 2 di SMK Negeri 1 Pekanbaru. *Indonesian Research Journal on Education*, 4, 1023–1029.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8, 468–470. <https://www.kompasiana.com/rangga93/55292bc6f>
- Fadhilah, P., Iriawan, S. B., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan Model Treasure Hunt Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 121–134.
- Fadhilah, P., Iriawan, S. B., & Riyadi, A. R. (2019). Penerapan model Treasure Hunt untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4, 121–134.
- Fauzana, U., & Muhammadi. (2024). Penggunaan model Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 04 Bariang Rao–Rao Kabupaten Solok Selatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 331–342.
- Global Education Monitoring Report Team. (2018). *Global education monitoring report 2019: Migration, displacement and education: Building bridges, not walls*. UNESCO. <https://doi.org/10.54676/XDZD4287>
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin, N. (2022). Kurikulum merdeka dalam perspektif pedagogik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 10–17.
- Hasriadi. (2022). Model pembelajaran inovatif di era digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>

- Helsa, Y., & Fitria, D. (2024). *Pengantar statistik untuk mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar dan umum*. Penerbit Deepublish.
- KEMENDIKDASMEN. (2025). *Panduan mata pelajaran Pendidikan Pancasila Fase A–F*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia.
- Kim, D. W., & Yao, J. (2010). A treasure hunt model for inquiry-based learning in the development of a web-based learning support system. *J. Univers. Comput. Sci*, 1853–1881.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25.
<https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Manullang, S. G. (2025). Penguatan manajemen satuan pendidikan dalam mewujudkan sekolah bermutu dan berdaya saing. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 02, 641–645.
- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh model Peer Teaching terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84.
<https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- Muna, Z., Nursyahidah, F., & Subekti, E. E. (2023). Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model Problem Based Learning berbantuan media puzzle kelas I SD Negeri Muktiharjo Kidul 03 Semarang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3, 3421–3436.
- Nuri Rahmawati, D., Fitrotun Nisa, A., & Astuti, D. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 2962–746.
<https://doi.org/10.35878/guru/v2.i1.335>
- Pratiwi, N. T. (2021). Analisis implementasi Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan karakter di SD Negeri 002 Tanjungpinang Barat. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(3).
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5681214>
- Rahman, S. (n.d.). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Resmana, M. T., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya Pendidikan Pancasila untuk merealisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 9(2).

- <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.134>
- Rifai, A. M. N., Novitasari, M., & Stiyani, D. F. M. (2024). Penerapan model PBL untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas VI SD. *Jurnal Ika PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 15(1), 95–105. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Salfadilah, F., Amanabella, M., Setiawan, E., Rizky, V. B., & Wibowo, Y. R. (2024). Strategi penanaman nilai-nilai cinta tanah air melalui pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 11–17.
- Salfadilah, F., Amanabella, M., Setiawan, E., Rizky, V., & Wibowo, Y. (2024). Strategi penanaman nilai-nilai cinta tanah air melalui pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 11–17.
- Setiawan, W. A., Kusuma, Y. Y., & Alim, M. L. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Treasure Hunt Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 31–40.
- Situmeang, D. E., Hawa, M. M., & Ismail, K. (2021). *Pembangunan berkelanjutan SDGs 2030 Goals 4: Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all*. 1–19.
- Sugiyono. (2009). *Model penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Ukashatu, A., Suleiman, M. M., & Mahmoud, M. (2021). Emerging issues in educational measurement: Authentic assessment. *JISAE (Journal of Indonesian Student Assessment and Evaluation)*, 7(2), 73–80. <https://doi.org/10.21009/JISAE>
- Wilymafidini, O. (2024). Teaching imperative through treasure hunt game to junior high school students. *Inovish Journal*, 9(2), 113–120.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (literature review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1, 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>