

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBASIS *QUIZIZZ PAPER MODE* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SD

Mutiara Putri¹, Dayu Rika Perdana², Roy Kembar Habibi³, Annisa Yulistia⁴

¹⁻⁴Universitas Lampung

mutiaraputri0852@gmail.com¹, dayurika.perdana@fkip.unila.ac.id²,
rhabibi615@gmail.com³, annisa.yulistia@fkip.unila.ac.id⁴

ABSTRACT

The problem of this research is the low learning outcomes of Pancasila Education in grade IV at SD Negeri 1 Natar. This research aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model based on Quizizz Paper Mode on Pancasila Education learning outcomes. The research method used is a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. The population consists of 112 students, and the sample used includes 29 students from grade IV A and 27 students from grade IV B, the sample are determined using purposive sampling. The data collection techniques uses tests in the form of pretests and posttests as well as non-tests in the form of observations. The data were analyzed using a simple linear regression test, and the result of $0.00 < 0.05$ indicates that H_0 is rejected and H_a is accepted. The result of this research represent that there is an effect of implementing the Teams Games Tournament cooperative learning model based on Quizizz Paper Mode on the learning outcomes of Pancasila Education for Grade IV students at SD Negeri 1 Natar in the 2025/2026 academic year.

Keywords: *learning outcomes, cooperative learning type TGT, quizizz paper mode*

ABSTRAK

Permasalahan penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 1 Natar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi berjumlah 112 Peserta didik dan sampel yang digunakan yaitu 29 peserta didik kelas IV A dan 27 peserta didik kelas IV B, sampel ditentukan dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal serta non tes berupa observasi. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan hasil $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 1 Natar tahun ajaran 2025/2026.

Kata Kunci: hasil belajar, model pembelajaran kooperatif tipe TGT, *Quizizz Paper Mode*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pengembangan pengetahuan yang dilakukan secara sadar melalui pembiasaan dan pengelolaan untuk membantu individu mencapai tujuan tertentu (Musya'adah, 2018). Hal ini sejalan dengan UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, yang mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri, termasuk aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Pendidikan nasional sendiri berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Sulianti, 2018).

Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan, namun kualitasnya masih tertinggal dibandingkan negara maju. Kurikulum yang berlaku cenderung menekankan aspek teoretis tanpa diimbangi keterampilan praktis atau soft skill yang diperlukan peserta didik sesuai tuntutan perkembangan zaman. Selain itu, ketidakmerataan kualitas sumber daya manusia, baik pendidik

maupun peserta didik, turut berkontribusi terhadap rendahnya mutu pendidikan nasional secara keseluruhan (Khotimah, 2023).

Rendahnya mutu pendidikan juga dipengaruhi oleh efektivitas, efisiensi, dan standarisasi pembelajaran yang belum optimal, keterbatasan sarana, kualitas pendidik, rendahnya prestasi belajar, kurang meratanya kesempatan pendidikan, relevansi pendidikan yang belum sesuai kebutuhan, serta tingginya biaya pendidikan (Wahab Syakrani dkk., 2022).

Pemerintah Indonesia terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai kebijakan, termasuk program wajib belajar 12 tahun yang mencakup jenjang SD hingga SMA (Hasanah & Jabar, 2017). Sekolah dasar menjadi fondasi utama dalam pengembangan potensi peserta didik, karena pada jenjang ini mereka dibekali kemampuan dasar sekaligus pengetahuan untuk melanjutkan ke tingkat berikutnya (Nidaur Rohmah, 2017).

Salah satu mata pelajaran penting di SD adalah Pendidikan Pancasila, yang berfungsi menanamkan jati diri kebangsaan dan

membentuk sikap warga negara yang cerdas serta berkarakter (Wulandari et al., 2022). Mata pelajaran ini juga efektif dalam menanamkan nilai demokrasi karena memuat norma dan nilai yang dekat dengan kehidupan peserta didik (Dewantara & Nurgiansah, 2021).

Keberhasilan Pendidikan Pancasila sangat menentukan tercapainya tujuan pembelajaran dalam membentuk warga negara yang berpengetahuan dan berkarakter baik (Budianti & Palupi, 2020).

Hasil *International Civic and Citizenship Education Study* (ICCS) menempatkan Indonesia pada peringkat ke-36 dari 38 negara dengan skor rata-rata 433, menunjukkan bahwa literasi kewarganegaraan peserta didik masih rendah. Kondisi ini menandakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami konsep kewarganegaraan dan menerapkan nilai-nilai Pancasila belum optimal. Dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih didominasi metode ceramah, sehingga siswa kesulitan memahami materi dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar.

Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh pembelajaran yang berorientasi pada hafalan dan minim penggunaan media pendukung. Kurangnya variasi metode dan strategi pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak mampu mengikuti pembelajaran secara optimal. Faktor-faktor tersebut berdampak pada lemahnya pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila serta rendahnya capaian hasil belajar (Mufidah & Tirtoni, 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat, atau bahkan tidak digunakan sama sekali, menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan bersifat kaku. Kondisi ini membuat peran pendidik menjadi terlalu dominan sehingga peserta didik tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar (Supardi, 2019).

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila juga dipengaruhi faktor internal, seperti rendahnya minat dan motivasi belajar serta perbedaan kemampuan berpikir peserta didik, dan faktor eksternal, seperti model dan metode pembelajaran yang kurang variatif,

minimnya interaksi antara pendidik dengan peserta didik, belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran, kurangnya dukungan orang tua, serta keterbatasan sarana belajar (Padilla dkk, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan pada 31 Juli 2025, SD Negeri 1 Natar dipilih sebagai lokasi penelitian karena masih ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik dengan penggunaan media yang terbatas serta model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan. Kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang aktif, minim interaksi, dan tidak terlibat secara optimal dalam kegiatan belajar. Rendahnya partisipasi tersebut berdampak pada menurunnya motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Permasalahan tersebut tercermin dari hasil ulangan harian yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Dari 56 peserta didik kelas IV, hanya 10 siswa (18%) yang mencapai nilai

≥75, sedangkan 46 siswa (82%) belum mencapai ketuntasan. Data ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum mampu mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal, sehingga diperlukan inovasi model dan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran kolaboratif adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena melibatkan seluruh peserta didik secara aktif tanpa membedakan kemampuan, serta memberikan kesempatan untuk saling menjadi tutor sebaya melalui permainan edukatif yang terstruktur (Dalimunthe & Ihsan, 2023). Aktivitas kompetisi yang sehat dalam TGT, disertai permainan yang menyenangkan, mampu menumbuhkan motivasi, meningkatkan konsentrasi, dan memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi (Suwarni, 2019).

Selain pemilihan model pembelajaran, pendidik perlu menggunakan media yang tepat agar penyampaian materi lebih efektif.

Salah satu media yang relevan untuk dikombinasikan dengan model TGT dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah *Quizizz Paper Mode*. Media ini menyajikan kuis interaktif secara offline melalui lembar kertas berisi kode QR (*Q-Cards*), sehingga peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar tanpa bergantung pada perangkat digital (Niswandia dkk, 2024). *Quizizz Paper Mode* tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga memudahkan pendidik memantau perkembangan peserta didik melalui analisis jawaban, sehingga pendidik dapat memberikan umpan balik secara langsung dan menyesuaikan strategi pembelajaran (Cipta et al., 2024). Media ini dapat meningkatkan interaksi, partisipasi, dan motivasi belajar peserta didik secara optimal (Yulianti, 2025).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada penelitian pendahuluan, hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Natar masih rendah akibat pembelajaran yang didominasi metode ceramah, kurangnya penggunaan media, serta minimnya keterlibatan aktif peserta didik. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan

model dan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SD.”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasy experiment* (eksperimen semu) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengamati dan mengevaluasi pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap subjek penelitian (Sugiyono, 2019).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Natar yang berjumlah 112 peserta didik. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A dan kelas IV B SD Negeri 1 Natar. Pemilihan kedua kelas ini didasarkan pada pertimbangan homogenitas kemampuan akademik peserta didik, yang juga didukung oleh informasi dari wali kelas.

Penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui instrumen pilihan ganda yang diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest*. Teknik non-tes terdiri atas observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode*, sehingga peneliti dapat mengetahui keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji normalitas (Chi-Kuadrat), uji homogenitas (Uji F), serta uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana guna mengetahui pengaruh variabel X terhadap Y.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis uji normalitas, homogenitas, dan uji-t menunjukkan hasil penelitian sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan rumus chi-kuadrat (X^2). Suatu data

dikatakan berdistribusi normal apabila nilai chi-kuadrat hitung (X^2_{hitung}) lebih kecil daripada chi-kuadrat tabel (X^2_{tabel}) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Rekapitulasi hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas Eksperimen	.106	29	.200	.964	29	.404
	Posttest Kelas Eksperimen	.155	29	.073	.953	29	.221
	Pretest Kelas Kontrol	.134	27	.200	.938	27	.111
	Posttest Kelas Kontrol	.132	27	.200	.951	27	.228

Berdasarkan Tabel di atas, dapat dilihat bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas berdistribusi normal. Kesimpulan ini diperoleh dari nilai signifikansi pada uji Kolmogrov-Smirnov yang seluruh data $> 0,05$, sehingga memenuhi kriteria data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji ini bertujuan untuk menentukan apakah kedua kelompok data memiliki varians yang sama. Apabila kedua varians dinyatakan homogen (Sig. $>$

0,05), maka pengujian dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik, yaitu uji t (independent sample t-test). Sebaliknya, jika nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka data dianggap tidak homogen dan analisis harus menggunakan uji statistik non-parametrik. Hasil uji homogenitas untuk data pretest dan posttest disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Berdasarkan Tabel di atas, dapat

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.157	1	54	.693
	Based on Median	.202	1	54	.655
	Based on Median and with adjusted df	.202	1	53.999	.655
	Based on trimmed mean	.184	1	54	.670

di lihat bahwa data tersebut memiliki varians yang homogen. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig.), Seluruh nilai $>0,05$ yang berarti tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok data yang diuji. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa data tersebut memenuhi asumsi homogenitas.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diperoleh hasil bahwa kedua kelompok data memiliki distribusi yang normal serta varians

yang homogen. Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Hipotesis

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	762.756	1	762.756	41.811	.000 ^b
Residual	492.555	27	18.243		
Total	1255.310	28			

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana didapati hasil F_{hitung} sebesar = 41,811 dengan $n = 29$ untuk taraf signifikansi 5% diperoleh F_{tabel} sebesar 4,21. Sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $41,811 > 4,21$ yang berarti H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Natar Tahun Ajaran 2025/2026.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams*

Games Tournament (TGT) berbasis *Quizizz Paper Mode* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik. Hal ini dibuktikan dari serangkaian uji statistik yang meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana.

Berdasarkan uji normalitas, seluruh data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas dinyatakan berdistribusi normal, ditandai dengan nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov yang lebih besar dari 0,05. Kondisi ini menunjukkan bahwa data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan statistik parametrik. Selanjutnya, uji homogenitas melalui memberikan nilai signifikansi lebih dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pada kedua kelompok adalah homogen. Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, pengujian hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan analisis regresi linier sederhana.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} = 41,811$ lebih besar daripada $F_{tabel} = 4,21$ pada taraf signifikansi 0,05. Perbandingan ini menegaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari

penggunaan model pembelajaran TGT berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan ini sejalan dengan teori Slavin dan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model TGT mampu meningkatkan pemahaman konsep melalui kerja sama tim dan kompetisi akademik yang sehat. Integrasi *Quizizz Paper Mode* sebagai media evaluasi turut memperkuat motivasi dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan capaian akademik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 1 Natar Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Artinya, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament berbasis Quizizz Paper Mode dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas IV SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Budianti, Y., & Palupi, D. (2020). Model Think Talk Write (Ttw) Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 8–15. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v8i1.2208>
- Cipta, E. S., Matusaadah, A., Nursaidah, C., Okta Mardwi Rekso, D., Faujiah, L., Wangi Masrofah, L., Nur Azmi Putri, S., & Anisa Arisanti, S. (2024). Pelatihan Pengembangan Keterampilan Guru Dalam Meningkatkan Efektivitas Penilaian Melalui Media Quizizz Di MA Al-Fakhriyyah Dan MA Raudhlatul Muta'allimin Pacet Kabupaten Bandung. *Jabb*, 5(2), 2024. <https://doi.org/10.46306/jabb.v5i2.1326>
- Dalimunthe, E. M., Ihsan, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Momentum Dan Impuls. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 1(2), 250–259. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jkp/article/view/441>
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam Pembelajaran PPKn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11, 234–241. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Hasanah, Y. M., & Jabar, C. S. A. (2017). Evaluasi program wajib belajar 12 tahun pemerintah daerah Kota Yogyakarta. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 5(2), 228. <https://doi.org/10.21831/amp.v5i2.8546>
- Khotimah, U. (2023). Permasalahan pada pendidikan di indonesia. *Jurnal fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 1–6. <https://osf.io/preprints/thesiscommons/2vfex/download/>
- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- Musya'adah, U. (2018). Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *AULADA: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(2), 2656–1638. <http://ejournal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>
- Nidaur Rohmah, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v9i02.106>
- Niswandia, A. Z., Supeno, S., Rahmawati, R., Putri, D. A., Sari, D. N. I., Tantri, A. K., ... & Muliana, S. (2024). Implementasi Kampus Mengajar dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Sebagai Sarana untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa. *Jurnal*

- Pendidikan Mipa*, 14(01), 19–25.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v14i1.1450>
- Padilla, A., Munthe, W. M. L., & Aditiya, W. (2024). Analisis penyebab rendahnya hasil belajar siswa pembelajaran PPKn materi gotong royong kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1625–1633.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulianti, A. (2018). Revitalisasi Pendidikan Pancasila dalam pembentukan life skill. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 111.
<https://doi.org/10.25273/citizenship.v6i2.3156>
- Supardi, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar PKN Materi Kebebasan Berorganisasi pada Siswa Kelas V SDN Kangas Tahun Pelajaran 2017/2018. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 3(2).
<https://doi.org/10.58258/jisip.v3i2.729>
- Suwarni, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas 1 SD Negeri 004 Teratak Buluh. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(1), 175–181.
- Wahab Syakrani, A., Hamid, Ahmad Bakri, M., Bahrudin, M., & Najemi, K. (2022). Pendidikan Dan Sistem Pendidikan Di Negara Indonesia Dan Negara Lain. *Adiba: Journal of Education*, 2(3), 399–412.
<https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/157>
- Wulandari, S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam Mengembangkan Rasa Toleransi di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 981–987.
<https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2505>
- Yulianti, D. P. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Quizizz Paper Mode untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Percobaan 4 Wates. *Educational of Indonesian Journal*, 2(01), 10–22.
<https://doi.org/10.31316/edunesiajournal.v2i01.8091>