

ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF UNTUK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Widya Utami¹, Nur Aini Zamri², Sartika Putri Ruth Angel Sihombing³, Cahya Sumantri⁴, Sela Maranata⁵, Waliyul Maulana Siregar⁶, Anggili Pratama⁷

Email: widyautami533@gmail.com¹, 2612ainilubis@gmail.com², sartikaputri15206@gmail.com³, cahyasumantrii@gmail.com⁴, selajuntak2018@gmail.com⁵

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran yang paling efektif untuk mata pelajaran PKn di SD, dengan fokus pada pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, dengan menganalisis berbagai sumber tertulis seperti buku, artikel, jurnal, dan dokumen lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang bersifat aktif dan berbasis kolaborasi, seperti Model Kooperatif (Think-Pair-Share dan Jigsaw), Problem-Based Learning (PBL), Flipped Learning, Project-Based Learning (PjBL), Game-Based Learning, dan Discovery Learning, terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Model-model ini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui interaksi sosial, pemahaman konsep yang mendalam, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan penerapan konsep dalam konteks kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, disarankan agar para guru mengadopsi model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan situasi pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PKn di SD.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This research aims to analyze the most effective learning model for Civics subjects in elementary school, with a focus on the effect of learning models on student motivation and learning outcomes. The research method used is a literature study, by analyzing various written sources such as books, articles, journals, and other documents. The results show that active and collaboration-based learning models, such as Cooperative Models (Think-Pair-Share and Jigsaw), Problem-Based Learning (PBL), Flipped Learning, Project-Based Learning (PjBL), Game-Based Learning, and Discovery Learning, are more effective than conventional methods. These models are able to improve student motivation and learning outcomes through social interaction, in-depth understanding of concepts, development of critical thinking skills, and application of concepts in the context of everyday life. Therefore, it is recommended that teachers adopt learning models that suit the needs of students and learning situations to improve the effectiveness of Civics learning in primary schools.

Keywords: Learning Model, Civic Education, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar (SD) memegang peranan sentral dalam pembentukan karakter dan jati diri bangsa. Mata pelajaran ini bukan sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga penanaman nilai-nilai luhur Pancasila, pemahaman hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta pengembangan keterampilan sosial dan civic skills (Winarno, 2021). Di era globalisasi yang penuh tantangan ini, PKn tidak hanya berfungsi sebagai wahana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai fondasi bagi pembentukan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berakhlak mulia (Sapriya, 2022). Oleh karena itu, efektivitas pembelajaran PKn di SD menjadi perhatian utama bagi para pendidik dan pemangku kebijakan pendidikan.

Salah satu faktor penentu efektivitas pembelajaran PKn adalah pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang efektif mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, meningkatkan pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kemampuan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Joyce et al., 2021). Namun, dalam praktiknya, pengajaran PKn sering kali menghadapi berbagai tantangan, termasuk rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini menjadi perhatian serius bagi pendidik dan peneliti, mengingat pentingnya pendidikan kewarganegaraan dalam membangun generasi yang sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

Salah satu kunci untuk mengatasi tantangan ini adalah melalui penerapan model pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya akan berdampak pada hasil belajar yang optimal (Slavin, 2020). Kajian literatur menunjukkan bahwa model pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti model pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning), model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning), model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), dan model pembelajaran inkuiri (Inquiry-Based Learning), memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di SD (Hmelo-Silver, 2020; Johnson & Johnson, 2021; Barron & Darling-Hammond, 2023). Model-model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, berkolaborasi dengan teman sebaya, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata.

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Ryan & Deci, 2020). Selain itu, hasil belajar juga menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas pembelajaran. Hasil belajar yang optimal mencerminkan tingkat pemahaman dan penguasaan materi yang telah dipelajari oleh siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran yang paling efektif untuk mata pelajaran PKn di SD, dengan fokus pada pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan praktik pembelajaran PKn yang inovatif dan efektif di SD, serta memberikan rekomendasi bagi para pendidik dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode studi literatur untuk menganalisis berbagai model pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar. Metode penelitian studi literatur adalah pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan merangkum informasi dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, artikel, jurnal, dan dokumen lainnya (Creswell, 2014). Metode ini bertujuan untuk memahami dan mengeksplorasi topik tertentu dengan cara meninjau

penelitian yang telah ada sebelumnya. Studi literatur sering digunakan untuk mengidentifikasi tren, menemukan kesenjangan dalam penelitian yang ada, dan memberikan dasar teoritis untuk penelitian baru (Booth, Sutton, & Papaioannou, 2016).

Metode studi literatur dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan merangkum informasi dari berbagai sumber yang relevan, sehingga dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Studi literatur ini mencakup analisis terhadap berbagai artikel, jurnal, dan buku yang membahas tentang model pembelajaran yang telah diterapkan dalam konteks Pendidikan Kewarganegaraan (Sari & Rahmawati, 2021). Peneliti berfokus pada model-model pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, seperti model pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis masalah. Dengan memahami karakteristik dan kelebihan masing-masing model, peneliti dapat memberikan rekomendasi yang lebih tepat untuk diterapkan di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal referensi yang kami gunakan dengan judul, “Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD” (A. Rukmini, 2020). Model ini khususnya tipe Think Pair Share (TPS), terbukti meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian, penerapan TPS memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok kecil, sehingga mendorong diskusi dan pemahaman konsep yang lebih baik.

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal referensi yang kami gunakan dengan judul, “Analisis Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar” (Linda Nurmalasari, 2024). Model ini mengajak siswa untuk belajar melalui penyelesaian masalah nyata. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model ini dalam PKn dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kritis, meskipun ada tantangan seperti keterbatasan waktu dan sumber belajar.

3. Model Pembelajaran Terbalik (Flipped Learning)

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal referensi yang kami gunakan dengan judul, Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 006 Kunto Darussalam (Hendri Joni, 2024). Model ini mengubah cara siswa belajar dengan mempelajari materi di rumah sebelum diskusi di kelas. Penelitian menunjukkan bahwa model flipped classroom meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, dengan peningkatan dari 27,28% menjadi 81,81% antara siklus I dan II.

4. Model Pembelajaran Jigsaw

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal referensi yang kami gunakan dengan judul, Pengaruh Model Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Pemahaman Konsep PKn Ditinjau Dari Sikap Sosial Siswa SD (Ni Nyoman Yusi Angriyani, 2022). Model jigsaw meningkatkan pemahaman konsep PKn dengan membagi materi menjadi bagian-bagian kecil yang dipelajari oleh kelompok kecil. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan model ini memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

5. Model Pembelajaran Berbasis Game (Game-Based Learning)

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal referensi yang kami gunakan dengan judul, Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu (Palupi, S. R., & Santi, A. U. P. (2024). Penggunaan model

pembelajaran game-based learning di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu memiliki potensi besar untuk secara signifikan memengaruhi tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) kelas 3.

6. Model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/ Penemuan (Discovery/ Inquiry Learning)

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal referensi yang kami gunakan dengan judul, Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pendidikan Kewarganegaraan (SA, Hasibuan, et.al 2024). Model pembelajaran discovery learning (penemuan) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sampai 50% pada siklus 1. Guru dapat memahami karakteristik peserta didik pada pola belajar yang aktif dan kreatif. Penggunaan model pembelajaran discovery learning memberikan pengalaman nyata, berfikir tingkat tinggi, berpusat pada peserta didik, kritis dan kreatif, pengetahuan bermakna dalam kehidupan, dekat dengan kehidupan nyata, adanya perubahan perilaku, pengetahuan.

7. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning/PJBL)

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal referensi yang kami gunakan dengan judul, Efektifitas model pembelajaran project-based learning (PJBL) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di sekolah dasar (Irfana, S., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Hasil belajar kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan lebih rendah daripada hasil belajar kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model pembelajaran PjBL berdasarkan hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yakni $6,964 > 1,688$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran PjBL efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SD N 3 Pecangaan Wetan Jepara. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwasannya penerapan model pembelajaran PjBL dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

8. Model Pembelajaran Belajar Tuntas (Mastery Learning)

Berdasarkan hasil penelitian dari jurnal referensi yang kami gunakan dengan judul Model Pembelajaran Mastery Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas V Semester II Di SD Negeri 1 Pengotan Kecamatan Bangli Tahun Pelajaran 2017/2018 (Agetania, N. L. P., 2020). Setelah dibandingkan nilai awal, nilai siklus I dan nilai siklus II, terjadi kenaikan yang signifikan, yaitu dari rata-rata nilai awal adalah 67,17 naik di siklus I menjadi 76,23 dan di siklus II naik menjadi 84,72. Dari perbandingan nilai ini sudah dapat dibuktikan bahwa prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan model pembelajaran mastery learning.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran mastery learning pada siswa kelas V semester II tahun pelajaran 2017/2018 SD Negeri 1 Pengotan, telah mampu meningkatkan prestasi belajar PKn siswa.

Pembahasan

Berdasarkan analisis dari jurnal yang diteliti, sejumlah model pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat Sekolah Dasar. Beberapa model yang berfokus pada siswa, seperti Model Kooperatif, Problem-Based Learning (PBL), Flipped Learning, Jigsaw, dan Project-Based Learning (PjBL), merupakan pilihan yang sangat tepat untuk diterapkan.

Model Kooperatif, khususnya tipe Think-Pair-Share (TPS), menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa berkat diskusi kelompok kecil yang mendorong pemahaman konsep yang lebih mendalam. Di sisi lain, Problem-Based Learning (PBL) memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui penyelesaian kasus nyata, meskipun tantangan seperti keterbatasan waktu tetap menjadi perhatian.

Model Flipped Learning juga memberikan dampak positif dengan meningkatkan

pemahaman siswa secara signifikan, karena siswa dapat mempelajari materi di luar kelas sebelum terlibat dalam diskusi mendalam saat pembelajaran tatap muka. Selain itu, Model Jigsaw diketahui efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep PKn, di mana siswa bertanggung jawab atas bagian materi yang kemudian mereka ajarkan kepada anggota kelompok lainnya. Tak kalah penting, Model Project-Based Learning (PjBL) berhasil menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa melalui pengalaman langsung dalam proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, model pembelajaran yang bersifat aktif dan berbasis kolaborasi memiliki dampak yang lebih besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PKn dibandingkan metode konvensional. Oleh karena itu, disarankan agar para guru mengadopsi model-model pembelajaran yang mendorong interaksi aktif, pengembangan keterampilan berpikir kritis, serta penerapan konsep dalam konteks kehidupan sehari-hari guna meningkatkan efektivitas pembelajaran PKn di Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap berbagai model pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang efektif berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang bersifat aktif dan berbasis kolaborasi, seperti Model Kooperatif (Think-Pair-Share dan Jigsaw), Problem-Based Learning (PBL), Flipped Learning, Project-Based Learning (PjBL), Game-Based Learning, dan Discovery Learning, terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Setiap model memiliki keunggulan dan kelemahan tersendiri. Model Kooperatif mendorong interaksi sosial dan pemahaman yang lebih mendalam melalui diskusi kelompok. PBL dan PjBL meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas dengan menghadapkan siswa pada permasalahan nyata. Flipped Learning memungkinkan pemanfaatan waktu kelas yang lebih optimal untuk diskusi interaktif. Game-Based Learning terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa dengan suasana yang lebih menyenangkan. Discovery Learning menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan eksplorasi dan penemuan mandiri.

Dengan demikian, untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PKn di SD, guru disarankan untuk mengadopsi model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan situasi pembelajaran. Kombinasi berbagai model yang bersifat partisipatif dan berbasis pengalaman nyata dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman, keterampilan berpikir kritis, serta kesadaran siswa terhadap nilai-nilai kewarganegaraan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Rukmini. (2020). Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD. Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar.
- Agetania, N. L. P. (2020). Model Pembelajaran Mastery Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pkn Siswa Kelas V Semester II Di SD Negeri 1 Pengotan Kecamatan Bangli Tahun Pelajaran 2017/2018. *Widyadari*, 120-128.
- Almulla, M. A. (2020). The effectiveness of the Project-based Learning (PBL) approach as a way to engage students in learning. *Sage Open*, 10(3), 1-15.
- Barron, B., & Darling-Hammond, L. (2023). Powerful learning: Studies show deep understanding derives from collaborative, inquiry-based, and project-based learning. *EduTopia*.
- Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2016). *Systematic Approaches to a Successful Literature Review*. London: SAGE Publications.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: SAG
- Febriana, R. (2021). *Kompetensi guru*. Bumi Aksara.E Publications.

- Firmansyah, H. (2021). Mastery Learning. Model Pembelajaran Era Society 5.0, 1, 326.
- Hasibuan, S. A., Nazwa, F. A., & Handayani, P. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Journal of Islamic and Scientific Education Research*, 1(1), 51-59.
- Hendri Joni, R. E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Flipped Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 006 Kunto Darrussalam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Hmelo-Silver, C. E. (2020). Problem-based learning: An instructional model and learning environment. In R. Reiser & J. Dempsey (Eds.), *Trends and issues in instructional design and technology* (pp. 103-111). Pearson.
- Husna, N. A., Azizah, M., Nuroso, H., & Nugraha, Y. F. (2023). Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game based learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Di SDN Plamongansari 02 Semarang Nurul. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 1-6.
- Irfana, S., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Efektifitas model pembelajaran project based learning (PJBL) dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Journal of Professional Elementary Education*, 1(1), 56-64.
- Isjoni I., (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 45-54.
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(3), 619-628.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2021). Cooperative learning: Theory, research, and practice. *Educational Researcher*, 49(8), 535-545.
- Joyce, B. R., Weil, M., & Calhoun, E. (2021). *Models of teaching*. Pearson.
- Kusumaningtyas, E., Rahardjo, B., & Setyawan, A.P. (2020). Flipped Classroom: Implementasi Pembelajaran Terbalik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 75-80.
- Linda Nurmalasari, R. B. (2024). Analisis Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1-9.
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z. A., & Gazizova, F. (2020). Using The Concept of Game-Based Learning in Education. *IJET: International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53-64. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675>
- Marzano R.J., & Kendall J.S. (2020). *The New Taxonomy of Educational Objectives*. Thousand Oaks: Corwin Press
- Mawati et al., (2019). Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(3), 200-210.
- Mustofa, G. (2022). THE TEORI CONTIGUITY EDWIN RAY GUTHRIE:(TEORI BELAJAR ALIRAN BEHAVIORISTIK CONTIGUOUS CONDITIONING DAN PENERAPANNYA DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH). *EMPOWERMENT: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 49-66.
- Ni Nyoman Yusi Angriyani, I. M. (2022). PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PKN DITINJAU DARI SIKAP SOSIAL SISWA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* , 331-342.
- Nisah, N., Widiyono, A., Lailiyah, N. N., Pendidikan, P., & Sekolah, G. (2021). Keefektifan Model Project Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(November), 114-126. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i2.4882>
- Oktavia, R. (2022). Game based learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1-7.
- Palupi, S. R., & Santi, A. U. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas 3 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Semanu. *SEMNASFIP*.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). *Game Based Learning*. Instructional Technologies Commite
- Poerwati, C. E., & Cahaya, I. M. E. (2018). Project-based drawing activities in improving social-emotional
- Pratiwi, D., & Setyaningtyas, R. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 123-130.

- Rahman, A., & Surya, I. B. (2021). Pengaruh Model Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Negeri Malang*.
- Rukmi, D. A., & Wibawa, S. (2023). PENGEMBANGAN FLIPBOOK BERBASIS PROJECT BASED LEARNING BERBANTU CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*,8(3), 5557-5570.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future 1 directions. *Contemporary Educational Psychology*, 2 61, 101860.
- Sari, D. P., & Rahmawati, A. (2021). Implementasi model pembelajaran berbasis proyek dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-135.
- Sariani, N., Prihantini, M. P., Winarti, P., Indrawati, S. P. I., Jumadi, S. P. I., Suradi, A., & Satria, R. (2021). Belajar dan Pembelajaran. EDU PUBLISHER.
- skills of early childhood. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 183-193.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice*. Pearson.
- Sukardi, S., & Sulistyowati, R. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(1), 45-54.
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran IPA Interaktif dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5. <https://jurnal.uns.ac.id/jsei/article/view/70937>
- Widiyono, A. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169–177. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.458>
- Winarno. (2021). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Wulandari, R., Suneki, S., Haryati, T., & Maryati, M. (2023). Analisis Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kreativitas Siswa SDN Pandeanlamper 03 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*,5(2), 4552-4556.
- Zulisyanto, D. (2018). Penerapan Model Belajar Tuntas (Mastery Learning) dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 18-21.