Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (2) 2026, Page: 25584-25588

Pengaruh Model *Game Based Learning* terhadap Literasi Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar

Alissa Sefira Farhani, Dinie Anggraeni Dewi, Agil Nannggala
Universitas Pendidikan Indonesia
Email : alissasefiraf@upi.edu

Published: May, 2026

ABSTRAK

Rendahnya literasi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik sekolah dasar akibat dominasi pembelajaran konvensional berbasis hafalan mendorong perlunya inovasi model pembelajaran yang lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penerapan model *Game Based Learning* (GBL) terhadap peningkatan literasi nilai-nilai Pancasila pada peserta didik kelas II sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group*, melibatkan dua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen yang menerapkan GBL dan kelas kontrol yang menerapkan *Problem Based Learning* (PBL). Pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pre-test* dan *post-test*), observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kelas eksperimen dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,58 (kategori sedang), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,43. Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) dengan $t = -9,323$, yang membuktikan adanya perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen. Sebanyak 9 peserta didik mengalami peningkatan tinggi, 14 sedang, dan 3 rendah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model *Game Based Learning* lebih efektif dibandingkan PBL dalam meningkatkan literasi nilai-nilai Pancasila sekaligus mendukung pengembangan karakter demokratis peserta didik secara kontekstual dan bermakna.

Kata kunci : Game Based Learning, Literasi Nilai-Nilai Pancasila, Sekolah Dasar

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Licence, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan nilai-nilai Pancasila merupakan komponen sentral dalam sistem pendidikan nasional Indonesia. Secara normatif, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat. Jenjang sekolah dasar menjadi titik krusial dalam proses ini, mengingat fase perkembangan anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan pengalaman belajar langsung, kontekstual, dan bermakna untuk memahami konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Literasi nilai-nilai Pancasila tidak dapat direduksi menjadi sekadar hafalan, melainkan harus dipahami sebagai proses internalisasi yang aktif dan reflektif sejak usia dini. Bukti empiris menunjukkan bahwa literasi nilai-nilai Pancasila di kalangan siswa sekolah dasar masih berada pada taraf yang memprihatinkan. Observasi lapangan mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu menghafal sila-sila Pancasila tanpa mampu menjelaskan maknanya maupun mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari (Salim et al., 2025). Kondisi ini diperparah oleh dominasi pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat *teacher-centered* dan berorientasi pada transmisi verbal semata, sehingga tidak mampu mendorong terbentuknya pemahaman konseptual maupun internalisasi nilai secara mendalam (Abduhrohman et al., 2025). Model pembelajaran seperti ini bertentangan dengan prinsip pendidikan nilai yang menuntut keterlibatan aktif, interaksi sosial, dan refleksi kritis peserta didik (Safitri & Samsudin, 2023)

Kesenjangan antara tujuan normatif pendidikan Pancasila dan praktik pembelajaran di lapangan menuntut adanya inovasi pedagogis yang tepat sasaran. Model *Game Based Learning* (GBL) menawarkan pendekatan alternatif dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. *Game Based Learning* terbukti

mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta hasil belajar secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional (Prananda et al., 2024). Landasan teoretis dari konstruktivisme Piaget dan Vygotsky serta teori komunitarian turut mendukung relevansi model ini, dengan menegaskan bahwa pengetahuan dan nilai dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna dan interaksi sosial yang aktif. Penerapan Game Based Learning dalam konteks pendidikan nilai kebangsaan masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan literasi akademik seperti matematika, sains, dan bahasa, sementara implementasi GBL pada siswa kelas rendah sekolah dasar dengan dimensi literasi nilai yang komprehensif mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku—belum banyak dieksplorasi (Na'im & Utaminingsih, 2025). *Research gap* inilah yang menjadi justifikasi ilmiah penelitian ini: mengisi kekosongan kajian empiris mengenai efektivitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan literasi nilai-nilai Pancasila pada konteks yang spesifik dan terukur.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis pengaruh model *Game Based Learning* terhadap literasi nilai-nilai Pancasila siswa kelas II sekolah dasar; (2) membandingkan efektivitasnya dengan model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai kelas kontrol; serta (3) menganalisis pengaruh penerapan GBL terhadap pengembangan karakter demokratis peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen, melibatkan seluruh siswa kelas II di salah satu sekolah dasar di Kecamatan Ciparay. Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada pengukuran literasi Pancasila secara holistik serta integrasi kerangka teori komunitarian, konstruktivisme, dan literasi Pancasila dalam satu desain penelitian yang koheren

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental design* dan desain kelompok kontrol *pretest-posttest* dengan pencocokan (*matching only pretest-posttest control group design*). Desain ini dipilih karena keterbatasan dalam mengontrol penuh variabel luar pada setting kelas nyata. Variabel independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang diterapkan, sedangkan variabel dependennya adalah literasi nilai-nilai Pancasila siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II SDN Sumbersari di Kecamatan Ciparay, dengan total sampel 52 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Kelas II A (26 siswa) ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran menggunakan model *Game Based Learning* (GBL), sementara kelas II B (26 siswa) menjadi kelompok kontrol dengan model *Problem Based Learning* (PBL).

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik, yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa 15 butir soal pilihan ganda yang mengukur tiga indikator literasi Pancasila: memahami, menginternalisasi, dan mengaplikasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Instrumen diuji coba terlebih dahulu kepada 25 siswa kelas III di sekolah yang sama, menghasilkan 15 butir soal valid dari 20 butir yang diujikan, dengan koefisien reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,894 (kategori tinggi). Tingkat kesukaran soal didominasi kategori sedang dan daya pembeda mayoritas berkategori baik. Selain tes, lembar observasi digunakan untuk memantau aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, mencakup aspek partisipasi, kerja sama, dan respons terhadap aktivitas permainan edukatif. Data dokumentasi berupa perangkat pembelajaran dan hasil kerja siswa digunakan sebagai data pendukung.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* kepada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan sesuai model pembelajaran masing-masing kelas, dan diakhiri dengan *posttest* menggunakan instrumen yang sama. Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan *IBM SPSS Statistics 25*, meliputi statistik deskriptif, uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene*), uji N-Gain untuk mengukur besaran peningkatan literasi, *paired sample t-test* untuk membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dalam kelompok, serta *independent sample t-test* untuk menguji perbedaan efektivitas antara kelompok eksperimen dan kontrol.

PEMBAHASAN

Peningkatan Literasi Nilai-Nilai Pancasila melalui Game Based Learning

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok menunjukkan kemampuan awal yang relatif setara dan belum optimal. Rata-rata skor pretest kelas eksperimen sebesar 59,12 dan kelas kontrol sebesar 52,77 mencerminkan kondisi umum yang ditemukan dalam observasi awal: sebagian besar siswa hanya mampu

menghafal sila-sila Pancasila tanpa memahami maknanya, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran sangat terbatas. Kondisi ini konsisten dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat konvensional dan teacher-centered hanya menyentuh dimensi kognitif permukaan, sementara dimensi afektif dan psikomotorik yang justru menjadi inti literasi Pancasila tidak berkembang secara optimal (Indriani et al., 2023; Suparmini et al., 2025).

Setelah perlakuan tiga pertemuan, kelas eksperimen yang menerima pembelajaran berbasis *Game Based Learning* (GBL) mencatat rata-rata *posttest* sebesar 81,77, meningkat sekitar 22,65 poin dari *pretest*. Sementara kelas kontrol dengan *Problem Based Learning* (PBL) meningkat dari 52,77 menjadi 68,88, dengan selisih sekitar 16,11 poin. Uji *paired samples t-test* pada kedua kelas sama-sama menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang membuktikan bahwa kedua model pembelajaran ini berhasil meningkatkan literasi Pancasila secara statistis signifikan. Besaran peningkatan pada kelas eksperimen secara konsisten lebih tinggi. Nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,58 melampaui kelas kontrol sebesar 0,43, dan meskipun keduanya berada pada kategori sedang, perbedaan ini dikonfirmasi oleh hasil *independent samples t-test* dengan nilai signifikansi 0,013 ($t = 2,601$, $df = 41,794$), yang menunjukkan bahwa *Game Based Learning* memberikan pengaruh yang secara statistis lebih unggul dibandingkan *Problem Based Learning* dalam konteks penelitian ini.

Keunggulan *Game Based Learning* tersebut tidak berdiri sendiri, melainkan dapat dijelaskan melalui kesesuaiannya dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas II sekolah dasar. Anak usia 7–8 tahun berada pada tahap operasional konkret (Piaget), di mana pemahaman konsep abstrak seperti nilai-nilai Pancasila hanya dapat terbentuk melalui pengalaman langsung dan interaksi nyata. Aktivitas permainan mulai dari puzzle Pancasila, monopoli, ular tangga, hingga engklek bertemakan nilai-nilai Pancasila menghadirkan konteks belajar yang konkret, kolaboratif, dan bermakna. Sebaliknya, *Problem Based Learning* yang menuntut kemampuan berpikir analitis dan pemecahan masalah abstrak belum sepenuhnya sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas rendah, sehingga meskipun efektif, keterlibatan emosional dan partisipasi aktif siswa tidak seoptimal kelas eksperimen. Temuan ini sejalan dengan penelitian Prananda et al. (2024) dan Yuliyanti et al., (2025) yang secara konsisten menunjukkan keunggulan *Game Based Learning* dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar dibandingkan metode konvensional maupun berbasis masalah.

Internalisasi Nilai secara Holistik: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik

Temuan yang paling signifikan dari penelitian ini bukan semata peningkatan skor, melainkan bukti bahwa *Game Based Learning* mampu mendorong peningkatan literasi Pancasila secara komprehensif pada tiga dimensi sekaligus. Pada dimensi kognitif, peningkatan pemahaman konseptual tampak dari kemampuan siswa menjelaskan makna sila-sila Pancasila dengan bahasa sederhana yang dikaitkan dengan situasi sehari-hari, bukan sekadar hafalan. Pada dimensi afektif, lembar observasi mencatat perubahan sikap yang nyata: meningkatnya toleransi antar siswa, kesediaan menghargai pendapat teman, dan kepedulian terhadap kelompok selama sesi permainan berlangsung. Pada dimensi psikomotorik, siswa menunjukkan kemampuan mengaplikasikan nilai Pancasila dalam perilaku konkret mematuhi aturan permainan, bermusyawarah dalam kelompok, dan menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas bersama.

Integrasi ketiga dimensi ini merupakan *novelty* utama penelitian ini dibandingkan kajian terdahulu yang umumnya hanya mengukur peningkatan hasil belajar kognitif. Secara teoretis, temuan ini memperkuat argumen konstruktivisme bahwa pengetahuan dan nilai tidak dapat ditransmisikan secara verbal, melainkan harus dikonstruksi melalui pengalaman aktif dan interaksi sosial (Fatmawati & Siregar, 2026) dan (Witasari, 2023). Aktivitas permainan kelompok menciptakan apa yang oleh Vygotsky disebut sebagai *zone of proximal development*: siswa belajar melebihi kapasitas individual mereka melalui kolaborasi dengan teman sebaya. Lebih jauh, dimensi afektif yang berkembang dalam sesi permainan seperti kejujuran saat bermain, kerja sama dalam meraih tujuan tim, dan sikap sportif dalam kompetisi merupakan praktik nilai Pancasila yang sesungguhnya, bukan sekadar representasi kognitifnya. Konsep *civic disposition* dalam literasi kewarganegaraan yang menekankan bahwa karakter demokratis terbentuk bukan melalui instruksi, melainkan melalui pengalaman hidup dalam komunitas yang berdemokrasi (Nanggala & Damayanti, 2023 ;Anggraini et al., 2021).

Kontribusi GBL terhadap Karakter Demokratis dan Batasannya

Penelitian ini juga menemukan bahwa *Game Based Learning* berkontribusi terhadap pengembangan karakter demokratis peserta didik, yang tercermin dari meningkatnya partisipasi dalam diskusi kelompok, kemampuan mengambil keputusan bersama, dan keterbukaan terhadap perbedaan pendapat. Perspektif *communitarian citizenship* yang menekankan bahwa pembentukan moral warga negara tidak dapat dilepaskan dari praktik sosial dan pengalaman kolektif dalam komunitas (Manik & Samsuri, 2021;Anggraeni et al., 2025). Permainan edukatif menyediakan mikrokosmos kehidupan demokratis: ada aturan yang harus ditaati, kepentingan yang harus dinegosiasikan, dan keputusan yang harus diambil secara bersama. Sebuah catatan kritis yang menjadi salah satu kontribusi reflektif penelitian ini. Perubahan perilaku yang teramati dalam konteks permainan belum dapat disimpulkan secara langsung sebagai internalisasi karakter demokratis yang permanen. Tanpa penguatan berkelanjutan melalui pembiasaan, keteladanan, dan budaya sekolah yang konsisten, perubahan sikap yang muncul selama pembelajaran berpotensi bersifat situasional (Ni'ma et al., 2024).

Game Based Learning dengan demikian lebih tepat dipahami sebagai stimulus awal yang efektif dalam menumbuhkan benih karakter demokratis, bukan sebagai solusi tunggal pembentukan karakter. Implikasinya, implementasi *Game Based Learning* idealnya diintegrasikan dalam ekosistem pendidikan karakter yang lebih luas, termasuk penguatan melalui budaya sekolah, keteladanan guru, dan keterlibatan orang tua. Penelitian ini juga mendorong refleksi kritis bahwa inovasi pembelajaran tidak cukup berhenti pada level metodologis; guru perlu memastikan bahwa setiap aktivitas permainan disertai dengan proses refleksi nilai yang terstruktur, sehingga pengalaman bermain tidak hanya menjadi momen yang menyenangkan, tetapi benar-benar menghasilkan konstruksi makna dan internalisasi nilai yang mendalam pada diri siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan literasi nilai-nilai Pancasila siswa kelas II sekolah dasar, sebagaimana ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata skor dari 59,12 menjadi 81,77 serta nilai N-Gain sebesar 0,58 pada kategori sedang (paired samples t-test, $p = 0{,}000$). Dibandingkan dengan Problem Based Learning (PBL) yang diterapkan pada kelas kontrol, GBL terbukti lebih efektif secara statistis (N-Gain PBL = 0,43; independent samples t-test, $t = 2{,}601$, $p = 0{,}013$), dengan keunggulan yang terletak pada kemampuannya mengintegrasikan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara simultan melalui aktivitas permainan yang interaktif dan kontekstual. onstruktivisme bahwa internalisasi nilai Pancasila menuntut pengalaman belajar aktif dan interaksi sosial yang bermakna, sekaligus memperluas kajian *Game Based Learning* ke ranah pendidikan nilai kebangsaan yang selama ini masih kurang dieksplorasi. *Game Based Learning* dapat menjadi alternatif strategis bagi guru dalam merancang pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih bermakna, partisipatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas rendah sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, sampel terbatas pada satu sekolah dengan 52 siswa, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara hati-hati. Kedua, durasi intervensi yang hanya tiga pertemuan belum cukup untuk mengukur ketahanan perubahan sikap dan karakter demokratis dalam jangka panjang. Ketiga, pengukuran dimensi afektif dan psikomotorik masih mengandalkan observasi selama proses pembelajaran, sehingga belum dapat sepenuhnya memastikan apakah perubahan perilaku yang teramati mencerminkan internalisasi nilai yang autentik dan berkelanjutan. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan sampel lintas sekolah, memperpanjang periode intervensi, mengombinasikan *Game Based Learning* dengan teknologi digital, serta mengkaji variabel lain seperti motivasi belajar dan keterampilan sosial guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan karakter kebangsaan.

DAFTAR PUSTAKA

Abduhrohman, M. N., Qonita, N., Yulianti, Y., & Putri, Z. (2025). *Relevansi penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar*. Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS), *5*(1), 257–261. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2523

Anggraeni, S. N., Ulfiyah, N., Hakim, A. R., Afidah, E., & Fitriani, A. A. (2025). *Citizenship theory and its*

implementation in building civic virtue in indonesia. International Journal of Society Reviews (INJOSER), *3*(1), 281–287. https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5759

Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis hots dengan metode digital game based learning (dgbl) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, *2*(11), 1885–1896. https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356

Fatmawati, R., & Siregar, T. J. (2026). Pengaruh model game-based learning terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa pada materi bangun ruang sisi datar the effect of game-based learning model on students' mathematical critical thinking ability in solid figures with flat faces. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, *14*(1), 131–140. https://doi.org/10.21831/jpms.v14.i1.93061

Manik, T. S., & Samsuri, S. (2021). Pendekatan kewarganegaraan indonesia. *Jurnal Citizenship Virtues*, *1*(1), 42–50. https://doi.org/10.37640/jcv.v1i1.915

Na'im, S., & Utaminingsih, S. (2025). Penerapan metode game based learning untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan pancasila kelas v. *Tunas Nusantara*, *7*(1), 37–50. https://doi.org/10.34001/jtn.v7i1.8019

Nanggala, A., & Damayanti, S. (2023). Membangun smart and good young citizens melalui program organisasi kepemudaan berbasis civic literacy. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, *10*(1), 96–108. https://doi.org/10.36706/jbti.v10i1.21073

Ni'ma, neila nur, nurhadji, & Fauzi, M. (2024). Peningkatan kemampuan belajar ppkn melalui metode game- based learning dengan media wordwall pada siswa kelas x e di sma negeri 6 madiun. *KAMPUS AKADEMIK PUBLISING Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, *2*(3), 865–875. https://doi.org/10.61722/jipm.v2i3.256

Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., Citrawati Lestari, N., Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, U., Jakarta, I., Muhammadiyah Manokwari, S., & Agama Kota Palembang, K. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(4), 388–401. https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.18683

Safitri, A., & Samsudin, A. (2023). *Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk mengetahui gambaran kemampuan pemahaman konsep nilai-nilai pancasila siswa kelas V sekolah dasar*. *06*(04), COLLASE Creative of Learning Students Elementary Education759–765. https://doi.org/10.22460/collase.v6i4.15232

Salim, nur, Kuntarto, Ek., & Alirmasyah. (2025). Penerapan nilai-nilai pancasila pada perilaku karakter gotong royong siswa kelas iv di sekolah dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Pendas : Jurnal IlmiahPendidikan Dasar. *10*(2), 420–429. https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.27424

Suparmini, N. P., Bagus, D. S., & Nengah, I. S. (2025). Civic education as the embodying of national identity for students in elementary schools. *Indonesian Journal of Instruction*, *6*(1), 162–172. https://doi.org/10.23887/iji.v6i1.95921

Witasari, R. (2023). Belajar dan pembelajaran dari perspektif teori kognitif , behaviorisme konstruktivisme dan sosiokultural. *Basica: Journal of Primary Education*, *3*(2), 257–268. https://doi.org/10.37680/basica.v3i2.5764

Yuliyanti, W., Jamaludin, U., & Bahrudin, F. A. (2025). Pengaruh model circuit learning berbantuan media carrd.co terhadap hasil belajar kognitif pendidikan pancasila. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(1), 172–183. https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4213