

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA DADU WARNA TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA SISWA KELAS
IV UPT SDN 067776 MEDAN JOHOR T.A 2025/2026**

***THE EFFECT OF THE TEAM GAMES TOURNAMENT(TGT) LEARNING
MODEL ASSISTED BY COLORED DICE MEDIA ON PANCASILA
EDUCATION LEARNING OUTCOMES OF FOURTH-GRADE
STUDENTS AT UPT SDN 067776 MEDAN JOHOR
YEAR 2025/2026***

Natasya Br Ginting^{1*}, Siti Zahara Harahap, Vera Ironita Sihombing³

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Quality
gintingnatasya750@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada Siswa Kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor T.A 2025/2026. Untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa Kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor T.A 2025/2026 tanpa bantuan media dadu warna. Penelitian menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Desain*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa test *essay*, dibatasi dengan ranah kognitif C3 dan C4 yaitu melihat hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Kelas IV dan sampel yang digunakan adalah total sampling yaitu kelas IVA dan IVB. Penelitian telah dilakukan dikelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor yang beralamat Jl. Pintu Air IV Gang Sekolah, Kel. Kwala Bekala, Kec.Medan Johor. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna diperoleh nilai 80,31 dengan kategori tinggi. Dan tanpa bantuan media dadu warna di peroleh nilai 63.82 kategori sedang. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis data dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna terhadap hasil belajar pendidikan pancasila pada siswa kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor T.A 2025/2026. Hal ini dapat ditunjukkan dengan hasil uji-t yang mempengaruhi nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,513 > 2,045$, sehingga H_0 di tolak dan H_1 diterima.

Kata Kunci: Team Games Tournament, Dadu Warna, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine students' learning outcomes by applying the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by colored dice media in Pancasila Education for fourth-grade students of UPT SDN 067776 Medan Johor in the 2025/2026 academic year, as well as to examine students' learning outcomes in Pancasila Education without the use of colored dice media. This research employed a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The research instrument consisted of essay tests limited to the cognitive domains of C3 (application) and C4 (analysis) to measure students' learning outcomes in Pancasila Education. The population of this study included all fourth-grade students, and the sample was selected using total sampling, namely classes IV-A and IV-B. The research was conducted in the fourth grade of UPT SDN 067776 Medan Johor, located at Jl. Pintu Air IV Gang Sekolah, Kwala Bekala Village, Medan Johor District, during the odd semester of the 2025/2026 academic year. The results showed that students taught using the TGT learning model assisted by colored dice media obtained an average score of 80.31, categorized as high, while students taught without colored dice media achieved an average score of 63.82, categorized as moderate. Based on the hypothesis testing results, it can be concluded that the TGT learning model assisted by colored dice media has a significant effect on students' learning outcomes in Pancasila Education, as indicated by the t-test results where the t-value was greater than the t-table value ($3.513 > 2.045$), leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_1 .

Keywords: *Team Games Tournament, Colored Dice Media, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam berbagai lingkungan kehidupan dan berperan dalam membentuk serta mengembangkan pertumbuhan individu. Pendidikan mencakup seluruh pengalaman hidup yang memengaruhi perkembangan seseorang. Ki Hajar Dewantara memaknai pendidikan sebagai proses yang berfokus pada pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Dengan demikian, pendidikan dipahami sebagai upaya sadar untuk mengembangkan budi pekerti, kekuatan batin, karakter, kecerdasan, serta aspek fisik anak agar tumbuh secara optimal dan seimbang. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berfungsi membentuk fondasi moral dan karakter peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Pembelajaran ini tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman mengenai ideologi negara, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kemanusiaan, persatuan, keadilan, dan demokrasi yang berakar pada Pancasila. Melalui proses

tersebut, peserta didik diharapkan mampu menginternalisasi dan mengaktualisasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sehingga tumbuh menjadi warga negara yang berakhlak, mencintai tanah air, serta bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Mata pelajaran ini membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang aktif, memiliki rasa cinta tanah air, serta kesadaran dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila menjadi salah satu indikator penting dalam pelaksanaan hak dan kewajiban warga negara guna mendukung martabat dan kemajuan bangsa. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan penerapan model yang mampu mengaktifkan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Namun demikian, kenyataannya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, masih belum mencapai tingkat yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor, diketahui bahwa hasil belajar siswa belum mencapai KKTP secara optimal. Kondisi ini terutama terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dinilai kurang menarik oleh siswa. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan berfokus pada penggunaan buku paket tanpa didukung media yang inovatif dan interaktif. Guru lebih menekankan penyampaian materi dibandingkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, partisipasi siswa menurun, minat belajar berkurang, dan kontribusi siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi terbatas.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa dari total 33 siswa, hanya 17 siswa yang dinyatakan tuntas. Pada kelas IV-A yang berjumlah 17 siswa, terdapat 10 siswa (58%) yang telah mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), sedangkan 7 siswa (41%) belum mencapai standar ketuntasan. Sementara itu, pada kelas IV-B yang terdiri dari 16 siswa, hanya 7 siswa (43%) yang mencapai KKTP, dan 9 siswa (56%) lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan. Data tersebut mengindikasikan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa masih tergolong rendah. Kondisi ini mencerminkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya keaktifan siswa di kelas, rendahnya minat serta motivasi belajar, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan berpusat pada siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah

model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu warna. Model ini memadukan kerja sama kelompok, unsur permainan, serta kompetisi yang menyenangkan. Penggunaan dadu warna sebagai media pendukung menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, sehingga diharapkan dapat mendorong peningkatan hasil belajar secara optimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen yang bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa secara empiris. Desain yang digunakan adalah nonequivalent control group design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok tanpa pengacakan secara penuh. Dalam pelaksanaannya, satu kelompok ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna, sedangkan kelompok lainnya berperan sebagai kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran tanpa penggunaan media tersebut. Kedua kelompok diberikan perlakuan materi yang sama agar perbandingan hasil belajar dapat dilakukan secara objektif.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 33 siswa, terdiri atas kelas IV-A sebanyak 17 siswa dan kelas IV-B sebanyak 16 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penetapan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan berdasarkan kondisi kelas yang telah ada tanpa pengacakan ulang. Objek penelitian difokuskan pada hasil belajar Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi konstitusi dan norma masyarakat.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis berbentuk esai sebanyak lima butir soal yang disusun sesuai indikator pembelajaran dan mengukur kemampuan kognitif pada tingkat penerapan (C3) dan analisis (C4). Tes diberikan dua kali, yaitu sebelum perlakuan (pretest) untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan setelah perlakuan (posttest) untuk mengukur pencapaian hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung. Selain tes, data pendukung diperoleh melalui dokumentasi untuk melengkapi informasi terkait kondisi sekolah dan jumlah siswa.

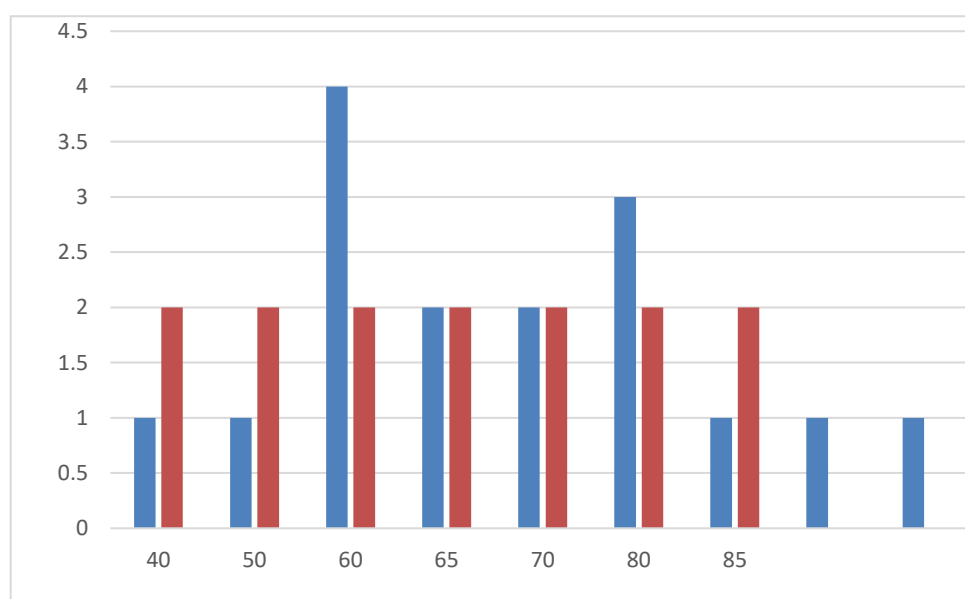
Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif melalui beberapa tahap. Pertama, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi ketentuan statistik. Selanjutnya, dilakukan uji-t dua sampel independen untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam menentukan ada atau tidaknya pengaruh signifikan penerapan model Team Games Tournament (TGT) berbantuan media dadu warna terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Kemampuan awal siswa

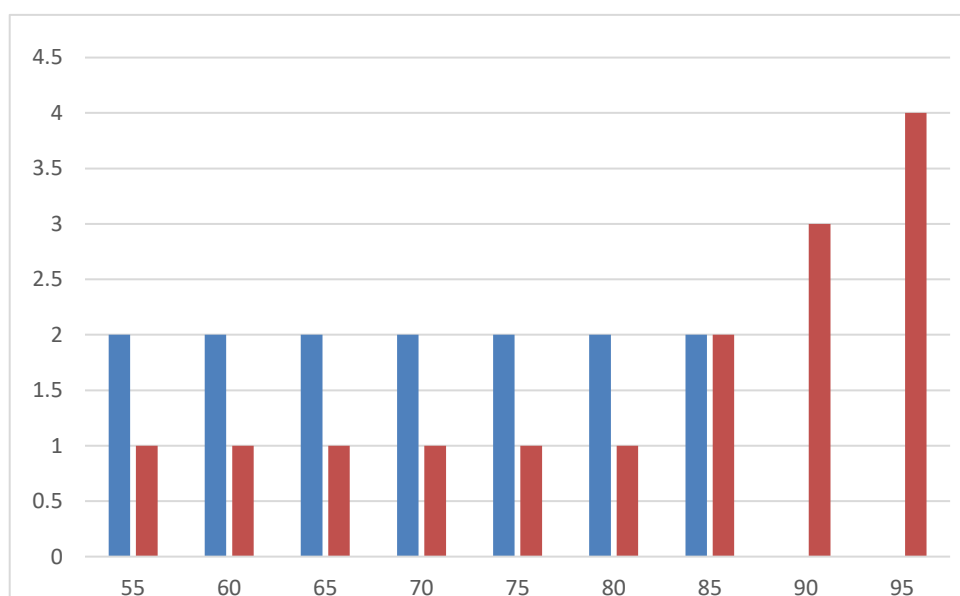
Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN Negeri 067776 Medan Johor T.A 2025/2026 Semester Ganjil, di kelas IV-A dan kelas IV-B yang jumlah siswanya sebanyak 33 siswa. Sebelum melaksanakan penelitian, siswa diberikan pretest terlebih dahulu. Pretest ini diberikan kepada kedua kelas dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Berdasarkan analisis data pretest, diperoleh rata-rata kemampuan awal siswa nilai rata-rata kelas IV-A adalah 33.23 dan kelas IV-B 30,31. Kelas yang memiliki nilai rata-rata tertinggi sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas dengan nilai rata-rata terendah dijadikan kelas eksperimen



Gambar. 1 Diagram batang Rata-Rata Posttest IV-A -IV-B

Selanjutnya, peneliti melaksanakan pembelajaran, di mana kelas IV-B sebagai kelas eksperimen diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna, sedangkan kelas IV-A sebagai kelas kontrol diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tanpa menggunakan bantuan media dadu warna. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar Pendidikan Pamcasila siswa pada kelas eksperimen sebesar 80,31, yang menunjukkan kategori baik, sedangkan pada kelas control diperoleh nilai rata-rata sebesar 63.21, yang berada pada kategori cukup. Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tanpa bantuan media dadu warna.



Gambar. 2 Diagram batang Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kontrol

Model *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan dadu warna menjadi solusi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Dadu warna dipakai untuk menentukan soal atau giliran, sehingga siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam permainan. Selain menciptakan suasana belajar seru, model ini juga melatih kerja sama tim, berpikir secara cepat, serta membantu guru mengukur pemahaman siswa secara langsung. Dengan cara model ini, pembelajaran tidak hanya menarik, tapi juga mampu meningkatkan hasil belajar.

Selama proses pembelajaran berlangsung, suasana kelas eksperimen terlihat aktif partisipasi dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna . Siswa tampak lebih antusias mengikuti kegiatan diskusi dan turnamen, karena mereka terlibat langsung dalam proses menjawab pertanyaan serta bekerja sama dalam kelompok. Interaksi yang terjadi antar siswa menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan kognitif dan sosial dibandingkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tanpa bantuan media dadu warna.

1. Analisis Statistik

A. Uji Normalitas

Uji normalitas data untuk dua kelas yang disajikan kelas eksperimen yaitu diajarkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna dan kelas kontrol yaitu diajarkan menggunakan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) tanpa bantuan dadu warna yang dihitung dengan menggunakan uji dapat disusun pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

Kelas	L_0	L_{tabel}
Eksperimen (IV-B)	0.150	0,213
Kontrol (IV-A)	0.082	0,206

Pada kelas eksperimen, nilai diperoleh $L_0 < L_{tabel} (0,05)(16)$ atau $0,150 < 0,213$ untuk signifikan $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 16. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga data *pretest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Pada kelas kontrol diperoleh $L_0 < L_{tabel} (0,05)(17)$ atau $0,082 < 0,206$ untuk signifikan $\alpha = 5\%$ dari jumlah siswa 17. Karena $L_0 < L_{tabel}$ maka H_0 diterima, sehingga data *pretest* kelas kontrol berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Perhitungan homogenitas varians data *posttest* menggunakan uji sebagai berikut. Hasil pengujian homogenitas kelas *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Homogenitas Data *Posttest*

Kelas	F_{hitung}	$F_{(0,05)(21,19)}$
Eksperimen (IV-B)	1,031	2,384
Kontrol (IV-A)		

Berdasarkan Tabel 4.10 diperoleh $F = 1,031$ dan $F(0,05)(16,17) = 2,384$ untuk $\alpha = 5\%$ dan $F(0,05)(16,17)$ tidak terdapat pada nilai persentil distribusi F untuk pembilang dan penyebut maka $F(0,05)(16,17)$ dicari dengan cara interpolasi. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis $F < F(0,05)(16,17)$ posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai $F = 1,031 < F(0,05)(16,17) = 2,384$ maka H_0 diterima sehingga dinyatakan data Posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen atau sama.

Selanjutnya pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus statistik uji t, sehingga diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,513 >$ dari $t_{tabel} = 2,045$ Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor T.A 2025/2026.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Dadu Warna Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Siswa Kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN 067776 Medan Johor menggunakan Model Pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tanpa berbantuan media dadu warna yaitu diperoleh rata- rata 63,82 dengan kategori sedang
2. Hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDN 067776 Medan Johor dengan menggunakan Model Pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Dadu Warna yaitu diperoleh rata- rata 80,31 dengan kategori tinggi
3. Ada pengaruh yang signifikan menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Dadu Warna terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila Pada siswa kelas IV UPT SDN 067776 Medan Johor T.A 2025/2026. Hal ini ditunjukkan dengan hasil uji-t yang mempengaruhi nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,513 > 2,045$, sehingga H_0 di tolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Barantai, S. P. (2021). *Pengaruh pembelajaran daring selama pandemi COVID-19 terhadap hasil belajar mahasiswa*. Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan,
- Dermawan Harefa, dkk. (2023). *Teori belajar & pembelajaran*. CV Jejak.
- Dr. Abdul Wahid, S. Pd., M.Pd. (2023). *Buku ajar konsep dasar pkn sd*. Samudra Biru.
- Dr. Ahmad Khoiri, M.Pd. dkk. (2023). *Konsep Dasar Sistem Pendidikan*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri.
- Dr. Martiman S. Sarumaha, dkk. (2023). *Model model pembelajaran*. Cv Jejak.
- Dr, Rita Rahmaniati, M.Pd. (2024). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Fatimah. (2023). *Efektivitas Penggunaan Media Dadu Terhadap Kemampuan Mengenal Alfabet Anak di TK Melati Taipabu Kabupaten Wakatobi, Sulawesi Tenggara* [Skripsi]. UIN Alauddin Makassar.
- Febriani, L., & Saputra, H. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Dadu Warna terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kewarganegaraan.
- Firdaus, A. R., & Dewi, D. A. (2023). *Pendidikan berlandaskan nilai-nilai Pancasila dalam membentuk karakter bangsa*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan UPY.
- Haryanto. (2020). *Meningkatkan motivasi dan hasil belajar dengan two stay two stray*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Hernandi Sujono. (2025). *Teori Kepemimpinan untuk Generasi Milenial*. Deepublish Digital.
- Herneta Fatirani. (2022). *Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada sistem ekskresi manusia*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Ibnu Mahtumi, dkk. (2022). *Pembelajaran berbasis proyek (Projects Based Learning)*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Itah Sensualita, dkk. (2021). *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Pustaka Rumah C1nta.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas IV (Kurikulum Merdeka)*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang dan Perbukuan, Kemendikbudristek
- Lestari, D. M., & Handayani, S. (2020). *Penerapan model pembelajaran TGT dengan media dadu warna untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila*. Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan.
- Lubis, D. A., & Najicha, F. U. (2022). Pendidikan Pancasila dalam PP No. 4 Tahun 2022. Journal of Actual Insight.
- Mu'in. (2024). *Langkah tepat meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan video pembelajaran*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Muzakir, M. (2021). *Pengaruh kemampuan kreativitas pegawai terhadap keberhasilan organisasi*. Jurnal B-KAN, 4 (1), 12–20. LPPM Universitas Bosowa.

- Pratama, R. A., & Sulastri, E. (2021). Pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media dadu warna terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(2), 112–121.
- Putri, R. A., & Susanto, E. (2021). *Pendidikan Pancasila sebagai pembentukan karakter generasi muda di globalisasi*. *Jurnal Civics Education*, 9(1), 55–63.
- Putu Yulia Angga Dewi, S.Pd.,M.Pd,dkk. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Rahma, W. D., Ummul, K., Zahara, A., & Vatiya, Z. (2024). *Hasil dari Praktik: Motorik Kasar --- Permainan Dadu Warna dan Permainan Menjala Ikan*.
- Ramadhani Tanjung, M.Pd. (2024). *Concept Sentence dan Pembelajaran IPS*. Wawasan Ilmu.
- Rohmani, A. H., M.Pd. (2024). *Model & strategi pembelajaran*. Widina Media Utama. Shilphy A. Octavia, M.Pd. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Umi Kulsum, dkk. (2023). *Model Problem-based learning meningkatkan hasil belajar PPkn peserta didik*. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Wijaya, A., & Nurhayati, R. (2022). *Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan media dadu warna terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan karakter siswa SD*. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(3), 201–210.
- Wijayanti, A., & Aflaha, A. (2024). *Desain Media Dadu Misteri untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Subtema Manusia dan Lingkungan pada Siswa Kelas V SDN Bima Kota Cirebon*. *Jurnal Sosiologi Pendidikan dan Pendidikan IPS (SOSPENDIS)*, 2(1).