



PROFIL KETERAMPILAN KERJA SAMA PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PPKn BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU 3IN1

Thoriq Abdul Aziz¹

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding Author: thoriqaziz98@upi.edu

Article Info

Article history:

Received : 2 Maret 2025

Acceptance : 10 April 2025

Published : 21 April 2025

Available online

<https://jurnal.usi.ac.id/index.php/moralita/index>

E-ISSN: 2302-6561

Cara mengutip:

Thoriq Abdul Aziz (2025). "Profil Keterampilan Kerja Sama Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn Berbantuan Media Pembelajaran Kartu 3in1". *MORALITA: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, vol. 6, no. 1, pp. 1-8, 2025.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil keterampilan kerja sama peserta didik kelas X dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) berbantuan media pembelajaran kartu 3in1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 19 siswa kelas X di SMA Labschool UPI sebagai subjek penelitian. Instrumen yang digunakan berupa angket dan observasi untuk mengukur tingkat kerja sama peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki tingkat kerja sama yang tinggi dalam pembelajaran PPKn ketika menggunakan media kartu 3in1. Hal ini ditunjukkan oleh skor rata-rata angket kerja sama yang mencapai 83,15%. Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan interaksi positif antar peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu 3in1 efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

Kata Kunci: *Keterampilan Kerja Sama, Media Pembelajaran Kartu 3in1, Pembelajaran PPKn*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik yang cerdas dan baik untuk mencetak warga negara muda yang memiliki nilai-nilai Pancasila (DiGiacomo et al., 2021). Salah satu keterampilan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran PPKn adalah keterampilan bekerja sama, yang merupakan aspek penting dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara (Wibowo et al., 2024). Dalam konteks pendidikan abad ke-21, kerja sama menjadi bagian dari kemampuan kolaboratif yang harus dikuasai oleh peserta didik (Septiana & Aziz, 2023) agar mampu beradaptasi dengan dinamika sosial yang selalu berkembang (Jannah & Hadi, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan

pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik yang menumbuhkan kemampuan kerja sama peserta didik.

Media pembelajaran berbasis kartu menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran PPKn (Wulandari et al., 2023). Media kartu 3in1, sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran, dirancang untuk mendorong interaksi dan kerja sama di antara peserta didik melalui tugas, nilai dan konsep-konsep yang menuntut pemecahan masalah secara bersama (Suhana, 2024). Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis serta memperkuat keterampilan sosial peserta didik (Aura et al., 2022). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan atau media interaktif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta efektivitas pembelajaran pada berbagai mata pelajaran, termasuk PPKn (Dishon & Kafai, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan profil kerja sama peserta didik kelas X dalam pembelajaran PPKn dengan bantuan media pembelajaran kartu 3in1. Melalui pendekatan kuantitatif deskriptif, penelitian ini mengukur tingkat kerja sama peserta didik dengan menggunakan instrumen angket dan observasi. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas media kartu 3in1 dalam meningkatkan kerja sama peserta didik serta memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran PPKn yang lebih efektif dan inovatif.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk menggambarkan profil kerja sama peserta didik dalam pembelajaran PPKn berbantuan media kartu 3in1. Subjek penelitian terdiri dari 19 siswa kelas X di SMA Labschool UPI yang dipilih secara *purposive*. Data dikumpulkan melalui dua instrumen utama, yaitu angket dan observasi. Angket digunakan untuk mengukur tingkat kerja sama peserta didik berdasarkan indikator keterampilan kerja sama dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan observasi dilakukan untuk mengamati interaksi dan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan pengolahan data kuantitatif dari angket dan observasi. Hasil angket dianalisis dengan teknik statistik deskriptif untuk menghitung skor rata-rata kerja sama peserta didik, sedangkan hasil observasi dianalisis dengan cara mengidentifikasi pola interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Validitas dan reliabilitas instrumen diuji sebelum digunakan untuk memastikan akurasi pengukuran.

Prosedur penelitian dimulai dengan perencanaan pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan media kartu 3in1. Selanjutnya, dilakukan implementasi pembelajaran di kelas dengan pengumpulan data melalui pengisian angket oleh peserta didik dan observasi oleh peneliti. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk

memperoleh gambaran mengenai efektivitas media kartu 3in1 dalam meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik dalam pembelajaran PPKn.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Profil Kerja sama Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn berbantuan media pembelajaran Kartu 3in1

Temuan utama penelitian ini mengungkapkan bahwa media kartu 3in1 meningkatkan kerja sama peserta didik secara signifikan, dengan skor rata-rata angket kerja sama mencapai 83,15% (kategori tinggi). Sebanyak 89,5% peserta didik (17 dari 19 siswa) menunjukkan keterlibatan aktif dalam tiga aspek kunci: (1) berbagi ide (87%), (2) menghargai pendapat teman (85%), dan (3) partisipasi aktif dalam kegiatan diskusi (82%).

Fenomena menarik terlihat pada integrasi berbagai nilai dalam tugas kelompok pada saat pembelajaran sedang berjalan. Misalnya, saat menganalisis materi mengenai sistem pertahanan dan keamanan nasional, peserta didik secara spontan merujuk sila ke-2 Pancasila, Pasal 28 UUD 1945, dan contoh praktis gerakan hak asasi manusia dan keterkaitannya dalam lembaga pertahanan dan keamanan nasional untuk menjaga marwah kebebasan HAM di Indonesia. Proses ini menghasilkan durasi diskusi mencapai 75% dari total waktu pembelajaran, dengan 92% kelompok berhasil menyelesaikan tugas untuk mencocokkan masing-masing kartu yang diberikan melalui ide yang dikerjakan secara bersama-sama. Temuan ini mengonfirmasi bahwa kerja sama tidak hanya bersifat prosedural, tetapi juga kognitif-sosial. Adapun dimensi-dimensi tersebut dapat dijabarkan dalam tabel yakni sebagai berikut

Tabel 1. Dimensi Keterampilan kerja sama

No	Dimensi	Nilai
1	Berbagi ide	87
2	Menghargai pendapat teman	85
3	Partisipasi aktif dalam kegiatan diskusi	82

(sumber: diolah Peneliti, 2025)

Observasi selama pembelajaran memperkuat temuan tersebut. Sebanyak 74% kelompok menunjukkan pembagian peran yang terstruktur, seperti pencatat ide, presenter, dan mediator, dengan koordinasi yang minim instruksi guru. Aktivitas seperti pertukaran kartu, negosiasi jawaban, dan refleksi kolektif menjadi ciri khas dinamika kelompok. Selain itu, hanya 2 siswa yang mengalami konflik minor terkait perbedaan pendapat, namun mampu menyelesaikannya melalui dialog tanpa intervensi signifikan dari guru. Hal ini menegaskan bahwa media kartu 3in1 tidak hanya memfasilitasi kerja sama, tetapi juga melatih kemampuan resolusi konflik antar anggota kelompok dengan kelompok lainnya secara mandiri.

Dimensi Profil Keterampilan Kerja Sama Peserta Didik dalam Pembelajaran PPKn berbantuan Media Pembelajaran Kartu 3in1

Temuan tingginya tingkat kerja sama dapat dikaji melalui prinsip keterkaitan media pembelajaran yang bermanfaat secara positif, yakni media pembelajaran kartu 3in1 mengharuskan peserta didik menggabungkan tiga elemen (nilai, konstitusi, praktik) untuk menyelesaikan permasalahan yang dikaji (Usniati & Yanuartri, 2023). Hasil pengamatan pada kegiatan pembelajaran di kelas X dengan kartu bertema "Sistem Pertahanan dan Keamanan Nasional" mendeskripsikan bahwa siswa mampu menghubungkan Pasal-pasal yang terkait dalam UUD NRI 1945, norma sosial yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila, dan studi kasus yang ditemukan di kehidupan sehari-hari melalui media sosial atau sumber lainnya. Struktur ini menyebabkan terbentuknya kemampuan kolaboratif antaranggota kelompok, karena jawaban hanya valid jika memenuhi ketiga dimensi tersebut. Dengan demikian, siswa termotivasi untuk saling melengkapi pengetahuan, sebuah pola yang konsisten dengan penelitian) (Fatmawati, 2021) tentang media berbasis interdependensi.

Penggunaan media pembelajaran kartu 3in1 juga selaras dengan teori pembelajaran kolaboratif (Ting & Lam, 2021) yang menekankan hubungan kolaborasi dan keterampilan kerja sama yang baik, di mana keberhasilan kelompok menjawab pertanyaan bergantung pada kontribusi setiap anggota. Media kartu 3in1 dirancang untuk memenuhi prinsip ini melalui tugas yang mengharuskan siswa menggabungkan berbagai pendapat yang berbeda (O'Shea et al., 2022). Misalnya, kartu berisi pertanyaan seperti "Bagaimana mengatasi konflik berbasis pelanggaran HAM di Indonesia menurut pandangan peserta didik di sekolah?" hal ini akan menstimulasikan siswa untuk merujuk nilai Pancasila, aturan konstitusi, dan solusi praktis secara simultan yang terdapat pada media pembelajaran Kartu 3in1 yang sudah disiapkan dan dirujuk dengan sumber-sumber relevan lainnya (Suhana, 2024). Desain pembelajaran ini menciptakan hubungan yang struktural (Lestari et al., 2020), sehingga siswa termotivasi untuk saling bertukar pemahaman (jawaban kartu) dan konsep-konsep pengetahuan yang didapatkan dari berbagai sumber lainnya (Hidayah & Khunaivi, 2022)

Peningkatan kemampuan menyelesaikan masalah (*problem solving*) (yang ditemukan hanya 2 konflik kecil) juga dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky dalam (Hammad et al., 2020). Observasi menunjukkan bahwa siswa yang memiliki pemahaman konsep kuat cenderung menjadi mediator yang menjelaskan materi kepada rekan kelompok (menjadi tutor sebaya), sementara siswa lain mengembangkan pemahaman melalui diskusi antar teman dan kelompok. Mekanisme *scaffolding* ini mengurangi ketergantungan untuk selalu bertanya pada guru dan memperkuat hubungan anggota kelompok, suatu temuan yang sejalan dengan penelitian (Irmayanti et al., 2023) tentang pembelajaran kolaboratif. Namun, keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan media fisik (kartu) sebagai pemicu diskusi, berbeda dengan studi sebelumnya yang lebih banyak memanfaatkan teknologi digital (Bowyer & Kahne, 2020).

Di sisi lain, temuan adaptasi awal yang diperlukan 21% siswa mengindikasikan adanya kesulitan dalam memahami instruksi penggunaan media kartu 3in1. Hal ini kontras dengan penelitian (Ichsani et al., 2023) yang menyatakan media permainan sederhana

lebih efektif meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan bahwa kesulitan yang terstruktur ditemukan pada media pembelajaran kartu 3in1 justru memicu kedalaman analisis, asalkan didukung oleh contoh konkret dari guru. Implikasi teoretisnya, media yang harus dikerjakan secara kerja sama (kolaboratif) harus menyeimbangkan tantangan kognitif (berpikir kritis) dengan kemudahan proses pengerjaannya mengacu kepada prinsip-prinsip *cognitive load theory* (Wu et al., 2024).

Hal ini dapat memperdalam mengenai kajian tentang pembelajaran PPKn dengan menawarkan model media pembelajaran yang mengintegrasikan nilai, hukum, dan praktik kewarganegaraan secara bersamaan (Kurniawansyah et al., 2023). Hasil ini konsisten dengan *konsep civic competence* (Reichert et al., 2021), tetapi berbeda dari penelitian sebelumnya yang cenderung memisahkan aspek kognitif dan afektif (Tamboto et al., 2022). Kelebihan kartu 3in1 terletak pada kemampuannya mentransformasi nilai yang berbeda menjadi tugas kelompok kontekstual yang dapat diselesaikan secara bersamaan (Hadisaputri, 2024), sehingga kerja sama tidak hanya terjadi pada level teknis, tetapi juga pada level internalisasi nilai-nilai yang dipelajari pada materi-materi terkait (Alanur et al., 2023).

Di sisi teknis, hasil dari dimensi profil kerja sama peserta didik pada penelitian ini mengungkap kebutuhan adaptasi dalam implementasi media. Sebanyak 21% siswa memerlukan penjelasan ulang tentang mekanisme permainan di sesi awal, mengindikasikan bahwa sulitnya kartu 3in1 perlu diseimbangkan dengan kemampuan kognitif siswa sesuai level pembelajaran. Guru perlu menyediakan contoh konkret penggunaan kartu sebelum pembelajaran inti, seperti simulasi penyusunan jawaban kolaboratif (Khairani et al., 2021). Selain itu, desain visual kartu yang menarik namun tidak terlalu ramai menjadi kunci agar fokus siswa tetap pada konten pembelajaran.

Sehingga penggunaan media pembelajaran kartu 3in1 memberikan implikasi praktis bagi pengembangan kurikulum mata pelajaran PPKn. Media kartu 3in1 dapat diadopsi sebagai strategi untuk memperkuat salah satu dimensi dalam profil Pelajar Pancasila, yakni elemen "Bergotong-royong". Integrasi teknologi, seperti versi digital kartu 3in1, juga perlu dieksplorasi dan dikembangkan menjadi model pembelajaran baru yang lebih dalam agar dapat meningkatkan variasi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

4. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran kartu 3in1 efektif dalam meningkatkan keterampilan kerja sama peserta didik kelas X pada pembelajaran PPKn, sesuai dengan tujuan penelitian yang dirumuskan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam menciptakan lingkungan yang menumbuhkan keterampilan kerja sama peserta didik melalui tiga mekanisme utama: (1) kerja sama yang positif antar anggota kelompok yang memicu pertukaran ide dan gagasan, (2) integrasi multidimensi nilai-nilai Pancasila, konstitusi, dan praktik kewarganegaraan dalam tugas secara kontekstual, dan (3) peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam kelompok secara mandiri. Temuan ini menjawab tujuan penelitian dengan mengonfirmasi bahwa desain media berbasis kartu 3in1 tidak hanya mencapai indikator kerja sama secara prosedural (seperti pembagian

peran), tetapi juga mendorong internalisasi nilai kewarganegaraan melalui interaksi antar peserta didik dalam aspek kognitif dan afektif (sosial).

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya penyediaan panduan teknis yang lebih jelas bagi guru dalam mengimplementasikan media kartu 3in1 dalam kegiatan pembelajaran untuk materi-materi tertentu di kelas, terutama untuk meminimalkan kesalahpahaman pemahaman peserta didik pada tahap awal. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan pengembangan lanjutan dengan sampel lebih luas, dan mengembangkan media pembelajaran kartu 3in1 dengan integrasi teknologi digital, serta mengkaji lebih dalam dampaknya terhadap aspek afektif lain seperti empati dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, temuan ini tidak hanya menjawab tujuan penelitian, tetapi juga membuka peluang pengembangan inovasi pedagogis dalam pembelajaran PPKn yang selaras dengan profil Pelajar Pancasila pada kurikulum merdeka di sekolah.

REFERENSI

- Alanur, S. N., Jamaludin, J., & ... (2023). Analisis Profil Pelajar Pancasila dalam Buku Teks Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan* <https://pdfs.semanticscholar.org/9d96/89116c1b20693376884a64fc3973419c11.pdf>
- Aura, I., Hassan, L., & Hamari, J. (2022). Gameful civic education: A systematic literature review of empirical research. ... of the 6th International GamiFIN Conference https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/141230/2022_Aura_et_al_civic_education_review.pdf?sequence=1
- Bowyer, B., & Kahne, J. (2020). The digital dimensions of civic education: Assessing the effects of learning opportunities. *Journal of Applied Developmental Psychology*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0193397320301544>
- DiGiacomo, D. K., Hodgin, E., Kahne, J., & ... (2021). Civic education in a politically polarized era. ... *Journal of Education*. <https://doi.org/10.1080/0161956X.2021.1942705>
- Dishon, G., & Kafai, Y. B. (2022). Connected civic gaming: rethinking the role of video games in civic education. *Interactive Learning Environments*. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1704791>
- Fatmawati, F. (2021). Efektivitas model permainan kartu indeks (index card match) terhadap hasil pembelajaran perkembangan kognitif dan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. <https://scholar.archive.org/work/m4fktlnvtnfm7inlkd36657anu/access/wayback/http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/kiddo/article/download/3616/pdf>
- Hadisaputri, T. I. (2024). ... *KOOPERATIF ONE STAY-THREE STRAY UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA PESERTA DIDIK FASE B SEKOLAH DASAR*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hammad, R., Khan, Z., Safieddine, F., & ... (2020). A review of learning theories and models underpinning technology-enhanced learning artefacts. *World Journal of Science* <https://doi.org/10.1108/wjstsd-06-2020-0062>

- Hidayah, S. F., & Khunaivi, H. (2022). Problem-Based Learning in Pancasila and Civic Education and Its Implications on Students' National Character. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan* <https://www.academia.edu/download/102722583/7135-21788-1-PB.pdf>
- Ichsani, A. Y., Adelia, A., Restriari, R., & ... (2023). Implementasi Media Wordwall Dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKn. *Prosiding Seminar* <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/semnasppg/article/view/3034>
- Irmayanti, I., Auliah, A., & Hasnawiyah, H. (2023). Peningkatan Sikap Kolaboratif Peserta Didik melalui Pembelajaran Kooperatif berbasis Teaching at The Right Level (TaRL). *JURNAL PEMIKIRAN DAN* <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/807>
- Jannah, M., & Hadi, M. S. (2023). Peningkatan kemampuan kerja sama peserta didik melalui media pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam materi unsur kebudayaan indonesia pada *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan* <https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/26060>
- Khairani, I. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Pembentuk Karakter Disiplin Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai.* <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2187>
- Kurniawansyah, E., Fauzan, A., & ... (2023). Peran Guru PPKn dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMA Muhammadiyah Sumbawa. *Jurnal Ilmiah Profesi* <http://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/1454>
- Lestari, O., Priscylio, G., Copriady, J., & ... (2020). The use of quartet card game on hydrocarbon to improve learning outcomes ten-grade students. *Journal of Physics* <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/3/032096>
- O'Shea, M. C., Palermo, C., & ... (2022). It is time to link theory to practice in simulation-based learning: lessons from learning theories. *Journal of the* <https://research-repository.griffith.edu.au/items/de3df161-14ec-4e70-8622-60ced7fc478e>
- Reichert, F., Lange, D., & Chow, L. (2021). Educational beliefs matter for classroom instruction: A comparative analysis of teachers' beliefs about the aims of civic education. *Teaching and Teacher Education.* <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X20314396>
- Septiana, R., & Aziz, T. A. (2023). Studi Membangun Karakter Kerjasama Orang Tua Dan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Melior: Jurnal Riset Pendidikan Dan* <https://www.academia.edu/download/111490670/1539.pdf>
- Suhana, R. A. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA KARTU" THREE IN ONE"(3IN1) UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA 4-5 TAHUN.* Universitas Pendidikan Indonesia.
- Tamboto, B., Lonto, A. L., & Rattu, J. A. (2022). Kreativitas Guru Ppkn Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Smp Katolik Santa Theresia Tanawangko. ... *PPKn: Media Kajian Pancasila* <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/ppkn/article/view/1468>
- Ting, H. L., & Lam, K. C. (2021). Educational card game for chinese character learning/Ting Hie Ling and Lam Kai Chee. *Voice of Academia (VOA).* <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/50403/>

- Usniati, U., & Yanuartri, D. (2023). Application of Round Robin Brainstorming Type Cooperative Learning Model to Improve Learning Outcomes of Grade 3 Students of Tunas Daud Christian Elementary *JUPE: Jurnal Pendidikan* <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/article/view/6345>
- Wibowo, M. A. S., Pitoewas, B., & Putri, D. S. (2024). Peranan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Dalam Mengimplementasikan Profil Pelajar Pancasila. *HEMAT: Journal of* <http://rayyanjurnal.com/index.php/HEMAT/article/view/2063>
- Wu, D., Chen, M., Chen, X., & Liu, X. (2024). Analyzing K-12 AI education: A large language model study of classroom instruction on learning theories, pedagogy, tools, and AI literacy. *Computers and Education: Artificial* <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2666920X24000985>
- Wulandari, R. S., Suryani, R. I., & ... (2023). Permainan Kartu Sila Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Mata Pelajaran PKn kelas IV di SDIT Assalamah Ungaran. *Askara: Jurnal Seni Dan* <https://journal.itelkom-pwt.ac.id/index.php/askara/article/view/1063>