PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PKN PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 20 INDARUNG KOTA PADANG

Anisa Miftahul Janah[1], Merri Yelliza[2], Wahyuni Mulia Helmi[3], Sry Apfani[4], Rahmia Tulljanah[5]

[1,3,4,5]*Universitas Adzkia*
[2]*Universitas Negeri Islam Mahmud Yunus Batusangkar*
E-mail : annisamiftahuljannah58@gmail.com[1], merri@uinmybatusangkar.ac.id[2], merriyeliiza@adzkia.ac.id[2], wahyuni.mh@adzkia.ac.id[3]

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar PKN peserta didik kelas IV yang masih rendah. Hal ini disebabkan oleh pendidik yang masih menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh signifikan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKN peserta didik kelas IV SD Negeri 20 Indarung Kota Padang. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan *Posttest Only Control Group Design*. Populasinya adalah peserta didik kelas IV SDN 20 Indarung Kota Padang, di mana Kelas IVA sebagai kelas kontrol, dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model TGT. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh. Berdasarkan analisis data, diperoleh hasil pengujian data dari kelas sampel yang berdistribusi normal dan homogen. Hasil *Posttest* menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen 85,86, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu 63,07. Hasil uji hipotesis menunjukkan t_{hitung} = 9,038 dan t_{tabel} = 1,673, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh signifikan dalam penggunaan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar PKN peserta didik kelas IV SD Negeri 20 Indarung Kota Padang.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT), Hasil Belajar, PKN*

PENDAHULUAN

Dalam "Undang-undang nomor 20 Tahun 2003" tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 tujuan Pendidikan nasional adalah "mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab". (Pristiwanti et al., 2022). Menurut Darman (2020) Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar. Interaksi ini dapat berlangsung secara langsung, seperti dalam kegiatan tatap muka, atau secara tidak langsung, seperti melalui media pembelajaran online. Mata pelajaran PKN adalah salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan diseluruh tingkat satuan pendidikan. PKN merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari di semua jenjang studi, mulai dari dasar hingga pendidikan tinggi. PKN adalah program penting yang bertujuan meningkatkan kualitas, minat, dan martabat manusia serta kehidupan bangsa Indonesia untuk mencapai cita-cita nasional. PKN mengajar kita betapa pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban warga negara. Hal ini agar segala tindakan kita sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa, serta tidak menyimpang dari apa yang di harapkan (Anggraeni Dewi & Abdulatif, 2021). Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar peserta didik sangat penting guna untuk dijadikan sebagai acuan atau titik tolak keberhasilan rencana dan proses pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan data awal dan observasi di lapangan, ditemukan bahwa hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 20 Indarung, Kota Padang, masih tergolong rendah. Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah dominasi penggunaan metode ceramah oleh guru, yang membuat proses pembelajaran menjadi pasif dan tidak menarik. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan, kurang termotivasi, dan beberapa di antaranya tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi. Hal ini menciptakan kesenjangan antara potensi siswa dan pencapaian hasil belajar yang sesungguhnya, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini. Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar PKN, penelitian ini mengusulkan solusi dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Salah satu model yang relevan adalah Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini dipilih karena menggabungkan unsur kerja sama tim dengan kompetisi yang sehat, sehingga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, motivasi belajar, dan pemahaman materi. Rencana pemecahan masalah ini dilakukan melalui sebuah penelitian eksperimen untuk menguji efektivitas model TGT dibandingkan dengan metode konvensional. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis secara empiris pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran *Cooperative* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar PKN pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 20 Indarung, Kota Padang.

Secara teoritis, pembelajaran TGT didasarkan pada prinsip-prinsip *cooperative learning* yang menekankan pentingnya interaksi kelompok dalam mencapai tujuan bersama. Dalam model ini, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (tim) yang heterogen, di mana mereka saling membantu untuk menguasai materi. Unsur permainan dan turnamen di dalamnya berfungsi sebagai penguat (reinforcement) yang memotivasi siswa untuk berkolaborasi dan berkompetisi secara positif. Dengan demikian, diharapkan model ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih

menyenangkan dan efektif, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Quasi Eksperimental Design*. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest Only Control Group Design.* Dalam rancangan ini penelitian yang dilakukan hanya menggunakan *posstest* atau tes akhir yang kemudian hasilnya akan di analisis untuk mengetahui keberhasilan penelitian. Sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Game Tournament (*TGT), sedangkan pada kelas kontrol secara konvensional.

Populasi dalam penelitian yang dilaksanakan adalah di SDN 20 Indarung yang beralamat di Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang. Populasi dari penelitian ini adalah kelas IVA dan IVB SDN 20 Indarung masing-masing kelas memiliki jumlah peserta didik IVA 30 peserta didik dan kelas IVB 28 peserta didik. Sehingga jumlah total populasi 58 orang peserta didik. Sampel pada penelitian ini menggunakan *sampling jenuh* dimana semua anggota populasinya dijadikan sebagai sampel (Sugiyono 2022: 139). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel *independen* dan *dependen*. Variabel bebas dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah model *Cooperative Tipe Team*s *Game Tournament* TGT, sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar kelas IV di SDN 20 Indarung Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari modul ajar dan soal tes. Modul ajar disusun berdasarkan materi keberagaman budaya di Indonesia. Modul ajar yang digunakan dalam kelas eksperimen merupakan modul ajar yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Tipe Team Game Tournament* (TGT) sedangkan modul ajar yang digunakan pada kelas kontrol secara konvensional, sedangkan soal tes terdiri dari 35 butir soal pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, daya beda, dan indeks kesukaran sebelum digunakan. Analisis data, peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi syarat untuk analisis lebih lanjut. Setelah itu, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t (*independent samples T test*) untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar PKN peserta didik di kelas IV SDN 20 Indarung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

a. Penentuan Sekolah Tempat Penelitian

Persiapan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian adalah penentuan sekolah sebagai tempat penelitian yaitu SDN 20 Indarung Kota Padang.

b. Validasi Tes

Sebelum pelaksanaan pengambilan data melalui *posttest*, instrument tes terlebih dahulu melalui proses validasi yang dilakukan oleh seorang validator. Validator bertugas untuk mengoreksi, menelaah, dan memberikan masukan terhadap instrument tersebut melalui lembar validasi yang telah disiapkan oleh peneliti.

c. Penentuan Sekolah Uji Coba Tes

Dalam penelitian ini, sekolah yang dijadikan lokasi uji coba adalah SD Negeri 26 Jati Utara. Sekolah tersebut dipilih karena memiliki kesamaan karakteristik dengan sekolah tempat peneliti melakukan penelitian.

d. Analisis Item

Berdasarkan hasil analisis butir soal tersebut, ditetapkan bahwa soal yang memenuhi kriteria dan layak digunakan dalam penelitian sebagai instrumen posttest adalah butir soal nomor: 1,2,3,4,5,6,7,10,13,15,16,17,18,19,21,22,23,24,25,26,28,30,32,33,35

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini berlangsung pada tanggal 2 Juni sampai 4 Juni 2025 di kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperiment. Model yang diterapkan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan pada kelas kontrol secara konvesional, yaitu metode ceramah yang biasa digunakan oleh guru dalam keseharian.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian ini adalah pemberian *posttest* kepada kedua kelas sampel. Syarat penggunaan uji-t adalah bahwa data harus berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 25.

1. Uji Normalitas

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Posttest*

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Kelas Kontrol	.123	30	.200*	.948	30	.147
	Kelas Eksperiment	.179	28	.022	.931	28	.064

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas nilai signifikan yang diperoleh pada keterangan kolom *Shapiro-Wilk* 0,064 pada kelas eksperimen dan 0,147 pada kelas kontrol >0,05 (taraf tingkat kesalahan/penolakan). Hal ini dapat dinyatakan bahwa data tes hasil belajar PKN berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas *Posttest*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.047	1	56	.311
	Based on Median	1.004	1	56	.321
	Based on Median and with adjusted df	1.004	1	55.053	.321
	Based on trimmed mean	1.081	1	56	.303

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil signifikan adalah 0,311>0,05 (taraf tingkat kesalahan/ penolakan) maka bisa simpulkan bahwa data tes proses berdistribusi homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dengan uji *independent sampel T test* menggunakan *software* SPSS 27 dan dapat dilihat pada hasil dibawah ini:

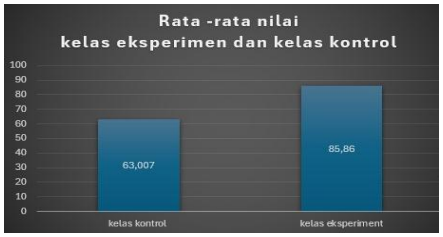
Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	1.047	.311	-9.038	56	.000	-22.790	2.522	-27.842	-17.739
	Equal variances not assumed			-9.094	55.347	.000	-22.790	2.506	-27.812	-17.769

Kriteria diterima H_1 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan cara mencari t_{tabel} adalah dk=$n_1 + n_2$. Jadi untuk mencari t_{tabel} dk= 30 + 28 - 2 =56 berarti t_{tabel} yang di lihat pada signifikan 0,05 dengan titik presentase distribusi t (dk=56) yaitu t_{tabel}=1,673. Setelah itu bandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh t_{hitung}=9,038> t_{tabel}=1,673. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam hasil belajar PKN peserta didik.

Berdasarkan hasil belajar deskripsi dan analisis data tes akhir, maka terlihat bahwa ada pengaruh hasil belajar Keberagaman Budaya di Indonesia pada peserta didik kelas IV SDN 20 Indarung Kota Padang, sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT). Hal ini dapat dilihat dari aspek pengetahuan yang tergambar pada nilai rata-rata kelas kontrol ($\bar{x}$= 63,07) dan nilai rata-rata kelas eksperiment ($\bar{x}$= 85,86). Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata kelas eksperiment lebih tinggi dari pada rata-rata kelas kontrol. Perbedaan ini dapat dilihat melalui uji hipotesis yaitu menggunakan Uji *independent sampel T test*. Diperoleh t_{hitung}=9,038 > t_{tabel}=1,673. Maka dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Game Tournament* (TGT) dalam hasil belajar PKN peserta didik. Berikut perbandingan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Rata-Rata Nilai Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Hasil analisis data hasil belajar perserta didik di atas terlihat bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PKN pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia di kelas IV SD Negeri 20 Indarung. Model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengenal dan menghargai perbedaan. Dengan bekerja dalam kelompok yang terdiri dari berbagai latar belakang, peserta didik belajar untuk saling menghormati dan memahami perspektif yang berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan dan dengan melihat hasil pengolahan data dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar PKN peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari hasil belajar peserta didik di kelas kontrol yang tidak menerapkan model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT). Rata-rata yang diperoleh peserta didik kelas eksperiment adalah 85,86 sedangkan kelas kontrol mempunyai rata-rata 63,07. Hasil hipotesis yang diperoleh t_{hitung} = 9,038 > t_{tabel} = 1,673 dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima atau terdapat pengaruh model pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam hasil belajar PKN peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

A, S., & Octavia. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. CV. Budi Utama.

Abda'u, N. F., Hanurawan, F., & Sutarno. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan permainan tradisional terhadap Hasil Belajar anak SD. *Jurnal Basicedu*, *5*(1). https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8242

Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, *5*(2). https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111

Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *7*(6), 3781–3792. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6390

Anggraeni Dewi, D., & Abdulatif, S. (2021). Peranan Pendidikan Kewarganegaraan Dalam MembinaSikap Toleransi Antar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, *04*(02), 103–109. https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/3610

Asyari, D., & Dewi, D. A. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Generasi Milenial dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *3*(2), 30–41. https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i2.1628

Awaliah, F. P., Dewi, D. A., & Pd, M. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewargangeraan sebagai Upaya Meningkatkan Moralitas Anak. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 25.

Claudia, S., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2020). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Perkalian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(2), 210–221. https://doi.org/10.17509/ pedadidaktika.v7i2.26382

Creswell, Jhon. (2015) *Riset Pendidikan dan Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Damiati, M., Junaedi, N., & Asbari, M. (2024). Prinsip Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, *3*(2), 11–16.

Darman, R. A. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.

Dewi, K. C., Aini, C. A. N., Rizki, M., & Jauhara Dian Nur Iffah. (2022). Analisis Prinsip Belajar Dalam Proses Pembelajaran Matematika Kelas Vii-D Smpn 2 Gudo. *Gammath: Jurnal Ilmiah ...*, *7*(1), 42–46. http://jurnal. unmuhjember. ac.id /index.php/JPM/article/view/7642

Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(2), 1033–1042. https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386

Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *5*(1), 39–46.

Erica, & Sukmawati. (2021). Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Journal Ability : : Journal of Education and Social Analysis*, *2*(4). https://doi.org/https://doi.org/10.51178/jesa.v2i4.321

Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 850–860. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459

Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pengimplementasian Pendidikan Karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, *5*(2), 489–499. https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1840

Fuziani, I., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Radec dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Keberagaman Budaya di SD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 8319–8326.

Hakim, A. N., & Dewi, D. A. (2023). Upaya Pelestarian Kebudayaan Indonesia Pada Era Globalisasi. *Jurnal Agama,Sosial, Dan Budaya*, *2*(6).

Hamidah, R. I., Liansari, V., Fpip, P., & Sidoarjo, U. M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar*. *09*.

Handayani, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaaan*, *2*(2), 100–107.

Hasibuan, A. S. R., Nurhayati, Humaira, S., & Hasibuan, E. D. (2023). Ruang Lingkup Dan Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Riset, Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(1), 1–6. https://jurnaltarbiyah. uinsu.ac.id/ index.php/jurnaltips/article/view/2766/1159

Hidayat, D. F. (2022). Desain Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *INOVATIF: Jurnal Penelitian Pendidikan, Agama, Dan Kebudayaan*, *8*(2), 356–371.

Insani, galuh nur dkk. (2021). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 8153–8160. https://doi.org/10.56721/shr.v1i1.123

Jhon, C. (n.d.). *Riset Pendidikan Perencanaan, Pelaksanaan dan Evaluasi Riset Kualitatif & Kuantitatif*. Pustaka Belajar.

Lestari, D. I., & Kurnia, H. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Era Digital. *JPG : Jurnal Pendidikan Guru*, *4*(3), 205–222.

Ma'wa, P. F., Tariska, D. P., Azizah, W. A., Widodo, S. T., & Sutarti, L. (2024). Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pancasila Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *3*(1), 784–793.

Mahtumi, I., Purnamanigsih, I. R., & Purbangkara, T. (2022). *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning)*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Malau, J. G., Simbolon, E., & Sitorus, M. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (Tgt) Pada Pembelajaran Pak Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Pegagan Hilir Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, *3*(4), 4407–4422.

Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(4), 5482–5492.

Mugiyatmi, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*

Sejarah, *8*(2), 799–805. https://doi.org/ 10.24815/jimps.v8i2.24631

Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, *2*(2), 1. https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533

Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar.*JurnalBasicedu*,*5*(6),5159–5168.https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i 6.15 95

Nahak, H. M. . (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, *5*(1), 65–76. https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76

Nasution, A. J., Siregar, N. br, Anandia, S., Nisa, K., & Handoyo, W. S. (2023). Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran PKN di MIS Fajar Shiddiq Kota Medan Marelan. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, *3*(2), 180–189. https://doi.org/10.47467/edui.v3i2.3163

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, *3*(1), 171–187.

Octaviani, T., Anwar, S., & Junaedi, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (Tgt) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Komunikasi*, *2*(11), 877–888.

Pangestu, W. T. (2024). *Pembelajaran PKN SD Berorientasi Outdoor Learning*. CV. Bayfa Cendekia Indonesia.

Parwati, N. N., Suryawan, I. P. P., & Apsari, R. A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.

Pebriani, Y. N., Dewi, D. A., Furnamasari, Y. F., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, U. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan bagi Siswa dalam Perubahan Sosial di Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 8811–8815.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(6), 7911–7915.

Putri, D. A. (2023). *Model Pembelajaran: Peningkatan Proses Pembelajaran*. https://doi.org/10.31219/osf.io/c9q3u

Putri, F. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi pembelajaran PKn sebagai pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *5*(3), 7362–7368.

Qur'ani, B. (2023). Belajar dan Pembelajaran. *Tahta Media Group*, *01*.

Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai* , *7*(1), 3826–3831.

Riyadi, I., Prabowo, E. A., & Hakim, D. (2024). Peran Bhinneka Tunggal Ika Dalam Keberagaman Adat Budaya di Indonesia. *Jaksa: Jurnal Kajian Ilmu Hukum Dan Politik*, *2*(3), 34–49. https://doi.org/10.51903/jaksa.v2i3.1870

Robi'ah, F., & Suhandi, A. M. (2023). Upaya Strategis Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Di KelasIVSekolahDasar.*GuruKita*,*7*(2). https://doi.org/10.24114/jgk.v7i2.39675

Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa

Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, *2*(2). https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770

Septiana, A. T., Azmi, A., Kharimah, M. N., & Syamsuri, N. N. (2020). Urgensi Nilai dan Moral sebagai Subteori dalam Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Education and Learning of Elementary School*, *01*(01), 33–39. http://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/ELES/article/view/176

Slavin, R. E. (2020). *Cooperative Learning*. Nusa Media.

Suciati, I., Hapsan, A., & Rahmawati. (2022). *Efikasi Diri dan Hasil Belajar Matematika*. CV. Ruang Tentor.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif* (C. Alfabeta (ed.)).

Sundari, K., & Rahmahwati, P. (2020). Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) Sekolah Dasar. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(2), 44–54. https://doi.org/10.33558/ pedagogik.v8i2.3180

Sururi, I., & B S, A. W. (2022). *Teams Games Tournament* (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, *6*(2), 2414–2420. https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.3139

Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewar-ganegaraan*,*10*(2),31.https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2. 9304

Vega, N. De, Arifin, A., & Anggriani, D. (2018). Teams Games Tournament (TGT) dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Prestasi Bahasa Inggris Siswa dalam Penerapan Kurikulum 2013. *Edukasia: Jurnal Pendidikan*,*5*(2),66–71.http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/ edukasia/ article/ view/ 1006

Wahid, A. (2023). *Buku Ajar Konsep Dasar PKN Sd*. Samudra Biru.

Wahyudin, Caturiasari, J., & Putri, A. A. T. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *9*(4).

Wakhidah, L. R., Hanafi, Y., & Sagitha, F. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* (*Octopus Games*) Dengan Bantuan Media Google Lens Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Pembelajaran*, *4*(4). https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.13

Wana, P. R. (2023). Internalisasi Sikap Ilmiah Dalam Perwujudan Nilai Karakter Pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, *3*(04), 469–477. https://doi.org/10.57008/jjp.v3i04.620

Waruwu, Y., Eni, G. D., Alinda, M., Julinaldi, & Apriani, D. (2024). *Teknologi Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Digital* (A. Bawamenewi (ed.)). CV. Intelektual Manifes Media.

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal PendidikanGuruSekolahDasar* ,*2*(1),68–73. https://doi org/ 10. 33487/ mgr.v2i1.1728

Wati, D. P., & Fatayan, A. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *5*(2), 5193–5200. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1082

Widayanti, D. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Meyakini Adanya Hari Akhir pada Siswa Kelas VI SD Negeri 3 Jaten

Kecamatan Selogiri Kabupaten Wonogiri Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, *30*, 7–22.

Widiani, Lasmawan, & Suarni. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, *4*(1). http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index. php/jurnal_ pendas/ article/ view/3076/ 1643

Widyastuti, R. (2020). *Persamaan di dalam perbedaan budaya*. Alprin.

Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *4*(1), 17–23. https:// doi.org/ 10.36232/ jurnalpendidikandasar.v4i1.1754