PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS V SDN 0102 SIBUHUAN KABUPATEN PADANG LAWAS

Annur Hidayah Daulay[1], Mansurdin[2], Reinita[3], Masniladevi[4]

[1,2]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : annurh61@gmail.com[1], mansurdin@fip.unp.ac.id[2], reinita.rei@gmail.com[3], masnila.devi@yahoo.co.id[4]

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of students, which was due to the teacher not yet applying an innovative learning model and the learning process still being teacher-centered, resulting in students being less active during the lessons. This study aims to describe the improvement in students' learning outcomes in Pancasila Education using the Teams Games Tournament (TGT) model in Grade V at SDN 0102 Sibuhuan. This study is a classroom action research (CAR) using both qualitative and quantitative approaches. It was conducted in two cycles: Cycle I consisted of two meetings, and Cycle II consisted of one meeting. Each cycle included four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were the teacher and 25 students of Grade V at SDN 0102 Sibuhuan. The research data were obtained from assessing teaching modules, implementing the learning process, and student learning outcomes. Data collection techniques included observation sheets, test sheets, non-test instruments, and documentation. The research results showed an improvement from Cycle I to Cycle II. The improvements were seen in: a) the teaching module, which increased from 91,06% (very good) in Cycle I to 96,42% (very good) in Cycle II; b) the implementation aspect for the teacher improved from 85.41% (good) to 95.83% (very good), and for students from 85.41% (good) to 95.83% (very good); c) student learning outcomes increased from 73.80% (fair) in Cycle I to 88.5% (good) in Cycle II. Based on these results, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) model can improve students' learning outcomes in Pancasila Education.

Keywords : *Learning Outcomes, Pancasila Education, Teams Games Tournament*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan proses pembelajaran masih berpusat kepada guru, sehingga peserta didik masih kurang aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SDN 0102 Sibuhuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Dilaksanakan dua siklus, yaitu siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari I pertemuan. Disetiap siklus meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan 25 peserta didik kelas V SDN 0102 Sibuhuan. Data penelitian ini diperoleh dari penilaian modul ajar, Pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, lembar tes, non tes dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Peningkatan hasil penelitian yaitu pada: a) modul ajar siklus I dengan rata-rata persentase 91,06% dengan predikat sangat baik (SB) dan meningkat pada siklus II menjadi 96,42% dengan predikat sangat baik (SB), b) Pelaksanaan pada aspek guru siklus I dengan rata-rata persentase 85.41% dengan predikat baik (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 95,83 % dengan predikat sangat baik (SB), pada aspek peserta didik siklus I dengan rata-rata persentase 85.41% dengan predikat baik (B) dan meningkat pada siklus II menjadi 95,83% dengan predikat sangat baik (SB), c) Hasil belajar peserta didik siklus I dengan rata-rata 73,80 dengan predikat cukup (C) dan meningkat pada siklus II menjadi 88,5 dengan predikat baik (B). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci : *Hasil belajar, Pendidikan Pancasila, Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan mendorong pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui berbagai kebijakan, salah satunya dengan mengganti Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dibuat agar pembelajaran lebih bermakna, mendorong kebebasan, kreativitas, dan kemampuan siswa beradaptasi (Kurniasari et al., 2024).

Dalam Kurikulum Merdeka, Pancasila menjadi pelajaran wajib untuk menanamkan nilai-nilai dasar negara sejak dini. Tujuannya adalah membentuk karakter siswa dan menumbuhkan pemahaman yang kuat tentang Pancasila di setiap jenjang Pendidikan (Rani & Reinita, 2024). Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk warga negara yang demokratis, cinta tanah air, dan bertanggung jawab. Isinya mengajarkan nilai gotong royong, keadilan, persatuan, serta membangun karakter dan jiwa kepemimpinan yang jujur dan amanah berdasarkan Pancasila, UUD 1945, dan Bhinneka Tunggal Ika (Kemendikbud, 2022).

Untuk melihat apakah tujuan pendidikan Pancasila tercapai, bisa dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa paham materi dan bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tanda siswa sudah belajar bisa dilihat dari perubahan perilaku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, atau dari tidak paham menjadi paham (Putra et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 16 Oktober, 21 Oktober dan 25 Oktober 2024, Peneliti menemukan beberapa permasalahan pada modul ajar dan peserta didik mulai dari segi perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar. Dari segi perencanaan, yaitu (1) Susunan komponen modul ajar yang dibuat guru belum berdasarkan komponen yang tersedia (pada aspek informasi umum belum adanya target peserta didik dan model pembelajaran, pada aspek komponen inti belum adanya tujuan pembelajaran, pemahaman bermakna dan pertanyaan pemantik, pada aspek lampiran belum adanya lampiran LKPD, lampiran bahan bacaan pendidik dan peserta didik, dan daftar pustaka). (2) Dalam penyusunan modul ajar guru lebih banyak mengambil di internet daripada merancangnya sendiri.

Dari segi pelaksanaan, yaitu: (1) Kegiatan Pembelajaran masih berpusat pada guru (Teacher Center) sehingga peserta didik kurang terlibat ketika proses pembelajaran, (2) Guru masih megajar dengan metode ceramah sehingga peserta didik cenderung mudah bosan ketika belajar, (3) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung ketika mengajar, (4) Guru hanya menggunakan bahan ajar dari buku siswa, (5) Selama proses pembelajaran peserta didik belum dibentuk ke dalam kelompok belajar.

Permasalahan yang peneliti temukan berdampak kepada peserta didik, seperti: (1) Peserta didik kurang aktif pada saat pembelajaran, (2) Peserta didik mudah merasa bosan pada saat pembelajaran, (3) Peserta didik tidak fokus dan kurang mengerti apa yang telah disampaikan oleh gurunya, (4) Peserta didik mengalami kesulitan untuk menyampaikan pendapatnya karena merasa takut dan kurang percaya diri, (5) Peserta didik kurang termotivasi untuk belajar, (6) Peserta didik masih belum mampu bekerja sama di dalam kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 0102 Sibuhuan pada tanggal 25 Oktober 2024, peneliti menyimpulkan bahwa permasalahan yang ada, diantaranya: (1) Pada saat belajar banyak peserta didik yang tidak fokus ketika guru menjelaskan materi pembelajaran, (2) Ketika belajar peserta didik tidak aktif mengeluarkan pendapatnya dan cenderung tidak mau bertanya, (3) Pada saat pembelajaran peserta didik kurang berinteraksi, (4) Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah ketika mengajar, (5) Untuk hasil belajar peserta didik masih banyak yang tidak tuntas, terutama hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Melihat masalah dalam pembelajaran Pancasila di kelas V, perlu ada upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat, yaitu yang membuat siswa aktif dan merasa senang saat belajar. Dengan begitu, motivasi dan pemahaman siswa akan meningkat, serta membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang menerapkan pembelajaran yang aktif serta menyenangkan adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Model ini ini melibatkan siswa secara aktif lewat permainan dan kompetisi, sehingga mereka lebih termotivasi dan mudah memahami konsep pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, TGT juga melatih kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab, sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Suwarno, 2019).

Berdasarkan permasalahandi atas, maka rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah: Bagaimanakah rancangan modul ajar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) di kelas V SDN 0102 Sibuhuan, Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru dan aktivitas peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) di kelas V SDN 0102 Sibuhuan, Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) di kelas V SDN 0102 Sibuhuan.

Berdasarkan uraian rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: Modul ajar menggunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) di kelas V SDN 0102 Sibuhuan, Pelaksanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) di kelas V SDN 0102 Sibuhuan, Peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) di kelas V SDN 0102 Sibuhuan. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, bagi guru, bagi peserta didik, bagi kepala sekolah dan bagi peneliti selanjutnya.

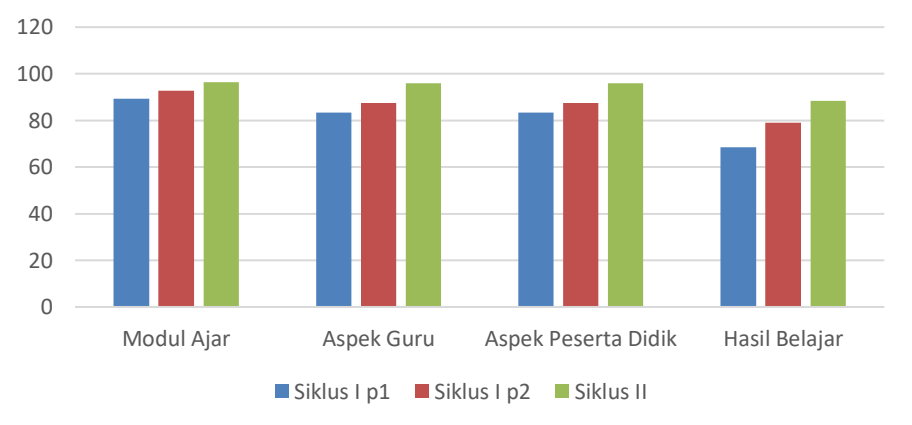
METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 0102 Sibuhuan. Subjek yang akan dijadikan peneliti dalam penelitian ini yaitu peneliti sebagai praktisi atau guru dan guru kelas V sebagai pengamat atau observer, dan peserta didik kelas SDN 0102 Sibuhuan pada tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 25 orang yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan.

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas (Salim et al., 2019). Jenis data yang dibutuhkan pada penelitian ini ialah data kuantitatif dan data kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model Teams Games Tournament di kelas V SDN 0102 Sibuhuan yang meliputi modul ajar menggunakan model Teams Games Tournament, pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model Teams Games Tournament, dan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model Teams Games Tournament. Adapun prosedur penelitian ini dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini dapat dilihat dari modul ajar, pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik, serta hasil belajar. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti bertindak sebagai guru praktisi dan guru kelas V sebagai observer. Pelaksanaan tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, pada siklus I terdiri dari dua pertemuan dan siklus II satu pertemuan. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 februari 2025 dan tanggal 18 februari 2025. Kemudian siklus II dilaksanakan pada tanggal 26 februari 2025.



Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Penelitian SI-SII

Siklus I Pertemuan I

Perencanaan

Perencanaan pada siklus I pertemuan I tergambar dalam bentuk modul ajar. Materi yang akan dibahas yaitu Bab 3 Keragaman Budaya Indonesiaku dengan materi Keragaman Etnis, Pakaian adat dan Rumah Adat Suku Batak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kegiatan penutup. Langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut slavin (dalam Harianja et al., 2022) yaitu: 1) Presentasi Kelas, 2) Belajar Tim, 3) *Games* dan *Turnament*, 4) Penghargaan Kelompok.

Pengamatan

Peneliti menyediakan beberapa lembar pengamatan yang diberikan kepada observer. Adapun lembar pengamatannya adalah lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru, dan lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Hasil pengamatan observer terhadap modul ajar pada siklus I pertemuan I yaitu 89,28% dengan predikat baik (B). Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran aktivitas guru yaitu 83,33% dengan predikat baik (B) dan hasil pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran aktivitas peserta didik yaitu 83,33% dengan predikat baik (B). Pada penilaian sikap memperoleh rata-rata sebesar 71,67 dengan predikat cukup (C), Pada penilaian pengetahuan memperoleh rata-rata sebesar 71,2 dengan predikat cukup (C), dan pada penilaian keterampilan memperoleh rata-rata sebesar 63 dengan predikat kurang (K).

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan I belum mencapai hasil maksimal sebagaimana yang diharapkan. Dari penelitian yang sudah diberikan masih banyak terdapat kekurangan yang harus diperbaiki lagi pada pertemuan selanjutnya. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan dalam perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai proses dan hasil belajar yang maksimal. Segala macam kekurangan yang ditemui pada siklus I pertemuan I diperbaiki pada siklus I pertemuan II.

Siklus I Pertemuan II

Perencanaan

Perencanaan pada siklus I pertemuan II tergambar dalam bentuk modul ajar. Materi yang akan dibahas yaitu Bab 3 Keragaman Budaya Indonesiaku dengan materi Keragaman alat musik tradisional Suku Batak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kegiatan penutup. Langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut slavin (dalam Harianja et al., 2022) yaitu: 1) Presentasi Kelas, 2) Belajar Tim, 3) *Games* dan *Turnament*, 4) Penghargaan Kelompok.

Pengamatan

Peneliti menyediakan beberapa lembar pengamatan yang diberikan kepada observer. Adapun lembar pengamatannya adalah lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru, dan lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Hasil pengamatan observer terhadap modul ajar pada siklus I pertemuan II yaitu 92,85% dengan predikat sangat baik (SB). Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran aktivitas guru yaitu 87,5% dengan predikat baik (B) dan hasil pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran aktivitas peserta didik yaitu 87,5% dengan predikat baik (B). Pada penilaian sikap memperoleh rata-rata sebesar 79,33 dengan predikat cukup (C), Pada penilaian pengetahuan memperoleh rata-rata sebesar 81,2 dengan predikat baik (B), dan pada penilaian keterampilan memperoleh rata-rata sebesar 76,5 dengan predikat cukup (C).

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan II ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan pembelajaran sudah menunjukkan peningkatan, baik dari segi perencanaan, pelaksanaan maupun hasil belajar. Akan tetapi, masih ada yang harus diperbaiki agar perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran jauh lebih baik dan meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, segala macam kekurangan yang ditemui pada siklus I pertemuan II diperbaiki lagi pada siklus II baik dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Siklus II

Perencanaan

Perencanaan pada siklus II tergambar dalam bentuk modul ajar. Materi yang akan dibahas yaitu Bab 3 Keragaman Budaya Indonesiaku dengan materi Keragaman tarian daerah Suku Batak dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti (menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan kegiatan penutup. Langkah-langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) menurut slavin (dalam Harianja et al., 2022) yaitu: 1) Presentasi Kelas, 2) Belajar Tim, 3) *Games* dan *Turnament*, 4) Penghargaan Kelompok.

Pengamatan

Peneliti menyediakan beberapa lembar pengamatan yang diberikan kepada observer. Adapun lembar pengamatannya adalah lembar pengamatan modul ajar, lembar pengamatan aktivitas guru, dan lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Hasil pengamatan observer terhadap modul ajar pada siklus II yaitu 96,42% dengan predikat sangat baik (SB). Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran aktivitas guru yaitu 95,83% dengan predikat sangat baik (SB) dan hasil pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran 95,83% dengan predikat sangat baik (SB). Pada penilaian sikap memperoleh rata-rata sebesar 82,67 dengan predikat baik (B), Pada penilaian pengetahuan memperoleh rata-rata sebesar 92,4 dengan predikat sangat baik (SB), dan pada penilaian keterampilan memperoleh rata-rata sebesar 100 dengan predikat sangat baik (SB).

Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan pengamatan pembelajaran dari aktivitas guru, peserta didik pada siklus II telah terlaksana dengan baik dan hasil belajar peserta didik sudah meningkat. Dengan demikian penelitian proses pembelajaran model Problem Based Learning tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya

KESIMPULAN

Perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model TGT di kelas V SDN 0102 Sibuhuan dituangkan dalam bentuk modul ajar yang komponen penyusunnya terdiri dari informasi umum, komponen inti dan lampiran. Hasil penillaian modul ajar siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata nilai perencanaan 91,06% dengan predikat sangat baik (SB), kemudian meningkat pada siklus II yaitu 96,42% dengan predikat sangat baik

(SB). Jadi dapat dikatakan bahwasannya perencanaan pelaksanaan pembelajaran siklus I ke siklus II meningkat.

Hasil pengamatan berdasarkan aktivitas guru pada siklus I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan persentase nilai yang diperoleh rata-rata 85,41% dengan predikat baik (B), dan lebih meningkat lagi pada siklus II yaitu 95,83% dengan predikat sangat baik (SB). Sama dengan aktivitas peserta didik pesentase nilai rata-rata pada siklus I yaitu 85,41% dengan predikat baik (B), dan lebih meningkat lagi pada siklus II yaitu 95,83% dengan predikat sangat baik (SB). Dari data terlihat bahwa adanya peningkatan dari kegiatan mengajar guru dan aktivitas peserta didik pada tahap pelaksanaan dari siklus I ke siklus II.

Penilaian terhadap peserta didik dalam peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dapat dilihat dari rekapitulasi penilaian hasil belajar peserta didik baik dari aspek sikap, aspek pengetahuan maupun aspek keterampilan dengan menggunakan model TGT pada siklus I diperoleh nilai rata-rata yaitu 73,80% dengan predikat cukup (C), dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 88,5% dengan predikat baik (B). Dengan demikian terlihat bahwa penggunaan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Harianja, J. K., Subakti, H., Avicenna, A., Rambe, S. A., Hasan, M., Ramadhani, Y. R., Chamidah, D., Rahmawati, I., Lestari, H., & Panjaitan, M. M. J. (2022). *Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif* (Vol. 1).

Kemendikbud, K. (2022). *Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*.

Kurniasari, N. A., Anita, yesi, Muhammadi, muhammadi, & Sukma, elfia. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DI KELAS V SDN 14 PAUH KOTA PADANG. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(02), 3515–3527.

Putra, I. P., Waldi, A., Reinita, R., & Zuryanty. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING ELEMEN KEBHINNEKAAN TUNGGAL IKA DI KELAS V SDN 04 PAUH KOTA PADANG. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(03), 558–570.

Rani, M., & Reinita, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model RADEC di Kelas IV Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *10*(1), 610–618. https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1512

Salim, S., Rasyid, I., & Haidir, H. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*.

Suwarno, S. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, *3*(2), 110. https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622