

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD N 3 Puyoh Pada Mata Pelajaran PPKn

Vika Irmainsyah¹, Melysa Dwi Ardiyanti², Adhitya Yusron Fahmi³, Amelani Dwi Septiana⁴, Fina Fakhriyah⁵, Erik Aditya Ismaya⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email :

fina.fakhriyah@umk.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini memiliki tujuan mengidentifikasi dampak penggunaan metode belajar kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT) pada pencapaian belajar murid kelas V di SD Negeri 3 Puyoh dalam pelajaran PPKn, khususnya mengenai topik Mewujudkan Bhinneka Tunggal Ika dalam Keberagaman Sosial. Metode yang diterapkan adalah pre-eksperimental melalui rancangan *pretest* dan *posttest* satu kelompok. Subjek dalam kajian ini ada 14 murid kelas V yang dipilih sebagai sampel tanpa adanya kelompok pembandingan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, pengumpulan dokumen, serta ujian tertulis menggunakan 10 soal uraian pada saat *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian normalitas menyatakan bahwa data mempunyai distribusi normal. Analisis data menggunakan uji paired sample t-test membuktikan selisih sebesar 0,001 ($p < 0,05$), dapat diartikan ada perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Rerata nilai murid naik dari 75,43 menjadi 79,21 setelah diterapkan model TGT. Kajian ini menyimpulkan penggunaan model TGT membawa dampak yang baik dan signifikan kepada pertumbuhan prestasi belajar siswa. Selain itu, model ini membuat kondisi belajar yang dinamis, aktif, menyenangkan serta memotivasi siswa terlibat saat pembelajaran. Dengan demikian, model TGT efektif digunakan pengajaran materi PPKn di SD Negeri 3 Puyoh.

Keywords

Model Pembelajaran Kooperatif, Team Game Tournament, Hasil Belajar

How to cite

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama bagi individu untuk mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Pasal 31 Ayat 1 Undang-Undang Dasar 1945, "*Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan*" Melalui pendidikan, diharapkan lahir generasi penerus bangsa yang cerdas, berkualitas, dan mampu menghadapi tantangan global dengan bijaksana (RI, 1945). Kemampuan suatu negara untuk maju sangat ditentukan oleh tingkat pendidikannya. Dengan meningkatkan standar sumber daya manusia, pertumbuhan tingkat pendidikan dapat diamati

(Filiyanda et al, 2024). Pelaksanaan proses belajar-mengajar untuk mencapai pendidikan yang berkualitas harus diawali di sekolah dasar. Pendidikan awal ini, yang merupakan fondasi bagi perkembangan pendidikan di tingkat selanjutnya, perlu mampu mengasah kemampuan siswa serta sikap dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk berinteraksi dalam masyarakat (Fakhriyah et al, 2016). Di era kemajuan teknologi yang pesat saat ini, tantangan baru pun bermunculan, termasuk mulai mudarnya nilai-nilai moral dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks ini, Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran penting, tidak hanya sebagai sarana penanaman nilai-nilai Pancasila, tetapi juga dalam membentuk karakter generasi muda (Fitri & Dewi, 2021).

Peran pendidikan memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap pertumbuhan dan pengembangan pribadi seseorang, terutama dalam usaha untuk membangun bangsa dan negara. (Norlita et al, 2023) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki posisi yang sangat penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran ini tidak hanya menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila yang fundamental, tetapi juga membentuk generasi yang berkarakter kuat, berbudi pekerti luhur, dan memiliki wawasan kebangsaan yang mendalam (Anugrah & Rahmat, 2024). PPKn merupakan mata pelajaran wajib dalam kurikulum nasional yang dirancang untuk mencetak warga negara yang bertanggung jawab dan memiliki kesadaran berbangsa serta bernegara (Retnasari & Hidayah, 2020). Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "*Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya untuk memberikan kepada peserta didik pengetahuan dan keterampilan dasar yang berkaitan dengan hubungan antara individu dan negara serta Pendidikan Pendahuluan Bela Negara (PPBN), guna menjadikan mereka warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.*"

Ketika pelaksanaan pembelajaran di kelas, guru memegang peranan penting sebagai fasilitator dan pengarah proses belajar siswa. Seperti dijelaskan oleh Marleni dalam (Mustamiroh et al., 2023) pembelajaran merupakan komunikasi antara guru dan siswa yang berlangsung selama kegiatan belajar mengajar, di mana komunikasi tersebut bersifat interaktif dan edukatif. Tantangan dalam praktik pembelajaran PPKn di kelas muncul ketika siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Kesulitan ini terjadi karena masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah atau pendekatan tradisional yang tidak melibatkan siswa secara aktif yang mengakibatkan siswa merasa tidak tertarik, kurang semangat, dan berdampak pada rendahnya pencapaian belajar (Sholihah & Amaliyah, 2022).

Hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran PPKn di kelas V SD N 3 Puyoh, siswa sering kali kurang fokus dan mudah merasa bosan. Dari total 14 siswa, hanya sebagian yang terlihat aktif dan mampu memahami konteks materi yang diajarkan. Temuan ini didukung oleh hasil wawancara dengan pengajar kelas yang menyatakan bahwa dalam proses belajar PPKn, ia sering menerapkan model *role playing*. Sesuai Husein Ahmad dalam (Hendracipta, 2021) bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang digunakan untuk menggambarkan perasaan, sikap, perilaku, dan nilai-nilai, dengan tujuan agar peserta didik dapat merasakan dan memahami sudut pandang, perasaan, serta cara berpikir orang lain, seolah-olah berada dalam posisi tersebut. Penerapan model ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa (Oktafikrani, 2020).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan model pembelajaran inovatif yang mendorong keterlibatan aktif siswa serta membangun lingkungan belajar yang menyenangkan. Pendekatan pembelajaran kolaboratif menjadi salah satu pilihan yang bisa dipertimbangkan, karena mampu mengembangkan keterampilan sosial siswa, meningkatkan motivasi, dan menumbuhkan rasa percaya diri (Sugiata, 2018). Anak-anak sekolah dasar biasanya memiliki sifat yang suka bermain, berenergi, serta belajar dan berkolaborasi dalam tim, serta menikmati kegiatan yang melibatkan praktik langsung atau penggunaan benda secara langsung (Qorina et al, 2025). Model pembelajaran TGT diharapkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan secara mandiri serta berkolaborasi dengan teman-teman lainnya, yang melibatkan siswa secara aktif dan menumbuhkan rasa tanggung jawab individu serta kolektif. Salah satu jenis dalam metode pembelajaran kooperatif yang dianggap berhasil adalah Teams Games Tournament (TGT). Menurut Kurniasih dalam (Andrijanto, 2023) TGT adalah metode pembelajaran kolaboratif yang cukup mudah untuk diimplementasikan dan melibatkan semua siswa tanpa memedulikan tingkat akademis mereka. Model ini memadukan unsur kerja sama dalam kelompok, kompetisi sehat melalui permainan akademik, dan pembelajaran bermakna dengan peran tutor sebaya (Usman et al., 2024). Model pembelajaran TGT mencakup lima langkah, yaitu: fase presentasi di kelas, belajar secara kelompok (Usman et al., 2024). Ciri khas dari *Team Game Tournament* adalah penggunaan permainan atau kuis yang berbasis turnamen yang dibuat khusus untuk meningkatkan kerja sama dan semangat belajar antar siswa. Setiap siswa diharapkan berkontribusi untuk didalam model pembelajaran ini.

Sulfemi dalam (Mukminah et al., 2020) menyatakan bahwa kelebihan TGT mencakup: (1) meningkatkan daya tarik pembelajaran dan motivasi belajar

siswa; (2) menciptakan pengalaman belajar yang lebih jelas dan bermakna; (3) memberikan variasi metode yang menghindari kejenuhan dalam kelas; serta (4) melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemonstrasikan. Penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan jenis Times Game Tournament mampu menciptakan atmosfer belajar yang lebih menarik dan mengurangi kebosanan. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran *Times Game Tournament* berpotensi memberikan dampak yang positif bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, penelitian ini dirancang untuk mengeksplorasi seberapa besar dampak penggunaan model pembelajaran kooperatif jenis Teams Games Tournament (TGT) terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 3 Puyoh. Fokus dari penelitian ini adalah pada materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), khususnya pada materi Mewujudkan Bhinneka Tunggal Ika dalam Keragaman Masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif model TGT dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan pre-eksperimental dengan desain *one group pretest-posttest* yaitu eksperimen yang dilakukan pada 1 kelompok tanpa adanya kelompok pembanding. Selain itu didalam desain ini tidak dilakukan uji kestabilan maupun pemeriksaan kondisi awal kelompok sebelum dilakukan *treatment*. Desain penelitian one grup pretest dan posttest design ini diukur dengan menggunakan pretest yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan post est yang dilakukan setelah diberi perlakuan (Narlan et al., 2023). Sampel dalam penelitian ini terdapat 14 murid diambil dari murid kelas V SD 3 Puyoh sebagai subjek penelitian yang sekalihis dijadikan populasi karna sampel yang terbatas.

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis dampak model pembelajaran kooperatif tipe *Times Game Tournament* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD 3 Puyoh di mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) dalam materi Mewujudkan Bhinneka Tunggal Ika dalam Keberagaman Masyarakat dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) (Fauziyah & Anugraheni, 2020).

Menurut Emzir dalam (Nisa et al., 2024) adapun desain metode penelitian eksperimen dengan tipe one grup pretest dan posttest design sebagai berikut:

Tabel 1.
One grup Pretest dan Posttest Design

O ₁	X	O ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

X: Perlakuan (Pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT)

O₁: Pretest (Sebelum diberi perlakuan)

O₂: Posttest (Sesudah diberi perlakuan)

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, tes dan rekaman visual seperti foto. Instrument penilaian pada penelitian ini adalah 10 soal *essay* dan diberikan sebanyak 2 kali Ketika pretest dan posttest, yang merupakan metode efektif untuk mengukur dampak dari suatu intervensi. Proses pengumpulan data dimulai dengan melakukan pretest, yaitu tes awal dilakukan untuk mengidentifikasi sejauh mana pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi tertentu. Setelah pretest, perlakuan diberikan berupa materi yang diajarkan dengan model pembelajaran TGT. Setelah selesai memberikan perlakuan, peneliti melanjutkan dengan melakukan posttest, yaitu pengukuran yang dilakukan untuk menilai perubahan yang terjadi pada siswa setelah menerima perlakuan. Selanjutnya, hasil data tes sebelum perlakuan dan tes sesudah perlakuan dibandingkan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi telah dilakukan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa *uji paired sample t-test* untuk melihat apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn, khususnya pada materi *Mewujudkan Bhinneka Tunggal Ika dalam Keragaman Masyarakat*. Uji ini dilakukan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TGT. Hasil dari uji ini dilihat melalui nilai signifikansi (2-tailed). Jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05, maka hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Yang berarti, model pembelajaran TGT memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka tidak ada perbedaan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model tersebut tidak berpengaruh secara signifikan kepada hasil belajar PPKn.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini tujuannya untuk menilai pengetahuan murid pelajaran PPKn. Data didapatkan melalui pembagian pertanyaan saat *pretest* dan *posttest* sebelum *treatment*. Pengetesan dilaksanakan melalui satu kelas saja yang dijadikan subjek riset tanpa menggunakan kelas lain sebagai pembanding yaitu kelas V SD N 3 Puyoh yang berjumlah 14 siswa melakukan pembelajaran PPKn pada materi Mewujudkan Bhinneka Tunggal Ika dalam Keragaman Masyarakat pada semester 2 tahun pelajaran 2025/2026. Langkah-langkah kajian ini meliputi 3 fase, yaitu: fase pertama *pretest* untuk menguji sejauh mana pemahaman awal murid sebelum diadakan *treatment*, fase kedua penerapan pengajaran yang memakai pendekatan *Times Game Tournament* yang terakhir *posttest* untuk penilaian setelah tahapan *treatment* selesai.

Tabel 2.
Hasil Test Normalitas Kelas V SD 3 Puyoh

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.197	14	.145	.939	14	.402
Posttest	.206	14	.108	.934	14	.351

a. Lilliefors Significance Correction

Menurut pengujian yang menggunakan uji normalitas yang memakai metode Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, didapatkan dampak signifikansi pada data pretest sebanyak 0,145 dan 0,402, sedangkan data posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,108 dan 0,351. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas angka 0,05, sehingga dapat diinferensikan bahwasanya statistik hasil pembelajaran murid berdistribusi normal. Dengan demikian, nilai tersebut memenuhi syarat untuk dianalisis memakai uji parametrik uji *paired sample t-test*.

Tabel 3.
Hasil Uji Paired Sample Test Kelas V SD 3 Puyoh

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		
Pair 1	Pretest- Posttest	-3.78571	1.57766	.42165	-4.69663	-2.87480	-8.978	13
								Sig. (2-tailed)
								<.001

Dari temuan *paired sample t-test* diketahui adanya perbandingan yang berarti ditengah nilai *pretest* dan *posttest* murid. Hal ini dibuktikan dengan perubahan mencolok (2-tailed) sebesar 0,001, yang berada di bawah ambang limit 0,05 ($p < 0,05$). Rerata nilai *pretest* tercatat sebesar 75,43, sementara rerata *posttest* berubah 79,21, bersama selisih sebesar 3,78 poin. Hasil ini mengindikasikan pemakaian pola belajar *Team Games Tournament* interaktif membuat dampak baik yang signifikan kepada hasil pembelajaran PPKn murid kelas V di SD N 3 Puyoh. Implementasi TGT yang peneliti lakukan pada kelas V di SD 3 Puyoh juga memerlukan beberapa langkah-langkah yang sistematis. Pertama tentunya kami menyiapkan materi untuk di sampaikan kepada siswa kelas V. Materi yang kami gunakan adalah PPKn yang kami ambil dari Lembar Kerja Siswa (LKS) semester 2. Materi disiapkan dalam bentuk PPT agar lebih mudah dipahami dan terkesan menarik bagi para siswa. Para siswa dibagi menjadi 3 kelompok, jumlah siswa ada 15 jadi 1 kelompok ada 5 orang. Setiap kelompok dibagi secara adil yaitu dengan berhitung agar adil sehingga tidak ada memilih-milih teman pada kelompok tersebut. Kelompok sudah terbentuk selanjutnya kami memberikan materi yang telah disiapkan kepada para siswa, materi yang disampaikan adalah tentang Bhineka Tunggal Ika. Metode yang digunakan saat pembagian materi menggunakan model ceramah dengan disisipi tanya jawab agar para siswa selalu memerhatikan materi yang disampaikan. Sesi selanjutnya adalah pelaksanaan game atau turnamen, turnamen dilakukan dengan memanggil satu per satu tim untuk menjawab soal. Jawaban benar akan dikasih poin. Setiap anggota tim memiliki kesempatan yang adil untuk memberikan jawaban dalam turnamen ini. Hal ini memastikan bahwa semua siswa aktif terlibat. Setelah semua tahapan itu dilaksanakan maka postes diberikan untuk menguji apakah model TGT yang dilakukan memberikan dampak positif atau tidak menimbulkan dampak apapun terhadap hasil belajar para siswa.

Penggunaan model pembelajaran jenis *Team Games Tournament* (TGT) dalam dunia pendidikan menawarkan berbagai manfaat yang signifikan bagi guru SD. Implementasi model ini bukan hanya berfokus pada aspek nilai, melainkan berdampak pada pengembangan keterampilan sosial dan motivasi murid. proses pembelajaran dan merasa lebih termotivasi untuk belajar berkat adanya elemen kompetisi dan kerja sama. Selain itu, TGT juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial siswa, karena model ini mendorong mereka untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan teman sekelas, sehingga keterampilan seperti komunikasi, negosiasi, dan empati dapat meningkat. Kajian ini memperlihatkan pemakaian model TGT menaikkan hasil belajar murid, di mana murid yang belajar dalam kelompok cenderung memiliki

pengetahuan yang lebih baik kepada materi yang diajarkan. Selain itu, TGT memberikan fleksibilitas dalam pengajaran, memungkinkan permainan dan kuis sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan menarik (Nisa et al., 2024).

Metode belajar seperti ini terbukti dapat menaikkan pengetahuan murid kepada berbagai konsep akademik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa TGT dapat diterapkan dalam berbagai pelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh pendekatan kompetitif dan kolaboratif dalam model ini, yang membuat siswa untuk belajar aktif melalui kerja sama dan turnamen akademik. Hasil kajian ini sejalan dengan penemuan dari (Mugiyatmi, 2023) yang mengungkapkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, model ini secara signifikan mampu menaikkan tanggung jawab dan meningkatkan kemampuan kerja kelompok antar siswa, karena suasana pembelajaran yang tercipta menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Erawati et al., 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakuka bisa disimpulkan pemakaian model TGT membuat dampak baik dan nyata dalam menaikkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) murid kelas V di SD N 3 Puyoh. Hasil penelitian menunjukkan rerata nilai pretest siswa adalah 75,43, sedangkan rerata *posttest* naik menjadi 79,21, dengan selisih sebesar 3,78 poin dan hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa, dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001, yang berada di bawah ambang batas 0,05 ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang dinamia dan menghibur. Kajian ini menunjukkan bahwa model TGT meningkatkan kemampuan kerja sama antar siswa, karena kondisi belajar yang tercipta menjadi lebih dinamis dan menghibur. Model TGT dapat dijadikan langkah alternatif untuk menaikkan hasil pembelajaran murid dan membuat suasana belajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrijanto, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tennis Meja. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 243–250.
- Anugrah, A., & Rahmat, R. (2024). Pendidikan Karakter dalam Perspektif Kurikulum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal*

- Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 22–34.
- Erawati, D. S., Rodiyana, R., & others. (2024). Implementasi metode Team Group Tournament dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 1273–1284.
- Fakhriyah, F., & Roysa, M. (2016). Pengaruh Model Problem Based Instruction Dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 2(1).
- 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.
- Filiyanda, Y., Fakhriyah, F., & Pratiwi, I. A. (2024). Efektivitas Penerapan Model Mind Mapping Berbantuan Media Puzzle Terhadap Peningkatan pemahaman Konsep Siswa Kelas V. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 279-290.
- Fitri, S. F. N., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan kewarganegaraan di era globalisasi dalam mencegah degradasi moral. *Ensiklopedia of Journal*, 3(3), 96–102.
- Hendracipta, N. (2021). *Model Model Pembelajaran SD*. Multikreasi Press.
- Mugiyatmi, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 799–805.
- 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>
- Mustamiroh, M., Sutja, A., & Maulia, S. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Viii Di Smp Negeri 5 Muaro Jambi. *Academy of Education Journal*, 14(2), 1469–1476. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.2116>
- Narlan, A., Priana, A., & Gumilar, R. (2023). Pengaruh dryland swimming workout terhadap peningkatan vo2max dalam olahraga renang. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(1), 119–124.
- Nisa, M., Alim, J. A., & Putra, Z. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS di SDS Cendana Duri. *Innovative: Journal Of Social*

Science Research, 4(1), 320–327.

- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1).
- Norlita, D., Nageta, P. W., Faradhila, S. A., Aryanti, M. P., & Fakhriyah, F. (2023). Systematic literature review (SLR): pendidikan karakter di sekolah dasar. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(1), 209-219.
- Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(30), 133–142.
- Qorina, N., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2025). Pengembangan Media Roda Putar Pada Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(1) 39-50.
- Retnasari, L., & Hidayah, Y. (2020). Menumbuhkan Sikap Nasionalisme Warga Negara Muda di Era Globalisasi melalui Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi (Studi pada Mahasiswa PGSD UAD). *Jurnal Basicedu*, 4(1), 79–88.
- Sholihah, M., & Amaliyah, N. (2022). Peran guru dalam menerapkan metode diskusi kelompok untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 898–905.
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87.
- Usman, A. T., Nurzaida, N. F. F., Saifullah, I., & others. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbasis Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(2), 1670–1678.