

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA BERBURU UBUR-
UBUR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV
SDN Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat Tahun Ajaran 2023/2024)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Penyusunan Skripsi



oleh:

Arini Nurfadilah

NIM 2006515

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS PURWAKARTA**

2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA BERBURU UBUR-
UBUR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD**

Oleh
Arini Nurfadilah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Arini Nurfadilah 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Juni 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, di foto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN
ARINI NURFADILAH

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAM
GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA BERBURU UBUR-
UBUR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing:

Pembimbing I,



Jennyta Caturiasari, M.Pd.
NIP. 920200119910729201

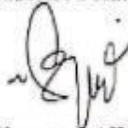
Pembimbing II,



Dr. Nurdiansyah, M.Pd.
NIP. 197101232000031002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar UPI Kampus Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd.
NIP. 19840413201012203

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD" merupakan karya tulis saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat. Dengan pernyataan ini, saya siap menanggung resiko dan sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya tulis saya.

Purwakarta, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



E13C2ALX173697047
Arini Nurfadilah
NIM. 2006515

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah SWT, Tuhan semesta alam yang penuh dengan limpahan berkah, rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi yang berjudul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD” shalawat dan salam selalu kita curahkan kepada junjungan alam dan teladan manusia baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan seluruh umat manusia yang senantiasa mengikutinya hingga akhir zaman.

Skripsi ini merupakan sebuah karya tulis yang membahas tentang Model *Cooperative Learning Type Team Games Tournament* pada pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar. Semoga karya tulis ini dapat membantu guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Penulis mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca yang bersifat membangun untuk perbaikan karya tulis.

Purwakarta, Juni 2024

Penulis

Arini Nurfadilah
NIM. 2006515

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah Robbil'Alamin, segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat sehat, rejeki, serta ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan, motivasi serta doa-doa dari banyak pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Yayan Nurbayan, M.Ag. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
2. Bapak Dr. Idat Muqodas, M.Pd., Kons. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
3. Ibu Dr. Suci Utami Putri, M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya Keuangan, dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
4. Ibu Dr. Neneng Sri Wulan, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
5. Bapak Hisny Fajrussalam, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang senantiasa memberikan motivasi dan arahan sejak awal perkuliahan.
6. Ibu Jennyta Caturiasari, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama skripsi yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi.
7. Bapak Dr. Nurdiansyah, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua skripsi yang senantiasa meluangkan waktu untuk membantu memberikan masukan selama penyusunan skripsi.
8. Bapak Drs. D. Wahyudin, M.Pd. yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan terhadap instrumen penelitian.
9. Seluruh dosen dan staff Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta, khususnya kepada dosen yang telah mengajar dan memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis.
10. Kedua orang tua penulis, bapak Zaenal Aripin dan ibu Nuryani yang selalu memberikan doa dan ridho-Nya, dukungan, serta kasih sayang yang tak terhingga kepada penulis.

11. Kedua kakaku, Restu Awalulail Zaen dan Mahes Syihab Ray yang selalu memberikan dukungan, semangat, doa, dan bantuan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
12. Kakak iparku, Tiyani Rahmawati yang selalu memberikan semangat, bantuan dan menjadi pendengar baik saat penulis berada difase sulit.
13. Seluruh saudara penulis yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
14. Seluruh pihak SDN Duri Kosambi 04 PG Jakarta barat, khususnya kepala sekolah dan guru kelas IV-B yang telah mengizinkan penulis melaksanakan penelitian.
15. Siswa kelas IV-B yang telah membantu dan berpartisipasi sebagai subjek penelitian.
16. Teman-Teman seperjuangan skripsi, Shafa Nurul Aulia, Muthia Nur Azhar, Galuh Destiani, Ardhya Garini, Elisa Nur Azizah, Rufaidah Natasya, Widya Ningrum yang telah menemani, mendukung, memberikan motivasi, menjadi teman berdiskusi, serta yang telah berjuang bersama penulis selama menyelesaikan skripsi.
17. Teman kosan hijau, Adelina, Muzdalifah, Nia, Fenita yang telah mendukung dan memberikan semangat kepada penulis.
18. Teman-Teman seperjuangan bimbingan skripsi, Imelda, Sofi, Rufaidah, Dwi, Karynda, dan Dean yang telah berjuang bersama-sama.
19. Sahabat sedari SMP, Annisa Dita Kusuma Dewi dan Intan Cahaya Putri yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
20. Ridhotul Abadi Shalikhah, teman seperjuangan skripsi yang mejadi teman dekat sejak program kampus mengajar yang telah senantiasa memberikan doa, berdiskusi bersama dan membantu penulis saat pelaksanaan penelitian.
21. Rekan-rekan mahasiswa Kampus Mengajar 6 Tahun 2023 dan seluruh pihak SDN Cengkareng Timur 15 Pagi sekolah penugasan Kampus Mengajar 6 yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
22. Teman-teman seperjuangan mahasiswa UPI Kampus Purwakarta angkatan 2020 yang telah sama-sama berjuang selama perkuliahan.
23. Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa penulis sebutkan nama satu persatu.

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA BERBURU UBUR-UBUR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD

(Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat Tahun Ajaran 2023/2024)

Oleh: Arini Nurfadilah

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan oleh perlu adanya perbaikan pembelajaran hasil belajar siswa dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Penelitian ini melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa melalui pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur permainan turnamen. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari siklus I dan siklus II dengan beberapa tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes evaluasi pembelajaran, observasi aktivitas siswa, dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV disalah satu sekolah SD Jakarta Barat yang berjumlah 30 siswa. Sebelum melaksanakan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* siswa memperoleh hasil belajar sebesar 10%. Saat penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada siklus I aktivitas siswa memperoleh sebesar 65% dan hasil belajar siswa memperoleh 57% dengan rata-rata 61,5. Hal ini belum mencapai target yang diharapkan sehingga dilakukannya siklus II dengan aktivitas siswa memperoleh sebesar 92,5% dan hasil belajar siswa memperoleh 83% dengan rata-rata 75. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukannya penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* masih terdapat siswa yang mengalami pemahaman yang rendah sehingga perlu dilakukannya perbaikan untuk hasil belajar yang baik, kemudian setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang jauh lebih baik. Maka, pembelajaran dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat memperbaiki hasil belajar PPKn siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif, Model *Team Games Tournament* (TGT)

**IMPLEMENTATION OF A COOPERATIVE LEARNING MODEL OF TEAM
GAMES TOURNAMENT TYPE ASSISTED BY JELLYFISH HUNT MEDIA ON
LEARNING OUTCOMES OF PRIMARY STUDENTS**

(Penelitian Tindakan Kelas pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SDN
Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat Tahun Ajaran 2023/2024)

Oleh: Arini Nurfadilah

ABSTRACT

This research is based on the need to improve student learning outcomes and student activities in Civics learning in elementary schools. This research applies the Team Games Tournament type cooperative learning model which aims to improve learning outcomes and student activities through learning which contains elements of tournament games. This research uses the classroom action research (PTK) method which consists of cycle I and cycle II with several stages starting from planning, implementation, observation and reflection. The instruments used in this research were learning evaluation tests, observation of student activities, and interviews. The subjects in this research were class IV students at one of the West Jakarta elementary schools, totaling 30 students. Before implementing the Team Games Tournament learning model, students obtained learning outcomes of 10%. When implementing the Team Games Tournament learning model in cycle I, student activity was 65% and student learning outcomes were 57% with an average of 61.5. This has not achieved the expected target so that the second cycle was carried out with student activities getting 92.5% and student learning outcomes getting 83% with an average of 75. Based on this, it can be concluded that before implementing the Team Games Tournament learning model there were still students who experience low understanding so that improvements need to be made for good learning outcomes, then after implementing the Team Games Tournament learning model, student activities and learning outcomes experience a much better improvement. So, learning by implementing the Team Games Tournament (TGT) model can improve PPKn learning outcomes for grade IV students in elementary schools.

Keywords: *Learning Outcomes, Cooperative Learning Model, Team Games Tournament (TGT) Model.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Konsep Model Pembelajaran Kooperatif	6
2.1.1 Definisi Model Pembelajaran Kooperatif.....	6
2.1.2 Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif.....	8
2.1.3 Tipe-Tipe Model Pembelajaran Kooperatif.....	9
2.1.4 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif	12
2.2 Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> ..	13

2.2.1 Definisi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	13
2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	14
2.2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	15
2.3 Hakikat Hasil Belajar	16
2.3.1 Indikator Hasil Belajar.....	16
2.3.2 Teori Belajar.....	17
2.3.3 Keterkaitan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i> Dengan Hasil Belajar Siswa	17
2.4 Media Pembelajaran	18
2.4.1 Definisi Media Pembelajaran.....	18
2.4.2 Media Jellyfish Hunt.....	18
2.5 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	19
2.5.1 Definisi Pembelajaran PPKn	19
2.5.2 Tujuan Pembelajaran PPKn	19
2.5.3 Ruang Lingkup PPKn	20
2.5.4 Pembelajaran PPKn di SD	20
2.6 Penelitian Relevan.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	23
3.1.1 Jenis Penelitian	23
3.1.2 Desain Penelitian	24
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	26
3.2.1 Partisipan	26
3.2.2 Tempat Penelitian.....	26
3.3 Instrumen Penelitian.....	26
3.3.1 Tes	26
3.3.2 Validitas	31
3.3.3 Reliabilitas	32
3.4 Pengumpulan Data.....	32

3.5	Prosedur Penelitian.....	34
3.6	Analisis Data.....	35
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Temuan	37
4.1.1	Deskripsi Awal Penelitian.....	37
4.1.2	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	39
4.2	Pembahasan.....	60
4.2.1	Aktivitas Belajar Siswa Setelah Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	60
4.2.2	Hasil Belajar Setelah Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i>	62
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		65
5.1	Simpulan.....	65
5.2	Implikasi.....	65
5.3	Rekomendasi	66
DAFTAR PUSTAKA		67
LAMPIRAN.....		73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif	12
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Evaluasi Hasil Belajar	27
Tabel 3. 2 Lembar Observasi	32
Tabel 3. 3 Lembar Wawancara Siswa	33
Tabel 3. 4 Kategori Penilaian Hasil Tes	36
Tabel 3. 5 Kategori Lembar Observasi Siswa	36
Tabel 4. 1 Siswa Kelas IV-B SDN Duri Kosambi 04 Pagi Jakarta Barat.....	38
Tabel 4. 2 Uji Validitas Instrumen Soal Tes Evaluasi Pembelajaran.....	39
Tabel 4. 3 Uji Reliabilitas Instrumen Soal Tes Evaluasi Pembelajaran	40
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Tes Evaluasi Pembelajaran	40
Tabel 4. 5 Hasil Prasiklus Siswa Kelas IV-B	42
Tabel 4. 6 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV-B Siklus I.....	47
Tabel 4. 7 Hasil Tes Evaluasi Siklus I Kelas IV-B.....	48
Tabel 4. 8 Data Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas IV-B pada Siklus I Pembelajaran PPKn	49
Tabel 4. 9 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV-B Siklus II	55
Tabel 4. 10 Hasil Tes Evaluasi Siklus II Kelas IV-B.....	56
Tabel 4. 11 Data Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas IV-B pada Siklus II Pembelajaran PPKn	57
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Aktivitas Siswa Kelas IV-B disetiap Siklus	58
Tabel 4. 13 Data Rekapitulasi Peningkatan Siklus I & II Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPKn Bab 4	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis & Mc Taggart) .	25
Gambar 4. 1 Penyajian Kelas (Dokumentasi Pribadi)	43
Gambar 4. 2 Diskusi Kelompok LKPD (Dokumentasi Pribadi).....	45
Gambar 4. 3 Kegiatan Jellyfish Hunt (Dokumentasi Pribadi)	45
Gambar 4. 4 Rekognisi Team (Dokumetasi Pribadi)	46
Gambar 4. 5 Penyajian Kelas (Dokumentasi Pribadi)	52
Gambar 4. 6 Diskusi Kelompok LKPD	53
Gambar 4. 7 Kegiatan Jellyfish Hunt (Dokumentasi Pribadi)	53
Gambar 4. 8 Rekognisi Team (Dokumetasi Pribadi)	54

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Presentase Hasil Belajar Siswa Siklus I	49
Diagram 4. 2 Presentase Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	58
Diagram 4. 3 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-B Pembelajaran PPKn Bab 4 Negaraku Indonesia.....	60
Diagram 4. 4 Presentase Hasil Belajar Siswa Tuntas KKM Kelas IV-B Pembelajaran PPKn Bab 4 Negaraku Indonesia	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK PEMBIMBING.....	73
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	76
Lampiran 3 Surat Kesbangpol.....	77
Lampiran 4 Surat Izin Keterangan Telah Melakukan Penelitian	78
Lampiran 5 Kartu Bimbingan	80
Lampiran 6 Permohonan Judgment Instrumen	82
Lampiran 7 Surat Expert Judgment Validasi Instrument	83
Lampiran 8 Surat Validasi Instrumen.....	84
Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I & II.....	85
Lampiran 10 Lembar Wawancara Prasiklus.....	86
Lampiran 11 Modul Ajar Siklus I	92
Lampiran 12 Bahan Ajar Siklus I & II.....	97
Lampiran 13 LKPD Siklus I	103
Lampiran 14 Bentuk Soal Team Games Tournament Siklus I.....	104
Lampiran 15 Modul Ajar Siklus II.....	105
Lampiran 16 LKPD Siklus II.....	110
Lampiran 17 Bentuk Soal Team Games Tournament Siklus II.....	111
Lampiran 18 Instrument Tes dan LKPD Siklus I & siklus II.....	112
Lampiran 19 Media Pembelajaran Jellyfish Hunt (Berburu Ubur-Ubur)	127
Lampiran 20 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	128
Lampiran 21 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	129
Lampiran 22 Hasil LKPD Siklus I Nilai Tertinggi & Terendah.....	130
Lampiran 23 Hasil LKPD Siklus II Nilai Tertinggi & Terendah	134
Lampiran 24 Hasil Team Games Tournament Siklus I Kelompok Tertinggi.....	136
Lampiran 25 Hasil Team Games Tournament Siklus II Kelompok Tertinggi.....	138
Lampiran 26 Hasil Nilai Tertinggi Tes Evaluasi Siklus I.....	139
Lampiran 27 Hasil Nilai Terendah Tes Evaluasi Siklus I	141
Lampiran 28 Hasil Nilai Tertinggi Tes Evaluasi Siklus II	143
Lampiran 29 Hasil Nilai Terendah Tes Evaluasi Siklus II	145
Lampiran 30 Hasil Perhitungan Uji Validitas & Reliabilitas	147
Lampiran 31 Hasil Perhitungan Tes Evaluasi Pembelajaran	150

Lampiran 32 Dokumentasi Kegiatan Siklus I	152
Lampiran 33 Doumentasi Kegiatan Siklus II.....	154

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. L. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Jejangkit Muara 2. *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 18-26.
- Ahmad. (2023). Penerapan Metode Problem Solving dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Materi Pentingnya Keutuhan NKRI di SDN Temba Kelas V Semester 1 Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 135–144. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.321>
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 215-220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.44635>
- Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. (2020). Konsep, Nilai, Moral dan Norma dalam Pembelajaran PPKn SD. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 129–138. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Azzahra, L., & Irawan, D. (2023). Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1(1), 13–20. <https://doi.org/10.00000/pjpi.xxxxxxxx>
- Dewi, S. R., Arifin, & Fua, H. R. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Wakorumba Selatan Kabupaten Muna. *Jurnal Al-Ta'dib*, 9(2), 1-21.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran* (A. Syaddad, Ed.; I). CV. Kaaffah Learning Center.
- Elan, Sumardi, & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 91-98.

- Farkhah, S. A., Prasetyo, A. K., & Setiani, K. E. (2023). Model TGT Berbantu Media Kotak Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 408-421. <https://doi.org/10.37216/badaa.v5i2.1106>
- Fatimah, S., Anggraini, R., & Riswari, L. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Basicedu*, 8(1), 320-326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7109>
- Fauzi, D. S. N., Lestari, S., & Kusmiati. (2023). Cooperative Learning Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Candirejo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), 1416-1425.
- Fauzi, M. I. R., Rini, E. Z., & Qomariyah, S. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar. *Confrence Of Elementary Studies*, 483-494.
- Firdaus, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., & Khotimah, R. C. K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105-113.
- Hakim, A., Zainal, Z., & Hafidzah, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Keragaman Sosial Budaya Masyarakat Kelas V UPTD SD Negeri 75 Parepare. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 282-291.
- Harahap, H. H., & Makmur, A. (2018). Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Negeri 4 Padangsisimpuan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 40-49.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(2), 1-13.
- Hasibuan, A. S. R., Nurhayati, Humaira, S., Eka, & Hasibuan, D. (2023). Ruang Lingkup dan Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Riset, Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 1-6.

- Hatijah. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournaments (TGT) pada Pelajaran PPKn dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Senampar. *Jurnal Kependidikan*, 8(1), 13-18.
- Hayati, S. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Jaelani, A. (n.d.). Pembelajaran Kooperatif sebagai salah satu Model Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyya (MI).
- Khalishah, N., & Iklilah, N. (2021). Taksonomi Bloom (Revisi): Tujuan Pendidikan dan Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika*, 248-266.
- Kusumawati, I., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Teams Games Tournament di Kelas V Sekolah Dasar. (*Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*), 6, 1050-1059. <https://doi.org/10.31604/ptk.v6i4>
- Lubis, N. A., & Harahap, H. (2016). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal As-Salam*, 1(1), 96–102.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 12-21. <https://doi.org/10.14421/ijar>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Inspiratif*. Indramayu: CV. Adanu Abimata. <https://penerbitadab.id>
- Nurdyansyah, N., & Amalia, F. Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem, 1-8.
- Pertiwi, L. M. C., Purnamasari, I., & Wahyuni, D. S. Penerapan Model Team Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SDN Ngempon 02. *Seminar Nasional PPGUPGRI*, 24, 584-592.

- Putra, H. P., Ariawan, U., & Arsa, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106-115.
- Rahmawati, N. I., & Sutiarto, S. (2019). Pembelajaran Kooperatif sebagai Model Efektif untuk Mengembangkan Interaksi dan Komunikasi Antar Guru dan Peserta Didik. *Jurnal Ekspone*, 9(2), 10-19.
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Ritonga, R., Iskandar, R., Ridwan, Y., & Aji, R. H. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Strategi Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Rajawali Buana Pusaka.
- Saputra, R., Matsum, J. H., & Harjito. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas X IPA 1 SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Satya Widya*, 39(2), 87-96.
<https://ejournal.uksw.edu/satyawidya>
- Servitri, M. O. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Kelas IV. *Humaniora*, 13, 108.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S. (2023). *Media*. Sumatera Barat: CV. Afasa Pustaka. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Sihombing, R. A. (2021). Peranan Penting Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 49-59. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Sinambela, P. N. J. M., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N. (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Banten: PT. Sada Kurnia Pustaka.
- Sinambela, P. N. J. M., Bulan, A., Febrina, A., Susilowaty, N. (2022). *Model-Model Pembelajaran*. Banten: PT. Sada Kurnia Pustaka.

- Sudana, I. P. A., & Wesnawa, I. G. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 1–8.
- Sukasih, N. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224–229.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Game Tournaments). *JP2*, 2(2), 223-239.
- Syaadah, S., & Ghyats Ristiana, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas IX pada Materi Persamaan Kuadrat Melalui Pembelajaran Daring dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(1), 203-210.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1>
- Thalita, A. R., Fitryani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah, Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia*, 4(II), 147-156.
- Ulfah, N., Hidayah, Y., & Trihastuti, M. (2021). Urgensi Etika Demokrasi di Era Global: Membangun Etika dalam Mengemukakan Pendapat Bagi Masyarakat Akademis Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 329–346.
<https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.1576>
- Wiriaatmadja, R. (2010). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.