

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PPKn SISWA KELAS V DI SDN ANDIR CIPARAY**

(Penelitian Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas V Sekolah Dasar)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Isfi Aulia Septiani

2008877

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
BANDUNG  
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Isfi Aulia Septiani  
2008877**

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PPKn SISWA KELAS V DI SDN ANDIR CIPARAY**

**disetujui,**

**Pembimbing I**



**Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd.  
NIP. 197908172008011019**

**Pembimbing II**



**Dr. Agus Mulvana, M.Pd.  
NIP. 920200419890128101**

**diketahui,**

**Ketua Program Studi PGSD**



**Dr. Tita Mulvati, M.Pd.  
NIP 198111082008012015**

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PPKn SISWA KELAS V DI SDN ANDIR CIPARAY**

**SKRIPSI**

oleh

Isfi Aulia Septiani

Diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Isfi Aulia Septiani

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2024

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PPKn SISWA KELAS V DI SDN ANDIR CIPARAY**

(Penelitian Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas V SD)

Isfi Aulia Septiani

2008877

**ABSTRAK**

Permasalahan pada siswa kelas V SD menunjukkan rendahnya pengetahuan siswa pada pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta model pembelajaran yang kurang dikembangkan oleh guru di kelas V sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh dan perbedaan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Quizwhizzer* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran PPKn. Metode penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan desain *pre-test and post -test with non-equivalent control-group design* yang melibatkan kelas eksperimen dan kontrol dengan pendekatan kuantitatif. Adapun populasi penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Andir Ciparay tahun ajaran 2023/2024. Sampel penelitiannya terdiri dari kelas V A sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dan kelas V B sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran TGT. Data penelitian ini diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) secara statistik, pembelajaran dengan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD; (2) terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang menggunakan model TGT dengan model konvensional.

Kata Kunci: Model pembelajaran, Hasil Belajar, PPKn

***APPLICATION OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL  
TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) ASSISTED WITH  
QUIZWHIZZER ON LEARNING OUTCOMES IN THE Civics  
SUBJECT OF CLASS V STUDENTS AT SDN ANDIR CIPARAY***

*(Quasi-Experimental Research on Civics Subjects in Class V Elementary School)*

Isfi Aulia Septiani

2008877

***ABSTRACT***

*Problems in class V elementary school students show students' low knowledge of PPKn learning material on the application of Pancasila values in daily life as well as learning models that are not well developed by teachers in class V, which has an impact on student learning outcomes. This research aims to measure the influence and differences in the application of the Teams Games Tournament (TGT) type Cooperative Learning learning model assisted by Quizwhizzer on the learning outcomes of fifth grade elementary school students in PPKn learning. The research method used is a quasi-experimental design with a pre-test and post-test with non-equivalent control-group design involving experimental and control classes with a quantitative approach. The population of this study is class V students at SDN Andir Ciparay for the 2023/2024 academic year. The research sample consisted of class V A as a control group using conventional learning methods and class V B as an experimental group using the TGT learning model. This research data was obtained from the pre-test and post-test of student learning outcomes. The results of the research show that (1) statistically, learning using the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning learning model has an influence on the learning outcomes of fifth grade elementary school students; (2) there is a significant difference between learning outcomes using the TGT model and the conventional model.*

*Keywords: Learning model, Learning Outcomes, PPKn*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PENERAPAN MODEL <i>COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)</i> BERBANTUAN <i>QUIZWHIZZER</i> TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PPKn SISWA KELAS V DI SDN ANDIR CIPARAY .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO HIDUP .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vi
ABSTRAK .....	viii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Batasan Penelitian .....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.6. Struktur Organisasi Skripsi .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1. Kajian Pustaka .....	9
2.1.1. Pengertian belajar .....	9
2.1.2. Tujuan Belajar .....	10
2.1.3. Teori belajar .....	11
2.2. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i> .....	13
2.2.1. Pengertian model pembelajaran .....	13
2.2.2. Pembelajaran <i>Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament)</i> ...	14
2.2.3. Kelebihan serta Kekurangan dari model pembelajaran <i>Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament)</i> .....	17

2.3.	Media pembelajaran <i>QuizWhizzer</i> .....	18
2.3.1.	Pengertian media pembelajaran .....	18
2.3.2.	Manfaat Media Pembelajaran .....	19
2.3.3.	Pengertian Media <i>Quizwhizzer</i> .....	20
2.3.4.	kelebihan dan kekurangan Media <i>Quizwhizzer</i> .....	23
2.4.	Pembelajaran PPKn di SD.....	24
2.5.	Hasil Belajar .....	26
2.5.1.	Pengertian Hasil Belajar.....	26
2.5.2.	Hasil Belajar Kognitif .....	28
2.6.	Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	29
2.7.	Penelitian Relevan .....	29
2.8.	Kerangka Berfikir .....	31
2.9.	Hipotesis Penelitian .....	33
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
3.1.	Metode Penelitian.....	34
3.2.	Desain Penelitian .....	34
3.3.	Teknik Pengumpulan Data .....	35
3.3.1.	Test.....	36
3.3.2.	Observasi.....	46
3.3.3.	Dokumentasi .....	46
3.4.	Prosedur Penelitian.....	46
3.4.1.	Tahap persiapan .....	46
3.4.2.	Tahap pelaksanaan .....	47
3.4.3.	Tahapan pengolahan dan analisis data .....	47
3.5.	Partisipan Penelitian .....	48
3.6.	Populasi dan Sampel Penelitian .....	48
3.6.1.	Populasi .....	48
3.6.2.	Sampel.....	49
3.7.	Instrumen Penelitian.....	50
3.7.2.	Uji Validitas .....	51
3.7.3.	Uji Reliabilitas .....	53
3.7.4.	Tingkat Kesukaran .....	54
3.7.5.	Daya Pembeda.....	56
3.8.	Teknik Analisis Data .....	59

3.8.1.	Uji Normalitas .....	59
3.8.2.	Uji Homogenitas .....	59
3.8.3.	Uji-t Satu Sample ( <i>one sample T-test</i> ) .....	60
3.8.4.	Uji Perbedaan Rerata.....	61
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>62</b>
4.1.	Temuan Penelitian .....	62
4.1.1.	Deskripsi Kegiatan Penelitian .....	62
4.1.2.	Pelaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen .....	63
4.1.3.	Pelaksanaan pembelajaran dikelas kontrol.....	66
4.2.	Hasil penelitian .....	68
4.3.	Analisis Data Hasil <i>Pre-test post-test</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	70
4.4.	Hasil Analisis Data .....	71
4.4.1.	Uji Normalitas .....	71
4.4.2.	Uji Kesamaan terhadap Data <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
4.5.	Analisis Data Hipotesis Pertama .....	73
4.6.	Analisis Data Hipotesis Kedua.....	75
4.7.	Pembahasan .....	76
4.7.1.	pengaruh penerapan model <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i> Berbantuan <i>Quizwhizzer</i> terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Andir Ciparay .....	77
4.7.2.	Perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i> Berbantuan <i>Quizwhizzer</i> dengan model pembelajaran <i>konvensional</i> dalam pembelajaran ppkn di kelas V SD .....	79
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>83</b>
5.1.	Simpulan.....	83
5.2.	Implikasi .....	84
5.3.	Rekomendasi .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>85</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>89</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>		<b>239</b>



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1</b> Tampilan Game Interaktif Quizwhizzer .....	21
<b>Gambar 2. 2</b> Kerangka Berfikir .....	32
<b>Gambar 3. 1</b> Non-Equivalen Pretest Posttest Design .....	35

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1.</b> Kisi-Kisi Soal Pretest Posttest.....	36
<b>Tabel 3. 2.</b> Populasi peserta didik kelas V SDN Gadis 02 Ciparay Tahun Pelajaran 2023/2024.....	49
<b>Tabel 3. 3.</b> Kompetensi dasar dan indikator.....	50
<b>Tabel 3. 4.</b> Kriteria Koefisien Korelasi Validitas Instrumen.....	52
<b>Tabel 3. 5</b> Hasil Analisis Validitas Instrumen.....	52
<b>Tabel 3. 6.</b> Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	54
<b>Tabel 3. 7.</b> Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen.....	54
<b>Tabel 3. 8</b> Kriteria Indeks Kesukaran Instrumen.....	55
<b>Tabel 3. 9.</b> Hasil Analisis Indeks Kesukaran Instrumen.....	55
<b>Tabel 3. 10.</b> Kriteria Indeks Daya Pembeda Instrumen.....	57
<b>Tabel 3. 11.</b> Hasil Analisis Daya Pembeda Instrumen.....	57
<b>Tabel 3. 12</b> Rekapitulasi Hasil Analisi Data Uji Coba Instrumen Tes.....	58
<b>Tabel 4. 1</b> Gambaran Pelaksanaan Penelitian.....	63
<b>Tabel 4. 2</b> Tahapan Pemberian Treatment Pada Kelas Eksperimen.....	63
<b>Tabel 4. 3</b> Tahapan Pemberian Treatment Pada Kelas Kontrol.....	66
<b>Tabel 4. 4</b> Nilai Pre-test dan Post-test Siswa di Kelas Kontrol.....	68
<b>Tabel 4. 5</b> Nilai Pre-test dan Post-test Siswa di Kelas Eksperimen.....	69
<b>Tabel 4. 6</b> Hasil Analisis Deskriptif Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	70
<b>Tabel 4. 7</b> Hasil Analisis Deskriptif Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	70
<b>Tabel 4. 8</b> Uji Normalitas.....	72
<b>Tabel 4.9</b> Uji Mann-Whitney Pre-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	73
<b>Tabel 4. 10</b> Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	74
<b>Tabel 4. 11</b> Uji Wilcoxon Kelas kontrol.....	75
<b>Tabel 4. 12</b> Uji Wilcoxon Kelas eksperimen.....	75
<b>Tabel 4. 13</b> Uji Mann-Whitney Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	76
<b>Tabel 4. 14</b> Hasil Analisis Deskriptif Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	77
<b>Tabel 4. 15</b> Analisis Deskriptif Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A ADMINISTRASI PENELITIAN.....</b>	<b>84</b>
Lampiran A.1 SK Pembimbing.....	85
Lampiran A.2 Buku Pembimbing.....	86
Lampiran A.3 Surat Izin Penelitian.....	90
Lampiran A. 4 Form Perbaikan Skripsi.....	91
<b>LAMPIRAN B LEMBAR VALIDASI.....</b>	<b>92</b>
Lampiran B. 1 Lembar <i>Expert Judgement</i> .....	93
<b>LAMPIRAN C INSTRUMEN PEMBELAJARAN.....</b>	<b>97</b>
Lampiran C. 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	98
Lampiran C. 2 Media Pembelajaran.....	144
Lampiran C. 3 Instrumen <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	145
Lampiran C. 4 Lembar Penilaian.....	147
<b>LAMPIRAN D HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>149</b>
Lampiran D. 1 Hasil <i>Pre-test</i> Eksperimen.....	150
Lampiran D. 2 Hasil <i>Pre-test</i> Kontrol.....	170
Lampiran D. 3 Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen.....	190
Lampiran D. 4 Hasil <i>Post-test</i> Kontrol.....	220
<b>LAMPIRAN E DOKUMENTASI PENELITIAN.....</b>	<b>230</b>
Lampiran E. 1 Dokumentasi Pembelajaran di Kelas Eksperimen.....	231
Lampiran E. 2 Dokumentasi Pembelajaran di Kelas Kontrol.....	233

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2011). *Penelitian pendidikan dalam pendidikan dasar dan PAUD*. Rizqi Press.
- Adawiyah, R. Dewi, D.A, Furnamasari Y.F. (2021). Penerapan nilai-nilai pancasila dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 3. doi:<https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2416>
- A.M, Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajagrafindo Persada, Depok
- Arifin, Zainal. (2016). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung: remaja rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: *Rineka Cipta*.
- Arwati, Ni Nyoman, dan dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Rajawali Pers, Depok.
- AR Syamsuddin, dan Damaianti S Vismaia. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: *Rosda Karya*.
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy - The Exercise of Control*. New York: *W.H. Freeman and Company*
- Bruner, J. (1997). *The procesof education a landmark in educational theory*. Harvad University Press.
- Chusni, Muhammad dkk. (2021). *Strategi Belajar Inovatif*. UAD Press, Yogyakarta
- Citra, C., & Rosy, B, "*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol.8, No.2, (2020), h.261-272
- Darmiyati. (2020). *Penilaian Unjuk Kerja Dalam Pengembangan Agama dan Moral Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(1), 74–85.
- Deni Kurniawan, *Pembelajaran Terpadu Tematik*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 10.
- Fraenkle, Wallen & Hyun. (2012). *How to design and evaluate research in education (eight edition)*. New York: *McGraw hill international edition*.

- Gani, A. A. (2018). Interaksi Antara Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(2), 83–87. <https://doi.org/10.31764/civicus.v6i2.67>
- Gunarta, I Gd. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogian Pembelajaran*. 1(2): 112-120.
- Gunawan, C. (2019). Regresi Linear: Tutorial SPSS
- Hamalik, Oemar. 2015. Kurikulum dan Pembelajaran. Bumi Aksara, Jakarta
- Harefa, D., Ndruru, M., dan Draha L. D.M. 2020. Teori model pembelajaran bahasa inggris dalam sains. Solok: ICM Publisher.
- Herawati. 2020. Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*,4(1)
- Hasan, M. M. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Khair, Umu. 2018. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. AR-RIAYAH: *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1): 81-98.
- Jusmawati, dkk. 2021. Model-Model Pembelajaran Inovatif Di Sekolah Dasar. Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI), Yogyakarta.
- Komalasari, Kokom. 2014. Pembelajaran Kontekstual. Refika Adita, Bandung.
- Meileni et al., “Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard Untuk Pembelajaran Daring.” *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 10 (3), 525-532.
- Mudjiono dan Damyati. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Hamim Group, Lampung.
- Mursyidi, Wathroh. 2019. Kajian Teori Belajar Behaviorisme dan Desain Intruksional. *Jurnal Pendidikan Islam*. 2 (1): 33-38
- Muri Yusuf. (2017). Metode Penelitian Kuantitati, Kualitati dan Penelitian Gabungan. Cet ke 4. *Jakarta Kencana* Hal. 58
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.

- Nasruddin.2019. Penerapan Metode TGT (Teams Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Riset Sains*. 9(1): 57-68.
- Nurgiansah, T. H. (2021c). Petuah Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kontestasi Politik. *AoEJ: Academy of Education Journal*, 12(1), 39–47.
- Nurgiansah, T. H. (2021b). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 33– 41.
- Nurgiansah, T. H. (2019). Pemutakhiran Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Kewarganegaraan Universitas Negeri Medan*, 1(1), 95–102.
- Nurnaedah, dkk. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (5): 290- 305.
- Rusman. (2018). Model-model pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). *Jakarta : Raja Grafindo Persada*.
- Rusman. 2014. Model-Model Pembelajaran. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Setiadi, T., & Haidar, L. R. (2022). *Game mobile edukasi interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini*. *Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer*, 14(2), 549-559. doi:<https://doi.org/10.5281./5479/5.jupiter.2022.10>
- Sidik, N. A. H., Fahmi, F., Umami, K., Annajmi., Akbar, Z. (2023). *Media pembelajaran (suatu pengantar sarana pendidikan)*. CV. Mega Press Nusantara.
- Somantri, M. N. (2001). *Menggagas pembaharuan pendidikan PKn*. Bandung: Remaja Rosda Karya dan PPS UPI
- Suhartono dan Rosi Patma, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Materi Pembelajaran Haji dan Umrah Melalui Penerapan Metode Advokasi*, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 1 (2020): 14.
- Sugyono. (2019). Metode penelitian Pendidikan. Alfabeth, Bandung.
- Sundayana. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor: Konsep dan Aplikasi*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015)

Sutha, D. W. (2021). *Biostatistika*. Malang: Media Nusa Creative.

Taylor, R.B. (1992). *Learnig type scramble*, Kaizen

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind in society : the development of higher psychological processes*. Havard University Press.

Wallen, N. E., & Fraenkle, J. R. (2013). *Educational research: A guide to the process*. Routledge.