

DOI: doi.org/10.58797/pilar.0202.06

Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Pada Murid Kelas V

Nova Siti Ismila*, Rosi Iskandar

Universitas Trilogi, Jl. TMP. Kalibata Kec. Pancoran, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12760

*Corresponding Email: novasitiismila@gmail.com

Received: 28 Agustus 2023
Revised: 16 Oktober 2023
Accepted: 28 Desember 2023
Online: 31 Desember 2023
Published: 31 Desember 2023

Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi
p-ISSN: 2964-7622
e-ISSN: 2964-6014



Abstract

This research aims to measure the effectiveness of the *Teams Games Tournament* (TGT) Cooperative Learning Model in improving the learning outcomes of Civics Education (PKn) for fifth-grade students at SDN Langensari, Taraju, Tasikmalaya Regency. The research method employed a pre-experimental design with a one-group pre-test post-test type. Data were collected from 19 students using pre-test and post-test assessments. The results indicate a significant improvement in student learning outcomes after the intervention, with the average pre-test score of 64.10 increasing to 73.53 in the post-test. However, the low N-gain score of 26.31% suggests that the intervention had limited impact on improving student learning outcomes. Analysis of student learning activity data also shows a significant increase in student participation from cycle I to cycle II. These findings suggest that the TGT Cooperative Learning Model is effective in enhancing student learning activity, although further evaluation of factors influencing student learning outcomes and the development of more effective improvement strategies in the learning context are needed.

Keywords: cooperative learning, *Teams Games Tournament*, civics education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas V di SDN Langensari, Taraju, Kabupaten

Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan adalah desain pra-eksperimen dengan jenis one group pre-test post-test. Data dikumpulkan dari 19 siswa menggunakan tes pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah intervensi dilakukan, dengan nilai rata-rata tes awal sebesar 64,10 meningkat menjadi 73,53 pada tes akhir. Meskipun demikian, skor N-gain yang rendah sebesar 26,31% mengindikasikan bahwa intervensi yang dilakukan memiliki dampak terbatas dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis terhadap data aktivitas belajar siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa dari siklus I ke siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif TGT efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa, meskipun diperlukan evaluasi lebih lanjut terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa serta pengembangan strategi perbaikan yang lebih efektif dalam konteks pembelajaran.

Kata-kata kunci: pembelajaran kooperatif, turnamen permainan tim, pendidikan kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di Indonesia menghadapi beragam tantangan dan permasalahan yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran di sekolah-sekolah (Marsudi, 2020). Salah satu tantangannya adalah rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran PKn (Haidha, 2023). Hal ini sering kali disebabkan oleh persepsi yang kurang positif terhadap materi yang diajarkan atau kurangnya relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa (Irdianti, Mahadewi, & Widiana, 2020).

Di samping itu, kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran juga menjadi masalah yang perlu diperhatikan (Hardyanti & Isnarmi, 2020). Banyak siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran PKn, yang dapat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran (Febrianti, Salam, & Usmanto, 2022). Selain itu, kendala dalam pengajaran materi yang bersifat abstrak juga menjadi hambatan dalam pemahaman konsep-konsep kewarganegaraan oleh siswa (Pradnyana, Pradnyana, & Suyasa, 2020). Salah satu contoh materi PKn yang bersifat abstrak adalah Prinsip-prinsip Demokrasi (Santika, 2021; Özdemirci, Aksoy, & Ahmet, 2020). Materi ini membahas konsep dasar tentang demokrasi, termasuk prinsip-prinsipnya seperti kedaulatan rakyat, kebebasan berserikat, persamaan di hadapan hukum, dan keadilan sosial (Iswari, 2020). Konsep ini seringkali bersifat abstrak karena tidak dapat dengan mudah diilustrasikan dengan contoh konkret atau kasus-kasus spesifik dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, ketika menjelaskan konsep kedaulatan rakyat, konsep ini mungkin sulit dipahami secara langsung karena tidak dapat diobservasi secara konkret dalam kehidupan sehari-hari (Gunawan, 2020). Maka, untuk mengajarkan materi ini dengan efektif, diperlukan pendekatan yang kreatif dan interaktif agar siswa dapat memahami konsep-konsep abstrak tersebut dengan lebih baik sehingga mampu meningkatkan minat dan hasil belajar PKn di kalangan siswa.

Dalam konteks meningkatkan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi hal yang krusial (Alim & Tirtoni, 2023). Salah satu

model pembelajaran yang menjadi fokus penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model ini dipilih karena memiliki relevansi yang tinggi dengan tujuan penelitian dalam mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran PKn (Supriandono, Murdiono, & Riyanto, 2023). TGT menekankan pada kolaborasi dan interaksi antara siswa dalam pembelajaran, yang dapat merangsang minat belajar siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka (Zulfikar & Budiana, 2019). Dengan membagi siswa ke dalam tim dan mendorong kompetisi yang sehat melalui permainan-permainan edukatif, model TGT diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan (Kii & Dewa, 2020). Selain itu, model ini juga memungkinkan siswa untuk saling membantu dan mendukung satu sama lain (Zaeni, dkk., 2017) dalam memahami konsep-konsep kewarganegaraan yang seringkali bersifat abstrak. Dengan demikian, pemilihan model pembelajaran TGT diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar PKn siswa.

Penelitian ini mengadopsi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai strategi pembelajaran utama untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Meskipun model pembelajaran kooperatif TGT telah diterapkan sebelumnya dalam berbagai konteks pendidikan, penggunaannya dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar (SD), menandai sebuah inovasi yang menarik. Pengaplikasian model ini dapat dianggap sebagai temuan unik, karena belum banyak dilakukan di jenjang SD (Pambudi, dkk., 2023), tetapi sering dilakukan di jenjang Sekolah Menengah Pertama (Aisyah, 2022). Dengan mengadopsi pendekatan ini, penelitian ini berupaya untuk menjelajahi potensi model TGT dalam membawa perubahan positif dalam peningkatan prestasi akademik mereka dalam pembelajaran kewarganegaraan.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan pendidikan kewarganegaraan di Indonesia. Melalui pendekatan inovatif dalam pembelajaran PKn menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga untuk memberikan inspirasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan memahami tantangan dan potensi yang ada dalam pembelajaran PKn, serta melalui kolaborasi antara guru, siswa, dan peneliti, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti dalam upaya mencetak generasi penerus yang lebih aktif, kompeten, dan bertanggung jawab sebagai warga negara yang berkualitas. Kesimpulan ini menjadi tonggak penting dalam perjalanan penelitian ini, semoga hasilnya dapat menginspirasi langkah-langkah selanjutnya dalam perbaikan dan inovasi pendidikan kewarganegaraan di Indonesia.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan desain jenis one group pre-test post-test (Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah, 2022). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Langensari, Taraju, Kabupaten Tasikmalaya. Dalam jenis penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari satu kelompok subjek tanpa adanya kelompok kontrol. Berikut adalah uraian lebih rinci mengenai metode penelitian ini:

1. Desain Penelitian: Pra-eksperimen dengan desain one group pre-test post-test. Pada tahap ini, peneliti memberikan pre-test kepada subjek penelitian sebelum intervensi dilakukan. Setelah intervensi dilakukan, peneliti memberikan post-test kepada subjek penelitian untuk menilai efek intervensi.

2. Populasi dan Sampel: Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN Langensari, Taraju, Kabupaten Tasikmalaya. Sampel penelitian diambil dari populasi tersebut, di mana semua siswa kelas V yang memenuhi kriteria inklusi dapat menjadi subjek penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data: Data dikumpulkan menggunakan teknik tes, yaitu pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sementara post-test dilakukan setelah penerapan model pembelajaran tersebut. Tes ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan atau keterampilan siswa sebelum dan sesudah intervensi dilakukan.

4. Prosedur Penelitian:

- a. Tahap Persiapan: Peneliti mempersiapkan instrumen pre-test dan post-test, serta materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa.
- b. Tahap Pre-test: Peneliti memberikan tes awal kepada siswa kelas V untuk mengukur tingkat pengetahuan atau keterampilan mereka sebelum intervensi dilakukan.
- c. Tahap Intervensi: Peneliti menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kepada siswa kelas V.
- d. Tahap Post-test: Setelah intervensi selesai, peneliti memberikan tes akhir kepada siswa untuk menilai peningkatan hasil belajar mereka setelah intervensi.
- e. Analisis Data: Data pre-test dan post-test dianalisis untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah intervensi dilakukan.

Dengan demikian, metode penelitian ini dirancang untuk mengukur Peningkatan hasil belajar PKN Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk siswa kelas V di SDN Langensari, Taraju, Kabupaten Tasikmalaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, dilakukan pengukuran terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN Langensari, Taraju, Kabupaten Tasikmalaya dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan tes pre-test dan post-test. Hasil tes awal atau pre-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 64,10. Setelah intervensi berupa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan. Peneliti melakukan pengukuran kembali dengan tes akhir atau post-test. Hasilnya, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 73,53. Dari data tersebut, dapat dihitung nilai N-gain untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah intervensi dilakukan. N-gain merupakan nilai yang mengukur perbedaan antara hasil belajar awal (pre-test) dan hasil belajar akhir (post-test) dalam rentang tertentu.

Setelah melakukan perhitungan dengan rumus N-Gain didapat nilai skor N-Gain sebesar 26,31%. Nilai tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Kendati demikian sesuai dengan intervensi skor N-Gain maka nilai 26,31% menunjukkan intervensi yang rendah. Intervensi rendah pada N-Gain mengacu pada situasi di mana intervensi atau perlakuan yang diberikan tidak menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan di antara subjek penelitian. Dalam konteks penelitian, ini berarti bahwa metode atau strategi pembelajaran yang diterapkan

tidak efektif dalam meningkatkan pemahaman atau keterampilan siswa dalam materi yang dipelajari.

Ada beberapa alasan mengapa intervensi dapat dianggap rendah dalam menghasilkan N-Gain yang signifikan, yaitu kurangnya relevansi (Rahmawati & Yulianto, 2020), keterbatasan metode pembelajaran (Adawiyah, 2021), keterbatasan waktu dan sumber daya (Dwiantara & Masi, 2016), dan faktor individual (Fauziyah & Triyono, 2020). Kurangnya relevansi pada pemberian intervensi karena tidak relevan atau tidak sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik siswa, sehingga tidak mampu memperbaiki pemahaman atau keterampilan mereka. Keterbatasan metode atau strategi pembelajaran yang digunakan, sehingga tidak mampu merangsang pemahaman atau keterampilan siswa. Keterbatasan waktu atau sumber daya sehingga intervensi tidak cukup untuk memberikan dampak yang signifikan pada hasil belajar siswa. Faktor individual, seperti motivasi siswa atau tingkat kecerdasan, juga dapat mempengaruhi efektivitas intervensi.

Dalam kasus intervensi rendah pada N-Gain, penting untuk menganalisis faktor-faktor yang mungkin menyebabkannya dan mengidentifikasi strategi perbaikan yang sesuai. Ini dapat melibatkan peninjauan ulang terhadap metode atau strategi pembelajaran yang digunakan, penyesuaian terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa, serta penggunaan sumber daya tambahan atau pendekatan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tetapi pada penelitian ini, peneliti ini tidak sampai melakukan peninjauan ulang terhadap metode atau strategi pembelajaran yang digunakan.

Tabel 1. Data Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II

No.	Nilai	Kategori	Siklus I	Presentase	Siklus II	Presentase
1	≥ 70	Tuntas	11	57,89%	17	89,47%
2	≤ 70	Belum tuntas	8	42,11%	2	10,53%
		Jumlah	19	100 %	19	100 %

Tabel 1 menunjukkan data aktivitas belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II dalam penelitian ini. Data tersebut dibagi menjadi dua kategori: tuntas (dengan nilai ≥ 70) dan belum tuntas (dengan nilai < 70). Berikut adalah pembahasan mengenai Tabel 1. Pada Siklus I dari total 19 siswa, 11 siswa (57,89%) mencapai nilai tuntas (≥ 70) pada Siklus I. Sebanyak 8 siswa (42,11%) belum mencapai nilai tuntas (≤ 70) pada Siklus I. Pada data Siklus II terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai tuntas pada Siklus II, menjadi 17 siswa (89,47%). Sedangkan, jumlah siswa yang belum tuntas mengalami penurunan drastis, hanya tersisa 2 siswa (10,53%) pada Siklus II. Perbandingan antara siklus I dan II terdapat peningkatan yang signifikan dalam persentase siswa yang mencapai nilai tuntas dari Siklus I (57,89%) ke Siklus II (89,47%). Sebaliknya, persentase siswa yang belum tuntas mengalami penurunan yang cukup besar dari Siklus I (42,11%) ke Siklus II (10,53%). Data menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa secara signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Penurunan jumlah siswa yang belum tuntas dan peningkatan jumlah siswa yang tuntas menunjukkan efektivitas intervensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1 menyajikan data aktivitas belajar siswa dalam dua siklus pembelajaran, sementara N-gain adalah ukuran perbedaan antara hasil belajar awal (pre-test) dan hasil belajar akhir (post-test) dalam rentang tertentu. Meskipun keduanya memberikan informasi tentang peningkatan hasil belajar siswa, keduanya mungkin saja tidak langsung berkaitan secara

eksplisit. Tren aktivitas belajar siswa, jika terdapat tren yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak mencapai nilai tuntas pada Siklus I, hal ini dapat mengindikasikan bahwa aktivitas belajar siswa pada awalnya rendah. Hal ini dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar akhir dan potensial untuk N-gain yang rendah. Penerapan metode pembelajaran jika data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat siswa yang belum mencapai tingkat kelulusan yang diharapkan dalam pembelajaran, hal ini bisa mencerminkan kurangnya respons terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Ini kemungkinan dapat berkontribusi pada N-gain yang rendah karena pembelajaran yang tidak efektif. Evaluasi proses pembelajaran data pada Tabel 1 dapat membantu dalam mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran. Jika terdapat pola atau tren yang menunjukkan bahwa ada kendala dalam pemahaman atau partisipasi siswa, hal ini dapat diidentifikasi sebagai faktor yang berpotensi menyebabkan N-gain yang rendah. Dengan demikian, meskipun Tabel 1 dan N-gain mungkin tidak langsung terkait, informasi dari Tabel 1 dapat memberikan wawasan tambahan tentang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dan potensial terjadinya N-gain yang rendah. Hal ini dapat menjadi dasar untuk melakukan analisis lebih lanjut dan pengembangan strategi perbaikan dalam konteks pembelajaran.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah desain pra-eksperimen dengan jenis one group pre-test post-test. Melalui tahap persiapan, pre-test, intervensi, dan post-test, data dikumpulkan dari siswa kelas V di SDN Langensari, Taraju, Kabupaten Tasikmalaya menggunakan teknik tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah intervensi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan, dengan nilai rata-rata tes awal sebesar 64,10 meningkat menjadi 73,53 pada tes akhir. Namun, meskipun terjadi peningkatan, skor N-gain yang rendah sebesar 26,31% menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan memiliki dampak yang terbatas dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Analisis terhadap Tabel Aktivitas Belajar juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam partisipasi siswa dari siklus I ke siklus II, yang mencerminkan efektivitas intervensi dalam meningkatkan aktivitas belajar. Meskipun demikian, perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa serta pengembangan strategi perbaikan yang lebih efektif guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

REFERENSI

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68-82.
- Aisyah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Team Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9516-9530.
- Alim, M. H., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Research*, 4(3), 1350-1359.
- Dwiantara, G. A., & Masi, L. (2016). Pengaruh penggunaan pendekatan pembelajaran open-ended terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematik siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(1), 57-70.

- Fauziyah, S., & Triyono, M. B. (2020). Pengaruh e-learning edmodo dengan model blended learning terhadap minat belajar. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 112-124.
- Febrianti, D., Salam, M., & Usanto, H. (2022). Upaya Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas XI TBSM di SMK Negeri 4 Kerinci pada Mata Pelajaran PPKN Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inquiry. *Civic Education Perspective Journal*, 2(2), 56-70.
- Gunawan, I. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif: teori dan praktik*. Bumi Aksara.
- Haidha, P. F. N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Blended Pada Mata Pelajaran PPKn Di MAN 1 Magetan Sebagai Solusi Dari Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 11(3), 749-762.
- Hardyanti, N., & Isnarmi, I. (2020). Keterlibatan Siswa dalam Proses Pembelajaran PPKn di SMP N 3 Bukittinggi. *Journal of Civic Education*, 3(3), 339-349.
- Irdianti, P. R., Mahadewi, L. P. P., & Widiana, I. W. (2020). Hubungan Minat Belajar dan Perilaku Empati Terhadap Hasil Belajar PKN. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(3), 459-472.
- Iswari, F. (2020). Aplikasi Konsep Negara Hukum Dan Demokrasi Dalam Pembentukan Undang-Undang Di Indonesia. *JCH (Jurnal Cendekia Hukum)*, 6(1), 127-140.
- Kii, O. A., & Dewa, E. (2020). Simulasi Phet Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika Mahasiswa. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 360-367.
- Marsudi, K. E. R. (2020). Analisis Isi Buku Siswa Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Sekolah Menengah Atas Kurikulum 2013. *Framework Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Abad*, 21, 68.
- Nurhayati, N., Ekok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.
- Özdemirci, Ö. K., Aksoy, A. N., & Ahmet, O. K. (2020). Evaluation of human rights, civics and democracy curriculum through Eisner's evaluation framework. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(1), 136-150.
- Pambudi, A. A., Siswanto, J., Wakhyudin, H., & Suherni, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn SDN Sendangmulyo 02 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20979-20986.
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PPKN untuk siswa tunagrahita dengan konsep gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 166-176.
- Rahmawati, F., & Yulianto, B. (2020). Perbedaan Keefektifan Penggunaan Metode Think Pair Share (TPS) dan Metode Student Teams Achievement Division (STAD) pada Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 34 Surabaya. *Jurnal Bapala*, 1(8), 1-8.
- Santika, I. G. N. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan: Studi Komparatif Konstitusi Dengan UUD 1945.

- Supriandono, T., Murdiono, M., & Riyanto, A. (2023). The Effect of Team Games Tournaments Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Pancasila and Civic Education Learning. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 223-233.
- Zaeni, Z., Aulia, J., Hidayah, H., & Fatichatul, F. (2017). Analisis Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Teams Gamestournaments (TGT) Pada Materi Termokimia Kelas XI IPA 5 Di 1 SMA N 15 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*.
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 86-91.