

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL
BELAJAR PKN SISWA SEKOLAH DASAR**

D. Wahyudin¹, Jennyta Caturiasari², Asri Apri Tri Lianti Putri³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia

¹DWahyudin@upi.edu, ²Jennytags@upi.edu, ³asriapri@upi.edu

ABSTRACT

Learning outcomes for each student are varied and not all students have high learning outcomes. This can be caused by various factors including factors that exist in the student who is less active during the learning process based on the lack of variety of learning models applied during the learning process, so that students do not understand the learning material properly. This study uses a cooperative learning model of teams games tournament type with the aim of knowing the improvement of student learning outcomes after using a cooperative learning model of teams games tournament type in class V and to determine the effect of cooperative learning model of teams games tournament type on student learning outcomes. With the research method used is pre experimental one group pre-test post-test design. The sample in this study was class V students totaling 28 people. The sampling used simple random sampling technique. Data collection in this study used tests and non-tests, namely questions about students' Civics learning outcomes and documentation. The results of this study state that the use of the teams games tournament type cooperative learning model has a positive effect on the Civics learning outcomes of elementary school students with a coefficient of determination (R Square) of 0.438 or 43.8% with an average N-Gain value of 46.59%. As well as having a significant difference between

Keywords: Cooperative Learning Model, Teams Games Tournament, Civics, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Hasil belajar pada setiap siswa tergolong variatif dan tidak semua siswa memiliki hasil belajar yang tinggi. Hal tersebut dapat diakibatkan oleh beragam faktor diantaranya adalah faktor yang ada pada diri siswa tersebut yang kurang aktif saat proses pembelajaran yang didasari oleh kurang bervariasinya model pembelajaran yang diterapkan saat proses pembelajaran, sehingga siswa kurang memahami materi pembelajaran secara baik. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di kelas V serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar siswa. Dengan metode penelitian yang digunakan adalah *pre experimental one group pre-test post-test design*. Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 28 orang. Adapun pengambilan sampel menggunakan Teknik *simple random sampling*. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan non-tes yaitu soal hasil belajar PKN siswa serta

dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh positif terhadap hasil belajar PKn siswa Sekolah Dasar dengan nilai koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,438 atau 43,8% dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 46,59%. Serta memiliki perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar PKn siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar Pkn siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, *Teams Games Tournament*, Pendidikan Kewarganegaraan, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan modal terpenting yang harus dimiliki setiap individu dalam menjalani kehidupannya. Pristiwanti dkk (2012) berpendapat bahwa pendidikan secara luas diartikan sebagai seluruh pengetahuan belajar dilakukan secara terus menerus sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberi pengaruh baik pada pertumbuhan setiap makhluk hidup. Pendidikan tidak hanya dapat ditemukan di sekolah saja, karena terdapat tiga jalur pendidikan dalam sistem pendidikan Indonesia diantaranya adalah pendidikan formal, pendidikan nonformal, serta pendidikan informal. Pendidikan formal menurut Herri (2014) terbagi menjadi 3 jenjang besar, yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Salah satu bentuk dari pendidikan

dasar adalah jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) yang merupakan titik paling awal dalam pendidikan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pada tingkat sekolah dasar, terdapat beberapa mata pelajaran wajib diantaranya adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan dalam setiap jenjang pendidikan. Pendidikan kewarganegaraan merupakan pelajaran yang memiliki tujuan utama untuk mendidik peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, demokratis, dan bertanggung jawab. Pendidikan kewarganegaraan memandang peserta didik sebagai warga negara sehingga proses pembelajarannya diarahkan untuk

mempersiapkan peserta didik hidup secara fungsional sebagai warga negara dan masyarakat yang baik, maka dari itu materi dalam pembelajaran PKn perlu dipahami dengan baik agar mendapatkan hasil belajar yang baik (Sapriya, dkk. 2009).

Namun dalam implementasi pembelajaran PKn di sekolah dasar terdapat beberapa permasalahan, diantaranya adalah proses pembelajaran yang bersifat monoton yang menjadikan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga daya serap materi dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran PKn kurang optimal. Hal ini didasari dari beberapa hasil penelitian terdahulu yang peneliti baca dapat diketahui bahwa daya tarik, daya serap materi terhadap pelajaran PKn masih sangat kurang, karena mata pelajaran PKn dianggap membosankan dan cenderung tidak disukai oleh siswa tidak hanya itu model pembelajaran yang diterapkan kurang bervariasi sehingga menjadikan siswa kurang tertarik, dan tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan kurangnya penerapan model pembelajaran dapat berakibat pada

menurunnya hasil belajar siswa (Mahrushoh, 2022).

Pembelajaran PKn seperti yang telah dipaparkan harus diubah sesuai dengan perkembangan zaman agar didapatkannya hasil belajar yang baik. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan pembaharuan pada proses pembelajaran PKn, yang diharapkan dapat memacu semangat siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga memiliki hasil belajar yang baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Suharli (2015) yang menyatakan bahwa “hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula”. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan adalah mengganti model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PKn adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dimana peserta didik diminta untuk dapat bekerja sama dengan peserta didik lainnya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa kedalam

kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai dengan enam peserta didik yang memiliki kemampuan akademik, suku bahkan ras yang berbeda (heterogen). Pada pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* guru menyajikan materi dan siswa diminta untuk bekerja sama dalam kelompok belajar masing-masing dengan menggunakan LKPD yang telah diberikan oleh guru kepada setiap anggota kelompok. Apabila terdapat anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lainnya yang bertanggung jawab untuk menjelaskan dan membantu anggota kelompoknya dalam mencari jawaban, namun jika dirasa tetap tidak mengerti maka dapat ditanyakan secara langsung kepada guru (Slavin, 2005).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fadhlillah pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pelajaran PKn Di SDI At-Taqwa Pamulang”. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki

pengaruh yang cukup baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil perhitungan sebesar 0,48. Dari uraian yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dengan jenis penelitian *one-group pretest-posttest*. Jenis penelitian *one-group pretest-posttest* digunakan kepada satu kelompok yang akan diberikan sebuah treatment atau perlakuan khusus, yang bertujuan untuk mengetahui dan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah kelompok tersebut diberikan perlakuan. Rancangan *one group pretest-posttest* design ini dilakukan atau diberikan pada kelompok tanpa adanya kelompok pembanding atau kelompok *control*. Berikut merupakan desain penelitian *group pretest-posttest*

Tabel 1 Desain Penelitian

o_1	X	o_2
-------	---	-------

Keterangan :

o_1 : Pretest (sebelum diberikan perlakuan)

X : Perlakuan yang diberikan

o_2 : Posttest (setelah diberikan perlakuan)

Populasi pada penelitian ini diambil dari siswa kelas V SD Plus Al-Muhajirin Purwakarta. Yang berjumlah 143 siswa. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Populasi

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VA	29 Siswa
2.	VB	28 Siswa
3.	VC	24 Siswa
4.	VD	30 Siswa
5.	VE	30 Siswa
Jumlah		141 Siswa

Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V-B dengan jumlah peserta didik 29. Karena sampel yang diambil harus benar-benar merepresentasikan keadaan populasi yang sebenarnya, maka agar

diperoleh sampel yang dapat dikatakan representative (mewakili) digunakan teknik *simple random sampling*. Menurut sugiyono (2017) *simple random sampling* ialah cara mengambil sampel penelitian dari populasi dengan sewenang-wenang tanpa melihat strata dalam populasi tersebut.

Pada penelitian ini, teknik analisis data menggunakan analisis data statistik deskriptif dengan menggunakan dengan menggunakan aplikasi pengolah data SPSS versi 25. Adapun penggunaan analisis data inferensial yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample T test*, uji regresi linear sederhana, dan uji *N-Gain*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain dapat melatih kerjasama, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* juga dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mendalami materi

dengan menjadikan siswa sebagai tutor sebaya. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini dibangun melalui beberapa tahapan yakni tahap guru menyampaikan materi, tahap bekerja dalam kelompok, tahap permainan, dan tahap tournament.

Pada penelitian ini, pada pertemuan pertama sebelum dilaksanakannya pembelajaran siswa diberikan soal *pre-test* terlebih dahulu dengan tujuan untuk memberikan tes awal dalam mengukur hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar sebelum diberikannya perlakuan atau *treatment* dari peneliti pada saat proses pembelajaran. Setelah soal *pre-test* selesai dikerjakan oleh siswa, selanjutnya peneliti memulai pembelajaran dengan pemberian *treatment* atau perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemberian perlakuan ini berlanjut hingga pertemuan kedua dengan beberapa tahapan, yakni tahap penyajian kelas (*class precentation*), tahap bekerja dalam kelompok (*teams*), tahap permainan (*game*), dan tahap *tournament*.

Adapun tahap pertama dan kedua yakni tahap penyajian kelas dan bekerja dalam kelompok dilaksanakan pada pertemuan pertama, sedangkan untuk tahap permainan dan tournament di laksanakan pada pertemuan kedua. Pada pertemuan kedua setelah semua tahapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* telah dilaksanakan maka dilanjut dengan pemberian soal *post-test* atau tes setelah siswa diberikan perlakuan (*treatment*).

Berikut adalah pelaksanaan dari pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*:

1) Penyajian kelas (*persentation*)

Pada tahapan ini siswa diminta untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi tentang hak, kewajiban dan tanggung jawab dirumah, sekolah dan masyarakat. Setelah itu guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah guru sampaikan.

2) Bekerja dalam Kelompok (*teams*)

Pada tahap ini siswa dibagi menjadi lima kelompok yang terdiri dari 5-6 orang yang bersifat *heterogen*

(campuran) dimana setiap kelompok terdiri dari siswa dengan kemampuan kognitif tinggi, sedang dan rendah. Selanjutnya setiap kelompok akan diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi soal uraian, siswa diminta untuk saling berdiskusi dan melaksanakan tutor sebaya dimana jika ada siswa yang kurang mengerti dengan butir soal yang terdapat dalam LKPD maka teman kelompoknya memiliki tugas untuk memberikan penjelasan.

3) Permainan (*game*)

Pada tahapan ini setiap kelompok yang diwakilkan oleh ketua kelompok akan diberikan media pembelajaran berupa kartu nama kelompok yang berisikan nama hewan dan kartu urutan pemain. Selanjutnya setiap kelompok diminta untuk membuka dan membuat yel-yel dari nama kelompok yang telah didapatkannya, setiap kelompok diminta untuk menampilkan yel-yel yang telah dibuatnya di meja kelompoknya masing-masing. Setelah semua kelompok selesai menampilkan yel-yelnya, ketua kelompok akan membuka kartu urutan pemain dan meminta setiap kelompoknya untuk mengambil kartu urutan pemain, masing-masing siswa

mengambil satu kartu seperti sedang memainkan permainan ambil kartu.

4) Tournament

Pada tahap ini siswa dan guru bersama-sama menyiapkan meja *tournament*, selanjutnya guru meminta siswa dengan nomor urut pemain 1 dalam kelompok segera pindah ke meja 1, siswa dengan nomor urut 2 pindah ke meja nomor 2 dan seterusnya. Selanjutnya peneliti memberikan arahan, aturan dan membagikan media pembelajaran berupa kart soal dan kartu jawaban yang diletakan terbalik diatas meja sehingga tidak terbaca oleh para pemain.

5) Penghargaan kelompok

Pada tahap ini siswa dan peneliti bersama-sama menghitung bintang/poin yang telah dikumpulkan oleh masing-masing kelompok dan mengurutkannya dari kelompok peringkat pertama hingga kelompok peringkat terakhir. Selanjutnya kelompok yang memiliki bintang/poin terbanyak diminta untuk maju kedepan kelas untuk mendapatkan penghargaan berupa hadiah yang telah disiapkan oleh peneliti.

1. Hasil Pembelajaran PKn Setelah Diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Penelitian ini dilakukan pada 28 siswa menggunakan jenis penelitian *one group pretest-posttest* dengan skor maksimal 98 dan menghasilkan data skor sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Analisis Data Deskriptif Skor Pretest dan Posttest

	Pretest	Posttest
Skor Tertinggi	91	98
Skor Terendah	28	56
Rata-rata	66,75	80,50

(Sumber: Hasil Penelitian 2023)

Skor rata-rata siswa pada pretest dan posttest mengalami kenaikan yang tidak terlalu jauh namun cukup signifikan dengan kenaikan skor sebesar 13,75. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat kenaikan pada skor siswa setelah digunakannya *treatment* yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Selanjutnya dilakukan uji paired sampel t-test pada dengan hasil yang tertera pada tabel berikut ini.

Tabel 5 Hasil Uji T

Variabel	t-hitung	Sig	Level of Significant
Pretest posttest	-6.411	0.000	0,05

Pada tabel 4.7 menunjukkan bahwa *P-value* dari hasil uji t berpasangan adalah 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PKn setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* lebih baik daripada sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

selanjutnya dilakukan uji regresi linear sederhana untuk mengetahui besarnya pengaruh diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Adapun perolehan hasil uji regresi sederhana dapat dilihat pada tabel 6 dan tabel 7 berikut:

Tabel 6 Hasil Uji Regresi Sederhana

Variabel	R	R Square	Adjusted R Square
Pretest Posttest	0,662	0,439	0,417

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan hasil belajar kognitif PKn siswa, hal ini dapat ditunjukkan oleh besaran

korelasi atau hubungan (R) yaitu dengan nilai 0,662. Sedangkan (R) *square* menunjukkan angka 0.439 maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar kognitif PKn siswa adalah sebesar 43,9%.

Tabel 7 Hasil Uji Regresi Sederhana

Variabel	F-hitung	Sig
Pretest Posttest	20.317	0,000

Selain itu dapat dilihat dari tabel 7 bahwa nilai F hitung adalah 20.317 dengan signifikansi sebesar 0,000. Maka model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif PKn siswa atau dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variable X yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap variable Y yaitu hasil belajar kognitif PKn siswa.

Setelah dilaksanakan uji regresi sederhana, selanjutnya maka dilanjutkan dengan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn siswa setelah digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Adapun

rata-rata hasil uji N-gain pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 8 Tabel Rata-Rata N-Gain

Variabel	N	Mean	Std. Deviation
N-Gain	28	0,4659	0,30050

Dari tabel 8 dapat dilihat bahwa rata-rata hasil uji N-Gain sebesar 0,4659 atau 46,59%. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat dikategorikan sebagai peningkatan yang sedang.

2. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Sekolah Dasar

Rumusan masalah kedua terjawab oleh hasil analisis data inferensial pada uji T, serta uji regresi linear sederhana, Pada uji t dengan uji *paired sample T-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PKn siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Adapun hasil yang didapatkan dalam uji *paired sample T-test* didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05. Karena *p-value*

$< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan pengambilan keputusan hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PKn yang signifikan pada hasil belajar PKn siswa sebelum dan setelah diberikannya *treatment* model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Selanjutnya dari uji regresi linear sederhana didapatkan hasil nilai korelasi sebesar 0,662 yang dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran PKn siswa terhadap hasil belajar. Sedangkan $(R)^2$ *square* menunjukkan angka 0.439 yang dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mempengaruhi hasil belajar PKn siswa sebesar 43,9%. Sedangkan sisanya sebesar 56,2% dipengaruhi oleh variable yang tidak diteliti.

Maka pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat memunculkan pengaruh yang baik karena dapat terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar PKn siswa setelah

diterapkannya model pembelajaran seperti yang telah dipaparkan pada pembahasan dari rumusan masalah sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2011:163) bahwa *teams games tournament* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mendalami materi pelajaran. Maka untuk itulah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat memberikan peningkatan hasil belajar PKn siswa walaupun tidak terlalu jauh. Hal ini juga didukung oleh penelitian Fadhlillah (2019) yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan besaran nilai *effect size* sebesar 0,49 yang dikategorikan sebagai pengaruh yang cukup. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa sebesar 43,9%. Serta didukung oleh hasil penelitian dari Hiliani yang juga menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan diperolehnya t_{hitung} sebesar $3,835 > 2,021$ dengan taraf signifikansi 5% yang dapat diartikan bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1) Terjadi peningkatan hasil belajar PKn setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji *N-Gain* data *pre-test post-test* dengan rata-rata hasil *N-gain* sebesar 0,4659 atau 46,59% yang menunjukkan kriteria dengan peningkatan sedang, serta dapat dibuktikan pula dari skor rata-rata hasil *pretest* 66,75 menjadi 80,50 ($66,75 < 80,50$). 2) Terdapat pengaruh yang cukup baik dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji regresi linear sederhana dengan *r square* sebesar 0,439 yang dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat mempengaruhi hasil belajar PKn siswa sebesar 43,9%. Maka terdapat pengaruh variabel *x* yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams*

games tournament terhadap variabel *y* yaitu hasil belajar PKn siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad S. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media
- Budimansyah, D. & Winataputra. (2007). *Civic Education 'Konteks, Landasan Bahan Ajar, Dan Kultur Kelas*. Bandung: Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Pasca Sarjana UPI.
- Dimiyati & Mudjiono.(2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke. Cipta
- Gayatri, Y. (2009). *Cooperatif Learning Tipe Team Game Tournaments (Tgt) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi*.
- Hana, P. (2017). *Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Dengan Model Kooperatif Tipe Tgt Di Kelas Iii Sd Negeri 18 Langgini Bangkinang* (Vol. 1).<http://stkiptam.ac.id/index.php/basicedu>
- Herri, S. J. (2014) *Manajemen Pengembangan Mutu Sma Swasta Di Kota Medan*. Jurnal Administrasi Pendidikan.
- Hidayat, J. (2015). *Pengaruh Model Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar*.

- Hiliani Fitri. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa*.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan kecerdasan antar peserta didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2013). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta
- Kasmadi & Sunariah. (2013). *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Mahrushoh, Safirotul. (2022). *Pengaruh Strategi Word Search Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS*.
- Muhson, A. (2006). *Teknik analisis kuantitatif*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta, 183-196.
- Nugroho, Agung (2005). *Strategi Jitu Memilih Metode Statistic Penelitian Dengan SPSS*, Andi Yogyakarta, Yogyakarta
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6), 7911–7915.
- Rusman, M. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung : Seri manajemen Sekolah bermutu
- Rusman, M. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo. Persada.
- Saidurrahman. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*. Jakarta: KENCANA.
- Samsuri. (2011). *Pendidikan Karakter Warga Negara*, Yogyakarta: Diandra Pustaka. Indonesia.
- Sanjaya, A. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sapriya, dkk. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung : UPI PRESS
- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slavin, R. (2005). *Cooperative Learning: Theory, research, and Practise*. Boston : Allyand and Bacon Publishers
- Slavin, R. (2011). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N . (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk,(2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.

Suharjo. (2006). *Mengenal pendidikan sekolah dasar teori dan praktek*. Jakarta: Dikti.

Suharli. (2015). *Teori Belajar Dan Model Penerapannya Dalam Pembelajaran*.

Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media