

Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Hesty Bastika Wati¹, Ikha Listyarini², Sudyono³, Filia Prima Artharina⁴

^{1,2,3,4}PPG Pascasarjana Universitas PGRI Semarang, Indonesia

E-mail: hestybastika1503@gmail.com, ikhalistyarini@upgris.ac.id, yonodorayono83@gmail.com,
filiaprima@upgris.ac.id

Article History: Submission: 2024-03-09 || Accepted: 2024-04-07 || Published: 2024-04-12

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-03-09 || Diterima: 2024-04-07 || Dipublikasi: 2024-04-12

Abstract

Teams Games Tournament is a cooperative learning model that is easy to implement by combining learning and games in it. The aim of this research is to determine the effectiveness of the *Teams Games Tournament* learning model on class II A learning outcomes at SDN Bendungan Semarang. The research method used in this research is Pre-Experimental Design with a One-Group Pretest-Posttest Design model. The data collection methods used were tests, documentation, and observation, while to analyze the data using the normality test, Paired Sample T-Test, and N-gain test. The research stages include pretest, learning outcomes, treatment (*Teams Games Tournament* model), posttest, pretest and posttest analysis, and improving student learning outcomes. The pretest data obtained a significant value of 0.243 and the posttest was 0.093 so the data was normally distributed. In the Paired Sample T-Test test with a sig value. (2-tailed) is 0.000, this value is smaller than 0.05 or $0.000 < 0.05$. And continuing with calculations using the N-gain score, the data obtained was 0.6366, so this could be categorized as moderate.

Keywords: Effectiveness; *Team Games Tournament*; PPKn.

Abstrak

Teams Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan memadukan pembelajaran dan permainan di dalamnya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar kelas II A di SDN Bendungan Semarang. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan model desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, dokumentasi, dan observasi, sedangkan untuk menganalisis datanya menggunakan uji normalitas, uji *Paired Sample T-Test*, dan uji N-gain. Tahapan penelitian meliputi pretest, hasil belajar, treatment (model pembelajaran *Teams Games Tournament*), Posttest, analisis pretest dan posttest, dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Data pretest memperoleh nilai signifikan 0,243 dan posttest sebesar 0,093 sehingga data berdistribusi normal. Pada uji *Paired Sample T-Test* dengan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Serta dilanjutkan dengan perhitungan menggunakan N-gain skor, diperoleh data bahwa sebesar 0,6366 maka hal tersebut dapat dikategorikan sedang.

Kata kunci: Efektivitas; *Teams Games Tournament*; PPKn.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu cara manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan, sikap atau perilaku dan keterampilan di dalam hidupnya. Pendidikan merupakan kegiatan untuk memajukan pertumbuhan budi pekerti, jiwa, serta tumbuh kembang anak serta menatap masa depan. Hal itu juga sejalan dengan pendapat (Dhari, 2021) yang menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya pengutan perilaku manusia supaya bisa berperan sebagai masyarakat yang berdampak baik dan memiliki etika dalam bertindak dan berpikir. Dalam dunia pendidikan, pembelajaran yang menyenangkan sangat mempengaruhi peserta didik dalam mengikuti kegiatan di kelas. Hal

tersebut sependapat dengan Sanajaya dalam (Hasanah & Himami, 2021) yang berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan kolaborasi dengan kelompok, mencapai tujuan yang ditetapkan, dan kerjasama dalam mempelajari materi. Sehingga karakteristik pembelajaran kooperatif meliputi pembelajaran secara berkelompok, manajemen kooperatif, kemampuan untuk bekerjasama, dan keterampilan untuk bekerjasama. Melalui pembelajaran kooperatif menjadikan siswa lebih pandai dalam menerima ilmu dan tujuan pembelajaran yang diberikan guru melalui kerjasama dengan kelompok. Pembelajaran kooperatif juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkolaborasi dan berinteraksi dalam menyelesaikan persoalan bersama anggota kelompoknya.

Teams Games Tournament merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dengan memadukan pembelajaran dan permainan di dalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hamdani et al., 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mudah dalam penerapannya dan melibatkan peserta didik tanpa melihat perbedaannya, serta terdapat permainan di dalam pelaksanaannya. Hal itu sependapat dengan Slavin (2010:144) yang menyatakan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament* menjadikan peserta didik lebih santai dalam belajar, meningkatkan kerjasama dan tanggung jawab, serta mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Langkah pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Slavin (2010:166) yaitu: (1) Demonstrasi atau penyampaian materi dikelas oleh guru; (2) membagi peserta menjadi beberapa kelompok; (3) permainan yang meliputi soal-soal untuk menilai aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan; (4) turnamen; (5) penghargaan kelompok.

Dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar terdapat pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang dijadikan sebagai wadah untuk meningkatkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang bersumber pada budaya Indonesia. Menurut Saputra dalam (Randi, 2024) yang menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang menciptakan dan mendidik karakter peserta didik, menjunjung tinggi persamaan dan kesamaan kebhinekaan. Kompetensi yang menjadi tujuan pendidikan pancasila dan kewarganegaraan menurut Djahiri dalam jurnal (Magdalena et al., n.d.) yaitu tujuan umum Pkn harus tetap dan mendorong ketercapaian tujuan pendidikan nasional serta tujuan khusus Pkn ialah membimbing moral yang diinginkan dalam kehidupan sehari-hari seperti perilaku yang mencerminkan iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam berbangsa dan bernegara untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.

Menurut Dimyanti dan Mudjiono dalam (Masria, 2015) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang dianggap dua pandangan yakni dari pandangan siswa dan pandangan guru. Dari pandangan siswa, hasil belajar merupakan tahap perkembangan mental yang lebih sempurna apabila dibandingkan dengan sebelum kegiatan belajar dilaksanakan. Sehingga di dalam kegiatan pembelajaran siswa memiliki, karakteristik, potensi dan hasil belajar yang berbeda-beda. Pendapat tersebut juga sependapat dengan Rusman dalam (Fauhah & Rosy, 2020) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan serangkaian keahlian yang didapatkan peserta didik yang meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi modul ajar dan observasi pelaksanaan pembelajaran di SDN Bendungan pada tanggal 27 September 2023, diketahui bahwa modul ajar yang dibuat dan dirancang guru di SDN Bendungan berbeda-beda. Modul ajar yang dibuat oleh guru sudah memenuhi persyaratan katagori baik dan lengkap. Hal tersebut dikarenakan modul ajar atau RPP mencakup identitas, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), langkah pembelajaran, asesmen, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Untuk model dan strategi pembelajaran yang dilakukan menggunakan *cooperatif learning* akan tetapi belum dijelaskan model pembelajaran yang lebih rinci. Dalam penerapan pelaksanaan pembelajaran pada tanggal 11 Oktober 2023 guru belum menerapkan model pembelajaran kooperatif yang telah dituliskan di modul ajar yang dirancang. Sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang bersemangat di dalam pembelajaran.

Selain itu, pada mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan proses pembelajaran cenderung pasif karena guru menggunakan model pembelajaran yang bersifat *teacher center* atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Sehingga peserta didik kurang terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran serta rendahnya tingkat keberhasilan siswa. Menurut Rusman

dalam (Fauhah & Rosy, 2020) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang membagi peserta didik yang beranggotakan 5-6 orang dalam setiap kelompok dengan kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Slavin (2010: 169-173) menjelaskan kelebihan model pembelajaran TGT yaitu mendapat teman yang banyak, menumbuhkan pandangan peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh berdasarkan kerja kelompok bukan keberuntungan, meningkatkan harga diri sosial peserta didik, meningkatkan kekompakan dan keterlibatan peserta didik di dalam pembelajaran, serta meningkatkan kehadiran peserta didik di sekolah. Sedangkan untuk kelemahannya yaitu kesulitan dalam membagi kelompok dengan kemampuan yang berbeda-beda, dan banyak peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi belum mampu atau merasa kesulitan dalam memberikan penjelasan kepada teman lainnya. Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas II A di SDN Bendungan Semarang.

II. METODE PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan model desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Digunakan desain ini karena terdapat tes sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Sehingga dapat diketahui bahwa hasil lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan atau *treatment* menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, dokumentasi, dan observasi, sedangkan untuk menganalisis datanya menggunakan Uji Normalitas, Uji *Paired Sample T-Test*, dan Uji N-gain. Berikut merupakan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*:

Tabel 1. One-Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan:

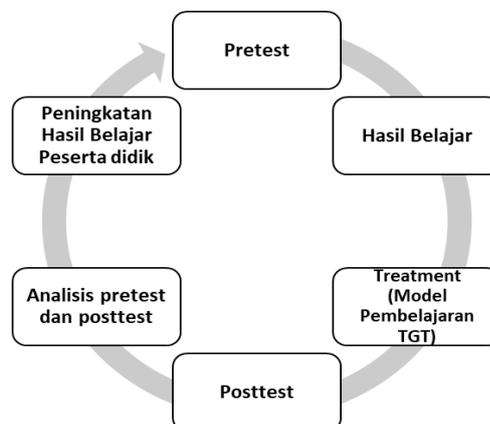
O_1 = Nilai pretest sebelum diberikan perlakuan

O_2 = Nilai posttest setelah mendapat perlakuan

X = Perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

2. Tahapan penelitian

Tahapan penelitian yang akan dilakukan meliputi pretest, hasil belajar, treatment (model pembelajaran *Teams Games Tournament*), posttest, analisis pretest dan posttest, serta peningkatan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Eksperimen

3. Sampel Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II A SDN Bendungan Semarang tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling* jenuh yaitu teknik penentuan sampel jika seluruh populasi digunakan sebagai sampel. Arikunto, Suharsimi (2006: 134) menjelaskan bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika jumlah subjeknya besar (lebih dari 100 orang) dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Sehingga sampel yang digunakan yaitu seluruh populasi atau sebanyak 27 siswa di kelas II A SDN Bendungan Semarang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pretest dan posttest pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hasil Pretest dan posttest mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dari kelas II A SDN Bendungan Semarang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest

No	Tes	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata
1.	Pretest	70	20	47%
2.	Posttest	100	60	82%

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa hasil pretest dari kelas II A sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memperoleh nilai rata-rata 47% dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 70. Sedangkan rata-rata posttest atau setelah penerepan model pembelajaran *Teams Games Tournament* memperoleh nilai rata-rata 82% dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan uji normalitas, uji *Paired Sample T-Test* dan uji N-gain.

a) Uji Normalitas

Pada tahap ini nilai hasil pretest dan posttest siswa kelas II A SDN Bendungan Semarang diuji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.952	27	.243
Posttest	.935	27	.093

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa Sig. (2-tailed) atau nilai signifikan pretest yang diperoleh dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* sebesar 0,243 dan posttest diperoleh hasil 0,093. Pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%. Hipotesis uji normalitas yang diperoleh yaitu H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan 0,243 dan $0,093 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

b) Uji *Paired Sample T-Test*

Uji *Paired Sample T-Test* dilakukan setelah hasil nilai pretest dan posttest dikatakan normal melalui uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*. Data yang dikatakan normal kemudian diolah dengan uji *Paired Sample T-Test* menggunakan SPSS pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test					T	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-3.51852E1	16.78378	3.23004	-41.82463	-28.54574	-10.893	26	.000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$, maka dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan pretest maupun posttest dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di kelas II A SDN Bendungan Semarang.

c) Uji N-gain

Setelah uji normalitas dan uji *paired sampel t-test*, maka langkah selanjutnya yaitu uji N-gain dari hasil pretest dan posttest yang diperoleh siswa kelas II A SDN Bendungan. Uji N-gain digunakan untuk mengukur keefektivan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas II A SDN Bendungan Semarang. Berikut merupakan tabel hasil uji N-gain pretest dan posttest dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji N-gain

Descriptive Statistics					
	N	Minim	Max	Mean	Std. Dev.
Ngain_Score	27	.17	1.00	.6366	.22160
Ngain_Persen	27	16.67	100.00	63.6616	22.16012
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai N-gain minimum 0,17 dan maksimum 1,00. Sedangkan nilai mean N-gain skor sebesar 0,6366 dan nilai mean N-gain dalam persen sebesar 63.6616. Jika dihitung menggunakan N-gain skor diperoleh data bahwa $0,6366 \leq g \leq 0,7$, maka hal tersebut dapat dikategorikan sedang.

B. Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Fokus utama yang akan dibahas pada bagian ini adalah keefektivan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas II A SDN Bendungan Semarang. Hasil dari pretest peserta didik yang berjumlah 27 siswa memperoleh rata-rata 47% dengan 2 siswa tuntas dan 25 siswa memperoleh nilai dibawah KKM. Sedangkan pada saat posttest memperoleh nilai rata-rata 82% dengan 1 siswa yang belum tuntas dan 26 siswa yang lain sudah mencapai nilai KKM (70). Hasil nilai pretest dan posttest yang diperoleh siswa diolah dengan menggunakan SPSS dan memperoleh nilai signifikan pretest sebesar 0,243 dan nilai posttest sebesar 0,093 pada uji normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan suatu data. Data yang baik adalah data yang normal atau mendekati normal. Kriteria penilaian hipotesis menyatakan apabila H_0 diterima maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan apabila H_0 ditolak sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan 0,243 dan $0,093 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Sehingga hipotesis uji normalitas yang diperoleh yaitu H_0 diterima dan H_a ditolak.

Kemudian data tersebut diolah dengan menggunakan uji *paired sampel t-test* dengan sig. (2-tailed) sebesar 0,000, nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$, Uji *paired sampel t-test* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata skor antara dua

kelompok. Data analisis menggunakan uji *paired sampel t-test* menggunakan data yang berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan pretest maupun posttest. Ini berarti dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas II A SDN Bendungan Semarang. Hal ini diperkuat dengan penelitian (Fauhah & Rosy, 2020) yang menyatakan bahwa hasil nilai signifikansi 0,000 atau probabilitas jauh di bawah 0,05. Sehingga peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Berdasarkan pada hasil N gain menggunakan N atau sebanyak 27 siswa. Hasil dari mean N-gain skor sebesar 0,6366 dan nilai mean N-gain dalam persen sebanyak 63.6616. Nilai minimum dari N-gain skor sebesar 0,17 dan nilai maksimum sebesar 1. Jika dihitung menggunakan N-gain skor diperoleh data bahwa $0,6366 \leq g \leq 0,7$, maka hal tersebut dapat dikategorikan sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan siswa kelas II A SDN Bendungan Semarang dalam katagori sedang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas II A SDN Bendungan Semarang. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan penelitian (Adiputra & Heryadi, 2021) yang menyatakan bahwa rata-rata hasil pretest sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memperoleh rata-rata 45% dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menjadi 87%. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Selain itu penelitian ini sejalan dengan (Randi, 2024) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 83,85%. Penelitian ini juga diperkuat dengan penelitian (Suryani, 2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata 87,88%.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* cocok diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan siswa kelas II A SDN Bendungan Semarang hal ini dapat dilihat dari hasil nilai pretest yang memperoleh rata-rata 47% dan posttest memperoleh rata-rata 82%.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, maka ada beberapa saran yang ingin disampaikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian kuantitatif pre-eksperimen yaitu hendaknya guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sebagai model pembelajaran kooperatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan; dalam penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan agar siswa paham dengan tugasnya dalam berkelompok dan memudahkan mereka dalam menyerap penjelasan materi yang diberikan guru.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (*Teams Games Tournament*) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Paraktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- 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), 214–220. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45825>
- Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). Salinan-SK-Kabupaten-tentang-Perubahan-SK-008-tentang-CapaianPembelajaran..https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/06/033_H_KR_2022.
- Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran. Kemdikbud Ristek RI.
- Dhari, D. P. W. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Specialist Dialogue Team (SDT) Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar pada Pembelajaran PPKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan ...*, 6, 260–273. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk/article/view/15579>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Cv Pustaka Setia. Bandung.
- Hamdani, M. S., . M., & Wardani, K. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Inkhasanah Ayu Budi Palupi, D. R. (2021). Penerapan E-Learning Berbasis Learning Management System Menggunakan Easyclass. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 39-41 Vol 38 No 1 DOI: <https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.31223>.
- Khamilla Andina Sari, H. L. (2017). Perbedaan hasil belajar dengan menggunakan strategi pemanfaatan perpustakaan sekolah sebagai sumber belajar siswa sdn kota bengkulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 99-106 Vol 10 No 2.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (n.d.). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG*. 2, 97–104.
- Masria. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM) Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 1 Labuan Lobo. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(9), 42–50.
- M.Makhrus Ali, T. H. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian. *Education Journal*, 1-6 vol 2 (2).
- Mawardi. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa . *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 292-304 Vol. 9 No. 3.
- Muijs, Daniel & David Reynolds, 2008. *Effective Teaching*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Purike, E. (2021). Political Communications of The Ministry of Education and Culture about “Merdeka Belajar, Kampus Merdeka (Independent Learning, Independent Campus)” Policy: Effective?

EduLine: Journal of Education and Learning Innovation, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline361>

- Putri Agustin, R. I. (2020). Pengaruh pendidikan dan kompensasi terhadap kinerja divisi new product development (npd) pada pt. mayora indah tbk. *Jurnal Ilmiah M Progres*, 174-184 Vol 10 No 2.
- Qiptiyyah, M. (2020). Peningkatan hasil belajar pkn materi kedudukan dan fungsi pancasila melalui metode jigsaw kelas VIIIF MTS Negeri 5 DEMAK. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 62-68 Vol. 5 No. 1
- Randi, R. S. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta Didik Kelas X Ipa 1 Sma Negeri 3 Pontianak. *Satya Widya*, 39(2), 87-96. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2023.v39.i2.p87-96>
- Setiawati.(2021). Analisis pengaruh kebijakan deviden terhadap nilai perusahaan pada perusahaan farmasi di BEI. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1581-1590 Vol 1 No 8.
- Slavin E. Robbert (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Suryani, T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Wahana Didaktika*, 20(1), 68-81.
- Sumaryati, S., Retnasari, L., & Winarti, T. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi (TI) dalam Penguatan Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 1-12. <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp1-12>
- Susilo, P. M., Theresia, T., Nathania, C., & Merrino, R. (2022). Using Blooket To Improve Chinese Vocabulary Study for 11 Th Grade Students in High School. ICCD (International Conference on Community Development), 4(1), 501-506.
- Suparlan. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 79-88 Vol 1 No 2.
- Stefani Marina Palimbong, O. D.(2022). Pengaruh penerapan surat pemberitahuan elektronik (e-spt) masa pajak pertambahan nilai (ppn) terhadap kepatuhan wajib pajak. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 475-481 Vol 2 No 19 DOI: 10.29264/jakt.v19i2.11169.
- Sutrisno, H. (1991). *Metodologi research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Alfabeta. Bandung.
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Wahyu, H. M. (2014). Hubungan penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar PKN pada siswa kelas x dan XI di SMA Muhammadiyah 1 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 530-536 Volume 4 Nomor 7.