

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Oleh sebab itu, hampir semua negara menempatkan variabel pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan negara. Begitu juga dengan Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari isi pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Guru dituntut untuk memiliki multi peran untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif, bermakna, dan menjadikan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Sebagaimana yang telah dituangkan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Sebagaimana standar proses yang termuat didalam PPNomor 57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan bahwa pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik (Kemendikbud, 2021) .

Sanjani (2020:35) Guru merupakan profesi/jabatan atau pekerjaan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru. Jenis ini tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang di luar bidang pendidikan, tetapi pada kenyataannya sekarang ini banyak yang bukan lulusan kependidikan menjadi guru yang seharusnya profesi guru dipegang oleh orang dari lulusan pendidikan. Hal ini dikarenakan orang yang dari non-

kependidikan dapat mengambil akta empat dengan leluasa sehingga dapat mengajar disuatu lembaga pendidikan, itu sebabnya sekarang jenis profesi guru ini paling mudah terkena pencemaran karena sembarang orang dapat menjadi guru dan mengajar.

Sanjaya (2012: 15) Guru merupakan orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa, dengan sistem pembelajaran guru dapat berperan sebagai perencana, desainer pembelajaran sebagai implementator atau mungkin keduanya. Di dalam masyarakat, dari yang paling terbelakang sampai yang paling maju, guru memegang peranan penting. Guru merupakan satu diantara pembentuk-pembentuk utama calon warga masyarakat. Peranan guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa guru sebagai orang yang bertugas terkait dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam semua aspeknya melalui mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan suatu mata pelajaran yang wajib diajarkan dari sekolah dasar, menengah dan perguruan tinggi yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak

serta peradaban bangsa yang bermartabat. Hal tersebut sependapat dengan Saputra, dkk. (2017: 3) yang menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran wajib untuk jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dirancang untuk menghasilkan siswa yang memiliki keimanan dan akhlak mulia sebagaimana diarahkan oleh falsafah hidup bangsa Indonesia, sehingga dapat berperan sebagai warga negara yang efektif dan bertanggung jawab. Pembahasannya secara utuh mencakup Pancasila, Undang- Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Bhinneka Tunggal Ika.

Menurut Maftuh dan sapriya (dalam ina Magdalena 2020:03) bahwa, Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (to be good citizens), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan (civics inteliegence) baik intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual yang memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (civics responsibility), dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Setelah menelaah pemahaman dari tujuan Pendidikan Kewarganegaraan, maka dapat di simpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep Kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari - hari.

Pemerintah melakukan upaya dalam membuat perkembangan pada kurikulum-kurikulum di sekolah, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan serta menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan, perkembangan zaman dan perubahan pada masyarakat atau otonomi daerah setempat. Inovasi tersebut memuat nilai pendidikan karakter didukung dengan Penguatan Pendidikan Karakter yang dikeluarkan oleh Peraturan Presiden Nomor 87 tahun 2017: bahwa dalam rangka mewujudkan bangsa yang berbudaya melalui penguatan nilai-nilai religious, jujur, toleran, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, komunikatif, dan peduli sosial.

Kurikulum 2013 yang diterapkan saat ini menjadi tolak ukur untuk peningkatan dan keseimbangan soft skill dan hard skill yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Menurut Fadillah (2014: 25) menguraikan lima tujuan Kurikulum 2013 yang dianggap penting, yaitu: (1) Meningkatkan mutu pendidikan dengan menyeimbangkan hard skills dan soft skills melalui kemampuan sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam rangka menghadapi tantangan global yang terus berkembang; (2) Membentuk dan meningkatkan sumber daya manusia yang produktif, kreatif dan inovatif sebagai modal pembangunan bangsa dan Negara; (3) Meningkatkan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi dan menyiapkan administrasi mengajar, sebab pemerintah telah menyiapkan semua komponen kurikulum beserta buku teks yang digunakan dalam pembelajaran; (4) Meningkatkan peran serta pemerintah pusat dan daerah serta warga masyarakat secara seimbang dalam menentukan dan mengendalikan kualitas dalam pelaksanaan kurikulum tingkat satuan pendidikan; (5) Meningkatkan persaingan yang sehat antar-satuan pendidikan tentang kualitas pendidikan yang akan dicapai.

Permasalahan umum yang terjadi pada muatan pembelajaran PPKn juga terjadi pada siswa kelas V di SDN Sungai Lakum. Berdasarkan hasil observasi, hasil belajar muatan PPKn belum optimal. Hal ini dibuktikan melalui hasil observasi yang dilakukan dengan Guru kelas V Ibu Sarah S.Pd pada hari Senin 4 Desember 2023 diketahui penyebab kurang optimalnya pembelajaran siswa pada muatan PPKn yaitu karena materi yang diajarkan tergolong sulit dan cenderung kegiatan mengajar menggunakan metode ceramah, sehingga masih banyak siswa yang kurang mengerti, siswa merasa cepat bosan dan ingin cepat istirahat, siswa juga tidak aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan hasil belajar muatan PPKn dari 21 siswa, terdapat 8

orang siswa yang tuntas atau 38% dan 13 orang yang tidak tuntas 62%, dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yakni 70.

Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti menggunakan model pembelajaran *team games tournament* dalam mata Pelajaran PPKn. Dipilihnya model *team games tournament* karena melalui model tersebut proses pembelajaran di dalam kelas akan menyenangkan, meningkatkan daya Tarik, perhatian dan minat siswa, mengatasi permasalahan siswa yang cepat bosan, membangkitkan keaktifan serta pemahaman pada siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2 pada muatan PPKn.

Model pembelajaran *team games tournament* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa belajar sambil bermain, model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena model ini mampu meningkatkan karakter gotong royong dan hasil belajar siswa. *team games tournament* adalah "salah satu tipe pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda" (Rusman, 2012:224). Sedangkan menurut Munawir (dalam Putu yogik, 2018) menyatakan model pembelajaran *team games tournament* digunakan dalam turnamen akademik, siswa bersaing sebagai wakil timnya melawan anggota tim yang lain. Dalam penerapan model *team games tournament* ini guru menyajikan materi pembelajaran dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Model *team games tournament* memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Mulyaningsih, 2014:244)

Menurut Shoimin (2013:204) ada lima komponen utama pembelajaran TGT sebagai berikut.

1. Penyajian Kelas (Class Presentation)

Guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membant siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2. Kelompok (Teams)

Kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi Bersama temannya dan lebih berusaha untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Permainan (Games)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4. Turnamen (Turnament)

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5. Penghargaan Kelompok (Teams Recognize)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria.

Berdasarkan keunggulan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan proses pembelajaran PPKn yang memiliki makna serta dapat meningkatkan hasil belajar muatan PPKn siswa SD.

Penggunaan model *Team Games Tournament* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran dan membuat siswa aktif, serta mampu menguji kesiapan siswa, dalam melatih memahami materi pelajaran dengan cepat, dan mengajak mereka untuk terus siap dalam situasi apapun. Jika pembelajaran sudah terasa menyenangkan, maka siswa lebih cepat mengerti dan memahami apa yang dipelajarinya, sehingga hasil belajar siswa pun dapat ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh

Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “*Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament Pada Siswa Kelas V SDN Sungai Lakum 2*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas dan peneliti yang Relevan, maka permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut;

1. Bagaimana aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran muatan PPKn menggunakan model *Team Games Tournament* di kelas V SDN Sungai Lakum 2?
2. Bagaimana Aktivitas siswa mempelajari muatan PPKn melalui model *Team Games Tournament* bagi siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada muatan PPKn melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* bagi siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2?

C. Rencana Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru kelas V ibu Sarah pada Senin, 4 Desember 2023 diketahui beberapa penyebab kurang optimalnya siswa pada muatan PPKn antara lain: 1) kurangnya keaktifan siswa, terlihat masih ada beberapa siswa yang bermain sendiri, masih ada beberapa siswa yang diam pada saat guru memberikan pertanyaan tentang materi pembelajaran; (2) proses pembelajaran tidak menggunakan model pembelajaran untuk menunjang kemampuan pemahaman siswa, sehingga siswa sulit berpikir secara kritis dan konkret; (3) Hasil belajar siswa muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan belum optimal. terbukti dari hasil nilai kelas V SDN Sungai Lakum 2, bahwa masih banyak siswa mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hasil belajar muatan PPKn dari 21 siswa, hanya terdapat 8 orang siswa yang tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau 38% dan 13 orang yang tidak tuntas mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau 62%.

Berdasarkan masalah di atas dapat disimpulkan bahwa untuk memecahkan masalah tersebut adalah melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*

Dalam muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2 digunakan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar pada siswa, siswa yang cepat bosan, siswa yang kurang mampu memahami materi, dan siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.

Sesuai dengan pertumbuhan anak usia 10 tahun, pada saat proses belajar mereka tertarik untuk mempelajari hal-hal yang baru mereka lihat, ketertarikan itu karena rasa ingin tahu yang tinggi dan pada tahapan ini mereka sangat terampil dan aktif (Khaulani, dkk. 2020: 57). Hal tersebut sesuai dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* yang dapat mengaktifkan siswa pada saat proses pembelajaran serta meningkatkan pemahaman konsep siswa, dengan kegiatan yang menyenangkan, dan mendorong siswa untuk terjun langsung kedalam pembelajaran, serta kerja sama antar siswa akan semakin terlatih. Anak usia Sekolah Dasar yang pada umumnya berusia 7 sampai 11 tahun, berada pada tahapan perkembangan kognitif yaitu tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak dinilai telah mampu melakukan penalaran logis terhadap segala sesuatu yang bersifat konkret, tetapi anak belum mampu melakukan penalaran untuk hal-hal yang bersifat abstrak Trianingsih (dalam Khaulani, 2020: 54). Untuk itu, Guru hendaknya dapat membangun suasana belajar yang konkret bagi anak sebagai guna memudahkan anak dalam berpikir logis serta dapat memecahkan masalah. Penggunaan media visual sangat cocok untuk menampilkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistik dalam sebuah materi pembelajaran.

1. Adapun menurut Shoimin (2014:205) Langkah-langkah model pembelajaran *team games tournament* antara lain: 1) Guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat terkait lembar kerja siswa dengan pengajaran langsung atau dengan metode ceramah. Pada tahap ini, siswa harus benar-benar memahami materi untuk membantu mereka dalam kerja kelompok maupun game. 2) Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil dengan anggota antara 4 sampai 5 orang berdasarkan kriteria kemampuan dari ulangan harian, jenis kelamin, etnik, dan ras. Kelompok yang telah terbentuk bertugas mempelajari lembar kerja. Kejadiannya berupa mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan. 3) Permainan dimainkan di mejaturnamen oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen atau lombamingguan. 4) tournament dilakukan setiap akhir minggu setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja yang disediakan. Siswa dibagi ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik dengan pencapaian yang paling baik dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya. 5) Guru mengumumkan kelompok yang menang setelah mengikuti tournament, masing-masing kelompok akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Model pembelajaran *team games tournament* memiliki beberapa kelebihan menurut shoimin (2014:207) antara lain:
 - (1) Melatih peserta didik mengungkapkan atau menyampaikan gagasan atau idenya.
 - (2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
 - (3) membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti Pelajaran.
 - (4) membuat peserta didik lebih rileks dan senang dalam mengikuti Pelajaran karena adanya kegiatan berupa game dan tournament.

D. Manfaat Penelitian

1) Bagi siswa, dengan adanya pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga siswa terbiasa dan mampu untuk memecahkan masalah serta berpendapat, menghindari rasa jenuh pada kegiatan belajar di kelas.

2) Bagi guru, meningkatkan interaksi dan profesionalisme guru, memperoleh data tentang hasil pembelajaran siswa. Bahan informasi mengenai pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* sebagai *alternative* atau carayang dapat membantu guru dalam pembelajaran

3) Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai referensi baru untuk program yang berkenaan dengan pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

4) Bagi penelitian lain, agar memiliki pengetahuan yang luas mengenai pembelajaran melalui model *Team Games Tournament* memiliki keterampilan untuk menerapkannya khususnya dalam muatan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas V SDN Sungai Lakum 2 dengan menggunakan model Team Games Tournament dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam Kegiatan pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament terjadi peningkatan dimana guru mendapat skor 12 dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 17 dengan kriteria sangat baik
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament terjadi peningkatan dimana siswa mendapat persentase 33,3% dengan kriteria cukup baik kemudian meningkat menjadi skor 47% dengan kriteria sangat aktif.
3. Hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan Team Games Tournament terjadi peningkatan hasil belajar siswa yakni dari ketuntasan individu sebanyak 4 siswa dan secara klasikal sebesar 19% kemudian meningkat menjadi siswa dan secara klasikal sebesar 38%.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan dan informasi mengenai alternatif pembelajaran PPKN melalui model *Team Games Tournament*.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dan tambahan referensi dalam pemilihan model pembelajaran pada saat melaksanakan pembelajaran PPKN.

3. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran PPKN sehingga hasil belajar siswa meningkat.

4. Bagi Sekolah

Sebagai referensi bagi guru PPKN penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PPKN di Kelas V SDN Sungai Lakum 2.

5. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dan dokumentasi yang dapat dijadikan landasan untuk penelitian selanjutnya. Agar selalu ada inovasi untuk menjadi lebih maju lagi dengan penelitian yang dianggap relevan dan dapat membantu penelitian lain untuk permasalahan yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195-218.
- Azizah, A. B., Huwaida, A. N., Asihaningtyas, F., & Fatharani, J. 2020. Konsep, Nilai, Moral dan Norma dalam Pembelajaran PPKN SD. *Nusa Pendidikan Ilmu Sosial*, 130.
- Dasopang, M. D., 2017. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman. Belajar Dan Pembelajaran*, 333-334. Diterbitkan. Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Djamaluddin, D. A., & Wardana, D. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: Cv. Kaaffah Learning Center.
- Fadillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA*. Yogyakarta : Ar-Ruzz
- Fadillah, M. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI, SD/MTS, dan SMA/MA*. Yogyakarta : Ar-Ruzz

94

- Farikhah, L., Purbasari, I., & Rondli, W. S. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT DENGAN MEDIA LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4225-4233.
- Fauzi, F. Y., Arianto, I., & Solihatin, E. 2013. Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal PPKN UNJ Online*, 1-2.
- Fitriana dan Bakhtiar. 2021. *Karakteristik Siswa Kelas Tinggi Dan Rendah*. Jakarta: Cinta Buku Indonesia
- Gunawan, H. A. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar PPKN Kelas X Akuntansi Di SMKN 3 Padang. *Universitas Bung Hatta*, 2-3.
- Hasriadi. 2020. *Strategi Pembelajaran*. Bantul: Mata Kata Inspirasi
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51-59.
- Lubis, Priharto. 2021. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Kurikulum Pembukuan.

95

- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang*, 2(3), 418-430.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98-107.
- Marindaa, L. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Progam Pascasarjana Iain Jember Prodi Pgmi*, 116.

- Mukhlisa, N., & Winarti, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Maccayya*, 1(1), 19-29.
- Norhasanah, S. Subandi, A. 2016. Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1 No. 1, Agustus 2016, Hal. 128-135.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, Volume 03, Nomor 01 , 175.
- Primandari, P. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Perbedaan Pengaruh Model Kooperatif Tipe Tgt Dan Stad Dengan Multimedia Interaktif

96

- Ceria Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 SD. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 83-91.
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan peranan guru dalam proses peningkatan belajar mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35-42.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, Rohayani, Salikun. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud
- Setiawan, M. A. 2017. *Belajar dan Pembeajaran* . Kec. Pulung, Kab. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawati. 2022. “Tinjauan Pustaka : Pengutipan Yang Baik” *Jurnal* halaman 2.
- Setyawan, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 187-193.
- Sulistyowati, N. T. (2019). PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT). *BASIC EDUCATION*, 8(16), 1-544.
- Sulistyowati, N. T. (2019). PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT). *BASIC EDUCATION*, 8(16), 1-544.

97

- Susanti dan Zulfiana. 2017. *Jenis – Jenis Media Dalam Pembelajaran*. Skripsi tidak diterbitkan. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Suwandi. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Rayon 113 Universitas Sebelas Maret.
- Wekke, Ismail Suardi. 2019. *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: CV. Adi Karya Mandiri.
- Zainuddin, M. (2021). Rekonstruksi peraturan pemerintah nomor 57 tahun 2021 tentang standar pendidikan nasional. *JPeHI (Jurnal Penelitian Hukum Indonesia)*, 2(01), 68-76.