

**PERSEPSI SISWA PADA PENERAPAN MODEL TGT DALAM
PEMBELAJARAN PKN PADA SISWA KELAS III SDN 36 PALEMBANG**

Sari Irma Wati¹, Muhamad Idris², Nugroho Notosutanto Arhon Dhony³

PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : ¹sariirmawati3103@gmail.com, ²idrismuhamad1970@gmail.com,
³arhondhony13@gmail.com

ABSTRACT

The TGT (Team Game Tournament) learning model is an academic tournament that uses quizzes to determine individual student progress using a point system where students are selected as representatives of the group. This study aims to determine students' perceptions of the application of the TGT learning model in PKN learning. This research method uses a descriptive quantitative approach with data collection techniques through observation, questionnaires and interviews. The subjects of this study were all 28 students in grade III. The results of the study showed that the teams games tournament learning model was able to explore students' perceptions in PKN learning. This is indicated by some students stating that learning becomes more interesting, effective, and easy to understand. In addition, this learning model also encourages students to be more creative, active in discussions, and this study also shows that students who have high academic abilities tend to have a more positive perception of the TGT model. Based on the results of the questionnaire, 90% of students expressed positive perceptions of the teams games tournament learning model in PKN learning. Therefore, based on the results of the study, it is recommended that teachers can continue to develop and apply the teams games tournament model in PKN learning to increase student motivation and participation.

Keywords: PKN, Student Perception, Teams Games Tournament

ABSTRAK

Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) merupakan turnamen akademik yang menggunakan kuis untuk mengetahui kemajuan individu siswa dengan menggunakan sistem poin dimana siswa dipilih sebagai perwakilan dari kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa pada penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran PKN. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, angket dan wawancara. Subjek penelitian ini adalah siswa seluruh kelas III yang berjumlah 28 siswa. Hasil penelitian bahwa model pembelajaran *teams games tournament* mampu menggali persepsi siswa dalam pembelajaran PKN. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian siswa menyatakan

pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami. Selain itu model pembelajaran ini juga mendorong siswa lebih kreatif, aktif berdiskusi, dan penelitian ini juga bahwa siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi cenderung memiliki persepsi yang lebih positif tentang model TGT. Berdasarkan hasil angket, 95% siswa menyatakan persepsi positif terhadap model pembelajaran *teams games tournament* dalam pembelajaran PKN. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penelitian di sarankan guru dapat terus mengembangkan dan menerapkan model *teams games tournament* dalam pembelajaran PKN untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Kata Kunci: PKN, Persepsi Siswa, *Teams Games Tournament*

A. Pendahuluan

Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang dialami secara aktif dan terus menerus oleh semua pihak yang terlibat. Pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik baik kemampuan fisik, cipta, rasa, maupun karsa. Pendidikan adalah proses di mana orang memperoleh keterampilan hidup untuk mempersiapkan masa depan dan mampu menghadapi masalah kehidupan sehari-hari (Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah, 2022, p. 1140). Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan negara, karena dari pendidikan inilah kita dapat membangun karakter, kecerdasan dan kepribadian peserta didik menjadi lebih baik dengan adanya pendidikan

tersebut (Mamelio, Idris, & Dedy, 2021, p. 32).

Pendidikan berguna untuk bisa mewujudkan suatu kepentingan agar kelak dapat membangun karakter yang lebih baik, kecerdasan yang bermanfaat, serta kepribadian untuk menjadi lebih baik lagi (Carolin, Muhammad, & Hermansyah, 2024, p. 166). Pendidikan dapat dikatakan kegiatan membudayakan manusia atau orang untuk hidup berbudaya sesuai standar yang diterima masyarakat. Pengertian (Putri, Dhony, & Adoma, 2022, p. 57).

Pendidikan kewarganegaraan merupakan Upaya untuk mengenali dan mengklarifikasi warga, terutama generasi muda. Caranya adalah dengan menumbuhkan jati diri dan moral bangsa agar mampu berpartisipasi aktif dalam pertahanan

negara (Al Maulidah dkk., 2023, hlm. 3782). Pentingnya pendidikan kewarganegaraan diajarkan disekolah dasar ialah memberikan pelajaran pada siswa untuk memahami dan membiasakan dirinya dalam kehidupan di sekolah atau diluar sekolah (Ayu, Idris, & Dedy, 2020, p. 317). Dalam perspektif makro nasional, pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu komponen pendidikan untuk mewujudkan komitmen bangsa Indonesia (Trisiana, 2020, hlm. 34).

Dari pembelajaran PKN ini siswa mulai mengetahui apa yang dimaksud nilai-nilai panutan hidup berbangsa dan bernegara secara lebih mendalam dan bisa menjadi pembelajaran yang di terapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga juga dapat menjadi alat pemersatu Indonesia. Pemahaman mengenai mata pelajaran PKN sangat di perlukan pada kebutuhan seseorang. Namun pada kenyataannya di sekolah dasar pembelajaran PKN masih kurang dalam mendapatkan perhatian yang cukup dari para siswa. Siswa juga masih menganggap pelajaran PKN belum sangat bermakna untuk di pelajari, demikian juga dengan guru yang hanya mementingkan hasil dari

pada proses berpikir siswa dari ilmu yang telah di berikan oleh guru kepada siswa. Maka dari itu siswa masih memiliki pemahaman yang masih rendah sehingga masih ada siswa ketika di berikan tes atau latihan mereka bisa mengerjakan dengan cepat, instan tanpa dipikirkan terlebih dahulu.

Dengan demikian hasil observasi awal yang di dapat dari kepala sekolah dan guru wali kelas, bahwa di kelas III SD Negeri 36 Palembang masih menjadi kesulitan guru maupun siswa untuk menggali persepsi siswa dalam penerapan media pembelajaran yang di gunakan dalam pembelajaran PKN. Siswa belum bisa menguasai materi yang di diberikan oleh guru sehingga belum bisa menghasilkan persepsi terhadap media pembelajaran. Guru sudah menggunakan media pembelajaran namun siswa belum bisa sepenuhnya memahami pelajaran PKN. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN.

Siswa yang ada dikelas III yang dikatakan tuntas hanya 19 siswa sedangkan yang tidak tuntas 9 siswa yang masih mendapatkan nilai kurang, akhirnya hasil yang diperoleh kurang memuaskan. Oleh karena itu

dapat dinyatakan bahwa penenerapan media TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa dan sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa. Adapun model pembelajaran yang dipakai guru dalam pelajaran PKN di kelas III SD Negeri 36 Palembang menggunakan model pembelajaran tradisional seperti ceramah, penugasan dan pemberian tugas secara individu. Guru menyampaikan materi secara monoton, sedangkan siswa menerima informasi pasif dan mengerjakan tugas secara individu. Pendekatan ini menghasilkan pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap materi pembelajaran PKN pada kelas III di SD Negeri 36 Palembang. Demikian pula Rani, (2022) dalam (Nurhayati, Egok, & Aswarliansyah, 2022, hal. 1919) juga menyatakan bahwa pendidikan berperan sebagai sarana untuk meningkatkan atau mengembangkan kemampuan, bakat dan minat peserta didik serta untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) menjadi berkualitas.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menggali persepsi siswa melalui

proses pembelajaran PKN. Menurut (Lutfiah & Marlianda, 2024, hlm. 440) Media pembelajaran adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran (Nurfitriana, Idris, & Irawan., 2023).

Maka dari itu usaha untuk menggali persepsi pada peserta didik penulis menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai masukan bagi guru dalam proses belajar pada mata pelajaran PKN khususnya pada siswa kelas III SDN 36 Palembang. Hakim dan Syofyan, (2017) dalam (Agung & Yuliawati, 2021b, hlm. 359) TGT (*Teams Games Tournamen*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya mengandung komponen pembelajaran yang di ringkas dalam bentuk tournament yang di bentuk dalam beberapa kelompok yang akan mengerjakan kuis dalam materi pembelajaran tersebut.

Kurikulum dapat di artikan sebagai rencana atau panduan pembelajaran yang menggambarkan tujuan, isi, metode, dan evaluasi

pembelajaran yang disusun oleh pemerintah atau lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Sejalan dengan itu Setiawati 2022 dalam (Erwin Simon Paulus Olak Wuwur, 2023, hal. 2) mengatakan bahwa kurikulum merupakan program pendidikan dan bukan program pengajaran, sehingga program itu dibuat sebagai bahan bahan ajar dan juga pengalaman belajar sementara itu, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Kurikulum Merdeka berfokus pada kebutuhan belajar siswa, maka dari itu Aprima dan sari 2022 dalam (Paulus & Wuwur, 2023, hlm. 2) juga mengemukakan bahwa satu cara untuk mencapai pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan salah satu inisiatif rangkaian pembelajaran yang memperhatikan kebutuhan siswa ditinjau dari kesiapan belajar, profil belajar, minat belajar, dan bakatnya. Pendidikan Pancasila memiliki empat elemen kunci yang sama pada setiap fase, yang membedakan setiap fase

adalah substansi/cakupan dari masing-masing elemen tersebut (Dewi dkk., 2023a, hlm. 10).

penelitian yang dilakukan oleh Nova Siti Ismila dan Rosi Iskandar, (2023) adanya peningkatan yang memuaskan dalam hasil belajar siswa setelah penelitian dilakukan, dengan nilai rata-rata tes awal sebesar 64,10 meningkat menjadi 73,53 pada tes akhir. Analisis terhadap data aktivitas belajar siswa juga menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif TGT efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penelitian selanjutnya yang diteliti oleh Eni Sundari dan Titis Setyabudi, (2024) Berdasarkan pada hasil penelitian ini penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajara siswa di kelas V SD Negeri Ngadirejo 04 Tahun ajaran 2023/2024 pada mata pelajaran PKN.

Adapun penelitian yang dilakukan (Kamila dkk., 2024) menunjukkan hasil peningkatan dengan tumbuhnya sikap toleransi pada peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran dengan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Perubahan tersebut di hasilkan dari skor rata-rata

peserta didik yang semakin meningkat dari tahap siklus 1 hingga siklus II pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

B. Metode Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai metode ilmiah untuk memperoleh data untuk tujuan dan manfaat tertentu (Sugiyono, 2021, hlm. 2). Penelitian ini di tinjau dari sisi pendekatannya merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian Deskriptif Kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan pengukuran, perhitungan, rumus, dan kepastian data numerik dalam perencanaan, proses, pembentukan hipotesis, metode, analisis data, dan penarikan kesimpulan Musianto, (2002) dalam (Waruwu, 2023, hlm. 2902). Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Adapun data yang diperoleh akan di ambil melalui beberapa instrument yaitu berupa angket.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 36 Palembang . Penentuan sampel dari penelitian ini adalah peserta didik kelas III di SD Negeri 36 Palembang yang berjumlah 28

peserta didik yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 21 orang perempuan.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan Observasi, Wawancara, dan Angket/kuesioner. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknis statistik deskriptif. Menurut Sugiyono, (2008) dalam (Undari dkk., 2022, hlm. 23) Penelitian deskriptif merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk mencari hasil nilai variabel suatu penelitian baik satu variabel atau lebih tanpa membandingkan atau menghubungkan dengan variabel lain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil observasi siswa sangat memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung, siswa juga sangat aktif bertanya pada materi yang belum di pahami, siswa juga ikut bekerja sama dalam kelompok masing-masing, serta semua anggota tim terlibat aktif saat berdiskusi. Siswa juga merasa senang mengikuti pembelajaran dengan model *teams games tournament*. Selanjutnya yaitu disimpulkan bahwa siswa sangat senang dalam mengikuti pembelajaran dengan menunjukkan semangatnya yaitu sangat

memperhatikan penjelasan yang di berikan oleh guru mengenai materi dan langkah-langkah *teams games tournament*.

Berdasarkan hasil observasi yang terlampir penulis menyimpulkan bahwa siswa dalam Pembelajaran PKN di kelas III menyenangkan dan memiliki daya tarik siswa dalam pembelajaran. Fasilitas sarana dan prasarana juga mendukung. Oleh karena itu, Persepsi siswa terhadap mata model pembelajaran *teams games tournament* dalam pembelajaran PKN di SD Negeri 36 Palembang di katakan efektif.

Hasil angket pada indikator 1 Ketertarikan siswa.

1. Apakah model TGT membantu anda bekerja sana dengan teman?
2. Apakah model TGT meningkatkan diskusi anda dalam bekerja sama?

Tabel 1. Hasil indikator 1

No. Item	F		%
	Ya	Tidak	
1.	26	2	92,85
2.	27	1	96,43

Berdasarkan hasil di atas dapat di simpulkan bahwa dalam belajar PKN menggunakan model TGT dapat meningkatkan ketertarikan siswa,

dapat dilihat dari hasil angket yaitu 92,85% - 96,43% yang di kategorikan sangat kuat (SK).

Pada indikator 2 mengenai Keterlibatan siswa

3. Saya merasa senang belajar PKN dengan model TGT?
4. Apakah model TGT membantu anda memahami konsep PKN?

Tabel 2. hasil indikator 2

No. Item	F		%
	Ya	Tidak	
3.	25	3	89,29
4.	25	3	89,29

Berdasarkan hasil di atas dapat di simpulkan bahwa dalam bekerja sama dengan tim dan meningkatkan diskusi dapat meningkatkan keterlibatan siswa saat pembelajaran berlangsung, dapat dilihat dari hasil angket yaitu 89,29% yang di kategorikan sangat kuat (SK).

Pada indikator 3 pemahaman materi didapat hasil sebagai berikut:

5. Saya merasa senang belajar PKN dengan model TGT?
6. Apakah model TGT membantu anda memahami konsep PKN?

Tabel 3. hasil indikator 3

No. Item	F		%
	Ya	Tidak	
5.	28	0	100
6.	25	3	89,29

Berikut hasil pada indikator 4 yaitu tentang kesulitan siswa

7. apakah model TGT tepat untuk belajar PKN?
8. Apakah model TGT membuat anda merasa nyaman?

Tabel 4. hasil indikator 4

No. item	F		%
	Ya	Tidak	
7.	27	1	96,43
8.	28	0	100

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa model TGT tepat dan membuat siswa merasa nyaman sehingga siswa tidak merasakan kesulitan dalam belajar, dengan hasil angket yaitu 96,43-100% di kategorikan sangat kuat (SK).

Kemudian pada indikator 5 mengenai kepuasan siswa

9. Apakah pembelajaran model TGT menyenangkan?
10. Apakah lingkungan kelas nyaman untuk belajar?

Tabel 5. hasil indikator 5

No.item	F		%
	Ya	Tidak	
7.	28	0	100
8.	26	2	92,86

Berdasarkan tabel di atas maka hasil angket menyimpulkan bahwa model TGT menyenangkan dan lingkungan kelas yang mendukung proses pembelajaran sehingga siswa merasa puas saat pembelajaran berlangsung dan dapat di kategorikan dengan presentase 92,28-100% hasil angket dalam kepuasan siswa di kategorikan sangat kuat (SK).

Berdasarkan wawancara setelah menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* siswa lebih semangat ketika pembelajaran PKN. Siswa juga menjadi lebih ikut serta dalam berlangsungnya pembelajaran dan dapat menyelesaikan permasalahan persoalan sendiri ataupun kelompok. Melalui model *teams games tournament* siswa tidak merasa bosan.

Dengan ini penulis menyimpulkan bahwa persepsi siswa pada model pembelajaran *teams games tournament* dalam pembelajaran PKN sangat menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif saat pembelajaran, jadi setelah di terapkan model pembelajaran *teams games tournament* pembelajaran PKN lebih meningkat dan efektif.

Berdasarkan temuan diatas, terlihat dari hasil angket siswa sangat tertarik dan ingin tahu lebih banyak belajar PKN menggunakan model pembelajaran TGT. Karena dengan menggunakan model TGT siswa merasa lebih fokus dan semangat dalam berdiskusi dan menyelesaikan tugas. Namun dengan menggunakan model TGT tentu saja terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan seperti keterbatasan motivasi siswa untuk belajar.

Melihat hasil skor dari pernyataan diatas bahwa siswa yang menjawab "Ya" dari pernyataan tersebut yaitu 96,43 % kategori sangat kuat dan 3,47% siswa yang menjawab tidak, yang berarti pembelajaran menggunakan model TGT membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran PKN.

Berdasarkan pertanyaan diatas model TGT membantu siswa bekerja sama dengan teman, karena model TGT adalah belajar dengan kelompok yang berarti setiap kelompok beranggotakan 4-6 orang supaya selama belajar dan mengerjakan tugas siswa saling membantu dan menimbulkan rasa saling menghormati satu sama lain.

Melihat hasil skor angket dari pertanyaan diatas bahwa siswa yang menjawab "Ya" yaitu 89,29 % di kategorikan kuat dan 10,71% siswa menjawab "Tidak", hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model TGT membantu siswa meningkatkan diskusi dalam bekerja sama.

Berdasarkan pertanyaan diatas pembelajaran dengan model TGT dapat meningkatkan rasa senang siswa saat proses pembelajaran berjalan. Namun hasil diatas bahwa terdapat 25 siswa yang menjawab "Ya" dan 4 siswa menjawab "Tidak" pada pertanyaan tersebut. Berdasarkan pertanyaan diatas model TGT membantu siswa memahami konsep PKN, siswa bisa menerima penjelasan yang disampaikan oleh guru dengan baik, dan dapat menyelesaikan tugas sesuai arahan yang diberikan dengan hasil angket yang menunjukkan 89,29% siswa yang bisa memahami konsep PKN dengan Model Pembelajaran TGT dan 10,71% siswa belum memahami konsep PKN dengan model TGT.

Melihat hasil skor angket diatas yang menyatakan bahwa siswa yang sangat merasa senang yaitu dengan hasil angket 100 % di kategorikan

Sangat Kuat dan 0% siswa yang tidak senang menjawab "Tidak", jadi dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Berdasarkan pertanyaan diatas model TGT sangat tepat untuk pembelajaran PKN, karena model TGT membantu siswa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan meningkatkan keaktifan siswa untuk bertanya. model TGT membuat siswa merasa nyaman saat belajar, karena dengan menggunakan model TGT ini siswa merasa lebih paham dengan materi yang disampaikan dan mengerjakan tugas sesuai dengan aturan yang sudah dijelaskan.

Jadi, sebaiknya guru harus mampu dan cermat memperhatikan gaya belajar siswa, dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Melihat dari hasil angket diatas yaitu siswa yang menjawab "Ya" 100 % dikategorikan sangat kuat dan 0% siswa yang menjawab "Tidak", jadi dapat disimpulkan bahwa model TGT sangat tepat untuk pembelajaran PKN.

Berdasarkan pertanyaan diatas bahwa model TGT menyenangkan

bagi siswa, karena model TGT adalah pembelajaran yang di bentuk dalam kelompok, jadi dapat di simpulkan model TGT adalah bermain sambil belajar. Dan lingkungan kelas harusnya tempat yang paling dibutuhkan oleh siswa, oleh karena itu lingkungan kelas harusnya lebih nyaman dan sangat efektif untuk proses pembelajaran berlangsung.

Jadi, sebaiknya guru harus memperhatikan lingkungan kelas yang efektif, bersih dan nyaman untuk belajar, jika lingkungan kelas nyaman untuk belajar maka siswa mudah menerima informasi lebih tepatnya siswa lebih fokus belajar dan mudah menangkap materi yang sudah di jelaskan. Guru juga sebaiknya selalu memperhatikan model pembelajaran yang digunakan apakah efektif dan menyenangkan untuk siswa, dilihat dari hasil angket diatas yaitu siswa yang merasa senang dan tidak bosan dengan menjawab menjawab "Ya" 100% dikategorikan sangat kuat dan 0% siswa yang tidak senang dan menjawab "Tidak", jadi dapat di simpulkan bahwa model TGT sangat menyenangkan bagi siswa.

D. Kesimpulan

Persepsi pada penerapan model TGT dalam pembelajaran PKN pada kelas III SD Negeri 36 Palembang cukup baik. Tingkat persepsi siswa yang di ambil dari hasil angket dengan nilai 95% di kategorikan sangat kuat. saat pembelajaran di mulai siswa sangat memperhatikan dan aktif dalam bertanya serta ikut bekerja sama sehingga semua tim dalam kelompok dan ikut terlibat dalam meningkatkan diskusi. penggunaan model *teams games tournament* dalam pembelajaran PKN dapat di ketahui tingkat persepsinya, menghasilkan persepsi yang positif dan guru dapat menerapkan model TGT sebagai metode pembelajaran pada pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A., & Yulawati, N. (2021a). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk meningkatkan motivasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Al Maulidah, N., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Aristiyowati, H. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Sikap Taat Peraturan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3781–3792
- Ayu, M., Idris, M., & Dedy, A., (2020). Implementasi Sikap Demokratis Dalam Pembelajaran Pkn Pada Siswa SD. *Wahana Didaktika*, 18(3), 316-328.
- Carolin, C. J., Muhammad, I., & Hermansyah. (2024). Pengembangan Media Berbasis Powtoon Pada Pelajaran Ppkn Kelas III SD. *Journal Binagogik*, 11(2), 165-174. Retrieved from <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/pgsd>
- Dewi, R. K., Candra Sary, K. R., & Hanifah, H. (2023a). *Pendidikan Pancasila* (M. R. Suryanita, Ed.).
- Erwin Simon Paulus Olak Wuwur. (2023). Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2827-8836.
- Ismila, N. S., & Iskandar, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar PKN Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Pada Murid Kelas V. *Mitra Pilar: Jurnal Pendidikan, Inovasi, dan Terapan Teknologi*, 2(2), 89–96. <https://doi.org/10.58797/pilar.0202.06>
- Kamila, N., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Model Pembelajaran

- Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Sikap Toleransi Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1545–1553. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7391>
- Mamelio, A., Idris, M., & Dedy, A., (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Peserta Didik SDN 1 Ujung Tanjung. *Wahana Didaktika*, 19(1), 31-37.
- Nurfitriana, U., Idris, M., & Irawan Budi, D. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran CROSSWORD PUZZLE pada Hasil Belajar IPS Siswa kelas V SD Negeri Talang leban Tahun Ajaran 2022/2023*.
- Nurhayati, Ekok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9118-9126
- Nurhayati, Ekok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9118-9126.
- Paulus, E. S., & Wuwur, O. (2023). *Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. 3(1). <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php>
- Putri, N. A., Nugroho, N. A. D., & Auzy, M. A. (2022). Pembelajaran Teater Modern Menggunakan Metode Drill Di Sekolah Menengah Atas Islam Az – Zahrah Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Penciptaan Seni*, 2(2), 56–65. <https://doi.org/10.34007/jipsi.v2i2.279>.
- Sundari, E. & S. T. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran PKN SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PKN SD), 1842–1855.
- Trisiana, A. (2020). *Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Digitalisasi Media Pembelajaran*.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.