

EFEKTIVITAS MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Umi Virgianti¹, Khamdun², Wawan Shokib Rondli³
PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

1202133184@std.umk.ac.id, 2Khamdun@umk.ac.id, 3wawan.shokib@umk.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning motivation of fourth-grade students at SD 4 Temulus due to the learning model used being conventional. This study aims to determine the increase in student learning motivation after the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The subjects of the study were 15 fourth-grade students. Data were collected through interviews, observations, documentation, and tests, and analyzed using the N-Gain test. The N-Gain test conducted on 15 students after using the Teams Games Tournament (TGT) model showed an average score of 0.4848 with a standard deviation of 0.24563. This result is included in the moderate category. The N-Gain score of each student ranged from 0.11 to 1.00, or in percentage form between 11.11% to 100%, with an average of 48.48%. These results indicate that the implementation of the Teams Games Tournament model has a positive impact on increasing the learning enthusiasm of fourth-grade students in Pancasila Education learning. Thus, the Teams Games Tournament model can be considered quite effective in increasing students' learning motivation through fun, competitive, and cooperative learning methods.

Keywords: Model Teams Games Tournament, Learning Motivation, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas IV SD 4 Temulus akibat model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah 15 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes, serta dianalisis menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain yang dilakukan pada 15 siswa setelah menggunakan model TGT menunjukkan rata-rata skor sebesar 0,4848 dengan standar deviasi 0,24563. Hasil ini termasuk dalam kategori sedang. Skor N-Gain masing-masing siswa berkisar antara 0,11 hingga 1,00, atau dalam bentuk persentase antara 11,11% hingga 100%, dengan rata-rata 48,48%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, model TGT bisa dianggap cukup efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui cara belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kerja sama.

Kata Kunci: Model Teams Games Tournament, Motivasi Belajar, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik mengembangkan potensi diri secara aktif, mencakup aspek spiritual, moral, intelektual, etika, dan keterampilan hidup (Nurluthfiana & Rondli, 2025). Mona Lisa, (2023) Pendidikan memerlukan pengembangan dalam setiap penyelenggaraannya. Selain itu menurut Ahmad et al., (2025) pendidikan merupakan bagian dari upaya membekali peserta didik dengan kapasitas akademik dan moral yang beragam. Pendidikan bertujuan untuk mencapai keseimbangan antara kedua aspek tersebut.

Di dunia pendidikan, terdapat proses pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan secara sistematis dan dengan kesadaran oleh pendidik, dengan tujuan menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Pendidikan Pancasila adalah salah satu pelajaran penting di sekolah, karena bertujuan mengajarkan nilai-nilai dasar negara Indonesia, seperti kebangsaan, kemanusiaan, dan moral (Rondli et al., 2025). Menurut pendapat Alawiyah et al., (2024) Pembelajaran Pancasila berperan penting dalam membentuk kepribadian siswa, memperkuat pemahaman tentang nilai-nilai ideologi negara, serta membiasakan sikap yang mencintai tanah air. Pendidikan Pancasila tidak hanya mengajarkan teori dan sejarah saja, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan masyarakat.

Salah satu aspek yang penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah motivasi belajar (Salma et al., 2022). Motivasi sangat berkaitan dengan keinginan belajar seseorang yang tumbuh dari dalam diri dan juga dipengaruhi dari luar. Saat mengikuti pembelajaran, motivasi siswa sangat berpengaruh dalam mencapai hasil belajar yang

baik Mufatikhah et al., (2023). Motivasi adalah keinginan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu agar dapat mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Menurut Nadhifah et al., (2021) Tinggi atau rendah motivasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Kedua faktor tersebut memiliki peran penting dalam membentuk motivasi, terutama motivasi untuk belajar.

Untuk mendorong tinggi atau rendahnya motivasi belajar, guru dapat menerapkan model pembelajar kooperatif (Rahmawati et al., 2023). Model kooperatif ini bisa seperti menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Teams games tournament (TGT) adalah salah satu jenis atau model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama dalam tim dengan unsur permainan dan kompetisi akademik. Khoirinida et al., (2024) mengemukakan bahwa model ini membantu siswa lebih memahami materi pelajaran dengan cara berkolaborasi dalam tim, bermain game yang bermanfaat, serta ikut serta dalam lomba yang bersifat kompetitif namun tetap bekerja sama.

Model di mana siswa dalam kelas fokus pada pembelajaran bersama dalam kelompok kelas.

Hasil wawancara melalui guru kelas IV SD 4 Temulus, terungkap bahwa masih banyak siswa yang kurang termotivasi sehingga pada saat pembelajaran siswa masih terdiam dan tidak aktif dalam pembelajaran. Ibu M mengatakan bahwa siswa tersebut hanya mengikuti pembelajaran tanpa bertanya ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan di SD 4 Temulus untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas IV tersebut. Guru juga mengungkapkan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa disebabkan oleh dua faktor yaitu, lingkungan belajar dan lingkungan keluarga.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada 21 oktober 2024, guru menggunakan pendekatan pembelajaran seperti ceramah, diskusi, dan kerja kelompok. Guru juga mengungkapkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan ketika menggunakan metode pendekatan tersebut, seperti siswa yang kurang aktif dan merespon Ketika diberikan

pertanyaan. Faktor yang mempengaruhi siswa kurang aktif salah satunya adalah menggunakan metode pendekatan yang kurang efektif seperti ceramah, diskusi, dan kerja kelompok. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih efektif.

Dari permasalahan tersebut, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih efektif seperti model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang fokus pada kerja sama dalam kelompok, adanya kompetisi berbasis akademik, serta penggunaan permainan edukatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Fakhriyah & Assegaf Baalwi, 2025). Dalam menggunakan model ini siswa dapat berperan aktif pada saat proses pembelajaran. Model ini juga memungkinkan siswa berdiskusi, bertukar ide, dan saling memberi masukan. Dengan model ini, siswa lebih termotivasi untuk belajar dan terlibat dalam proses pembelajaran,

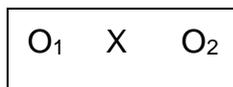
sehingga menciptakan suasana belajar yang menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa setelah diterapkan model *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat dalam penggunaan model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan motivasi belajar serta partisipasi aktif siswa kelas IV. Selain itu, penelitian ini juga bisa memberikan gambaran mengenai cara menerapkan model pembelajaran dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa di masa depan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan studi kuantitatif yang dilakukan di kelas IV pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, melibatkan 15 siswa sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada bulan Mei 2025. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode

eksperimen adalah cara penelitian yang dilakukan dengan menguji sebuah variabel untuk mengetahui hubungan antara sebab dan akibat (Ananda et al., 2024). Dalam metode ini, peneliti mengubah satu variabel untuk melihat dampaknya terhadap variabel lainnya. Jenis penelitian ini adalah *Pre-Experimental* design. Penelitian jenis *Pre- Eksperimen* ini seringkali dianggap sebagai eksperimen yang belum sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Muhyidin et al., 2024). Berikut ini adalah pola desain penelitian yang digunakan.



Gambar 1. Pola Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 = Tes Awal (*Pretest*) sebelum perlakuan

X = Perlakuan (*Treatment*)

O_2 = Tes Akhir (*Posttest*) sesudah perlakuan

Dalam penelitian ini, variabel bebas yang digunakan adalah model *Teams Games Tournament (TGT)*, dan variabel terikatnya adalah motivasi belajar. Populasi penelitian

ini meliputi seluruh siswa kelas IV SD 4 Temulus yang berjumlah 15 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *probability sampling*, Dimana seluruh anggota populasi menjadi sampel penelitian. Seluruh siswa kelas IV terdiri dari 10 laki-laki dan 5 perempuan. Teknik pengumpulan data dibagi menjadi 2 yaitu, pada pra-penelitian menggunakan wawancara dan observasi, sedangkan pada saat penelitian menggunakan tes (*pretest* dan *posstest*) dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas dan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Untuk memastikan informasi yang dikumpulkan akurat, peneliti melakukan observasi langsung terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini hanya mengamati satu kelas sebagai sampelnya. Sebelum dan sesudah intervensi pembelajaran diberikan, siswa mengikuti dua tes tulisan yaitu tes awal dan tes akhir. Kedua tes tersebut memiliki bentuk

yang sama dan digunakan untuk menilai motivasi belajar siswa.

Data pretest dan posttest digunakan untuk membandingkan peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dengan menggunakan model *teams games tournament*. Perbedaan nilai yang signifikan antara kedua data tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran memiliki pengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa. Data ini kemudian akan dianalisis untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar setelah diterapkan model *Teams Games Tournament (TGT)*.

Pembelajaran dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, yang berlangsung mulai hari Rabu, 14 Mei 2025. Model yang digunakan selama proses pembelajaran terdiri dari lima tahapan. Pertama, penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang tidak hanya fokus pada materi pembelajaran saja. Kedua, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang mewakili berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik. Ketiga, permainan yang dirancang dari materi yang relevan

dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Keempat, pertandingan (*treatment*) dilakukan siswa dari setiap kelompok yang akan bertanding. Kelima, penghargaan kelompok berupa hadiah atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar. Tabel pretest dan posttest diberikan kepada peserta digunakan untuk mengetahui nilai motivasi belajar sebelum dan sesudah dilakukan model *Teams Games Tournament (TGT)*.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Kelas IV SD 4 Temulus

Ukuran Data	Pretest	Posttest
Jumlah Data	15	15
Nilai Terendah	52	64
Nilai Tertinggi	88	100
Rata-rata Nilai	73,06	84,40

Sumber: Data Peneliti

Tabel 1 menunjukkan perbedaan skor antara *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir). Pada *pretest* skor terendah sebanyak 52 dan skor tertinggi sebanyak 88 dengan rata-rata *pretest* mencapai 73,06. Sedangkan pada *posttest* skor terendah sebanyak 64 dan skor tertinggi sebanyak 100 dengan rata-

rata posttest mencapai 84,40. Terlihat bahwa terdapat perbedaan antara

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Motivasi Belajar	.131	15	.200	.923	15	.211
Posttest Motivasi Belajar	.217	15	.056	.881	15	.050

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

skor pretest dan posttest.

Setelah data pretest dan posttest dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah menguji analisis uji normalitas yang menggunakan dua metode, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk dengan berbantuan SPSS 20. Tujuan dari uji ini untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak normal.

Setelah data berdistribusi normal, analisis data selanjutnya dapat dilakukan dengan menggunakan uji N-Gain untuk mengukur peningkatan motivasi belajar setelah dilakukan model teams games tournament (TGT). Berikut

tabel hasil uji normalitas menggunakan SPSS 20.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest

Tabel 2 merupakan hasil uji normalitas data pretest dan posttest motivasi belajar. Hasil menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dengan data pretest dan posttest motivasi belajar yang sudah diperiksa dengan dua cara, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Untuk data pretest motivasi belajar, nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,200 dan pada uji Shapiro-Wilk adalah 0,211. Sementara itu, untuk data posttest motivasi belajar, nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov adalah 0,56 dan pada uji Shapiro-Wilk adalah 0,50. Semua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest motivasi belajar memiliki distribusi normal.

Oleh karena itu, analisis data berikutnya dapat dilakukan dengan menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa

setelah diterapkan model Teams Games Tournament (TGT). Hasil uji N-Gain ini untuk memperoleh jawaban dari hipotesis yang telah diajukan, yaitu peningkatan penggunaan model teams games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar siswa. Hasil uji N-Gain selanjutnya dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Hasil Output Uji N-Gain

Descriptive Statistics

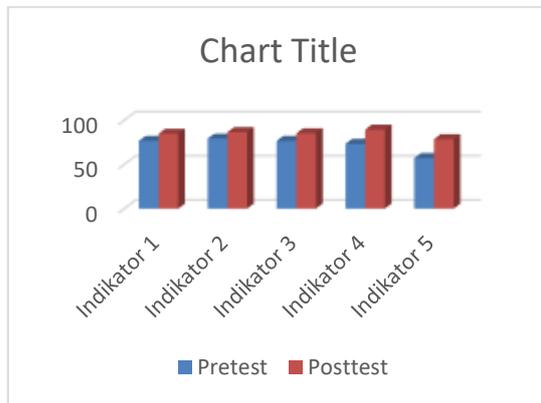
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Ngain _skor	15	.11	1.00	.4848	.24563
Ngain _persen	15	11.11	100.00	48.4779	24.56275
Valid N (listwise)	15				

Tabel 3 menunjukkan hasil analisis menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan motivasi belajar siswa setelah penerapan model Teams Games Tournament (TGT). Hasil analisis data menggunakan SPSS 20 menunjukkan nilai N-Gain dari 15 siswa. Nilai skor N-Gain

berada antara 0,11 hingga 1,00, dengan rata-rata 0,4848 dan standar deviasi 0,24563. Dalam bentuk persentase, nilai N-Gain berkisar antara 11,11% hingga 100%, dengan rata-rata 48,48% dan standar deviasi 24,56%. Berdasarkan rata-rata skor N-Gain tersebut, dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil analisis uji N-Gain pada nilai pretest dan posttest terhadap indikator motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Analisis Uji N-Gain Nilai Pretest dan Posttest pada Indikator Motivasi Belajar

No	Indikator Motivasi Belajar	Pretest	Posttest	N-Gain Score	Kriteria
1	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	76,88	84,88	0,529	Sedang
2	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	79,33	86,66	0,550	Sedang
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	76,66	85,34	0,591	Sedang
4	Adanya penghargaan dalam belajar	73,33	89,54	0,510	Sedang
5	Adanya keinginan yang menarik	57,33	78,66	0,501	Sedang



Gambar 2 Diagram Peningkatan Indikator Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan hasil uji N-Gain pada indikator motivasi belajar siswa kelas IV sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model Teams Games Tournament. Dari diagram peningkatan indikator motivasi belajar di atas, terlihat bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah diberikan perlakuan dengan model Teams Games Tournament (TGT). Pada indikator pertama, nilai rata-rata pretest adalah 76,88 dan posttest adalah 84,88 dengan skor N-Gain sebesar 0,529. Pada indikator kedua, nilai rata-rata pretest adalah 79,33 dan posttest adalah 86,66 dengan skor N-Gain sebesar 0,550. Pada indikator ketiga, nilai rata-rata pretest adalah 76,66 dan posttest adalah 85,34 dengan skor N-Gain sebesar 0,591. Pada indikator

keempat, nilai rata-rata pretest adalah 73,33 dan posttest adalah 89,54 dengan skor N-Gain sebesar 0,510. Pada indikator kelima, nilai rata-rata pretest adalah 57,33 dan posttest adalah 78,66 dengan skor N-Gain sebesar 0,501 dengan kriteria sedang.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model Teams Games Tournament (TGT) terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan ini terlihat dari nilai rata-rata skor pretest dan posttest pada lima indikator motivasi belajar, yang seluruhnya mengalami peningkatan dengan kategori sedang berdasarkan nilai N-Gain. Pada indikator pertama, yaitu *hasrat dan keinginan berhasil*, nilai rata-rata pretest sebesar 76,88 meningkat menjadi 84,88, dengan skor N-Gain sebesar 0,529. Indikator kedua, *dorongan dan kebutuhan belajar*, mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 79,33 menjadi 86,66, dengan N-Gain sebesar 0,550. Pada indikator ketiga, *harapan dan cita-cita masa depan*, terjadi peningkatan dari 76,66 menjadi 85,34, dengan skor N-Gain sebesar 0,591. Selanjutnya, indikator keempat yaitu *penghargaan*

dalam belajar meningkat dari 73,33 menjadi 89,54, dengan skor N-Gain 0,510. Terakhir, pada indikator kelima yaitu *keinginan yang menarik*, nilai pretest sebesar 57,33 meningkat menjadi 78,66, dengan skor N-Gain 0,501.

Secara keseluruhan, rata-rata skor N-Gain berada di kisaran 0,50 yang termasuk dalam kategori sedang, menunjukkan bahwa model TGT mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif, menyenangkan, dan kolaboratif. Hal ini memotivasi siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Anan et al., (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yang berbasis minat dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Kesimpulan

Uji N-Gain yang dilakukan terhadap 15 siswa setelah menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) menunjukkan rata-rata skor N-Gain sebesar 0,4848 dengan standar deviasi 0,24563, yang termasuk dalam kategori sedang. Skor N-Gain masing-masing siswa

berkisar dari 0,11 hingga 1,00 atau dalam bentuk persentase antara 11,11% hingga 100%, dengan rata-rata persentase sebesar 48,48%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan semangat belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, model TGT dapat dianggap efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode pembelajaran yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Peneliti selanjutnya diharapkan bisa melanjutkan penelitian ini dengan menambahkan lebih banyak indikator mengenai motivasi belajar atau meneliti dampak model Teams Games Tournament terhadap keterampilan sosial serta prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Khoirinida, N., Khamdun, K., & Kironoratri, L. (2024). PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS QR CODE. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 253-271. Ahmad, M., Khamdun, K., & Oktavianti, I. (2025). Efektivitas model pembelajaran scramble berbantuan media audio visual terhadap kemampuan berpikir

- kritis siswa pada pendidikan pancasila di sekolah dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 8(3), 489-500.
- Alawiyah, T., Pratiwi, I. A., & Rondli, W. S. (2024). ANALISIS PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA MATERI POLA HIDUP BERGOTONG ROYONG MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 1 BOLOGARANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 202-217.
- Anan, K., Kanzunnudin, M., & Khamdun, K. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Number Head Together Berbantuan Media Pohon Pintar Tema 7 Kelas IV SDN Margorejo 01 Pati. *Progres Pendidikan*, 1(3), 236-242.
- Ananda, S. D., Khamdun, K., & Masfuah, S. (2024). A Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V. *P2M STKIP Siliwangi*, 11(2), 76-83.
- Fakhriyah, I. L., & Assegaf Baalwi, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Analisis Data. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1291-1300.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3277>
- Mona Lisa. (2023). Upaya Meningkatkan Pendidikan Indonesia Berdasarkan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 472-478.
- Mufatikhah, N., & Rondli, W. S. (2023). Strategi guru dalam motivasi belajar PPKn siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 465-471.
- Muhyidin, M., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 2 Kedungsari Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 1145-1153.
<https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.679>
- Nadhifah, I., Kanzunnudin, M., & Khamdun, K. (2021). Analisis Peran Pola Asuh Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 91-96.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.852>
- Nurluthfiana, F., & Rondli, W. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Kerjasama Pada Pembelajaran PPKN Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2025(B), 83-90.
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai* ,

7(1), 3826–3831.

Rondli, W. S., Fakhriyah, F., & Khoirunnisa', R. (2025). Efektivitas Media FlipHoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 1–10.

Salma, R., Fajrie, N., & Khamdun, K. (2022). Kemampuan Kognitif dalam Karya Gambar Tema Budaya Lokal Kudus pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8005–8017. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3234>