

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SD**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

ALDA PUTRI UTAMI

NIM. 21129343

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SD**

Nama : Alda Putri Utami
NIM/BP : 21129343/2021
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP)
Institusi : Universitas Negeri Padang

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD

Padang, 12 Oktober 2025
Disetujui oleh
Dosen Pembimbing


Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NIP.197605202008012020

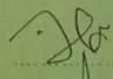
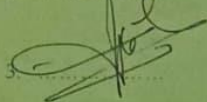

Sartono, M.Pd
NIP. 199309032002031012

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD
Nama : Alda Putri Utami
NIM/BP : 21129343/2021
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)
Fakultas : Fakultas Ilmu pendidikan (FIP)

Padang, 12 Oktober 2025

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Sartono, M.Pd	1. 
2. Anggota	: Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd	2. 
3. Anggota	: Masniladevi, S.Pd, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Alda Putri Utami

NIM : 21129343

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*
(TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan
Pancasila Kelas V SD.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 1 Agustus 2025

Saya yang menyatakan,



Alda Putri Utami
NIM. 21129343

ABSTRAK

Alda Putri Utami. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya beberapa kendala dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila antara lain adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif, pembelajaran masih bersifat konvensional dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis *quasi eksperimen* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V SDN Wilayah II Kecamatan Linggo Sari Baganti. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dengan hasil kelas V SDN 05 Muara Kandis sebagai kelas kontrol dan SDN 22 Muara Kandis sebagai kelas eksperimen. Sampel pada penelitian ini kelas eksperimen menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan kelas kontrol menggunakan model konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan rata-rata *pretest* 51.11 sedangkan rata-rata *posttest* 75.44 dengan presentase peningkatan sebesar 47,60% dari *pretest* ke *posttest*. Selain itu, selisih antara rata-rata *posttest* kelas kontrol dan *posttest* kelas eksperimen adalah 12.49 dengan rata-rata *posttest* kelas kontrol 62.95 dan rata-rata *posttest* eksperimen 75.44. Hal tersebut dibuktikan dari hasil Uji t yang menunjukkan nilai *Two-Sided* $p < 0,05$ ($< 0,001 < 0,05$). Hasil belajar efektif menggunakan Uji Mann Whitney U nilai Asym.sig.(2-tailed) $< 0,05$ ($< 0,007 < 0,05$) dengan peningkatan presentase *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 80,94%. Hasil belajar psikomotorik menggunakan uji Mann Whitney U nilai Asym.sig.(2-tailed) $< 0,05$ ($< 0,036 < 0,05$). dengan peningkatan presentase *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 49,49%. yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.

Kata kunci : Pembelajaran Pendidikan Pancasila, Model TGT, Hasil Belajar.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil Alamin, puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan dan kesempatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD”. Shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan dan telah mengubah akhlak manusia dari zaman jahiliyah menjadi zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral, dan etika. Sehingga dengan perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd selaku Kepala Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Chandra, M.Pd selaku Koordinator UPP III Bandar Buat PGSD FIP UNP beserta Bapak dan Ibu staf pengajar.

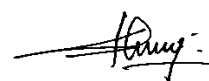
3. Bapak Sartono M.Pd selaku pembimbing yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang sangat berharga kepada peneliti baik sejak pembuatan proposal sampai menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd selaku penguji I dan Ibu Masniladevi, S.Pd., M.Pd selaku penguji II yang telah banyak memberi masukan, saran, dan petunjuk demi penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Rafhi Febryan Putera, M.Pd selaku dosen validasi materi soal yang telah memberikan masukan dan saran dalam menyelesaikan instrument penelitian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen beserta staf departemen PGSD yang telah memberikan ilmu dan motivasi selama peneliti dalam perkuliahan.
7. Ibu Jefni Maryanti, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN 22 Muara Kandis dan Ibu Elvi Yusmayeni S.Pd selaku wali kelas V yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti dan kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Ibu Yuslimarni, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN 05 Muara Kandis dan Bapak Riko Hidayat S.Pd selaku wali kelas V yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti dan kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Cinta pertama peneliti, Ayah Dusmai Yani dan pintu surga peneliti ibu Jasmawati yang senantiasa menemani langkah peneliti meraih mimpi-

mimpi. Terimakasih atas segala doa, dukungan, pengorbanan dan tulus kasih sayang yang diberikan.

10. Adik tercinta Nazwa Dwi Putri yang selalu memberikan semangat, doa, dan kebahagiaan di setiap langkah perjalanan peneliti. Terima kasih atas tawa dan dukungan yang telah diberikan.
11. Keluarga besar peneliti: amak, uwan icun, uwan engki, uwan bagas, etek yuni, om ori dan maktuo. Semua cucu amak yang menjadi motivasi bagi peneliti untuk menjadi inspirasi bagi mereka.
12. Sahabat syurga Nisa Ulkhair Nikmah, Nadia Sucitra yang selalu membantu peneliti, memberi semangat, dukungan dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu peneliti yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam skripsi ini. Semoga selalu diberkahi oleh Allah Ta'ala.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat Allah Ta'ala dan dorongan serta bimbingan dari semua pihak yang tersebut di atas peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang, Agustus 2025



Alda Putri Utami
NIM. 21129343

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Asumsi Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Pustaka	11
1. Hasil Belajar	11
2. Hakikat Pendidikan Pancasila	13
3. Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT)	20
B. Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Berpikir	28
D. Hipotesis	30

BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Variabel Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel.....	34
1. Populasi	34
2. Sampel	35
D. Instrumen dan Pengembangannya	37
1. Uji validitas.....	38
2. Reliabilitas	38
E. Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data	40
1. Uji Prasyarat	41
2. Uji Hipotesis	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian.....	44
1. Deskripsi Data	44
2. Uji Prasyarat Analisis	48
A. Pembahasan	74
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	78
A. Simpulan.....	78
B. Saran	80
DAFTAR RUJUKAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kelas V SD Wilayah II Kecamatan Linggo Sari Baganti	4
Tabel 2. Desain Penelitian <i>Nonequivalent Control Droup Desain</i>	32
Tabel 3. Populasi Kelas V Wilayah II Kecamatan Linggo Sari.....	35
Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan	45
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan.....	46
Tabel 6. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest antara.....	47
Tabel 7. Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	48
Tabel 8. Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	49
Tabel 9. Uji Parametrik (Uji t) <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	51
Tabel 10. Rata-rata peningkatan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	52
Tabel 11. Uji Normalitas <i>Prestest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	53
Tabel 12. Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas	53
Tabel 13. Uji Parametrik (Uji t) <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	55
Tabel 14. Rata-rata peningkatan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas.....	56
Tabel 15. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas	57
Tabel 16. Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas	58
Tabel 17. Uji Parametrik (Uji t) <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen...	59
Tabel 18. Perbandingan Selisih Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan.....	60
Tabel 19. Uji Normalitas <i>Pretest Posttest</i> Kelas Kontrol	61
Tabel 20. Uji Non-Parametrik (Mann-Whitney U).....	62
Tabel 21. Rata-rata peningkatan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelas.....	62
Tabel 22. Uji Normalitas <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	63

Tabel 23. Uji Non- Parametrik (Mann Whitney U)	64
Tabel 24. Rata-rata peningkatan pretest dan posttest kelas.....	65
Tabel 25. Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol dan Kelas	65
Tabel 26. Uji Non-Parametrik (Maan Whitney U)	66
Tabel 27. Perbandingan Selisih Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan.....	67
Tabel 28. Uji Normalitas Pretest-Posttest Kelas Kontrol	67
Tabel 29. Uji Non-Parametrik (Maan Whitney U)	68
Tabel 30. Rata-rata peningkatan pretest dan posttest kelas.....	69
Tabel 31. Uji Normalitas Pretest-Posttest Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 32. Uji Non-Parametrik (Maan Whitney U)	70
Tabel 33. Rata-rata peningkatan pretest dan posttest kelas.....	71
Tabel 34. Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol dan Kelas	71
Tabel 35. Uji Non-Parametrik (Maan Whitney U)	72
Tabel 36. Perbandingan Selisih Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan.....	73

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 kerangka berpikir	29
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi Penelitian	85
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	90
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian	92
Lampiran 4. Instrument observasi Penelitian.....	94
Lampiran 5. Lembar Wawancara Penelitian.....	99
Lampiran 6. Bukti Observasi dan Wawancara.....	104
Lampiran 7. Ujian Tengah Semester (UTS) Pembelajaran Pendidikan.....	105
Lampiran 8. Uji Normalitas Populasi Kelas V Wilayah II Kecamatan Linggo..	106
Lampiran 9. Uji Homogenitas Populasi	108
Lampiran 10. Validasi Instrumen.....	109
Lampiran 11. Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	113
Lampiran 12. Soal Uji Coba.....	117
Lampiran 13. Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen	125
Lampiran 14. Perhitungan Uji Validitas Soal uji coba.	126
Lampiran 15. Perhitungan Reabilitas Uji Coba Soal	129
Lampiran 16. Daya Beda Soal Uji Coba.....	131
Lampiran 17. Indeks Kesukaran Soal	133
Lampiran 18. Rekapitulasi Perhitungan Soal Uji Coba Soal Tes Soal	134
Lampiran 19. Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest	135
Lampiran 20. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	139
Lampiran 21. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	146
Lampiran 22. Modul Ajar Kelas Eksperimen	147

Lampiran 23. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	168
Lampiran 24. Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen.....	186
Lampiran 25. Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol	188
Lampiran 26. Lampiran nilai <i>Pretest</i> terendah Kelas Eksperimen	189
Lampiran 27. Lampiran nilai <i>Pretest</i> tertinggi Kelas Eksperimen.....	189
Lampiran 28. Nilai <i>Posttest</i> terendah Kelas Eksperimen.....	190
Lampiran 29. Nilai <i>Posttest</i> tertinggi Kelas Eksperimen.....	190
Lampiran 30. Nilai <i>Pretest</i> terendah Kelas Kontrol.....	191
Lampiran 31. Nilai tertinggi <i>Pretest</i> kelas kontrol.....	191
Lampiran 32. Nilai terendah <i>Posttest</i> kelas kontrol	192
Lampiran 33. Nilai tertinggi <i>posttest</i> kelas kontrol.....	192
Lampiran 34. Deskripsi Data	193
Lampiran 35. Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	193
Lampiran 36. Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas Kontrol.....	193
Lampiran 37. Uji t <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	194
Lampiran 38. Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	194
Lampiran 39. Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	194
Lampiran 40. Uji Parametrik (Uji t) <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	194
Lampiran 41. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	195
Lampiran 42. Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.	195
Lampiran 43. Uji Parametrik (Uji t) <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen...	195
Lampiran 44. Tabulasi Hasil Uji Coba Soal	196
Lampiran 45. Tabulasi Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	197

Lampiran 46. Tabulasi Hasil <i>posttest</i> Kelas Kontrol	198
Lampiran 47. Tabulasi Hasil <i>Prestest</i> Kelas Eksperimen.....	199
Lampiran 48. Tabulasi Hasil Posttest Kelas Eksperimen	200
Lampiran 49. Rekap Nilai kognitif <i>pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas Kontrol dan Kelas	201
Lampiran 50. Rekap Nilai efektif <i>pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas Kontrol dan Kelas	202
Lampiran 51. Rekap Nilai psikomotorik <i>pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	203
Lampiran 52. Tabel Acuan.....	204

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Pancasila merupakan sebuah Mata pelajaran yang digunakan di kelas mulai tahun pelajaran 2022–2023, bersamaan dengan Kurikulum Merdeka yang sebelumnya memiliki nama PPKN (Fatimah et al., 2023). Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya membentuk karakter siswa yang kompeten dan menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari melalui Profil Pelajar Pancasila (Ladiva, 2024). Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan diseluruh jenjang pendidikan, mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi (Nurgiansah, 2021). Menurut Mufidah & Tirtoni (2023), Pendidikan Pancasila adalah pelajaran penting yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) karena mengajarkan tentang tingkah laku, budi pekerti, dan kedisiplinan peserta didik agar sesuai dengan menggunakan norma, adat, dan aturan yang ada dan berlaku (Prameswari & Rahmatina, 2024). Jika peserta tidak bergerak aktif dalam pembelajaran hanya mendengarkan guru menjelaskan materi dan tidak duduk diam ditempat, kemungkinan peserta didik tidak akan memahami penjelasan yang sudah disampaikan oleh guru, merasa bosan dan kurang bersemangat dalam belajar sehingga dapat membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai serta menurunkan hasil belajar peserta didik (Zulfira et al., 2019).

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mendapatkan pegajaran dalam kurun waktu tertentu (Yandi et al., 2023). Hasil belajar dapat berupa angka atau poin yang dinyatakan oleh guru untuk melihat hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan peserta didik (Mustamiroh et al., 2023). Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar peserta didik, maka semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami peserta didik (Yandi et al., 2023).

Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik (Mustamiroh et al., 2023). Hasil belajar yaitu sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan atau peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, ketabahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi, dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik (Novia et al.,

2022) Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik tidak selalu baik dan sesuai yang diharapkan. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan guru dalam masih bersifat konvensional, peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, mudah bosan dan kurang semangat terhadap pembelajaran yang disampaikan, Sehingga pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan guru kurang maksimal. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang disampaikan guru, maka hasil belajar peserta didik juga kurang baik (Arrasyid et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di kelas V SD Wilayah II Kecamatan Linggo Sari Baganti, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga peserta didik kurang aktif dan antusias. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran masih menggunakan model konvensional, yakni model pembelajaran ceramah yang umumnya guru sebagai subjeknya, walaupun model ini tidak terlalu buruk untuk diterapkan. Namun, karena selalu digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik menjadi bosan dan pembelajaran menjadi monoton. Selain itu, guru hanya terpaku pada buku paket/ LKS Pendidikan Pancasila sebagai sumber utama tanpa adanya pengembangan. Akibatnya, peserta didik menjadi kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan cenderung mengalihkan perhatian dengan memperhatikan benda sekitar, berbicara atau bercanda dengan teman sebangku, sehingga berdampak

pada rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik dapat dilihat pada lampiran 7.

Berdasarkan hasil wawancara di kelas V SD Wilayah II kecamatan Linggo Sari Baganti, ditemukan bahwa sebagian guru sudah mengenal dan pernah mencoba menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), namun penggunaannya masih sangat jarang dan belum menjadi model utama dalam proses belajar mengajar. Mayoritas guru di kelima sekolah tersebut masih mengandalkan model konvensional, dengan metode ceramah dan pengerjaan soal yang berpatokan pada Lembar Kerja Siswa (LKS). Meskipun begitu, terdapat beberapa guru yang menunjukkan inisiatif untuk mencoba pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan kooperatif, Meskipun belum dilakukan secara konsisten di seluruh kelas. Selain itu, disebabkan adanya perasaan sulit atau terlalu banyak hal yang harus dipersiapkan ataupun kurangnya pengetahuan guru tentang model-model pembelajaran yang tepat untuk digunakan.

Tabel 1. Kelas V SD Wilayah II Kecamatan Linggo Sari Baganti

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	SDN 29 Rantau Batu Pasar	V	24
2	SDN 05 Muara Kandis	V	20
3	SDN 22 Muara Kandis	V	18
4	SDN 34 Koto Panai	V	18
5	SDN 35 Labuhan Tanjak	V	23

Sumber : Wali Kelas V SD Wilayah II Kecamatan Linggo Sari Baganti.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, dapat mengerucut pada faktor pemilihan model pembelajaran yang lebih baik. Menurut

(Mustamiroh et al., 2023), model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dianggap lebih baik. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran sehingga tidak ada pembelajaran yang berlangsung secara monoton dan membosankan. Menurut (Fajri et al., 2024), model *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang mengutamakan peserta didik dalam bekerja sama atau tutor sebaya dalam pembelajaran yang didesain dalam bentuk permainan (games). Peserta didik pada pembelajaran ini dituntut aktif serta mampu untuk bekerjasama dengan temannya. Manfaat yang akan didapat pada penerapan model TGT adalah menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, menumbuhkan sikap menghargai, dan meningkatkan minat belajar yang tinggi pada peserta didik. Menurut Mustamiroh et al., (2023), penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Penelitian yang dilakukan Wardiah & Matematika, (2024) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika peserta didik Kelas III SD Negeri 223 Palembang” Pada hasil penelitiannya terlihat dari perbedaan hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai rata-rata dikelas eksperimen memiliki rata-rata 78,5 sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol

69,0. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa diperoleh nilai sig (2-tailed) adalah 0,009 yang berarti sig (2-tailed) < 0,05 yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan. Kemudian untuk nilai $t_{hitung} = 2,751 > t_{tabel} = 1,67943$. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 223 Palembang. Jadi dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini memungkinkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Riris et al., (2024) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Subtema 2 Hewan Sahabatku SD Negeri 091277 Sgiantar Estate". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VI Subtema 2 Hewan Sahabatku SD Negeri 091277 Siantar Estate T.A 2023/2024. Hal ini dibuktikan dari hasil yang telah diperoleh peneliti, dimana siswa kelas VI memperoleh nilai rata-rata 51,02 pada pretest dan nilai rata-rata 82,89 pada posttest. Dengan hasil uji N-gain yang telah dilakukan, diperoleh nilai 0,66 dengan klasifikasi sedang. Maka dari itu

mendapatkan nilai yang signifikan dengan kriteria N-Gain score $0,66 < 0,70$. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 091277 Siantar Estate.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamet (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD”**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tersebut masih menggunakan model konvensional.
2. Proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang bervariasi sehingga hasil belajar peserta didik rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka penelitian ini dibatasi agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

2. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V pada mata Pelajaran Pendidikan pancasila.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 22 Muara Kandis dan peserta didik kelas V SDN 05 Muara Kandis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?
2. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila ?

E. Asumsi Penelitian

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari hasil test *pretest* dan *posttest* pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model TGT.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah serta asumsi yang dirumuskan, maka tujuan penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas V SD.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar materi tentang Gotong Royong di Lingkungan Sekitar di kelas V SD, penelitian ini memberikan masukan dan pengetahuan.

2. Bagi Peserta Didik

Dapat mempermudah peserta didik dalam belajar Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru mengenai model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) serta dapat mengaplikasikan model TGT dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru dapat mengalami langsung melalui model pembelajaran TGT.

4. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan pembelajaran.

5. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk memperoleh masukan dalam pengembangan penelitian lebih lanjut mengenai model TGT pada topik-topik pendidikan lainnya. Peneliti juga dapat mengkaji lebih dalam tentang dampak model TGT terhadap aspek-aspek lain dari pembelajaran, seperti motivasi, kerjasama, dan perkembangan karakter peserta didik.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran pendidikan pancasila pada materi gotong royong dilingkungan sekitar memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dari hasil belajar kognitif menggunakan Uji t yang menunjukkan nilai *Two-Sided* $p < 0,05$ ($< 0,001 < 0,05$) yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen rata-rata *pretest* 51.11 sedangkan rata-rata *posttest* 75.44 dengan presentase peningkatan sebesar 47,60% dari *pretest* ke *posttest*. Selain itu, selisih antara rata-rata *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 12.49 dengan rata-rata *posttest* kelas kontrol 62.95 dan rata-rata *posttest* eksperimen 75.44. Hasil belajar efektif menggunakan Uji Mann Whitney U nilai *Asym.sig.(2-tailed)* $< 0,05$ ($< 0,007 < 0,05$) dengan peningkatan presentase pretest dan *posttest* kelas eksperimen 80,94%. Hasil belajar psikomotorik menggunakan uji Mann Whitney U nilai *Asym.sig.(2-tailed)* $< 0,05$ ($< 0,036 < 0,05$). dengan peningkatan presentase pretest dan *posttest* kelas eksperimen 49,49%. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap

hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Dalam proses belajar mengajar pendidik hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang membuat peserta didik lebih aktif. Salah satu dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan pada materi pembelajaran lainnya.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini adalah hasil penelitian berdasarkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan materi gotong royong di lingkungan sekitar di kelas V SDN 22 Muara Kandis dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Untuk itu, disarankan pada peneliti selanjutnya untuk meneliti aspek-aspek lainnya dan dapat menjadi sumber bacaan/literatur agar dapat mengatasi kendala-kendala yang terjadi.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–70. <https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/4034/2813>
- Arikunto, S (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Pratik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrasyid, H., Wapa, A., & Pratiw, D. M. D. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD gugus V Tegaldlimo. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 2(1), 153. <https://doi.org/10.36841/consilium.v2i1.1612>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Fajri, P., Putri, D., Wulan, T., Azizah, A., Tri, S., & Lilis, W. (2024). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Pancasila Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(1), 784–793.
- Fatimah, N., Mujiyanto, G., & Yudiantoro, K. (2023). Jpk : Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan Peninkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Siswa Kelas IB SDN 02 girimayo Malang Pancasila Problem Based Learning. *JPK: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 76-86. <https://doi.org/10.24269/jpk.v8n2.2023.pp76-86>.
- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7>
- Hamidah, R. I., Liansari, V., Fpip, P., & Sidoarjo, U. M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar*. 09.
- Handayani, D. P., Herman, M., & Putra, R. A. (2021). Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Investigasi Kelompok (Group Investigation) Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 131. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v2i3.6330>

- Ilma. (2024). *Pengaruh Model Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan E-Lkpd Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Viii*. 3(1). <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p19-27>
- Indah Novitasari. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL), Konvensional, Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas II SDN Tandes Kidul I/110 Surabaya. *PACIVIC: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(1), 49–60. <https://doi.org/10.36456/p.v3i1.7257>
- Kurniawan, B. (2019). Pengaruh Model TGT Berbantu Media Pinball Terhadap Hasil Belajar Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17280>
- Ladiva, H. B., Arzfi, B. P., & Putera, R. F. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter Di SD Negeri 33 Sawahan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 151-162.
- Lestari, Kurnia E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Margareta, E., & Manalu, S. I. Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lawe Sigala-Gala. *Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Entrepreneurship*, 1(3), 24–33. <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/entrepreneurship>
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1050>
- Mugiyatmi, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas IV SDN Pacar. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 334–340. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24631>
- Mustamiroh, M., Sutja, A., & Maulia, S. T. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 MUARO JAMBI. *Academy of Education Journal*, 14(2), 1469–1476. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.2116>
- Nabiila, N., & Reinita. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Listening Team terhadap hasil belajar pembelajaran tematik terpadu kelas V SD. *Genta Mulia Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 41–48. <http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/252/224>
- Novia, P. N., Rahayu, N. P., & Yoga, J. R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran

- Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika* *Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Prameswari, A. A., & Rahmatina, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Game Based Learning di Kelas IV SD Negeri 02 Jambak Kabupaten Pasaman. *Alsys*, 4(4), 418–426. <https://doi.org/10.58578/alsys.v4i4.3438>
- Putri, O. W., & Muhammadi. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) di Kelas V UPT SDN 19 Pasar Lama Kabupaten Pesisir Selatan*. 5(1).
- Putu, N., & Prastya, C. (2022). *Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar*. 3(2), 131–140.
- Rambe, R. & Masniladevi, M. 2021. Peningkatan Hasil Belajar Volume Bangun Ruang dan Hubungan Pangkat Tiga Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Di Kelas V Sekolah *Journal of Basic Education Studies*, 4(1): 3847–3856. Tersedia di <https://ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4340>
- Rinny Sartika, J.N. (2024). 104+Rinny Santika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950, PERAN PENDIDIKAN PANCASILA DALAM IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DI ERA 4.0
- Riris, G., Bernando Simamora, A., & Sidabutar, Y. A. (2024). *Pande Nami Jurnal (Pnj) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Subtema 2 Hewan Sahabatku Sd Negeri 091277 Siantar Estate*. 1, 185–191.
- Sandika, T. W. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 5(5), 1–13. <https://doi.org/10.51178/invention.v2i2.474>
- Sartono, S. (2022). Penerapan Metode Role Playing Melalui Strategi Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 1. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 81–87. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.338>
- SIREGAR, D., TARIGAN, S. H., & SOFIYAH, K. (2024). Pengaruh Model

- Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Terhadap Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas Iii Sd. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(1), 7–15. <https://doi.org/10.51878/science.v4i1.2908>
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.41>
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidimpuan. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(2), 22–28. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i2.319>
- Wahyuni, N., Guru, P., Dasar, S., Battuta, U., Pembelajaran, M., & Belajar, H. (2025). *EDUKASIA – JURNAL PENDIDIKAN Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas VI A*. 1(3), 69–74.
- Wardiah, D., & Matematika, H. B. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD NEGERI 223 PALEMBANG*. 7, 14804–14807.
- Widiani, A. A. O. V., Lasmawan, W., & Suarni, K. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional terhadap sikap sosial dan hasil belajar PKn siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 13–22. http://oldpasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_pendas/article/view/3076/1643
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, 5(3), 273–285. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.8418>