

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TWO STAY TWO STRAY
TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN MATERI GLOBALISASI
SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh: Bomantara, Safrul

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Email: bomantara0906@gmail.com, safrul_kodri@uhamka.ac.id

Abstract

This study aims to determine whether there is an effect of problem solving learning model on the ability of Indonesian story questions for elementary school students. By using quantitative methods and quasi-experimental models with the type of post-test only control design. To see the extent to which this research has an effect on the ability of story questions, the researchers collected data through a post-test conducted by students. The results of this study indicate that the problem solving learning model has an effect on the ability of Indonesian language story questions for elementary school students as evidenced by statistical data for hypothesis testing using the t test with the results of the $T_{count} > T_{table}$ with a score of $5.320 > 2.002$ so that this research can be said to have a significant influence on the ability Indonesian story questions for elementary school students. With these results, it can be said that the problem solving learning model is able to improve the ability of story questions, so that it can be used as a learning model used in the classroom.

Keywords: Two Stay to Stray Learning Model, Learning Outcomes, Globalization

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *two stay to stray* terhadap hasil belajar PPKn materi Globalisasi siswa Sekolah Dasar. Dengan menggunakan metode kuantitatif dan model *quasi eksperimen* dengan jenis *post-test only control design* yang akan dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk melihat sejauh mana penelitian ini berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn, maka peneliti melakukan pengumpulan data melalui *pre test* dan *post-test* yang dikerjakan oleh siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *two stay to stray* berpengaruh terhadap hasil belajar PPKn siswa Sekolah Dasar, yang dibuktikan dengan data hipotesis menggunakan uji t dengan hasil nilai $sig_{hitung} < sig_{tabel}$ dengan skor $0,02 < 0,05$, sehingga penelitian adanya pengaruh signifikan terhadap Hasil belajar PPKn siswa sekolah dasar. Dengan hasil ini dapat dikatakan model pembelajaran *two stay to stray* mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran PPKn, sehingga bisa digunakan sebagai model pembelajaran yang digunakan didalam kelas.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Two Stay to Stray, Hasil Belajar, Globalisasi

A. Pendahuluan

Pada hakikatnya manusia sangat membutuhkan sebuah Pendidikan untuk kehidupan yang lebih cemerlang dalam kehidupan setiap manusia, karena Pendidikan dapat membentuk pola pikir dan insan manusia yang berkualitas serta memiliki sikap religious dalam kehidupannya.¹ Oleh karenanya setiap manusia perlu melakukan Pendidikan dalam hidupnya untuk menunjang kemampuan-kemampuan yang ada dalam dirinya. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) adalah sebuah mata pelajaran yang ada dalam dunia Pendidikan, mata pelajaran ini memiliki maksud yang mulia untuk menyiapkan dan membentuk karakter manusia kearah yang lebih baik lagi², serta mata pelajaran ini memiliki tujuan untuk membuat manusia bertanggung jawab atas dirinya sendiri bermasyarakat serta berbangsa dan bernegara.³

Begitu pentingnya Pendidikan dalam kehidupan manusia khususnya pada mata pelajaran PPKn di dalam sekolah, maka keberhasilan belajar pada setiap siswa perlu diperhatikan didalam sekolah dan dalam proses belajar mengajar untuk menunjang keberhasilan dalam menggapai tujuan mata pelajaran PPKn yaitu menciptakan manusia yang bertanggung jawab.⁴

Untuk menunjang keberhasilan belajar didalam sekolah, perlu diterapkannya sebuah model pembelajaran didalam sekolah untuk membantu guru dalam menyampaikan materinya agar mudah dipahami oleh siswa. Sebagai alat untuk membangkitkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran didalam sekolah, karena ketika siswa aktif maka keberhasilan belajar akan mudah tercapai dalam dunia Pendidikan.⁵ Berdasarkan pengamatan peneliti dari observasi disekolah, didapatkan bahwasanya siswa kelihatan bosan dan sibuk sendiri dengan temanya (bercanda dengan temanya) hal ini dikarenakan, kurang adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran didalam kelas, siswa hanya mendengarkan guru menerangkan materi dan tidak ada timbal balik yang dilakukan terhadap siswa.

¹ N.M. Sakaningsih and I.G. Margunayasa, "Penerapan Model Pembelajaran Quantum Berbantuan Media Audio-Visual Dan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 1, no. 2 (2018): 124–133.

² Santiago Restrepo Klinge, "TEACHER'S ROLE IN IMPROVING VOCATIONAL STUDENT'S MOTIVATION IN LEARNING CIVIC SUBJECT," *Ayan* 8, no. 5 (2019): 55.

³ Sunu Hastuti and Nia Agus Lestari, "Gerakan Literasi Sekolah: Implementasi Tahap Pembiasaan Dan Pengembangan Literasi Di Sd Sukorejo Kediri," *Jurnal Basataka (JBT)* 1, no. 2 (2018): 29–34.

⁴ Rozi Novita Sari, Ranti Nazmi, and Zulfa Zulfa, "Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung," *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2021): 76–83, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ph/article/view/28828>.

⁵ Abas Asyafah, "MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)," *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2019): 19–32.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah inovasi pembelajaran yang efektif, inovatif, aktif, kreatif, serta menyenangkan, dengan menggunakan model pembelajaran *two stay to stray* yang bertujuan untuk menganalisis sejauh mana model pembelajaran *two stay to stray* berpengaruh untuk meningkatkan pemahaman hasil belajar PPKn di siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model *quasi ekperiment* dengan jenis *posttest-only control design* dengan hasil data berdasarkan sebuah fakta dalam penelitian, sehingga peneliti bisa menganalisis dari hasil penelitian yang dilakukan di sekolah dasar.⁶ Penelitian ini dilakukan di SDN Jati Rangga 1 dengan menjadikan kelas IV sebagai populasi dari penelitian ini serta menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan untuk pemberian model pembelajaran *two stay to stray* sebagai uji coba dari penelitian ini dilakukan di kelas eksperimen.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah menggunakan soal *pre-test* dan *post-test* dari kisi-kisi instrumen yang telah dibuat sebelumnya dengan menyesuaikan materi pembelajaran PPKn dengan materi Globalisasi, pengujian validasi oleh dan siswa kelas IV selain dari kelas kontrol dan eksperimen. Hasil dari pengujian validasi mendapatkan 30 soal yang valid dan 10 soal yang tidak valid, kemudian uji reliabilitas mendapatkan hasil klasifikasi tinggi selanjutnya uji normalitas dan uji homogenitas sebelum melanjutkan ke pengujian hipotesis.

C. Hasil dan Pembahasan

Untuk melihat seberapa besar model pembelajaran *two stay two stray* untuk meningkatkan kemampuan Hasil Belajar, peneliti menggunakan beberapa uji statistik untuk melihat hasil dari pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji Validitas adalah Pengukuran sebuah instrumen yang dilakukan dengan mencari kesamaan dari suatu data yang seharusnya di ukur kepada siswa. Hasil penelitian yang valid akan digunakan dalam sebuah penelitian dan data yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian⁷.

⁶ Hyewon Shim et al., "PENGARUH KOMITMEN, KEPERCAYAAN DAN KOMUNIKASI TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN JASA KURSUS JCC (Jogja Course Center)," *Advanced Optical Materials* 10, no. 1 (2018): 1-9, <https://doi.org/10.1103/PhysRevB.101.089902>[http://dx.doi.org/10.1038/s41467-018-05514-9](http://dx.doi.org/10.1016/j.nantod.2015.04.009)[http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-14365-2](http://dx.doi.org/10.1038/s41467-019-13856-1)<http://dx.doi.org/1>.

⁷ Najmah Medina Sari Nasution and Maqfirah DR, "Hubungan Lingkungan Kerja Non Fisik Dengan Kepuasan Kerja Pada Perawat RSJ Prof.Dr.Muhammad Ildrem Sumatera Utara," *Jurnal Diversita* 3, no. 2 (2017): 25.

Uji Validitas dilaksanakan di SDN Jati Rangka 1 dengan jumlah responden/sampel 30 siswa dan jumlah soal yang diberikan berjumlah 40 soal. Dari hasil perhitungan, maka didapati hasil nilai r_{tabel} pada 30 siswa dengan 0,361 serta ketentuan disetiap soal bisa dikatakan valid bila $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 1. Uji Validitas

Hasil	Jumlah	Nomer Soal
Valid	30	1,2,4,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,22 22,23,24,27,29,30,31,32,33,34,35,36,38,39
Drop	10	3,5,19,20,21,25,26,28,37,40

Dari tabel di atas, setelah uji validitas yang dilakukan oleh peneliti mendapatkan data dari 40 soal, terdapat 30 soal yang valid memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan 10 soal yang drop memiliki $r_{hitung} < r_{tabel}$.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas ini bertujuan untuk melihat seberapa jauh data penelitian ini berdistribusi reliabel atau tidak⁸. Uji Reliabilitas untuk melihat kestabilan skor. Instrumen bisa dikatakan reliabel apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil	Keterangan
0,702	0,361	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Instrumen Reliabel tinggi

Setelah dilakukan perhitungan hasil yang didapat maka dapat disimpulkan bahwa r_{hitung} 0,702 $>$ r_{tabel} 0,361, sehingga instrument penelitian ini dapat dikatakan “reliabel” dan layak digunakan sebagai instrument pebelitian.

Setelah melakukan dan mendapatkan 2 hasil dari pengujian sebelumnya, peneliti melakukan penelitian dengan cara menyebarkan soal *pre-test* dan *post-test* kepada 2 kelas yang diujikan untuk melihat hasil akhir mata pelajaran PPKn dengan materi Globalisasi, sebelum penyebaran *Pre-test* dan *Post-test* dilakukan peneliti melakukan pengajaran yang dimana

⁸ Livia Amanda, Ferra Yanuar, and Dodi Devianto, “Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang,” *Jurnal Matematika UNAND* 8, no. 1 (2019): 179.

antara kelas kontrol dan kelas eksperimen mendapat perbedaan, dengan kelas eksperimen menjadi kelas khusus yang mendapatkan perlakuan khusus dengan menerima model pembelajaran *two stay two stray*.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk sejauh mana data berdistribusi normal dengan taraf $sig_{hitung} > sig_{tabel}$ ⁹. Hasil dari uji Normalitas ini mendapatkan nilai r_{tabel} 0,05 berikut hasil dari pengujian uji normalitas disajikan dengan bentuk tabel untuk mempermudah membacanya:

Tabel 3. Uji Normalitas

Kelas	r_{tabel}	r_{hitung}	Hasil	Keterangan
Pre Eks	200	0,05	$200 > 0,161$	Berdistribusi Normal
Post_Eks	183	0,05	$183 > 0,161$	Berdistribusi Normal
Pre_Ktrl	183	0,05	$183 > 0,05$	Bersdistribusi Normal
Post_ktrl	155	0,05	$155 > 0,05$	Berdistribusi Normal

4. Uji Homogenitas

Hasil dari pengujian uji Homogenitas didapatkan hasil data sig_{hitung} 1,802 dan sig_{tabel} 0,05. Dengan ketentuan $sig_{hitung} > sig_{tabel}$. Maka dapat dinyatakan data berdistribusi homogen.

Tabel 4. Uji Homogenitas

r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil	Keterangan
1,802	0,05	$1,802 > 0,05$	Berdistribusi Homogen

Dengan dinyatakan data berdistribusi homogen maka peneliti melakukan uji statistik terakhir dengan melakukan uji Hipotesis dengan rumus uji independent sample t-test untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran *two stay two stray* terhadap mata pelajaran PPKn.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji t dengan melihat hasil akhir dari penelitian ini dan menarik kesimpulan dari hasil data yang diperoleh, dari uji t

⁹ N. M Janna, "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS," *Artikel : Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Kota Makassar*, no. 18210047 (2020): 1–13.

mendapatkan hasil T_{hitung} 5,320 dan T_{tabel} 2,002 dengan ketentuan $T_{hitung} < T_{tabel}$.

Tabel 5. Uji t

T_{hitung}	T_{tabel}	$T_{hitung} < T_{tabel}$	Keterangan
0,02	0,05	0,02 < 0,05	Terdapat
Pengaruh			

Keputusan: Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Problem Solving* terhadap kemampuan soal cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat diketahui bahwasanya siswa kurang aktif dan terlihat bosan dalam pembelajaran sehingga tidak bisa mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan sedangkan hasil belajar sangat diperlukan dalam dunia Pendidikan khususnya dalam mata pelajaran PPKn.¹⁰

Dalam keberhasilan siswa dalam mencapai keberhasilan perlu adanya inovasi pembelajaran yang membuat siswa ikut terlibat aktif dalam sebuah pembelajaran salah satunya ialah menggunakan model pembelajaran.¹¹ Model pembelajaran yang tepat yang tepat sehingga siswa bisa aktif dalam proses pembelajaran yang ada di dalam sekolah dan dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan.¹²

Model pembelajaran yang bisa digunakan salah satunya ialah menggunakan model pembelajaran *two stay two stray*¹³, yang dimana model pembelajaran ini bisa membuat siswa ikut terlibat aktif dalam proses belajar mengajar di dalam kelas sehingga untuk mencapai keberhasilan hasil belajar sangat besar, model pembelajaran

¹⁰ Muhammad Tantowi Hidayat and Nur Wahyu Rochmadi, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Melalui Pengembangan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbasis Media Puzzle" 6, no. 2 (2020).

¹¹ Husnul Khotimah, "Prosiding Diskusi Panel Pendidikan PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING DENGAN METODE DISKUSI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA," *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan "Menjadi Guru Pembelajar,"* no. April (2017): 77–85.

¹² Ni nyoman Sukasih, Agung (2010:3), and Agung (2010:55), "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2018): 224.

¹³ Ch. Suci Ririhati, "Penerapan Metode Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Tema Indahnya Kebersamaan Pada Peserta Didik Kelas Iv," *Jurnal Sinektik* 1, no. 2 (2018): 246.

ini juga tidak membosankan karena siswa bisa bertukar pendapat dengan kelompok lain atas pembahasan yang telah diberikan oleh guru.¹⁴

Hasil belajar bisa dicapai bukan hanya keterlibatann guru untuk berinovasi dalam proses belajar mengajar namun peran siswa juga diperlukan untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar didalam sekolah.¹⁵ Hasil belajar merupakan sebuah tujuan pembelajaran yang diharapkan didalam sekolah, karena dari hasil belajarlh, guru bisa melihat hasil akhir dari proses belajar mengajar yang ada di dalam sekolah, siswa mampu untuk melewati nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) atau tidak dari mata sebuah mata pelajaran.¹⁶

Oleh karenanya hasil belajar siswa perlu ditingkatkan agar siswa mampu untuk melewati nilai KKM yang telah ditentukan, salah satu Langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa ialah menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* khususnya dalam mata pelajaran PPKn, karena model pembelajaran ini telah dibuktikan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

C. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan adanya pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penggunaan model pembelajaran *two stay two stray* merupakan pemilihan yang tepat dalam penggunaan model pembelajaran di dalam sekolah karena model pembelajaran ini terbukti berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn.

¹⁴ Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA," *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 170–175.

¹⁵ Yuliana Alfiyatin, Heriyanto, and Nabila, "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DALAM PANDANGAN SISWA MI AL-FALAH DAKIRING-BANGKALAN," *Pendidikan dan Keilmuan Islam* 5 (2020).

¹⁶ Rifqi Festiawan, "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran," 2020 (2020): 1–17.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyatin, Yuliana, Heriyanto, and Nabila. "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DALAM PANDANGAN SISWA MI AL-FALAH DAKIRING-BANGKALAN." *Pendidikan dan Keilmuan Islam* 5 (2020).
- Amanda, Livia, Ferra Yanuar, and Dodi Devianto. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang." *Jurnal Matematika UNAND* 8, no. 1 (2019): 179.
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA." *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 170–175.
- Asyafah, Abas. "MENIMBANG MODEL PEMBELAJARAN (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam)." *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (2019): 19–32.
- Festiawan, Rifqi. "Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran." *2020* (2020): 1–17.
- Hastuti, Sunu, and Nia Agus Lestari. "Gerakan Literasi Sekolah: Implementasi Tahap Pembiasaan Dan Pengembangan Literasi Di Sd Sukorejo Kediri." *Jurnal Basataka (JBT)* 1, no. 2 (2018): 29–34.
- Hidayat, Muhammad Tantowi, and Nur Wahyu Rochmadi. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Melalui Pengembangan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbasis Media Puzzle" 6, no. 2 (2020).
- Janna, N. M. "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS." *Artikel: Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) Kota Makassar*, no. 18210047 (2020): 1–13.
- Khotimah, Husnul. "Prosiding Diskusi Panel Pendidikan PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING DENGAN METODE DISKUSI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA." *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan "Menjadi Guru Pembelajar,"* no. April (2017): 77–85.
- Nasution, Najmah Medina Sari, and Maqhfirah DR. "Hubungan Lingkungan Kerja Non Fisik Dengan Kepuasan Kerja Pada Perawat RSJ Prof.Dr.Muhammad Ildrem Sumatera Utara." *Jurnal Diversita* 3, no. 2 (2017): 25.
- Restrepo Klinge, Santiago. "TEACHER'S ROLE IN IMPROVING VOCATIONAL STUDENT'S MOTIVATION IN LEARNING CIVIC SUBJECT." *Ayan* 8, no. 5 (2019): 55.
- Ririhati, Ch. Suci. "Penerapan Metode Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Tema Indahnnya Kebersamaan Pada Peserta Didik Kelas Iv." *Jurnal Sinektik* 1, no. 2 (2018): 246.
- Sakaningsih, N.M., and I.G. Margunayasa. "Penerapan Model Pembelajaran

Quantum Berbantuan Media Audio-Visual Dan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 1, no. 2 (2018): 124–133.

Sari, Rozi Novita, Ranti Nazmi, and Zulfa Zulfa. “Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa Sma 2 Lubuk Basung.” *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2021): 76–83. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ph/article/view/28828>.

Shim, Hyewon, Naechul Shin, Avigail Stern, Sigalit Aharon, Tal Binyamin, Abeer Karmi, Dvir Rotem, et al. “PENGARUH KOMITMEN, KEPERCAYAAN DAN KOMUNIKASI TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN JASA KURSUS JCC (Jogja Course Center).” *Advanced Optical Materials* 10, no. 1 (2018): 1–9. <https://doi.org/10.1103/PhysRevB.101.089902><http://dx.doi.org/10.1016/j.nantod.2015.04.009><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-018-05514-9><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-019-13856-1><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-14365-2><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-14365-2>

Sukasih, Ni nyoman, Agung (2010:3), and Agung (2010:55). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 2, no. 3 (2018): 224.