

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. L. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SDN Jejangkit Muara 2. *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.33654/sti.v2i1.375>
- Amelia, D., Susanto, S., & Fatahillah, A. (2016). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Himpunan Berdasarkan Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Kelas VII-A di SMPN 14 Jember. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v2i1.3402>
- Apiek Gandamana. (2017). Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2006 (Ktsp) Dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Seminar Nasional Pgsd Unimed*, 2(1), 370–376. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/snpu/article/view/16127>
- Ariani, T., & Agustini, D. (2018). Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 1(2), 65–77. <https://doi.org/10.31539/spej.v1i2.271>
- Aryani, D. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambak Dadi Lampung Timur. *13(3)*, 44–50.
- Damayanti, S. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar matematika di SDI Al-Falah 1 Petang. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 2, 244.
- Erowati, M. T., Slameto, S., & Wasitohadi, W. (2018). Evaluasi Program Regrouping Sekolah Dasar Negeri. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 152–164. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2018.v5.i2.p152-164>
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD / MI. 23–34.
- Fitriana. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament terhadap hasil belajar PPKN siswa kelas IV SD Negeri 2 Waluyoaji.
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah* (M. P. Dr. Candra Wijaya & M. P. Amiruddin (eds.); Cetakan pe). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI). [http://repository.uinsu.ac.id/8064/1/Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat %26 Abdillah.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8064/1/Buku%20Ilmu%20Pendidikan%20Rahmat%20Hidayat%20&20Abdillah.pdf)

- Jannah, S. R., & Leonard. (2018). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dengan Strategi Pembelajaran Tugas dan Paksa. *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat, 2011*, 491–501.
- Khaulah, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(2), 227–237.
<https://doi.org/10.51878/science.v2i2.1270>
- Made Pradnya Diartha, P., Komang Sudarma, I., Wayan Suwatra, I. I., & Studi Teknologi Pendidikan, P. (2019). Pengembangan Multimedia Berorientasi Pembelajaran Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar Mutiara Singaraja. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 1–11.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mantira, Z. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Pitcure terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Sejarah Siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2015/2016. *Diponegoro Journal of Accounting*, 2(1), 2–6. http://i-lib.ugm.ac.id/jurnal/download.php?dataId=2227%0A???%0Ahttps://ejournal.unisba.ac.id/index.php/kajian_akuntansi/article/view/3307%0Ahttp://publicacoes.cardiol.br/portal/ijcs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf%0Ahttp://www.scielo.org.co/scielo.ph
- Murtiyasa, B., & Hayuningtyas, W. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Tipe Kooperatif Dan Kreativitas Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(2), 358–368.
<https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i2.2765>
- Mustadi, A. (2020). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar* (174th ed.). UNY Press.
- Mustika, I. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal IKA*, 18(1), 54–72.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/28384>
- Nilayanti, P. ., Suastra, I. ., & Gunamantha, I. . (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Literasi Sains Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 31–40.
- Oktaviana, D., & Prihatin, I. (2018). Analisis Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perbandingan Berdasarkan Ranah Kognitif Revisi Taksonomi Bloom. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:),

81–88. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:.1732.81-88

Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (n.d.). *Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD)*.

Ricardo, & Meilani R I. (2017). The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Perkantoran*, 1(1), 79–92.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>

Rofi'ah, N., & Makruf Ahmad. (2020). talkingstick IMPLEMENTASI METODE TALKING STICK UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Mu'allim*, 2(1), 29–42.
<https://doi.org/10.35891/muallim.v2i1.2271>

Setiawan, Z., Lastya, H. A., & Sadrina, S. (2021). Penerapan Tgt (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik Smkn 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131–137. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.41437>

Sudiana, I. N. (2023). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar PPKn melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 99–105.

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (15th ed.). Alfabeta.

Susana, D. E. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Talking Stick berbantuan media audio visual pada siswa kelas IV SD Negeri 21 Banda Aceh*. 2(2), 1–39.

Syarifah, D. H., Zuhri, M. S., & Poncowati, L. (2024). Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Model Talking Stick berbantuan Media Papan Comprehension. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 98–104. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.371>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Iin Mustika Komala lahir di Ciamis pada tanggal 25 Mei 2001, anak pertama dari Bapak Muslim dan Ibu Komariah Hamid. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di SDN Jatirasa III Bekasi pada tahun 2007 dan selesai pada tahun 2013. Dan penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 09 Kota Bekasi pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2019. Lalu penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 6 Kota Bekasi pada tahun 2016 dan selesai di tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis terdaftar pada salah satu perguruan tinggi swasta jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Islam 45 Bekasi. Penulis telah selesai menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, semoga dalam penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul
” Pengaruh *Model Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Jatirasa III Kota Bekasi”