

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKN MATERI BUDAYA
DEMOKRASI MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS
GAMES TOURNAMENTS* SISWA KELAS IV
SDN 1 LANDUNGSARI KABUPATEN MALANG**

SKRIPSI



**OLEH
FEMILIA SABINA KEWA
2019720028**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADewi MALANG
2024**

RINGKASAN

Tujuan dari proyek ini adalah menggunakan paradigma pembelajaran Teams Games Tournaments untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang meliputi Budaya Demokrasi di kelas IV SDN 1 Landungsari pada tahun ajaran 2023–2024.

Persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi adalah empat langkah dalam mempraktikkan penelitian tindakan kelas. Ada dua siklus untuk operasi ini, dan setiap siklus memerlukan dua sesi untuk diselesaikan. Tiga puluh partisipan dalam penelitian ini adalah tujuh belas laki-laki dan tiga belas perempuan kelas IV SD Negeri 1 Landungsari. Tes dan lembar observasi digunakan sebagai alat pengumpulan data. Dua metode analisis data digunakan: kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan temuan penelitian, siswa dapat memperoleh KKM di atas nilai minimal dengan mengerjakan KKM dari proses evaluasi siklus I, II, dan III. Siklus I ketuntasan evaluasi pre-test sebesar 36,7%, Siklus II sebesar 73,3%, dan Siklus III sebesar 96,7%. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Model Turnamen Teams Games pada semester genap tahun pelajaran 2023–2024 dapat membantu siswa kelas IV SD Negeri 1 Landungsari untuk lebih memahami budaya demokrasi.

Kata Kunci : Hasil belajar, Budaya Demokrasi *Teams Games Tournament*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tanpa pendidikan, kemajuan tidak dapat dicapai; melalui pendidikanlah mereka yang tidak memiliki keterampilan akan tertinggal dalam perekonomian global. Pendidikan terkait erat dengan partisipan, pendukung, dan simbol proses pendidikan. Pemanfaatan proses inovasi kurikulum adalah salah satunya. Standar pendidikan perlu diperbarui sesuai dengan peraturan yang relevan selain ditingkatkan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) diperlukan untuk membantu sektor pendidikan karena kualitas SDM pada sektor tersebut mempunyai dampak yang signifikan terhadap kualitas pendidikan itu sendiri (Syamsudin et al., 2021). Selama siswa tetap bertaqwa kepada Tuhan, pendidikan pada akhirnya harus bertujuan membantu mereka mencapai potensi penuh mereka sebagai warga negara yang kompeten, bermoral, kreatif, dan agen perubahan (Wicaksono dkk., 2022).

“Pertumbuhan dan kemajuan hidup anak bergantung pada pendidikan,” kata Ki Hajar Dewantara, pendiri pendidikan nasional Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan memanfaatkan semua keterampilan intrinsik anak untuk mencapai tingkat keamanan dan kepuasan tertinggi bagi manusia dan anggota masyarakat. Proses pendidikan humanistik disebut sebagai “humanisasi manusia”. Dengan kata lain, siswa bukanlah robot manusia yang dapat dikendalikan, melainkan generasi yang membutuhkan bantuan dan arahan kita seiring dengan berkembangnya refleksi mereka menjadi makhluk yang otonom, cerdas, dan mandiri. dan pemikir kritis, berpandangan etis, sehingga pendidikan dipandang sebagai cara untuk

memanusiakan seseorang selain memberikan kemampuan untuk hidup, makan, dan minum serta berpakaian dan mempunyai tempat tinggal (Marisyah et al., 2019).

Tujuan pembelajaran harus dapat dicapai dengan berhasil dan efisien dengan keterlibatan baik pengajar maupun siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikenal dengan model pembelajaran. berdasarkan sudut pandangnya. Penggunaan strategi, atau sekelompok instrumen dan metode yang digabungkan untuk mendukung siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, merupakan pendekatan lain untuk mencirikan suatu model pembelajaran. Alternatifnya dikatakan, model pembelajaran adalah suatu upaya untuk melaksanakan rencana pembelajaran yang direncanakan dalam kehidupan nyata dengan tujuan mencapai tujuan yang telah ditentukan. diselenggarakan untuk memaksimalkan efisiensi (Khoerunnisa & Aqwal, 2020).

Semua siswa, dari sekolah dasar hingga universitas, harus menyelesaikan kelas kewarganegaraan. PPKn di sekolah dasar meliputi bagaimana sikap dikembangkan dan bagaimana kontribusinya terhadap perkembangan pribadi manusia seutuhnya sejalan dengan Pancasila dan UUD 1945. PPKn bertujuan untuk memberikan siswa pengetahuan, moral, dan kemampuan yang mereka perlukan sebagai warga negara dan anggota masyarakat di masa depan. Mereka harus berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Ini bekerja dengan sempurna. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa mempunyai kesempatan untuk mengembangkan pribadinya, khususnya potensi, kepuasan, dan moralitasnya sebagai warga negara dalam demokrasi. Saat ini, pendidikan dasar sangat penting untuk mencapai pembangunan nasional. PPKn aktif mengamalkan demokrasi (performing demokrasi) dengan menggunakan

pendekatan pembelajaran yang aktif mengamalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku demokrasi di samping “mengajarkan demokrasi” (Mugiyatmi, 2023).

Terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran PPKn, antara lain rendahnya partisipasi siswa yang semakin parah akibat penerapan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran di kelas, berdasarkan data observasi dan wawancara dengan Ibu Fani, wali kelas PPKn. kelas IV di SDN 1 Landungsari. Pengajaran teknik yang tidak efektif dapat menyebabkan lingkungan belajar yang membosankan dimana siswa menjadi tidak tertarik. Hal ini terlihat dari kurangnya strategi pengajaran yang efektif dan pengaturan kelas yang tidak efektif, yang mungkin membuat siswa kehilangan minat untuk berkontribusi dalam diskusi kelas. Anak-anak juga lebih terlibat dalam aktivitasnya sendiri, seperti bermain dengan teman, berjalan-jalan, dan menghabiskan waktu bersama. Anak-anak yang dibiarkan belajar dengan cara ini kemungkinan besar akan mengembangkan rasa tidak suka terhadap kewarganegaraan dan menjadi tidak mampu belajar, yang akan berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan temuan observasi di atas, masih terdapat permasalahan di kelas IV SDN 1 Landungsari yang berdampak pada hasil belajar siswa selama mempelajari materi Budaya Demokrasi untuk PPKn. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tidak terpenuhi oleh tujuan pembelajaran. Meski banyak siswa yang nilainya di bawah ambang batas tersebut, namun berdasarkan temuan ujian, nilai KKM yang harus mereka peroleh adalah 75. Akibatnya, guru mempertahankan kendali atas kelas sementara siswa tampak fokus dan menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan guru.

Dapat diterima bahwa ada beberapa masalah yang berkontribusi terhadap hasil belajar siswa yang di bawah standar. Nilai pembelajaran PPKn penilaian menunjukkan bahwa tujuan belajar siswa belum sepenuhnya tercapai. Secara spesifik, terlihat bahwa enam dari tiga puluh siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal masih harus mendapatkan KKM, yang menunjukkan kurangnya pemahaman dan penguasaan terhadap kurikulum PKN.

Oleh karena itu, diperlukan suatu metode yang menggunakan model pembelajaran yang relevan di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Guru mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan dan perlu terampil dalam menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Ketika model pembelajaran yang tepat dipilih, siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran dengan lebih aktif. Metode pembelajaran PPKn dapat memanfaatkan paradigma pembelajaran kooperatif yang terlihat pada kompetisi team gaming.

Empat hingga enam orang yang terdiversifikasi dalam hal latar belakang ras, etnis, dan intelektual membentuk teknik pengelompokan tim kecil yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif. Kelompok tersebut dimasukkan melalui prosedur penilaian. Suatu organisasi akan memperoleh imbalan jika dapat menunjukkan bahwa anggotanya telah memenuhi tujuan yang diperlukan. Dengan cara ini, setiap anggota kelompok akan memiliki kemandirian yang positif. Ketergantungan seperti ini pada akhirnya akan memaksa setiap anggota kelompok untuk tumbuh sebagai pribadi dan memikul tanggung jawab pribadi terhadap kelompoknya. Setiap anggota akan saling mendukung dan memotivasi satu sama

lain untuk menjamin bahwa setiap individu mempunyai kesempatan yang sama untuk berkontribusi terhadap prestasi kelompok (Jaelani, 2015).

Kompetisi tim untuk video game Kelompok yang terdiri dari lima hingga enam orang dengan tingkat keterampilan, jenis kelamin, warna kulit, dan etnis berbeda membentuk kelompok belajar di mana siswa terlibat dalam pembelajaran kooperatif. Seiring dengan bekerja sama dalam tugas, belajar, dan diskusi kelompok, para siswa dalam kelompok yang berbeda ini maju dalam pekerjaan yang dilakukan instruktur. agar ada anggota kelompok yang belum memahami tugas dapat dibantu oleh anggota kelompok lain dalam menjelaskannya. Lima elemen membentuk strategi pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments, menurut Hikmah dkk. (2018) persentase kelas, Tim, Permainan, Turnamen, dan Tim Pengantar.

Pendekatan pembelajaran kooperatif mencakup, antara lain, turnamen tim permainan. Turnamen permainan tim adalah metode pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan dan menyenangkan yang mengintegrasikan semua upaya siswa tanpa memaksa mereka untuk memiliki status yang berbeda. Selain itu, ia memiliki elemen permainan dan insentif serta memungkinkan siswa saling mengajari satu sama lain. Kompetisi Olahraga Beregu merupakan strategi pengajaran di mana siswa bersaing sebagai tim perwakilan melawan rekan-rekan yang memiliki latar belakang akademis yang sama. Remaja belajar melalui kerja sama untuk menyelesaikan tugas dalam kelompok, sedangkan salah satu anggota kelompok berkompetisi atas nama kelompok melawan kelompok lain (Rahmawati, 2019).

Penelitian sebelumnya yang perlu diperhatikan adalah pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournaments terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Pacar (Mugiyatmi, 2023)]. Berdasarkan hasil tes siklus I, dua puluh tujuh siswa (85,7%) memenuhi kriteria ketuntasan belajar, sedangkan dua puluh empat siswa (14,3%) tidak memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Siklus II memperoleh skor rata-rata 87, dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 75. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan strategi pembelajaran kooperatif, misalnya kontes permainan tim.

Apalagi penelitian yang dilakukan pada tahun 2020 oleh Sardi et al. dengan judul Peningkatan Hasil Pembelajaran PPKn Tentang Keberagaman Suku dan Agama di Negara Saya Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments. Berdasarkan penelitian, rata-rata hasil belajar siswa PPKn meningkat dari siklus I (70,92%) ke siklus II (79,57%). Berdasarkan rumus ketuntasan klasikal, proporsi siswa yang menyelesaikan pendidikan meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II.

Kahar (2022) menulis makalah berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament di Kelas IV SDN 173/X Lambur II”. Temuan analisis data menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar PKN di kelas IV SDN 173/X Lambur II dapat dicapai dengan menggunakan paradigma pembelajaran ala Teams Games Tournament yang dipadukan dengan insentif.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “**Peningkatan Hasil Belajar PPKn Materi Budaya**

Demokrasi Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* Siswa Kelas IV SDN 1 Landungsari”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat membantu siswa kelas IV SDN 1 Landungsari mencapai hasil belajar yang lebih baik pada mata pelajaran Budaya Demokrasi?
2. Jika dipadukan dengan materi budaya demokrasi, bagaimana paradigma pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil pembelajaran PPKn?

C. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Untuk mengetahui bagaimana turnamen permainan beregu dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Landungsari menjadi tujuan penelitian ini. Studi ini menyoroiti permasalahan dalam cara peneliti berfokus pada nilai siswa: mereka juga mempertimbangkan hasil siklus lapangan yang bergantung pada pencapaian variabel penelitian.

1. Ruang Lingkup

1. Paradigma pembelajaran kooperatif yang digunakan oleh instruktur adalah jenis *Teams Games Tournaments*.
2. Guna meningkatkan hasil pembelajaran PPKn.

2. Batasan Masalah

1. Kelas IV SD Negeri 1 Landungsari mempunyai tiga puluh siswa.
2. Mata pelajaran yang berkaitan dengan kewarganegaraan
3. Meningkatkan prestasi pendidikan siswa kelas IV SD Negeri 1 Landungsari melalui integrasi unsur budaya demokrasi ke dalam kurikulum mandiri

yang mengedepankan pendekatan pembelajaran kooperatif seperti turnamen permainan tim

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran kewarganegaraan akan bermanfaat melalui penggunaan strategi pembelajaran kooperatif seperti Turnamen Permainan Tim.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai acuan bagi pendidik dalam memilih model pengajaran dan metodologi pembelajaran yang sesuai.
- b. Memberikan saran untuk meningkatkan profesionalisme di kelas
- c. Karena harus terus-menerus berinovasi dalam rangka menerapkan dan mengadaptasi teori pada metode pembelajaran dan menyiapkan bahan ajar, maka guru akan lebih kreatif.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai masukan dan sumbangan intelektual untuk menyempurnakan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran PKn.
- b. Sebagai pedoman bagi sekolah yang menggunakan berbagai model pemantauan pembelajaran guru di kelas guna meningkatkan kualitas pengajaran.

4. Bagi Peneliti

Menjadi ahli dalam menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar PPKn siswa SD dan dijadikan sumber pembelajaran dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori. (2016). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Melalui Penggunaan Team Games Tournament di Kelas IV MI Al-Islamiyah Kecamatan Beji Kota Depok.*
- Bariska, H. F., & Wicaksono, A. A. (2017). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Strategi Direct Reading Thinking Activity (Drta) Dengan Media Komik Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Waspada*, 2(1), 13–23.
- Esminto, E., Sukowati, S., Suryowati, N., & Anam, K. (2016). Implementasi Model Stad Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.28926/briliant.v1i1.2>
- Friskilia, O., & Winata, H. (2018). Regulasi Diri (Pengaturan Diri) Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(1), 184. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9454>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73.
- Jaelani, A. (2015). Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (Mi). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189>

- Junistira, D. D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(2), 434. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65759>
- Kahar. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament di Kelas IV SDN 173/X Lambur II. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(April), 234–241. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i1.297>
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Marisyah, A., Firman, & Rusdinal. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 2–3.
- Mugiyatmi. (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>
- Putra, I. G. P. N. H. P., Ariawan, K. U., & Arsa, I. P. S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perakitan Komputer. *Jurnal Pendidikab Teknik Elektro Undiksha*, 6(3), 106–115.
- Rahmawati, R. (2019). Teams Games Tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76.

<https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>

Rofiq, M. A., Mahmud, M. E., & Musfiroh, I. A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas V MI At Tarbiyah Loa Janan. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 109–129.

<https://doi.org/10.21093/twt.v6i2.2063>

Rohman, M. A. A. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Budaya Demokrasi dan Interaksi Sosial Siswa melalui Metode Diskusi. *Sintesa: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 45–57.

Rosyida, N. I., Isnaini, N. A., Wulandari, R., Kariadinata, R., & Malik, A. (2024). Model Pembelajaran dan Gender terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 5(1), 37–46.

Sardi, A., Ahmad, A. K., & Rauf, F. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PKN Tentang Keragaman Suku dan Agama Di Negeri Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Journal of Education Science*, 2(2), 1–8.

Sugiharto, F. B., Rozhana, K. M., & Iten, F. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Bantuan CD Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 99–110. <https://doi.org/10.30997/dt.v9i2.5628>

Sutiyono. (2017). Pengembangan Civic Skills Melalui Seminar Socrates Dalam Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*,

2(2), 59–67. <https://doi.org/10.24269/v2.n2.2017.59-67>

Sya'adah, U., Sutrisno, & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) Berbantuan Kartu Soal terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147–158. <https://doi.org/10.26877/aks.v14i2.15073>

Syamsudin, A., Arifin, E. Z., & Masrin, M. (2021). Nilai Pendidikan Karakter dan Psikologis Tokoh Utama dalam Novel Sepatu Dahlan Karya Khrisna Pabichara. *Diskursus: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 3(03), 207. <https://doi.org/10.30998/diskursus.v3i03.8042>

Utari, F. D., Barlian, I., & Deskoni. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 5(1), 40–49. <https://doi.org/10.36706/jp.v5i1.5635>

Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388.

Wicaksono, A. A., Anwar, M. F. N., & Angelina, S. (2023). Penggunaan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Di Sd. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 25–30.

- Wicaksono, A. A., Anwar, M. F. N., & Janelia, P. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Ipa Sdn Dadaprejo 01 Kota Batu. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 76–85.
- Wicaksono, A. A., & Bariska, H. F. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe stad untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips siswa kelas v sd materi kerajaan dan peninggalan hindu di indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 31–38.
- Wicaksono, A., & Irianti, N. P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Dasar Laboratorium Um Kota Malang. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1), 46–50.
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.
- Winarno. (2013). *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. November, 1–190.