

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT
BERBANTUAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V
SDN 46 CAKRANEGARA**

Yuli Haeni¹, Nurhasanah², Nurkhaerat Alimuddin³

^{1, 2, 3} PGSD FKIP Unoversitas Mataram

¹Yulihaeni25@gmail.com, ²nurhasanah_fkip@unram.ac.id,

³nurkhaeratalimuddin@staff.unram.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of Pancasila Education of fifth-grade students at SDN 46 Cakranegara, this is caused by the implementation of learning models that do not actively involve students, learning that is not student-centered, and the use of learning media that is less interactive. The purpose of this study is to determine the effect of the Teams Games Tournament learning model on the learning outcomes of fifth-grade students in Pancasila Education. This study uses a quantitative research method of the Quasi-Experimental type with a Non-Equivalent Control Group design. The sample in this study was class VA as the experimental class and class VB as the control class determined through saturated sampling techniques. Data were collected through test instruments and observations, then analyzed using the Independent Sample t-Test. The results of this study indicate that the t-count (-3.175) > t-table (2.014) with an Effect Size of 0.93. Therefore, the Teams Games Tournament learning model has a positive and effective influence in improving the learning outcomes of Pancasila Education of fifth-grade students at SDN 46 Cakranegara.

Keywords: *Teams Games Tournament, Interactive PowerPoint, Pancasila Education*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 46 Cakranegara, hal ini disebabkan oleh penerapan model pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran yang belum terpusat pada siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada Pendidikan Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis *Quasi Experimental* dengan desain *Non-Equivalent Control Group*. Sampel pada penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui instrument tes dan observasi, kemudian dianalisis dengan uji *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *t-hitung* (-3,175) > *t-tabel* (2,014) dengan *Effect Size* sebesar 0,93. Maka dari itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki pengaruh yang positif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pncasila siswa kelas V SDN 46 Cakranegara.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, PowerPoint interaktif, Pendidikan Pancasila*

A. Pendahuluan

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang berperan penting untuk membentuk kesadaran dan karakter siswa sebagai warga negara. Pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Dasar mempelajari hal-hal yang berkaitan erat dengan dasar negara Indonesia yakni Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Magdalena, Haq, & Ramadhan, 2020). Hal ini diajarkan melalui materi-materi seperti bela negara, sikap cinta tanah air, kesadaran bernegara, wawasan Nusantara dan kebudayaan bangsa (Aritonang, Martin, & Akbar, 2021).

Seorang pendidik harus membuat perencanaan dan menentukan strategi pembelajaran yang akan digunakan agar dapat memberi pengalaman belajar yang berkualitas untuk siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Hasil belajar mencakup perubahan tingkah laku seorang siswa pada bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rasmono, 2017). Hasil belajar yang baik pada Pendidikan Pancasila dapat dilihat dari sejauh mana seorang siswa dapat

memahami dan menginternalisasi prinsip-prinsip yang terkandung dalam Pancasila di lingkungan sekolah dan masyarakat, sehingga menumbuhkan sikap yang sesuai dengan nilai tersebut (Lutfi, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDN 46 Cakranegara, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada Ujian Tengah Semester (UTS) mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Sebanyak 78% siswa kelas VA dan 50% siswa kelas VB belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar ≥ 70 .

Beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran yang belum terpusat pada siswa, cenderung pada kegiatan mencatat dan menghafal, serta penggunaan media pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang variatif seperti lembar kerja siswa (LKS), papan tulis, dan buku teks. Maka dari itu, dibutuhkan model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik untuk meningkatkan hasil belajar pada Pendidikan Pancasila.

Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah model

pembelajaran *Teams Games Tournamen* yang dirancang dengan adanya *games* (permainan) dan *tournament* (pertandingan) ke dalam kegiatan belajar. Model pembelajaran ini dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran seperti *PowerPoint* interaktif berupa *PowerPoint* yang dikembangkan melalui proses *hyperlink* dengan berbagai fitur seperti suara, dan gambar (Dewi & Izzati, 2020). Fitur-fitur pada media *PowerPoint* ineraktif dapat dikembangkan oleh guru dengan menambahkan kuis, *games*, audio, dan video yang dapat memudahkan guru dalam aktivitas pembelajaran.

Sinarta (2024) menyatakan bahwa Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan *PowerPoint* interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran karena adanya fitur-fitur interaktif yang menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Model ini dianggap efektif karena didalamnya terdapat permainan yang membuat siswa tidak mudah merasa bosan (Alamsah Sadiyah, & Nurdianti, 2023). Suandita & Rati (2024) menambahkan bahwa penerapan dari model pembelajaran

Teams Games Tournament (TGT) berbantuan *PowerPoint* interaktif memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *PowerPoint* interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif, dan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif jenis *Quasi Experimental* dengan desain *Non-Equivalent Control Group*. Desain penelitian disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttes
Eksperimen	01	X	02
Kontrol	03	-	04

Sampel pada penelitian ini berjumlah 47 siswa yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang ditentukan melalui teknik *non-probability* dengan jenis sampling jenuh. kelas eskperimen diberikan perlakuan berupa penerapan Model pembelajaran *Teams Games*

Tournament berbantuan media *PowerPoint* interaktif, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Data dikumpulkan melalui instrumen tes dan observasi, kemudian dianalisis dengan uji *Independent Sample t-Test*.

Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa berupa soal pilihan ganda yang telah divalidasi oleh ahli dan dianalisis lebih lanjut dengan rumus *Product Moment* setelah melewati proses ujicoba. Instrumen observasi digunakan untuk melihat keterlaksanaan sintak model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* interaktif.

Teknik analisis data berupa uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan *Shapiro Wilk* dan uji homogenitas dengan *Levene*. Apabila uji prasyarat terpenuhi maka dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* dengan pengambilan keputusan jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada

siswa. Penelitian ini juga melakukan uji *effect size* dengan tipe *Cohens-d* untuk melihat efektivitas dari penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* serta lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan dari sintak Model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *PowerPoint* interaktif. *Pretest* dan *posttest* hasil belajar berupa soal pilihan ganda. *pretest* dilakukan sebelum proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* dilakukan setelah pembelajaran pada kelas eksperimen ataupun kontrol untuk mengetahui hasil belajar pada kedua kelas tersebut setelah perlakuan. Data *pretest* dan *posttest* hasil belajar disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 2 Pretest dan Postes
Kelas Eskperimen dan Kontrol**

	Kelas	Max	Min	Mean
<i>Pretest</i>	Eksperimen	84	23	61,09
	Kontrol	77	30	54,70
<i>Posttest</i>	Eksperimen	100	61	82,09
	Kontrol	100	53	71,71

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa pada tahap *pretest* menunjukkan nilai 61,09 untuk kelas eksperimen dan 54,70 pada kelas kontrol. Perbedaan rata-rata *pretest* antara kedua kelas sebesar 7,38 hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas tidak jauh berbeda. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 82,09 sedangkan kelas kontrol mencapai 71,71. Selisih rata-rata nilai *posttest* sebesar 10,38 yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Shapiro wilk dengan taraf signifikansi 0,05. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak pada kelas eksperimen dan kontrol melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Uji Normalitas

Test of Normality		
Shapiro-Wilk		
Hasil Belajar	Kelas	Signifikansi
<i>Pretest</i>	Kontrol	0,129
<i>Posttest</i>	Kontrol	0,063
<i>Pretest</i>	Eksperimen	0,124
<i>Posttest</i>	Eksperimen	0,097

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* untuk *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,124 > 0,05$ sedangkan untuk kelas kontrol sebesar $0,129 > 0,05$. Nilai signifikansi pada *posttest* kelas eksperimen sebesar $0,097 > 0,05$ dan kelas kontrol $0,063 > 0,05$. Karena seluruh nilai signifikansi menunjukkan $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

Langkah berikutnya adalah uji homogenitas menggunakan *Leven's test* yang bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kontrol dengan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance		
Levene Statistic		
<i>Posttest</i>	<i>Based</i>	<i>Sig. 0,355</i>
Kelas	<i>on</i>	
Eksperimen dan	<i>Mean</i>	
Kontrol		

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi *posttest* hasil belajar siswa pada Pendidikan Pancasila sebesar 0,355 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok dalam penelitian ini homogen.

Hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan *independent sample t test* dengan taraf signifikansi 0,025. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Uji Hipotesis

Independent Samples Test			
Levene's Test			
		t	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	<i>Equal variances assumed</i>	-3,175	0,003

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai *t-hitung* sebesar -3,175 dengan derajat kebebasan (df) = 24 + 23 - 2 = 45, serta nilai *t-tabel* sebesar 2,014. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *t-hitung* (-3,175) > *t-tabel* (2,014) dan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,003 < 0,025. Dengan

demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *PowerPoint* interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selanjutnya dilakukan Uji efektivitas dengan uji *effect size* tipe *Cohen's d*. hasil perhitungan uji *effect size* dapat dilihat pada Gambar 1

Gambar 1 Uji Effect Size

Kelompok 1	Grup 2
Rata-rata (M): <input type="text" value="71,71"/>	Rata-rata (M): <input type="text" value="82,09"/>
Simpangan baku (s): <input type="text" value="12,299"/>	Simpangan baku (s): <input type="text" value="9,927"/>
Ukuran sampel (n): <input type="text" value="24"/>	Ukuran sampel (n): <input type="text" value="23"/>

$$d = \frac{82,09 - 71,71}{11,20}$$

$$d = \frac{10,38}{11,20}$$

$d \approx 0,93$

Berdasarkan perhitungan di atas menunjukkan bahwa nilai *Effect Size* dengan rumus *Cohen's-d* sebesar 0,93. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah diterapkan memiliki efektivitas yang sangat tinggi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis dan uji *effect size* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kata lain model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *PowerPoint* interaktif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila yang dibuktikan oleh nilai *t-hitung* ($-3,175$) $>$ *t-tabel* (2,014). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* tidak hanya berdampak positif terhadap hasil belajar tetapi juga efektif dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil perhitungan *effect size* mencapai 0,93. Hal ini juga dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh (Najlavillia, Zulkarnain, & Juhairiah, 2025) bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan efektivitas atau pengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan kategori *effect size* besar.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* memiliki beberapa sintak yaitu penyajian kelas, pembagian kelompok, permainan (*Games*), pertandingan (*Tournamen*), dan penghargaan kelompok

(Yustianawati & Nugroho (2024). Adapun persentase keterlaksanaan pembelajaran pada proses penelitian mencapai 100% yang menunjukkan bahwa semua sintak terlaksana. Selain itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dikolaborasikan dengan penggunaan media *PowerPoint* yang merupakan suatu media pembelajaran dengan memuat berbagai fitur seperti teks, audio, gambar, evaluasi dan animasi yang membantu proses pembelajaran menjadi menyenangkan, aktif, dan menarik bagi siswa (Wirawan, 2022).

Penerapan media *PowerPoint* interaktif pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah kolaborasi yang tepat karena terdapat sintak *Games* dan *Tournament* pada model tersebut. Sehingga, media dapat dirancang dengan menambahkan permainan ataupun kuis yang menarik. Sya'adah, Sutrisno, & Happy (2023) menyatakan bahwa suatu pembelajaran yang di dalamnya terdapat pertandingan (*tournament*) dapat menarik perhatian siswa, sehingga menjadikan suasana belajar menjadi kompetitif, menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar

yang tertarik pada kegiatan permainan (Wulandari, Susilo, & Kuswandi, 2017). Dengan demikian model ini tidak hanya mendukung hasil belajar yang optimal tetapi juga menciptakan pembelajaran yang terpusat pada siswa, menarik, kompetitif, dan menyenangkan. Pernyataan tersebut diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Hidayatus (2022) bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menjadikan siswa turut terlibat aktif dan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga memiliki beberapa kekurangan menurut Hidayatus (2022) yakni, 1) Membutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga siswa yang memiliki kemampuan di bawah siswa lainnya merasa terhambat, 2) Adanya tantangan dalam mengkolaborasikan kemampuan individual siswa bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya, 3) Penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah

prestasi dari setiap individu siswa, 4) Dengan adanya kondisi belajar bersama dapat menimbulkan pemahaman yang tidak sesuai dengan harapan.

Kekurangan perihal waktu yang relative lama dalam memahami filosofi pembelajaran tim dapat di atasi dengan memantau dan memberikan bimbingan kepada setiap kelompok dalam proses kerjasama dan mengarahkan setiap anggota untuk memilih peran masing-masing. Hal ini bertujuan agar kemampuan individual siswa dapat dikolaborasikan dengan kemampuan kerjasamanya. Aktivitas-aktivitas ini mendorong siswa untuk berinteraksi, bertukar ide, saling menghargai, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama (Maesaroh, Muthali'in, & Iskak, 2024). Selain itu, kekurangan perihal penilaian yang didasarkan pada kerja kelompok berpotensi menimbulkan perbedaan antara pencapaian hasil belajar dalam kelompok dengan pencapaian individu dapat di atasi dengan membuat lembar penilaian kelompok maupun untuk mencapai hasil belajar yang optimal pada masing-masing siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah

dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media PowerPoint interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 46 Cakranegara. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai t -hitung $-3,175$ lebih besar dari t -tabel $2,014$ dan nilai signifikansi (p -value) sebesar $0,003$ lebih kecil dari $0,025$. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsah, G., Sadiyah, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219-229.
- Aritonang, I. B., Martin, R., dan Akbar, W. (2021). Peran Model Pembelajaran Blanded Learning Dalam Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar PPKN di Kelas V UPTD SPF SDN Teluk Rumbia. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 1–14.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis RME materi aljabar kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217–226. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Lutfi, K. A. &. (2024). Penerapan Model Role Playing dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional dan Pbulikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 485–492.
- Maesaroh, R. W., Muthali'in, A., & Iskak. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dengan Metode TGT Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas XE1 SMA Muhammadiyah 3 Surakarta. *Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 423–434. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.388>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(3), 418.
- Najlavillia Putri, A., Zulkarnain, I., & Juhairiah, J. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *SENPIKA*, 26–34(3).
- Rasmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu: untuk meningkatkan profesionalitas guru*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Suandita, I. M. Y., & Rati, N. W. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games

- Tournament Berbantuan
PowerPoint Interaktif
Meningkatkan Hasil Belajar IPA
Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
*Jurnal Media dan Teknologi
Pendidikan*, 4(1), 28-
41. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.62164>
- Sya'adah, U., Sutrisno, S., & Happy, N. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Kartu Soal Terhadap Minat dan Hasil Belajar siswa. *AKSIOMA: Journal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(2), 147-158.
- Wirawan, I. M. T. A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPA kelas V sekolah dasar* (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha). Diambil dari <https://repo.undiksha.ac.id/11344/>
- Wulandari, R., Susilo, H. & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian dan Pengembangan*. 2(11). 149-1501. <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759>
- Yustianawati, R., & Nugroho, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar PPKN Kelas IV Di SD Negeri 1 Karanggintung. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 2457-2468. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2786>