

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023

Elsa Mukti Sari¹, Anita Trisiana², Sarafuddin³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi

²Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Slamet Riyadi

e-mail: Elsamuktisari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak dari metode pembelajaran Turnamen Permainan Tim (*Teams Games Tournament* atau TGT) terhadap kemahiran membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri Gandekan Surakarta selama tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gandekan Surakarta dan menggunakan pendekatan Kuantitatif. Populasi penelitian melibatkan seluruh peserta didik kelas II, yang berjumlah 28 siswa. Sampel penelitian terdiri dari peserta didik kelas II di SDN Gandekan Surakarta. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Uji coba instrumen melibatkan 6 butir soal untuk uji validitas, yang menunjukkan hasil yang andal (reliable). Ada 6 soal dengan daya pembeda yang baik, cukup, dan jelek. Kesulitan soal dibagi menjadi 5 soal mudah dan 1 soal sedang. Analisis data melibatkan uji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dan uji hipotesis dengan rumus paired sample t-test. Hasil pretest menunjukkan rata-rata 60,964, sementara hasil posttest menunjukkan rata-rata 74,321. Terjadi peningkatan yang signifikan antara pretest dan posttest. Analisis data menggunakan paired sample t-test menghasilkan nilai thitung sebesar 4,941, sementara ttabel adalah 1,703 dengan derajat bebas (d.b) sebesar 27 pada tingkat signifikansi 5%. Dengan thitung > ttabel (4,941 > 1,703), hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Gandekan Surakarta pada tahun ajaran 2022/2023.

Kata kunci: *Bahasa Indonesia, Kemampuan Membaca, Teams Games Tournament (TGT)*

Abstract

This study aims to investigate the impact of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning method on students' reading skills in the Indonesian language subject in class II SD Negeri Gandekan Surakarta during the 2022/2023 school year. This research was conducted at SD Negeri Gandekan Surakarta and used a quantitative approach. The research population involved all grade II students, totaling 28 students. The research sample consisted of second grade students at SDN Gandekan Surakarta. Data collection is done through observation, tests, and documentation. The instrument trial involved 6 questions for validity testing, which showed reliable results. There are 6 questions with good, fair, and bad discriminating power. The difficulty of the questions is divided into 5 easy questions and 1 medium question. Data analysis involved a normality test using the Kolmogorov-Smirnov formula and hypothesis testing using the paired sample t-test formula. The pretest results show an average of 60.964, while the posttest results show an average of 74.321. There was a significant

increase between pretest and posttest. Data analysis using the paired sample t-test produced a tcount of 4.941, while the ttable was 1.703 with a degree of freedom (d.b) of 27 at a 5% significance level. With tcount > ttable (4.941 > 1.703), the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected. Thus, this study concludes that the use of the Teams Games Tournament (TGT) learning method has a positive effect on students' reading abilities in the Indonesian language subject in class II SDN Gandekan Surakarta in the 2022/2023 academic year.

Keywords : *Indonesian, Reading Abilit, Teams Games Tournament(TGT)*

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca pada kehidupan sehari-hari dipengaruhi pendidikan pada generasi masa depan untuk mewujudkan nilai luhur dan bangsa Indonesia. Trisiana (2020) menjelaskan bahwa kegiatan membaca merupakan hal yang utama dalam pembelajaran, sehingga keberhasilan dalam pembelajaran juga ditentukan oleh sejauh mana membaca tersebut. Dari persoalan permasalahan pada pendidikan terutama membaca dapat diperbaiki, solusinya adalah menumbuhkan dan meningkatkan suasana belajar yang menarik dan aktif sehingga peserta didik bisa mencapai kemampuannya dengan baik yang dimilikinya. Hal ini sesuai dengan penelitian Sigit Vebrianto (2016) menyatakan bahwa kemampuan membaca peserta didik pemahaman kelompok peserta yang memiliki pengetahuan awal tinggi maupun rendah dengan menggunakan model konvensional. SDN Gandekan Surakarta menggunakan kurikulum 2013 pendekatan saintifik atau metode ilmiah, metode pada pembelajaran yaitu kegiatan menjelaskan, bertanya, berdiskusi, mencoba, menalar serta berkomunikasi. Salah satu kegiatan pada pembelajaran adalah membaca terutama pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang bersifat wajib bagi peserta didik agar bisa mengikuti pembelajaran dengan baik. Harianto (2020) Kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca.

Sekolah maupun guru menangani peserta didik yang belum bisa membaca membutuhkan proses yang lama dan perlahan agar peserta didik bisa membaca, maka pembelajaran berjalan dengan baik. Bahasa Indonesia terdapat banyak bacaan yang lebih menantang untuk peserta didik dalam berlatih membaca dan banyak kosakata. Perolehan informasi mengenai masalah yang terjadi dapat dilakukan dengan wawancara dan observasi pada proses pembelajaran di kelas Trisiana, A (2015: 111). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari senin, 2 Desember 2022 dengan wali kelas II SDN Gandekan Surakarta bahwa guru telah memberikan pengajaran agar kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah diberikan meningkat. Namun, cara yang dilakukan oleh guru belum meningkat atau berhasil dalam kemampuan membaca. Peserta didik mengalami kesulitan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, karena guru belum memfokuskan penggunaan model yang digunakan. Pada nilai pembelajaran berlangsung mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN Gandekan Surakarta yang berjumlah 28 peserta didik.

Pengertian Pembelajaran TGT, menurut Hamdani (2011) adalah, "metodologi pembelajaran kooperatif yang mencakup aktivitas semua siswa tanpa membedakan status, memasukkan peran peserta didik sebagai teman sebaya, dan memasukkan unsur bermain dan penguatan. Dengan model Teams Games Tournament (TGT), peserta didik dapat belajar lebih santai dan mendorong tanggung jawab, kerjasama, kompetisi yang sehat dan partisipasi dalam pembelajaran. Model Teams Games Tournament model yang menggunakan permainan dan turnamen untuk mendapatkan nilai yang lebih optimal dan merasakan kegembiraan dengan kemampuannya masing-masing Menurut Sarkiyah (2016). Trisiana et al (2015) mengemukakan bahwa pada proses pembelajaran perlu dirancang suatu model yang dapat membantu siswa untuk menyalurkan dan meningkatkan potensi yang ada dalam dirinya agar menjadi cerdas dan bertanggung jawab sehingga tercipta

pembelajaran yang humanis. Manfaat dari model pembelajaran Teams Games Tournament ialah dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga lebih dominan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Mulyono (2016) adapun tahapan pelaksanaan penggunaan model TGT atau sintaksnya adalah: (1) penyajian kelas, (2) membuat kelompok, (3) permainan, (4) pertandingan, (5) penghargaan.

Menurut penelitian sebelumnya dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca” oleh berpendapat bahwa model TGT dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Pada saat proses pembelajaran lingkungan kelas atau belajar yang menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dengan adanya model TGT. Model TGT adalah model yang tidak membedakan ras dan status social, yang mana dapat menghambat pembelajaran.

Kesimpulan dari penjelasan ini menyatakan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN Gandekan Surakarta peserta didik memiliki keaktifan yang baik dan meningkatkan, memahami materi yang diberikan oleh guru. Sehingga kemampuan membaca yang didapatkan menjadi meningkat, oleh karena itu, penelitian ini diberi judul ‘ Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sugiyono (2015:107) mengatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan maka penelitian ini terdapat sebuah perlakuan yang sedang diamati. Desain penelitian adalah desain *Pretest* dan *Posttest One Group Design*. Penelitian ini menggunakan satu kelas yang akan dilakukan eksperimen dengan tahap tes kemampuan membaca dan control akan dilakukan dengan kegiatan *pretest* dan *posttest*. Kegiatan *pretest* ini dilakukan dengan model konvensional pada saat penyampaian materi lingkungan sehat dan bersih pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan kegiatan *posttest* yang dilakukan *posttest* sesudah diberikan *treatment* menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Teknik Sampling pada penelitian ini adalah sampel jenuh yang artinya semua anggota populasi sebagai anggota populasi sebagai sampel. Sampel penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SDN Gandekan Surakarta tahun pelajaran 2022/2023.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, tes, dokumentasi. Observasi digunakan untuk pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati, Tes yang digunakan peneliti ialah *pretest* dan *posttest* yang diuji cobakan kepada peserta didik, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan informasi memperkuat hasil observasi dan pendukung peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II SDN Gandekan Surakarta Sebelum Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Tabel 1. Distribusi Statistik Sebelum Diberi *Treatment* (Pretest)

Variabel	Keterangan	Posttest
Hasil kemampuan membaca peserta didik pada bahasa Indonesia sebelum menggunakan	Mean	60.964
	Median	64
	Modus	83

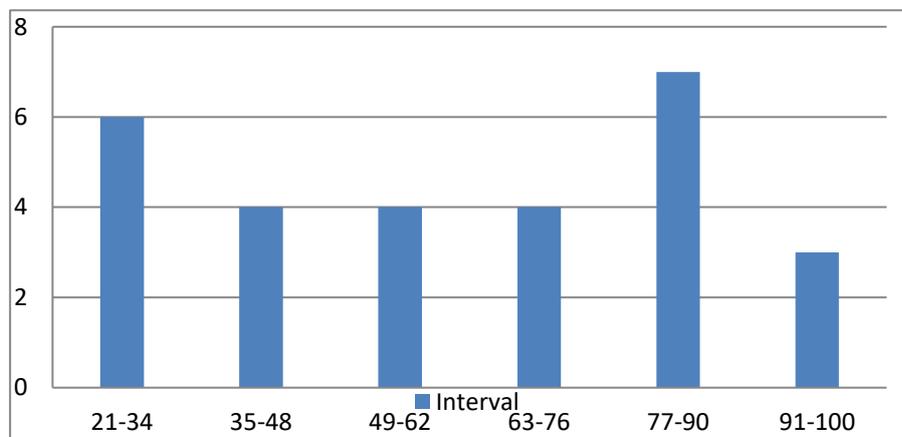
model pembelajaran TGT	Standar Deviasi	24.655
	Nilai Minimum	21
	Nilai Maksimum	100

Data diatas digunakan sebagai acuan untuk menghitung banyak kelas dan panjang interval kelas berdasarkan median, mean, standar deviasi, nilai minimum. Hasil yang didapat dari banyaknya kelas ada 6 dan panjang interval kelas ada 14 dapat ditemui pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Membaca sebelum diberikan *Treatment* (Pretest)

Interval	X	X ²	F	Cfb	F.X	F.X ²
21-34	27,5	756,25	6	6	165	4537,5
35-48	41,5	1722,25	4	10	166	6889
49-62	55,5	3080,25	4	14	222	12321
63-76	69,5	4830,25	4	18	278	19321
77-90	83,5	6972,25	7	25	584,5	48805,75
91-100	95,5	9120,25	3	28	286,5	27360,75
Jumlah			28		1702	119.235

Dari data distribusi frekuensi di atas, bahwa dapat di simpulkan kelas interval 21-34 memiliki frekuensi atau kekerapan muncul sebanyak 6, 35-48 memiliki frekuensi 4, 49-62 memiliki frekuensi 4, 63-62 memiliki frekuensi 4, 63-76 memiliki frekuensi 4, 77-90 memiliki frekuensi 7, 91-100 memiliki frekuensi 3 peserta didik. Bentuk grafik berdasarkan data diatas adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Kemampuan Membaca Sebelum diberikan

Treatment (*Pretest*)

Grafik menunjukkan jika nilai kemampuan membaca peserta didik masih dalam kelompok rendah atau kurang dari maksimum, dengan hanya terdapat 4 peserta didik yang mencapai nilai lebih tinggi dari KKM. Dengan hasil tersebut, selama proses pembelajaran guru akan memberikan treatmen dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Deskripsi Data Hasil Kemampuan Membaca Peserta Didik kelas II SDN Gandekan Surakarta Sesudah Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan dari pelaksanaan *Posttest* ini untuk mengetahui nilai kemampuan membaca setelah diberi *treatment* dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh nilai maksimum 100 dan nilai minimum 50, dengan *mean* 74,32, *median* 77, *modus* 83, Standar deviasai 13.869. Berikut adalah deskriptif statistik nilai *posttest* sesudah diberi *treatment*:

Tabel 3. Distribusi Statistik Hasil Kemampuan Membaca Sesudah Diberikan *Treatment* (*Posttets*)

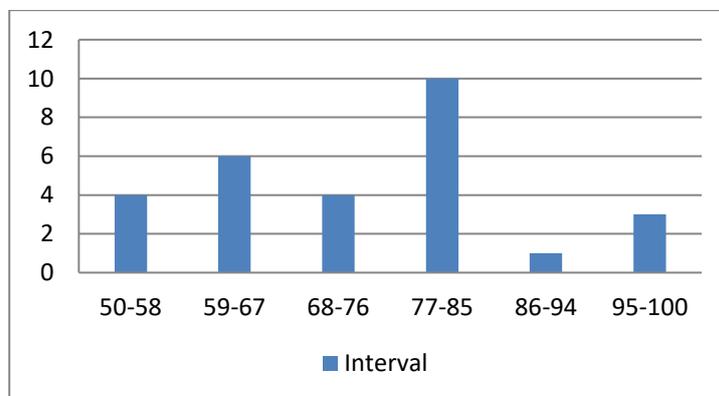
Variabel	Keterangan	Postest
Hasil kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia sesudah menggunakan model pembelajaran TGT	Mean	74.321
	Median	77
	Modus	83
	Standar Deviasi	13.869
	Nilai Minimum	50
	Nilai Maksimum	100

Data-data yang telah dipaparkan pada tabel di atas, digunakan untuk membantu peneliti menghitung banyak kelas dan panjang interval kelas berdasarkan *Mean*, *median*, *modus*, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi. Hasil yang di dapat dari banyaknya kelas ada 6 dan panjang interval kelas ada 14. Dapat diamati pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi frekuensi Hasil Kemampuan Membaca Peserta Didik Sesudah diberikan *Treatment* (*Posttest*)

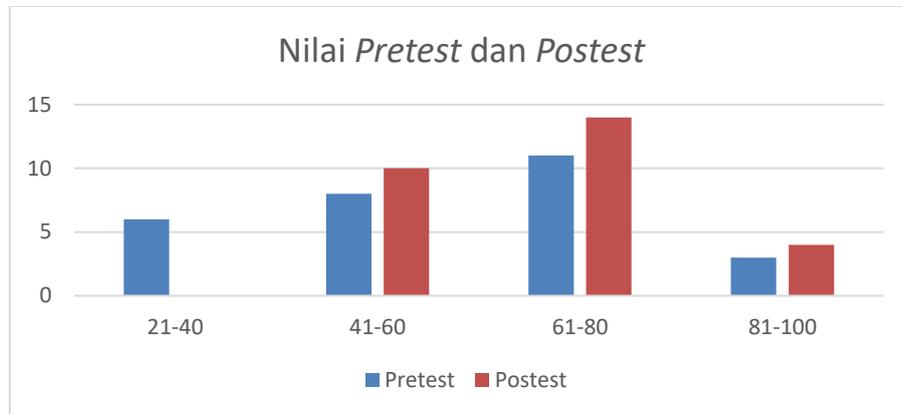
Interval	X	X ²	F	Cfb	F.X	F.X ²
50-58	54	2916	4	4	216	11664
59-67	63	3969	6	10	378	23814
68-76	72	5184	4	14	288	20736
77-85	81	6561	10	24	810	65610
86-94	90	8100	1	25	90	8100
95-100	97,5	9506,25	3	28	292,5	28518,75
Jumlah			28		2074,5	158.442,75

Dari data distribusi frekuensi di atas, bahwa dapat disimpulkan kelas interval 50-58 memiliki frekuensi atau kekerapan muncul sebanyak 4, 59-67 memiliki frekuensi 6, 68-76 memiliki frekuensi 4, 77-85 memiliki frekuensi 10, 86-94 memiliki frekuensi 1, 95-100 memiliki frekuensi 3, Bentuk grafik berdasarkan data diatas adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil Kemampuan Membaca Peserta Didik sesudah diberi *Treatment* (*Posttest*)

Menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT, nilai kemampuan membaca dapat mengalami peningkatan terbukti terdapat 22 peserta didik menerima nilai kemampuan membaca di atas KKM dan hanya ada 6 yang menerima kurang dari KKM setelah ditentukan. Berikut gambaran dari grafik nilai *Pretest* dan *Posttest*.



Gambar 3. Grafik Nilai Pretest dan Posttest

Dari grafik di atas, nilai kemampuan membaca peserta didik meningkat setelah menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rata-rata yang diperoleh sebelum diberikan *treatment* yaitu 60,9. Sedangkan setelah diberikan *treatment* rata-rata yang diperoleh peserta didik menjadi 74,3. Maka hasil *pretest* dan *posttest* terlihat dengan adanya perbedaan rata-rata.

Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk menguji dan mengetahui kenormalan data peneliti. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada dalam sebaran normal. Berdasarkan hasil uji statistik *Kolmogorov-Smirnov*. Nilai $KS\ sig > 0,05$ maka normal, jika data dikatakan tidak normal jika nilai $sig < 0,05$ berarti data penelitian tidak normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Keterangan
	Statistik	Df	Sig.	
Pretest	.218	28	0.182	Normal
Posttest	.155	28	0.320	Normal

Berdasarkan perhitungan data statistik diperoleh data nilai KS atau nilai $sig\ pretest$ yaitu $0,182 > 0,05$ dan nilai $sig\ posttest$ yaitu $0,320 > 0,05$. Dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat data (uji normalitas) yang hasilnya normal, maka tahap selanjutnya menguji hipotesis yang rumus *paired sample t-test* berbantuan SPSS. Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Hasil uji hipotesis yang didapat adalah:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis *Paired Sample Statistic*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	PRETES T	60.9643	28	24.65538	4.65943
	POSTES T	74.3214	28	13.86991	2.62117

Menurut tabel di atas, di ketahui hasil mean dari hasil *prettest* adalah 60,9643 dan mean dari nilai *posttest* adalah 74,3214. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan membaca.

Tabel 7. Hasil Uji *Paired Sample Test*

		Paired Differences				t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	PRETEST - POSTEST	13.35714	14.30414	2.70323	18.90371	-7.81058	4.941	.000

Berdasarkan tabel di atas, untuk mencari $t_{hitung} = 4.941$ dan nilai t_{tabel} dengan $d.b = (n-1)$ jadi $(28 - 1) = 27$ dengan taraf signifikan 0,05 yaitu 1.703. Dapat disimpulkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4.941 > 1.703$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Diperoleh hasil perhitungan menyatakan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran tahun pelajaran 2022/ 2023.”

H_o : Nilai $t_{hitung} <$ nilai t_{tabel} maka, tidak ada pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan membaca pada peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN Gandekan Surakarta tahun pelajaran 2022.2023.

H_a : Nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} maka, ada pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan membaca pada peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN Gandekan Surakarta tahun pelajaran 2022.2023.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN Gandekan Surakarta tahun pelajaran 2022/2023, berikut hasil yang diperoleh dari penelitian sebagai berikut.:

Hasil analisis yang sudah dilaksanakan, terdapat perbedaan hasil kemampuan membaca sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) di SDN Gandekan Surakarta tahun Pelajaran 2022/2023. Hasil *prettest* rata-rata yang diperoleh 60,964, sedangkan hasil *posttest* rata-rata yang diperoleh 74,321, hal tersebut bisa dilihat terjadi peningkatan antara *prettest* dengan *posttest*. Hasil analisis data menggunakan *paired sample t-test*, memperoleh nilai $t_{hitung} = 4.941$ dan t_{tabel} dengan $d.b = (n-1)$ sehingga $(28-1) = 27$ pada taraf sig sebesar 0,05, yaitu 1,703. Sehingga disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4.941 > 1.703$ yaitu berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN Gandekan Surakarta tahun pelajaran 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwijayanti, Nora, A Anita Trisiana and Daniel Joko Septonanto. 2021. P miah. Makalah disajikan dalam Seminar Lokakarya Penulisan artikel eningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Cerita Anak melalui Penggunaan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, and Kinesthethic (VAK). *Jurnal Research Fair Unisri*. Vol. 5, No. 2, h. 1-5.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Harianto, E. 2020. Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Didaktika*. Vol. 9, No. 1, h. 1-8.
- Mukti, Kinanti Wahyu Trisna, Anita Trisiana and Ani Restuningsih. 2023. Analisis Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar Menggunakann Tes Early Grade Reading Assesment. *Journal On Teacher Education*. Vol. 4, No. 3, h. 377-388.
- Mulyono, A. 2016. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, dan Remediasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahmawati, Sindy, Anita Trisiana, and Muhklis Musthofa. 2023. Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusi*. Vol. 7, No. 1, h. 3826-2831.
- Sarkiyah. 2016. Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Alkhairaat Uemalingku Kecamatan Ampana Kota. *Jurnal Kreatif Tadulako*. Vol. 4, No. 4, h. 139-140.
- Sugiyono, 2015. *Metodologi Penelitian*, Bandung: Alfabeta
- Susilo, S. V. 2016. Pengaruh Model Team Games Tournament dan Group Investigasi serta Pengetahuan Awal Siswa Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 2, No. 2, h. 61-63.
- Trisiana, Ana and Sutoyo. 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter dan Implikasinya Terhadap Penguatan *Civic Responcibility* di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Jurnal Eksplorasi*, Vol. XXVII, No. 2, h. 532-539.
- Trisiana, Ana. 2020. A New Paradigm of Characyer Education During Covid-19 Pandemic: Comparative Analysis Towards Digital Revolution. *Advances in Social Science, Education and Humaities Resaearch*, Vol. 524, h. 17-29.