

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang setelah mempelajari suatu objek (pengalaman, sikap, atau keterampilan) karena belajar adalah modifikasi, atau memperteguh kelakuan keakuan melalui pengalaman dari interaksi dengan lingkungannya. Di dalam itu terdapat makna, bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan hasil ataupun tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, melainkan lebih luas daripada itu yaitu mengalami hasil belajar bukan penguasaan adalah, melainkan perubahan tingkah laku .

Menurut Surya (2022: 150) definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Menurut teori ini dalam belajar yang paling penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Oleh karena itu, belajar dapat disimpulkan sebagai suatu usaha sadar yang dilakukan individu dalam perubahan tingkah lakunya baik melalui pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Pengertian Mengajar adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa, dalam pandangan tradisional, mengajar dimaknai sebagai penyerahan kebudayaan berupa pengetahuan, pengalaman, dan kecakapan kepada

siswa. Ini sungguh merupakan pradigma lama tentang mengajar. Guru merasa serba tahu dan memiliki kemampuan dan pengetahuan lebih daripada siswa.

Dalam Konteks Sekarang Tidak bisa dipungkiri kalau ada siswa yang memiliki pengetahuan lebih banyak tentang satu hal dibanding guru karena sumber belajar ada dimana-mana. Pengertian mengajar dalam konteks sekarang menurut Arsyad (2019: 5) adalah (a) membimbing siswa tentang cara belajar, bukan mengajari siswa tentang suatu materi ajar, (b) mengatur lingkungan agar terjadi proses belajar-mengajar yang diharapkan.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Pembelajaran menurut Djamaluddin (2019 : 13) menyatakan pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terdapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Istilah pembelajaran pada dasarnya mencakup dua konsep yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Menurut teori belajar kognitif, belajar adalah perubahan persepsi dan perubahan pemahaman.

Kleden (2012:12) berpendapat bahwa belajar pada dasarnya berarti mempraktikkan sesuatu berarti mengetahui sesuatu, sedangkan belajar sesuatu berarti mengetahui sesuatu. Pembelajaran memiliki arti yang hampir mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya memiliki konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, pendidik mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai suatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif)

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sari (2021:67) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah capaian kompetensi siswa yang dapat diukur selama dan proses pembelajaran dengan lingkup hasil belajar mencakup ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Mahdalena and Sain (2020:129) berpendapat mengenai perubahan-perubahan yang dialami siswa akibat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas disebut dengan hasil belajar, dan juga dapat meningkatkan keberhasilannya dalam memahami materi yang diajarkan. Hasil belajar dinyatakan dalam bentuk skor berdasarkan kompetensi yang telah dicapai siswa dan dapat pula dinyatakan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Hidayati (2021:17) hasil yang menunjukkan keberhasilan siswa dalam meningkatkan kemampuannya setelah berakhirnya proses pembelajaran yang diukur melalui sebuah tes atau ujian merupakan pengertian dari hasil belajar. Hal tersebut sejalan dengan Oemar Hamalik (Utami and Harini 2014:192) yang mengemukakan hasil belajar dapat disebut juga sebagai prestasi belajar, dan prestasi belajar adalah ukuran seberapa banyak siswa belajar melalui perilaku mereka.

Hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran baik secara lisan maupun tulisan adalah perubahan tingkat keterampilan seorang siswa. Mencakup tiga bidang yaitu kognitif, sikap, dan psikomotor, dapat digunakan untuk menentukan Tingkat Kemahiran siswa (Saragih dkk 2021:2646).

Menurut Kristin (2020:92), adalah hasil kemajuan siswa menuju tujuan belajar yang telah ditentukan. Kemajuan diukur dari aspek kognitif (pengetahuan), dan hasil belajar dievaluasi menggunakan soal pilihan ganda yang diberikan kepada siswa oleh peneliti.

Berdasarkan beberapa sudut pandang di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah tolak ukur siswa pada akhir pembelajaran. Tingkat keberhasilan siswa dalam segi pengetahuan yaitu hasil belajar. Hasil belajar juga dapat berfungsi sebagai evaluasi bagi guru agar dapat memperbaiki kinerjanya dalam proses pembelajaran.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Menurut Samu dkk (2022:2) model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah jenis model pembelajaran kooperatif yang memerlukan keterlibatan partisipasi semua siswa, terlepas dari posisi mereka, penggunaan tutor sebaya, dan dimasukkannya permainan dan penguatan. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan sebagai bagian dari paradigma pembelajaran kooperatif, dimana siswa dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari lima sampai enam teman sebaya dengan bakat, jenis kelamin, dan suku yang berbeda-beda (Fathurrohman 2021:55).

Menurut Jhoni (2020:105) *Teams Games Tournament (TGT)* adalah pendekatan pembelajaran kooperatif yang memasangkan siswa yang memiliki kemampuan serupa untuk bersaing mendapatkan nilai terbaik dalam turnamen pembelajaran akademik. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pengetahuan, menumbuhkan persaingan yang sehat, meningkatkan kerja sama kelompok, melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, dan membantu mereka mengembangkan sikap sosial yang positif.

Joyce (2017:110) perlu diketahui bahwa bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan dapat mendorong timbulnya rasa tanggung jawab baik pada individu maupun kelompoknya merupakan pengertian dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Melibatkan siswa yang bekerja sama sebagai tutor sebaya dan menggabungkan elemen permainan dengan tujuan memperoleh skor atau nilai kognitif tertinggi. Semua siswa mengikuti kegiatan tanpa harus berada dalam kelompok status yang berbeda.

Khailah (2022:446) mengatakan bermain permainan secara tim merupakan salah satu cara penerapan konsep pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, peserta didik diharapkan mampu bersaing antara satu tim dengan tim yang lainnya dan saling berkompetes sehingga pengetahuan diantara mereka dapat meningkat.

Dari beberapa sudut pandang tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu suatu model pembelajaran berbasis permainan dimana partisipasi semua siswa dalam pelaksanaannya.

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Sebuah model pembelajaran tentunya mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Menurut Shoimin kelebihan model pembelajaran TGT, yaitu:

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya,
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai antar anggota kelompoknya,
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Adapun kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ini menurut Shoimin, yaitu:

1. Guru membutuhkan waktu yang lama
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki beberapa kelebihan seperti menjadikan siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, pemahaman lebih mendalam mengenai materi, siswa menjadi lebih semangat dalam pembelajaran, disamping itu pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* juga memiliki beberapa kelemahan yaitu, membutuhkan waktu yang cukup lama dalam penerapannya, memungkinkan terjadinya kegaduhan dalam kelas, dan menjadikan siswa terbiasa dengan adanya hadiah.

2.1.7 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat diterapkan dengan memperhatikan unsur-unsur yang penting di dalam *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai berikut:

- a. Presentasi kelas

Materi *Teams Games Tournament (TGT)* pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, presentasi kelas dengan

pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar – benar berfokus pada unit *Teams Games Tournament (TGT)* para siswa akan menyadari bahwa siswa harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu siswa mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis siswa menentukan skor tim.

b. Tim atau kelompok

Tim terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar – benar belajar, dan lebih khususnya untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

c. Game (Permainan)

Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir.

e. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat siswa.

Berdasarkan nilai perkembangan yang diperoleh tim terdapat tiga penghargaan yang diberikan untuk prestasi tim:

1. *Super Team* (Tim Terbaik). Diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata lebih besar dari kelompok lainnya.
2. *Great Team* (Tim hebat). Diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata terbaik kedua.
3. *Good Team* (Tim baik). Diberikan kepada kelompok dengan skor rata-rata terbaik ketiga.

2.1.8 Pengertian Mata Pelajaran PPKn

Menurut Magdalena dkk (2020:420) Pendidikan kewarganegaraan adalah Pendidikan yang menekankan kewajiban, menghargai hak, dan mendidik warga negara tentang tanggung- jawabnya agar semua kegiatan sesuai dengan tujuan dan aspirasi negara serta tidak menyimpang dari harapan. Pendidikan ini diberikan kepada anak-anak pada semua jenjang , dimulai dari sekolah dasar hingga pasca sekolah menengah, guna menghasilkan penerus yang cakap dan siap mengatur kehidupan berbangsa dan bernegara.

Menurut Telaumbanua (2020:16) tujuan dari Pendidikan kewarganegaraan adalah untuk mengekspos pemuda dan siswa untuk pengalaman di sekolah mereka yang memberikan pemahaman yang komprehensif kewarganegaraan sebagai hak dan tanggung jawab dalam lingkungan yang demokratis.

Sarinah and Harmaini (2022:17) berpendapat Pendidikan kewarganegaraan merupakan yang disengaja dan terorganisir untuk meningkatkan kesadaran warga negara akan hak dan tanggung jawabnya dalam membela negara, demi kejayaan dan kelangsungan hidup bangsa, dengan cara membina jati diri dan moral bangsa. Dalam rangka menjaga kelangsungan kehidupan berbangsa dan bernegara.

2.1.9 Pendidikan Pancasila Materi Hak dan Kewajiban

1.2 Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila dengan materi hak dan kewajiban adalah pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, yang memahami serta mengamalkan hak dan kewajibannya sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Materi ini menekankan bahwa hak dan kewajiban warga negara bersumber dan berlandaskan pada kelima sila Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara Indonesia.

1.2 Pengertian Pendidikan Pancasila Menurut Ahli

1. Natonagoro (2020:21)

Pendidikan Pancasila adalah usaha sadar untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa, sehingga peserta didik mampu menempatkan diri sebagai manusia Indonesia seutuhnya yang bermoral, beriman, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

2. Kaelan (2023:44)

Pendidikan Pancasila merupakan proses internalisasi nilai-nilai Pancasila yang dilakukan secara sistematis dan terarah melalui pembelajaran, agar peserta didik memiliki kesadaran ideologis dan mampu mengimplementasikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tilaar (2021:98)

Pendidikan Pancasila adalah sarana pembentukan karakter bangsa (nation character building) yang berfungsi menanamkan nilai kemanusiaan, kebangsaan, dan demokrasi, sehingga peserta didik mampu menghadapi tantangan global dengan tetap berpegang pada jati diri bangsa.

1.3 Pengertian Hak dan Kewajiban

- a. Hak adalah sesuatu yang wajar untuk diterima oleh setiap anak sejak lahir, sebagai anugerah dari Tuhan, misalnya hak untuk hidup, bermain, belajar, dan mendapatkan kasih sayang.
- b. Kewajiban adalah sesuatu yang harus dilakukan atau dilaksanakan oleh setiap anak agar hak yang dimiliki tetap terjaga dan kehidupan menjadi seimbang, misalnya kewajiban belajar, patuh pada orang tua, menjaga kebersihan, dan menghormati guru.

1.4 Macam-Macam Hak Anak

Menurut Konvensi Hak Anak (PBB) dan Undang-Undang Perlindungan Anak No.

35 Tahun 2014, adalah meliputi:

- a. Hak untuk hidup : Mendapat makanan bergizi, pakaian, dan tempat tinggal.
- b. Hak untuk tumbuh dan berkembang : Belajar di sekolah, bermain, berolahraga, dan mengembangkan bakat.
- c. Hak untuk mendapat perlindungan : Dilindungi dari kekerasan, diskriminasi, perundungan (bullying), dan eksploitasi.
- d. Hak untuk berpartisipasi : Didengar pendapatnya, berorganisasi sesuai usia, dan berperan dalam kegiatan sekolah

1.5 Macam-Macam Kewajiban Anak

Kewajiban anak di rumah, sekolah, dan adalah antara lain:

a. Kewajiban di Rumah

1. Patuh pada orang tua.

2. Membantu pekerjaan rumah sesuai kemampuan (merapikan tempat tidur, menyapu).
3. Menjaga sopan santun terhadap anggota keluarga

b. Kewajiban di Sekolah

1. Belajar dengan rajin.
2. Menghormati guru dan teman.
3. Menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah.
4. Mentaati tata tertib sekolah.

c. Kewajiban di Lingkungan Masyarakat

1. Menjaga kebersihan lingkungan.
2. Tidak merusak fasilitas umum.
3. Ikut serta dalam kegiatan adalah, seperti kerja bakti.

Contoh Hak dan Kewajiban Anak di Sekolah, di Rumah, dan di Masyarakat

a. Contoh Gambar Hak dan Kewajiban di Rumah



Gambar 2.1 Hak Siswa di Rumah

Sumber : <https://youtu.be/rqWGWoGXYLE?si=vybgL0B-ELezSTE7>

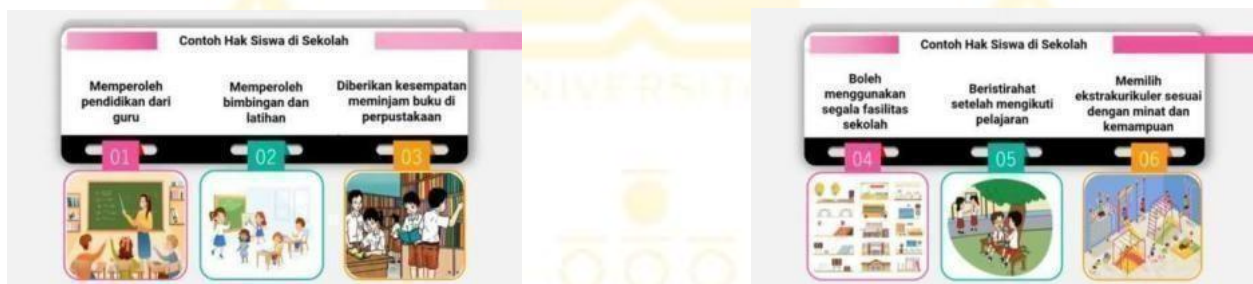




Gambar 2.2 Kewajiban Siswa di Rumah

Sumber : <https://youtu.be/rqWGWoGXYLE?si=vybgL0B-ELezSTE7>

b. Contoh Hak dan Kewajiban di Sekolah



Gambar 2.3 Hak Siswa di Sekolah

Sumber : <https://youtu.be/rqWGWoGXYLE?si=vybgL0B-ELezSTE7>



Gambar 2.4 Kewajiban Siswa di Sekolah

Sumber : <https://youtu.be/rqWGWoGXYLE?si=vybgL0B-ELezSTE7>

c. Contoh hak dan Kewajiban di Masyarakat



Gambar 2.5 Hak Siswa di Masyarakat

Sumber : <https://youtu.be/rqWGWoGXYLE?si=vybgL0B-ELezSTE7>



Gambar 2.6 Kewajiban Siswa di Masyarakat

Sumber : <https://youtu.be/rqWGWoGXYLE?si=vybgL0B-ELezSTE7>

2.2 Kerangka Berpikir

Menurut sugiyono (2020:60) Gambaran konseptual tentang bagaimana teori menghubungkan berbagai permasalahan yang telah ditentukan signifikan disebut kerangka berpikir.

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, pada pembelajaran di kelas kelas IV UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan proses PPKn cenderung membosankan dan monoton, sehingga hanya sebaian kecil siswa yang terlibat dalam prosesnya. Pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dapat dikatakan berhasil apabila siswa mendapat nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan oleh setiap sekolah. Tentu saja guru menerapkan strategi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat memperoleh nilai lebih tinggi dari KKTP yang telah ditetapkan.

Sulastri dkk (2021:92) mengungkapkan Evaluasi akhir terhadap suatu prosedur dan pengenalan yang telah diulang – ulang disebut hasil pembelajaran. Tentu saja guru harus menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran jika ingin meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams game Tournament (TGT)* mengajarkan konsep disertai aktivitas kelompok dan permainan. Model – model ini membahas preferensi pembelajaran individu dan seluruh keuntungan (Lastia 2021:75). Siswa diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model ini, dan hal ini diyakini akan meningkatkan semangat siswa untuk melakukannya, khususnya pada mata pelajaran PPKn.

2.3 Definisi Operasional

1. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalamann atau latihan yang diperkuat dengan menggunakan model *Team Game Tournamen (TGT)* pada mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban Kelas IV.

2. Mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar dengan menggunakan model *Teams Games Tournamen (TGT)* pada pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban Kelas IV.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik dengan guru atau sumber belajar.
4. PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) Pendidikan kewarganegaraan adalah Pendidikan yang menekankan kewajiban, menghargai hak, dan mendidik warga negara tentang tanggung- jawabnya agar semua kegiatan sesuai dengan tujuan dan aspirasi negara serta tidak menyimpang dari harapan.
5. Model pembelajaran *Team Game Tournamen (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengajak siswa untuk bermain, berkompetisi, kerja sama, dan mengumpulkan poin Ketika sedang belajar.
6. Hasil Belajar adalah hasil belajar siswa pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan menggunakan model *Teams Games Tournamen (TGT)* pada mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban Kelas IV
7. Materi Hak dan Kewajiban adalah salah satu judul bab dalam pembelajaran SD kelas IV. Didalam materi pembelajaran tersebut terdapat poin pembelajaran seperti mengetahui hak dan kewajiban siswa di rumah, sekolah dan Masyarakat..

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara. Karena

jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta – fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2017:63) “Hipotesis merupakan jawaban terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.

Ho: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran PPKn kelas IV di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan

Ha: Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar siswa materi hak dan pada mata pelajaran PPKN kelas IV di UPT SD Negeri 104181 Sunggal Kanan

