



Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Pemecahan Masalah Berbantuan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas X B di SMA Negeri 2 Singaraja

Ni Kadek Reka Puspita^{1*}, I Wayan Kertih², Ni Nyoman Asri Sidaryanti³, Sukadi⁴,
I Wayan Budiarta⁵

¹⁻⁵Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

*Penulis Korespondensi: reka.puspita@student.undiksha.ac.id

Abstract. *This study focuses on examining the effect of using the cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) assisted by Kahoot in optimizing students' problem-solving skills. The research method applied was Classroom Action Research (CAR), conducted through several cycles with stages including planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were students of class X.B at SMA Negeri 2 Singaraja. The results of the study indicate a significant improvement in students' problem-solving abilities after the implementation of the TGT model assisted by Kahoot. In cycle II, the students' average score reached 88.15, with a learning mastery level of 84.21%. Therefore, it can be concluded that the majority of students had met the minimum learning mastery indicators. In addition, the learning process became more active, interactive, and enjoyable, which increased student engagement in the classroom. In conclusion, the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) assisted by the Kahoot application has a positive impact on improving students' problem-solving abilities. Therefore, the use of game-based digital learning models and media is recommended to enhance the quality of both the learning process and learning outcomes.*

Keywords: *Cooperative Learning; Kahoot; Pancasila Education; Problem-Solving Skills; Teams Games Tournament (TGT).*

Abstrak. Kajian ini berfokus pada pengujian pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan Kahoot dalam mengoptimalkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah. Metode penelitian yang diterapkan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung melalui beberapa siklus, dengan tahapan meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.B SMA Negeri 2 Singaraja. Instrumen penelitian meliputi observasi, tes kemampuan pemecahan masalah, serta dokumentasi pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan adanya perkembangan yang signifikan pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah setelah penggunaan model TGT berbantuan Kahoot. Pada tahap siklus II, nilai rata-rata peserta didik berada pada angka 88,15 dengan tingkat ketuntasan mencapai 84,21%, sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa telah memenuhi indikator ketuntasan belajar minimum. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan aplikasi Kahoot memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Oleh karena itu, penggunaan model dan media pembelajaran berbasis permainan digital disarankan untuk diterapkan dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Kahoot; Kemampuan Pemecahan Masalah; Pembelajaran Kooperatif; Pendidikan Pancasila; Teams Games Tournament (TGT).

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, moral, serta jiwa nasionalisme peserta didik. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan sikap, nilai, dan keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai wadah

pembentukan karakter, terutama dalam membina tanggung jawab, kesadaran hukum, serta kepedulian sosial peserta didik (Monika & Adman dalam Andriani, 2019). Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan untuk menumbuhkan nilai-nilai cinta tanah air, sikap toleransi terhadap keragaman budaya dan etnis, serta penghormatan terhadap prinsip-prinsip demokrasi. Proses pembelajaran ini membantu siswa membentuk diri sebagai individu yang tidak hanya berprestasi secara intelektual, tetapi juga memiliki kestabilan emosi dan kecakapan sosial yang baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hermine Marshall (Arianti, 2018) yang menekankan bahwa motivasi belajar berkaitan erat dengan makna, nilai, dan manfaat dari suatu aktivitas belajar yang berperan dalam mendorong partisipasi peserta didik.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering kali masih bersifat konvensional, didominasi oleh metode ceramah, dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, siswa cenderung merasa bosan, pasif, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Banyak peserta didik menganggap Pendidikan Pancasila sebagai pelajaran yang monoton dan kurang menyenangkan karena lebih menitikberatkan pada aspek teoritis yang padat dan tidak dikaitkan secara langsung dengan realitas kehidupan sehari-hari (Budiarta, 2019).

Berdasarkan hasil observasi di kelas X.B SMA Negeri 2 Singaraja, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi dalam diskusi, minimnya interaksi, serta rendahnya minat dalam memahami materi. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga kemampuan pemecahan masalah mereka belum berkembang secara optimal. Banyak dari mereka tidak menunjukkan ketertarikan terhadap materi, jarang mengajukan pertanyaan kepada guru, enggan mengerjakan latihan, serta kurang aktif saat berdiskusi dalam kelompok. Hal ini mengindikasikan lemahnya motivasi internal untuk belajar, yang bisa jadi disebabkan oleh metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar siswa. Ketika guru mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah satu arah tanpa variasi aktivitas maupun media yang interaktif, siswa akan merasa jenuh dan tidak tertantang secara intelektual maupun emosional.

Dalam menjawab kendala tersebut, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, menciptakan proses belajar yang menyenangkan, dan mendukung pemahaman yang lebih bermakna. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai salah satu pilihan strategi

pembelajaran yang efektif. Wulandari dan Febriani (2023) menyatakan bahwa melalui pendekatan TGT, siswa tidak hanya didorong untuk bekerja sama secara kolektif demi keberhasilan kelompok, tetapi juga merasakan suasana kompetitif yang sehat, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar secara alami. Model pembelajaran ini mengombinasikan kegiatan kolaboratif dalam kelompok dengan elemen permainan dan kompetisi edukatif yang dapat mendorong peningkatan motivasi belajar serta partisipasi aktif peserta didik. Agar lebih menarik, model TGT dapat dipadukan dengan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi Kahoot, yang mampu menghadirkan pembelajaran interaktif melalui kuis berbasis permainan. Dengan penerapan model TGT berbantuan Kahoot, diharapkan siswa dapat lebih aktif, termotivasi, serta berperan dalam memperkuat kompetensi penyelesaian persoalan melalui proses belajar yang kolaboratif dan menyenangkan.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu pendekatan yang berfokus pada perbaikan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang terencana, berkelanjutan, dan dilaksanakan secara bersiklus. Rancangan penelitian mengacu pada model Kemmis dan Taggart yang mencakup empat tahapan pokok, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian berlangsung dalam dua siklus untuk memperoleh perkembangan keterampilan pemecahan masalah siswa secara maksimal. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi yang digunakan untuk memantau aktivitas peserta didik selama pembelajaran, tes kemampuan pemecahan masalah berupa 20 butir soal pilihan ganda yang diberikan melalui *pre-test* dan *post-test*, serta dokumentasi sebagai data pendukung berupa catatan dan bukti pelaksanaan pembelajaran. Prosedur penelitian diawali dengan menyusun perangkat pembelajaran, menyiapkan media Kahoot, dan merancang instrumen penelitian. Selanjutnya, tindakan dilakukan dengan menerapkan model TGT berbantuan Kahoot. Pada tahap pengamatan, aktivitas siswa dan proses pembelajaran dicermati secara langsung, sedangkan refleksi dilakukan untuk menilai hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diintegrasikan dengan aplikasi Kahoot memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah. Pada Siklus I, kemampuan peserta didik mulai menunjukkan perkembangan, namun belum optimal. Sebagian peserta didik belum sepenuhnya mampu menganalisis dan menyelesaikan permasalahan secara sistematis. Akan tetapi, pada Siklus II terlihat adanya peningkatan yang lebih optimal.

Tabel 1. Hasil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

Siklus	Rata-rata Nilai	Daya Serap (%)	Ketuntasan Klasikal (%)	Kriteria
Siklus I	74,21	74,21%	65,79%	Cukup
Siklus II	88,15	88,15%	84,21%	Baik

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa masih berada pada kategori cukup dengan ketuntasan klasikal yang belum mencapai standar. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, ditandai dengan meningkatnya rata-rata nilai, daya serap, serta ketuntasan klasikal hingga mencapai kategori baik. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang diterapkan berperan dalam mengoptimalkan capaian belajar peserta didik secara menyeluruh.

Tabel 2. Distribusi Kategori Kemampuan Siswa (Siklus II)

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	21 Siswa	55,26%
Baik	11 Siswa	28,95%
Cukup	6 Siswa	15,79%
Kurang	0 Siswa	0%
Total	38 Siswa	100%

Berdasarkan Tabel 2, distribusi kemampuan siswa pada siklus II didominasi oleh kategori sangat baik dan baik. Sebagian besar siswa telah mencapai tingkat kemampuan yang optimal, dengan jumlah siswa pada kategori sangat baik paling tinggi. Tidak terdapat siswa dalam kategori kurang, yang menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mengalami peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak positif secara merata kepada seluruh siswa.

Tabel 3. Peningkatan Hasil Belajar

Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata Nilai	74,21	88,15	+13,94
Ketuntasan Klasikal (%)	65,79%	84,21%	+18,42%

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II. Perkembangan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan efektif dalam memperkuat kompetensi pemecahan persoalan peserta didik. Selain itu, peningkatan ketuntasan klasikal yang telah melampaui standar menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan analisis data dari siklus I hingga siklus II, diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Kahoot berkontribusi secara signifikan dalam mengoptimalkan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Pada siklus I, hasil pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal, namun belum mencapai hasil yang optimal. Rata-rata nilai siswa masih berada pada kategori cukup dengan ketuntasan klasikal yang belum memenuhi standar. Hal ini disebabkan karena siswa masih dalam tahap adaptasi terhadap model pembelajaran TGT dan penggunaan media Kahoot. Sebagian siswa masih belum aktif dalam diskusi kelompok, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta belum terbiasa dengan pola pembelajaran yang menuntut kerja sama dan kompetisi.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan baik dari segi hasil maupun proses pembelajaran. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 88,15 dengan daya serap sebesar 88,15% dan ketuntasan klasikal mencapai 84,21%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, distribusi kemampuan siswa juga mengalami perubahan yang positif, di mana mayoritas siswa berada pada kategori sangat baik dan baik, serta tidak terdapat siswa dalam kategori kurang.

Secara kualitatif, peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam memahami permasalahan, menganalisis informasi, serta menentukan solusi yang tepat. Peserta didik memperlihatkan peningkatan keaktifan selama kegiatan pembelajaran, lebih percaya diri dalam menyampaikan gagasan, serta mampu berinteraksi dan bekerja sama secara efektif dalam kelompok. Kondisi ini

menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat menciptakan lingkungan belajar yang bersifat kolaboratif sekaligus mendorong persaingan akademik yang positif.

Penggunaan aplikasi Kahoot juga memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa lebih antusias, tidak mudah bosan, serta lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, adanya umpan balik langsung dari Kahoot membantu siswa untuk mengetahui kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara cepat.

Peningkatan yang terjadi tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga merata pada seluruh siswa. Temuan tersebut terlihat dari bertambahnya tingkat ketuntasan belajar secara klasikal serta tidak adanya peserta didik yang termasuk dalam kategori rendah. Oleh sebab itu, implementasi model TGT berbantuan Kahoot terbukti mampu memberikan dampak positif, baik dalam mengoptimalkan capaian belajar maupun dalam memperkuat keterampilan berpikir siswa secara komprehensif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi dapat menjadi solusi dalam memperkuat kompetensi pemecahan masalah peserta didik. Model TGT berbantuan Kahoot terbukti mampu memperbaiki kualitas proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar secara signifikan dan berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis Kahoot berdampak positif secara signifikan terhadap peningkatan kompetensi siswa dalam menyelesaikan masalah. Hal ini tercermin dari hasil perbandingan pada siklus I dan siklus II, yakni adanya kenaikan rata-rata nilai, tingkat pemahaman materi, dan ketuntasan belajar klasikal yang telah memenuhi standar pencapaian yang ditentukan. Penguatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan tidak dapat dipisahkan dari ciri khas model pembelajaran TGT yang menekankan kerja sama kelompok, interaksi sosial, serta adanya unsur permainan dan kompetisi. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif berdiskusi, bertukar pendapat, serta berpartisipasi dalam kegiatan turnamen. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dalam memahami permasalahan dan menentukan solusi yang tepat.

Selain itu, penggunaan aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran turut memberikan kontribusi yang signifikan. Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui kuis berbasis permainan. Hal ini meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih antusias dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Umpan balik yang diberikan secara langsung juga membantu siswa dalam memahami kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka secara cepat.

Peningkatan yang terjadi tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan sosial siswa. Peserta didik memperlihatkan peningkatan partisipasi, memiliki keyakinan diri yang lebih baik, serta mampu membangun kerja sama yang efektif dalam kelompok. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penerapan model TGT berbasis Kahoot dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif, interaktif, dan mendukung keberhasilan proses belajar. Jika dibandingkan dengan kondisi awal pada siklus I, pada siklus II siswa telah menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memahami, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Hasil kajian ini mendukung pandangan pembelajaran kooperatif bahwa interaksi sosial dalam kelompok belajar berperan penting dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir siswa pada tingkat yang lebih kompleks. Selain itu, pemanfaatan media berbasis teknologi juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Secara menyeluruh, temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dipadukan dengan aplikasi Kahoot mampu mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat diterapkan sebagai salah satu strategi inovatif untuk mendukung peningkatan mutu proses pembelajaran dan capaian belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil pelaksanaan PTK selama dua siklus menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bantuan aplikasi Kahoot memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan siswa kelas X.B SMA Negeri 2 Singaraja dalam menyelesaikan masalah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Perkembangan tersebut terlihat melalui peningkatan hasil belajar siswa dari siklus pertama menuju siklus kedua. Pada siklus II, nilai rata-rata peserta didik berada pada angka 88,15 dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 84,21%, sehingga menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimum. Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model TGT berbantuan Kahoot juga berdampak positif terhadap proses pembelajaran, yaitu meningkatkan keaktifan, motivasi, kerja sama, serta keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat, sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, pendidik mata pelajaran Pendidikan Pancasila direkomendasikan untuk memanfaatkan model pembelajaran ini sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan partisipasi aktif siswa, sementara pihak sekolah diharapkan mendukung penerapannya melalui penyediaan sarana dan prasarana teknologi yang memadai. Selain itu, penelitian mendatang direkomendasikan untuk memperluas kajian ini pada pokok bahasan, tingkat pendidikan, maupun variabel yang berbeda dengan melibatkan subjek penelitian yang lebih banyak, sehingga temuan yang diperoleh lebih mendalam, menyeluruh, dan memiliki tingkat keterterapan yang lebih luas.

DAFTAR REFERENSI

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., ... & Kurniasari, E. (2021). *Model-model pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Ainnurrahma, A. P., & Rahmawati, L. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan puzzle terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif. *Journal of Science Education*, 12(1), 45–53.
- Ali, L. U., Tirmayasri, T., & Zaini, M. (2021). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan papan game number one untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Konstan-Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 6(1), 43-51.
- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Anggraini, C., Sulistyowati, P., & Cahyandari, V. I. (2023). Penerapan media pembelajaran game puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SD Negeri Kebonsari II Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(10), 960-966.
- Ari, N. L. P. M., & Wibawa, I. M. C. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3).
- Arianti, A. (2018). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117-134.
- Aulianisa, N. Z. (2022). *Pengembangan Media Puzzle Strategi Make A Match Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri* (Doctoral dissertation, IAIN Kediri).
- Budiarta, IW (2019). PANCASILA SEBAGAI IDEOLOGI PENDIDIKAN KRITIS DAN HOLISTIK DI INDONESIA. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(2)73-81. <https://doi.org/10.23887/jmpPendidikanPancasila.v1i2.48>
- Darmawan, B., & El Faisal, E. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TIPE TGT BERBASIS GAMES CLASS OF CHAMPIONS DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR Pendidikan Pancasila di SMP NEGERI 30 PALEMBANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 408-417.
- Darmawan, B., El Faisal, E., & Susilawati. (2025). TGT berbasis Games Class of Champions dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendas*, 11(1), 12–19.
- Fitriani, D., & Dewi, D. A. (2021). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam pengimplementasian pendidikan karakter. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 489-499.
- Gilli, Yatri, & Dalle, Ambo. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(1).
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 1153-1160.
- Imam Sururi, I. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 11(2).

- Ishak, M. R. M. et al. (2024) "Pengaruh Metode TGT terhadap Motivasi Belajar Akidah Akhlak". *Journal Webammi*.
- Kurnia, H., Bowo, A. N. A., & Nuryati, N. (2021). Model Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Literasi. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 733-740.
- Landrawan, I. W., dkk. (2022). *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Zahir Publishing
- MARPAUNG, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Kelas VII SMP N 18 Medan.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Maulida, Achlisha, Maulida, Achlisha, & Zulfitriya, Zulfitriya. (2018). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2).
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1-5.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226-239
- Munthe, A. F., Harahap, M. J., & Fajri, Y. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *AMI: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 1(1), 29-40.
- Nurhayati, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 154-162.
- Panca Agustina, N. P., Zuhdi, U., Sutiana, S., Imanayah, D., & Suwarno, J. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar materi IPAS menggunakan pembelajaran kooperatif TGT dengan media puzzle. *Jurnal Cendekia Sains*, 6(2), 87-94.
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050-8054.
- Putri, P. O. (2022). Implementasi model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(2), 8-16.

- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila)*. Bumi Aksara.
- Ridha, N. (2017). Proses penelitian, masalah, variabel dan paradigma penelitian. *Hikmah*, 14(1), 62-70
- Sajidah, H. (2024). EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA PAPAN BINGO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ZAT DAN PERUBAHANNYA KELAS VII MTs AL-HIKMAH DEMAK TAHUN PELAJARAN 2024/2025. (Skripsi). IAIN Salatiga Repository.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). Media pembelajaran.
- Sanjaya, DB, Suartama, IK, & Suastika, IN (2022). Pengaruh model pembelajaran resolusi konflik dan asesmen portofolio terhadap hasil belajar siswa dalam mata kuliah pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal pendidikan internasional*, 15 (1), 473-488
- Saputra, N. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Suastika, I. N., & Windari, R. A. (2015). Memberdayakan Guru-Guru SMP dan SMA PGRI Seririt untuk Melaksanakan Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Yadnya dalam Rangka Pendidikan Karakter Bangsa. *Widya Laksana*, 4(2), 146-159. <https://doi.org/10.23887/jwl.v4i2.9601>
- Sujana, I. P. W. M., Sukadi, S., Cahyadi, I. M. R., & Sari, N. M. W. (2021). Pendidikan karakter untuk generasi digital native. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 518-524. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i2.34229>
- Sukadi, S., & Sujana, P. W. M. (2020). PEMBERDAYAAN SISWA SEBAGAI KADER PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI MEDIA SATUA AUDIOVISUAL. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Media Ganesha FHIS*, 1(1), 32-42.
- Sulistyo, E. B., & Mediatati, N. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui model kooperatif TGT. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 101-108.
- Sumario, S., Riyanti, A., Daulay, M. I., Bagenda, C., Soegoto, A. S., Soekromo, D., ... & Hasibuan, A. K. H. (2022). PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN “Hakikat, Konsep dan Urgensi”.
- Tanjung, E. S., Theresia, M., & Nurbaiti, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Padangsidempuan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(2), 22-28.

- Tugiyanto, A., & Trisiana, A. (2023). Meningkatkan prestasi belajar Pendidikan Pancasila kompetensi dasar hak dan kewajiban terhadap lingkungan melalui model pembelajaran problem based learning siswa kelas IV SDIT Mutiara Hati Ngarogoyoso tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(1), 11-16.
- Wulandari, O., & Febriani, E. A. (2023). Pengaruh model kooperatif TGT berbantuan media crossword puzzle terhadap keaktifan belajar. *Naradidik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 23–30.
- Yudana, M. (2011). *Buku Ajar: Supervisi Akademik dalam Peningkatan Profesionalisme Guru*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yunitasari, D., & Sarwono, J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, 1(1), 1-10.
- Setiawan, M. H. Y. (2016). Permainan kooperatif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini. *Jurnal Audi: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 1(1).
- Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode role playing pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- Su'ud, F. M. (2017). Pengembangan keterampilan sosial anak usia dini analisis psikologi pendidikan islam. *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 6(2), 227-253.