



Penerapan Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XB di SMAN 6 Madiun pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Yunita Epa Purnama✉, Universitas PGRI Madiun

Mahfud Fauzi, SMAN 6 Madiun

✉ yunitaepa@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (2) Sebagai rujukan guru dalam membuat perencanaan pembelajaran (3) Sebagai salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan peserta didik dalam kegiatan pembelajar di dalam kelas. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas XB SMAN 6 Madiun yang berjumlah 37 peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penilaian Tindakan Kelas (PTK) melalui 3 tahap. Tahap I (pra siklus), dimana guru melakukan pembelajaran secara konvensional yaitu metode ceramah. Pada Tahap 2(Siklus 1) dan 3(Siklus II), guru menerapkan metode pembelajaran diskusi dan Team Game Tournament. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan bahwa Penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikelas XB SMAN 6 Madiun. Hal ini dapat ditunjukkan hasil kenaikan nilai rata rata kelas dan presentase ketuntasan pada setiap tahapnya. Nilai rata rata pada tahap pra siklus 62,78 kemudian siklus 1 yaitu 77,16 dan siklus 2 yaitu 84,62. Sedangkan presentase ketuntasan pada tahap pra siklus yaitu 40,54 % Kemudian siklus 1 yaitu 67,57 % dan siklus 2 yaitu 89,19%.

Kata kunci: Hasil belajar, Metode pembelajaran, Team Game Tournament



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan utama dalam perkembangan kehidupan baik untuk kemajuan bangsa maupun negara. Guru memiliki peranan sangat penting dalam pencapaian tujuan Pendidikan Nasional. Guru juga memiliki peran yang sangat besar dalam mengorganisasikan kelas dalam proses pembelajaran dan peserta didik sebagai subyek yang melakukan kegiatan belajar. Berbagai kompetensi harus dimiliki seorang pendidik, antara lain mampu melakukan perubahan perbaikan kualitas kegiatan pembelajaran di dalam suatu kelas. (Sugiata, 2019)

Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bersifat interdisipliner terutama disiplin ilmu hukum, politik, dan filsafat moral. Pendidikan Pancasila memberikan wawasan moral bagaimana berperilaku dengan sesama manusia. Pendidikan Pancasila merupakan Pendidikan wajib yang harus ditempuh bagi peserta didik di jenjang SD, SMP, SMA/SMK sampai perguruan Tinggi. Penyelenggaraan Pendidikan Pancasila menjadi Pendidikan multikultural yang mampu dijadikan sebagai salah satu solusi terbaik untuk penyelesaian tantangan dan konflik yang muncul dari pluralisme bangsa di negara besar Indonesia. (Wika Alzana et al., 2021)

Dalam mempelajari Pendidikan Pancasila dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang efektif untuk diterapkan bagi peserta didik. Salah satu pertanda bahwa diri kita melakukan kegiatan pembelajaran adalah adanya perubahan tingkah laku maupun tindakan pada diri nya sendiri, hal itu disebabkan oleh perubahan peningkatan pada aspek pengetahuan, keterampilan atau sikapnya serta emosional. (Wika Alzana et al., 2021). Mengingat pentingnya pembelajaran Pendidikan Pancasila, kita sebagai pendidik merasa perlu adanya strategi pembelajaran yang berdampak pada umpan balik positif peserta didik. Strategi pembelajaran yang diterapkan pendidik di dalam kelas akan berdampak langsung pada keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan kepada peserta didik. (Erlinda, 2017)

Saat kegiatan observasi di kelas XB SMAN 6 Madiun, saya mendapatkan temuan bahwa peserta didik kelas XB kurang menunjukkan hasil pembelajaran yang memuaskan terutama saat melihat hasil asesmen formatif dan sumatif. Setelah saya analisa, perlu adanya strategi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas XB SMAN 6 Madiun. Solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran di dalam kelas antara lain dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif dalam kegiatan pembelajaran serta mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama (berkolaborasi) dalam mengerjakan tugas (Hikmah et al., 2018). Sehingga dengan berbagai pertimbangan dengan memperhatikan situasi, kebutuhan, minat dari peserta didik kelas XB SMAN 6 Madiun, penerapan model kooperatif learning dengan metode TGT dirasa sesuai untuk dilakukan di kelas tersebut.

Model pembelajaran kooperatif learning memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara kompleks serta mampu membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan rileks sehingga akan tercipta kolaborasi positif, interaksi yang baik, serta peningkatan penilaian/asesmen pembelajaran. (Sugiata, 2019). Salah satu model kooperatif learning yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode pembelajaran TGT (Team Game Tournamen) (Hikmah et al., 2018). TGT menimbulkan pengaruh positif terhadap tingkat konsentrasi, kecepatan penyerapan materi, dan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga berimbas dalam hasil belajar peserta didik (Dewiyanti, 2018). Dimana TGT ini mampu berpengaruh terhadap perubahan peningkatan capaian hasil belajar peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran dilakukan. Pengaruh TGT Tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar tetapi motivasi serta partisipasi belajar peserta didik.

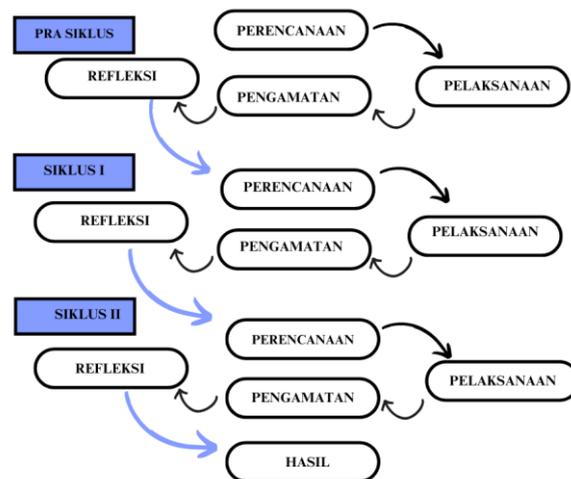
TGT merupakan pembelajaran kooperatif, dimana peserta didik dibagi menjadi kelompok belajar heterogen yang terdiri dari 5-6 peserta didik disetiap kelompok. Atau disesuaikan dengan jumlah peserta didik dalam kelas tersebut. TGT melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang perbedaan baik ras, gender maupun status sosial. Melalui kegiatan TGT peserta didik akan lebih rileks, Fokus, dan termotivasi untuk memperdalam materi yang diberikan. Melalui

penerapan metode pembelajaran TGT, akan lebih memudahkan guru dalam penyampaian materi dan metode ini akan berpengaruh lebih meningkatkan kebutuhan belajar dan minat peserta didik untuk belajar di dalam kelas (Rusnadi et al., 2013).

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan diatas, maka penyusun dapat merumuskan permasalahan “Apakah penerapan Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XB di SMAN 6 Madiun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila”. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (2) Sebagai bahan rujukan pendidik dalam membuat perencanaan pembelajaran (3) sebagai salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan peserta didik yang muncul saat kegiatan pembelajaran.

METODE

Penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas XB SMAN 6 Madiun Tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah peserta 37 peserta didik. Yang terdiri dari 13 peserta didik laki laki dan 24 peserta didik perempuan. penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan melalui 3 tahapan yaitu tahap pra-siklus (1 April 2024), siklus I (29 April 2024) dan siklus II (6 Mei 2024). Pada tahap pra siklus guru melakukan kegiatan pembelajaran metode konvensional yaitu ceramah dan pemberian tugas. Sedangkan tahap siklus I dan II, guru sudah mengimplementasikan metode TGT kemudian diskusi. Pada akhir pembelajaran guru memberikan tes formatif yang datanya digunakan sebagai bahan acuan hasil penelitian. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart dalam (Prihantoro & Hidayat, 2019), tindakan PTK melalui 4 tahap yaitu tahap pertama perencanaan (*planning*), tahap kedua pelaksanaan tindakan (*action*), tahap ketiga pengamatan (*observation*) dan tahap keempat refleksi (*reflection*).



GAMBAR 1. Tahap Tahap Penelitian

Dalam kegiatan penelitian metode TGT ini, untuk keperluan analisis data maka data yang dikumpulkan adalah data tentang hasil belajar peserta didik berupa skor tes yang diperoleh melalui tes tulis yang berbentuk pilihan ganda dan esay. Data ini diperoleh saat kegiatan *Post Test* (asesmen sumatif) yang diperoleh saat akhir kegiatan pembelajaran. *Post Test* ini diberikan setelah pemberian kegiatan *Team Game Tournament* (TGT). Materi Pendidikan Pancasila yang diberikan saat kegiatan penelitian ini adalah elemen NKRI dengan subbab Paham Kebangsaan, Nasionalisme, dan Menjaga NKRI. Penerapan metode pembelajaran kooperaif TGT menggunakan skala Likert dan untuk penghitungan hasil belajar dengan menggunakan rumus persentase:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P : Presentase yang diperoleh
 F : Frekuensi jumlah peserta didik yang tuntas
 N : Jumlah keseluruhan peserta didik

Nilai ketercapaian hasil belajar peserta didik diperoleh dengan perolehan skor nilai dari angka 1 sampai angka 100 yang kemudian dikategorikan menjadi 5 rentang nilai/skor. Yaitu dijelaskan dalam rentang nilai tabel di bawah ini.

TABEL 1. Rentang Nilai ketercapaian hasil belajar peserta didik

Skor Peserta Didik	Kategori Ketuntasan
≤ 59	Belum tuntas
60-69	Belum tuntas
70-79	Tuntas
80-89	Tuntas
90-100	Tuntas

HASIL PENELITIAN

Hasil pembahasan terhadap penelitian Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XB di SMAN 6 Madiun pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila tahun 2023/2024 dilakukan melalui tahapan tahapan yang berkelanjutan. Proses tindakan yang dibahas dalam subbab ini meliputi tiga tahap kegiatan yaitu tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Penelitian ini juga melalui rangkaian proses kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Masing masing kegiatan yang dilakukan dapat dijelaskan sebagai berikut

Pra Siklus

1. Perencanaan
 - a. Observasi dan identifikasi permasalahan. Peneliti melakukan observasi dan identifikasi di kelas XB SMAN 6 Madiun pada saat kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.
 - b. Menyusun rencana penelitian. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2. Pelaksanaan
 - a. Melakukan kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional (Ceramah) materi Paham Kebangsaan, Nasionalisme, dan Menjaga NKRI.
 - b. Melakukan kegiatan *Post Test* untuk peserta didik yang diberikan pada akhir pembelajaran.
 - c. Observasi

Berdasarkan tes hasil belajar pada akhir kegiatan pembelajaran tahap pra siklus, dengan menerapkan model pembelajaran Konvensional (Ceramah) diperoleh data sebagai berikut.

TABEL 2. Data hasil belajar peserta didik kelas XB SMAN 6 Madiun tahap pra siklus

Keterangan	Rentang nilai	Frekuensi Peserta Didik	Presentase	Keterangan
Pra siklus	≤ 59	11	29,73 %	Belum tuntas
	60-69	11	29,73%	Belum tuntas
	70-79	10	27,03%	Tuntas
	80-89	5	13,51%	Tuntas
	90-100	0	0%	Tuntas
Nilai Terendah			43	
Nilai tertinggi			85	
Rata Rata			67,78	

Tabel diatas menunjukkan hasil belajar di kelas XB SMAN 6 Madiun tahap pra siklus. Tahap pembelajaran ini dilakukan dengan metode Konvensional yaitu kegiatan ceramah. Dari

hasil yang diperoleh pada pra siklus, didapatkan bahwa presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik lebih kecil dibandingkan nilai hasil belajar peserta didik yang belum tuntas. Presentase peserta didik yang belum tuntas yaitu rentang nilai ≤ 59 + rentang nilai 60-69 = 29,73% + 29,73% = 59,46%.

Sedangkan presentase peserta didik yang sudah tuntas yaitu rentang nilai 70-79 + rentang nilai 80-89 + rentang nilai 90-100 = 27,03% + 13,51% + 0% = 40,54%.

Dimana jumlah frekuensi peserta didik yang tuntas yaitu 15 peserta didik dan jumlah frekuensi peserta didik yang belum tuntas yaitu 22 peserta didik dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas XB SMAN 6 Madiun 37 peserta didik.

Dengan demikian pada tahap pra siklus ini dirasa perlu adanya peningkatan jumlah presentase ketuntasan hasil belajar pada kegiatan pembelajaran selanjutnya. Selain itu, perlu adanya peningkatan secara spesifik untuk peserta didik yang berada di rentang nilai ≤ 59 .

Siklus 1

1. Perencanaan
 - a. Merefleksikan kegiatan pada kegiatan pembelajaran sebelumnya yaitu pra siklus
 - b. Menyusun rencana penelitian dengan Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran kooperatif learning dan metode pembelajaran *Team Game Tournament*.
 - c. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Seperti PPT dan lembar TGT.
2. Pelaksanaan
 - a. Penyampaian materi dengan PPT
 - b. Membentuk kelompok secara heterogen dan melakukan kegiatan diskusi
 - c. Pelaksanaan *Team Game Tournament*
 - d. Melakukan kegiatan *Post Test* untuk peserta didik yang diberikan pada akhir pembelajaran.
 - e. Observasi dan evaluasi

Berdasarkan tes hasil belajar pada akhir siklus I, dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* diperoleh data sebagai berikut.

TABEL 3. Data hasil belajar peserta didik kelas XB SMAN 6 Madiun tahap siklus 1

No	Rentang nilai	Frekuensi peserta didik	Presentase	Keterangan
Pra siklus	≤ 59	5	13,51%	Belum tuntas
	60-69	7	18,92%	Belum tuntas
	70-79	10	27,03%	Tuntas
	80-89	11	29,73%	Tuntas
	90-100	4	10,81%	Tuntas
Nilai Terendah		54		
Nilai tertinggi		92		
Rata Rata		77,16		

Tabel diatas menunjukkan hasil belajar di kelas XB Siklus I yang dilakukan dengan menerapkan metode *Team Game Tournament*. Diperoleh bahwa presentase ketuntasan peserta didik lebih besar dibandingkan nilai hasil belajar peserta didik yang belum tuntas.

Presentase peserta didik yang belum tuntas yaitu rentang nilai ≤ 59 + rentang nilai 60-69 = 13,51% + 18,92% = 32,43%.

Sedangkan presentase peserta didik yang sudah tuntas yaitu rentang nilai 70-79 + rentang nilai 80-89 + rentang nilai 90-100 = 27,03% + 29,73% + 10,81% = 67,57%.

Dimana jumlah frekuensi peserta didik yang tuntas yaitu 25 peserta didik dan jumlah frekuensi peserta didik yang belum tuntas yaitu 12 peserta didik dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas XB SMAN 6 Madiun 37 peserta didik.

Siklus II

1. Perencanaan
 - a. Merefleksikan kegiatan pada kegiatan pembelajaran sebelumnya yaitu siklus I.
 - b. Menyusun rencana penelitian dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran kooperatif learning dan metode pembelajaran *Team Game Tournament*.
 - c. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Seperti PPT dan lembar TGT serta soal soal yang sesuai.
2. Pelaksanaan
 - a. Penyampaian materi dengan PPT
 - b. Membentuk kelompok secara heterogen dan melakukan kegiatan diskusi
 - c. Pelaksanaan *Team Game Tournament*
 - d. Melakukan kegiatan Post Test untuk peserta didik yang diberikan pada akhir pembelajaran.
 - e. Observasi dan evaluasi

Berdasarkan tes hasil belajar pada akhir siklus I, dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* diperoleh data sebagai berikut.

TABEL 4. Data hasil belajar peserta didik kelas XB SMAN 6 Madiun tahap siklus II

Keterangan	Rentang nilai	Frekuensi Peserta Didik	Presentase	Keterangan
Pra siklus	≤ 59	0	0%	Belum tuntas
	60-69	4	10,81%	Belum tuntas
	70-79	7	18,92%	Tuntas
	80-89	14	37,84%	Tuntas
	90-100	12	32,43%	Tuntas
Nilai Terendah		60		
Nilai tertinggi		96		
Rata Rata		84,62		

Tabel diatas menunjukkan hasil belajar di kelas XB Siklus II yang di lakukan dengan menerapkan metode *Team Game Tournament*. Diperoleh bahwa presentase ketuntasan peserta didik lebih besar dibandingkan nilai hasil belajar peserta didik yang belum tuntas.

Presentase peserta didik yang belum tuntas yaitu rentang nilai ≤ 59 + rentang nilai 60-69 = 0%+10,81%=10,81%

Presentase peserta didik yang sudah tuntas yaitu rentang nilai 70-79+ rentang nilai 80-89 + rentang nilai 90-100=18,92%+37,84%+32,43%= 89,19 %.

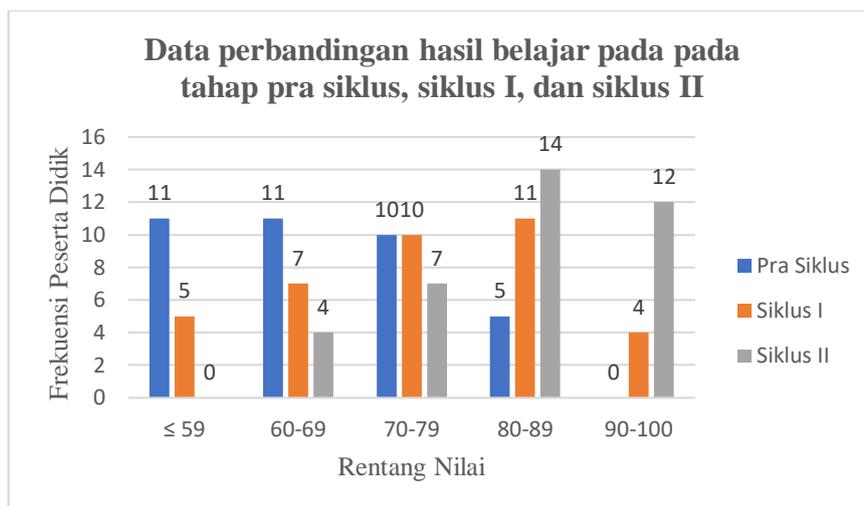
Dimana jumlah frekuensi peserta didik yang tuntas yaitu 33 peserta didik dan jumlah frekuensi peserta didik yang belum tuntas yaitu 4 peserta didik dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas XB SMAN 6 Madiun 37 peserta didik.

PEMBAHASAN

Untuk mengetahui adanya perubahan dan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XB SMAN 6 Madiun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament* yang dilakukan pada tahap pra siklus, siklus I dan Siklus II , dapat disajikan pada tabel dan grafik di bawah ini.

TABEL 5 Data peningkatan hasil belajari tahap pra siklus, siklus I, siklus II kelas XB SMAN 6 Madiun

Tahapan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata Rata Nilai	Ketuntasan
Pra siklus	43	85	67,78	40,54%.
Siklus I	54	92	77,16	67,57%



GAMBAR 2 Grafik peningkatan hasil belajar pra siklus, siklus I, siklus II

Berdasarkan Data Tabel 5 dan Gambar 2 Grafik di atas, dapat dilihat dan disimpulkan bahwa terjadi peningkatan jumlah presentase ketuntasan hasil belajar saat pembelajaran dengan metode konvensional/prasiklus ke penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament*. Data hasil belajar saat kegiatan pra siklus menunjukkan tingkat ketuntasan hasil yang masih rendah yaitu rata-rata nilai 67,78 dan presentase ketuntasan pembelajaran sebesar 40,54%. Sehingga perlu adanya tindak lanjut serta perencanaan strategi yang lebih baik. Kemudian setelah kegiatan pembelajaran pada siklus I dengan menerapkan metode *Team Game Tournament* yang dilakukan diperoleh data peningkatan hasil belajar dari pra siklus (40,54%) ke siklus I (67,57%). Serta peningkatan rata-rata kelas menjadi 77,16. Dimana rata-rata ini sudah masuk dalam kategori tuntas. Pada siklus II diperoleh hasil yang lebih maksimal dibandingkan siklus I. Terjadi peningkatan jumlah presentase ketuntasan hasil belajar dengan menerapkan metode *Team Game Tournament* saat pembelajaran dari siklus I (67,57%) ke siklus II (89,19%). Serta peningkatan rata-rata kelas yang lebih tinggi yaitu 84,62. Dengan melihat peningkatan presentase dan rata-rata kelas pada setiap tahapnya, menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal menunjukkan bahwa peserta didik sudah mampu memahami materi Pendidikan Pancasila dengan baik. Sehingga dengan melihat dan menganalisis data hasil belajar dapat disimpulkan bahwa Penerapan Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XB di SMAN 6 Madiun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XB di SMAN 6 Madiun pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam hal ini terbukti bahwa terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar dari pra siklus 40,54% ke siklus I 67,57% dan siklus II 89,19%. Dari temuan ini dapat ditegaskan bahwa ketuntasan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan penerapan metode pembelajaran TGT secara optimal.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan penerapan TGT mampu membuat peserta didik lebih tertarik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu bagi guru, diharapkan TGT tidak hanya di terapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tetapi mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, perlu adanya upaya berkelanjutan terkait pengembangan strategi pembelajaran secara tepat dan berdampak positif terhadap peningkatan perkembangan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 29–37. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13977>
- Erlinda, N. (2017). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 49. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i1.1738>
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 56–73.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index
- Rusnadi, N. M., Parmiti, D. P., & Arini, N. W. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Ipa. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1).
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Wika Alzana, A., Harmawati, Y., & Pd, M. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai Pendidikan multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/2370>