Vol. 11, No. 4 (2024) 683-696

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Implementasi Model Pembelajaran TGT *(Team Games Tournament)* dalam Pembelajaran PPKn

Anton Kardiyanto[1], Kintan Limiansih[2], Maria Magdalena Suyatini[3]
Universitas Sanata Dharma
Email: antonkardi12@gmail.com[1], kintan@usd.ac.id[2], mmsuyatini@gmail.com[3]
Submitted Received 18 October. First Received 18 November 2024. Accepted 20 December 2024
First Available Online 30 December 2024. Publication Date 30 December 2024

Abstract
Learning activities in elementary schools tend to be boring for some students because learning focuses on the teacher. If the teacher lacks creativity and innovation in using the learning model and only uses the active lecture method, so that learning in the classroom tends to be passive. The implementation of learning models can improve the quality of learning. One of the learning models is cooperative type TGT (Team Games Tournament). This study aims to study the document on the application of the TGT (Teams Games Tournament) cooperative learning model to improve student learning outcomes in elementary schools. This study aims to recognize and evaluate all relevant research so as to answer the questions of a research set. The method used in this study is the SLR (Systematic Literature Review) research method. Data collection is carried out by collecting and reviewing articles that have relevance to TGT (Teams Games Tournament) type cooperative learning published in the 2017-2022 period. The articles used in this study are 7 articles obtained from national articles. Based on this research, the implementation of the TGT (Teams Games Tournament) learning model in PPKn learning in elementary schools can increase student activity, student learning motivation, and student learning outcomes.
Keywords: *Model TGT, PPKn Learning, Systematic Literacy Review*

Abstrak
Kegiatan pembelajaran di SD cenderung membosankan bagi sebagian siswa karena pembelajaran berfokus pada guru. Jika guru kurang kreatif dan inovasi dalam menggunakan model pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah aktif, sehingga pembelajaran di kelas cenderung menjadi pasif. Implementasi model pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yaitu kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament)*. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian dokumen penerapan model pembelajaran kooperatif TGT (*Turnamen Teams Games*) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengenali dan mengevaluasi semua penelitian yang relevan sehingga menjawab pertanyaan suatu penelitian yang di tetapkan. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode penelitian SLR (*Systematic Literature Review*). Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan dan merivew jurnal/artikel yang memiliki relevansi dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Turnamen Teams Games*) yang di terbitkan pada kurun waktu 2017-2022. Artikel yang di gunakan dalam penelitian ini ialah 7 artikel yang di peroleh dari artikel nasional. Berdasarkan penelitian ini bahwa implementasi model pembelajaran TGT (*Turnamen Teams Games*) dalam pembelajaran PPKn disekolah dasar dapat meningkatkan keaktifan siswa, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar peserta didik.
Kata Kunci: Model TGT, Pembelajaran PPKn, *Systematic Literacy Review*

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan menuntut sekolah untuk mengubah pendekatan pembelajaran dari *teacher center* menjadi *student center*. Hal ini sesuai dengan tuntutan mas depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan-kecakapan tersebut antara lain kecakapan memecahkan

http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index - All rights reserved

masalah, berpikir kritis, kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi. Pembelajaran PPKn dapat dimaknai sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. (Rahidatul L.A, 2017:19)

Menurut Zahrotul Farida (2022:159) menjelaskan bahwa model pembelajaran salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai pengajar perlu mengerti akan model – model pembelajaran yang sesuai dengan materi di dalam menjalankan kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yaitu dengan cara membentuk kerja secara berkelompok dan interaksi antar siswa satu sama lain. Banyak sekali model pembelajaran kooperatif, salah satunya tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Kegiatan pembelajaran di SD cenderung membosankan bagi sebagian siswa karena pembelajaran berfokus pada guru. Jika guru kurang kreatif dan inovasi dalam menggunakan model pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah aktif, sehingga pembelajaran di kelas cenderung menjadi pasif. Akibatnya, siswa tidak memiliki keberanian untuk melakukannya mengemukakan / menyampaikan pendapat dan melibatkan siswa yang kurang aktif, maka siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru dan mengakibatkan rendahnya prestasi dan keaktifan belajar siswa yang ditandai dengan rendahnya nilai akademik.

Berdasarkan realita yang ada pada praktik pengalaman lapangan 1 (PPL 1), terdapat relevansi yang menjadi tujuan pada penelitian ini, bahwa dapat ditemukan beberapa fenomena yang terjadi yaitu siswa tidak aktif dalam mengeksplorasi informasi yang diberikan oleh guru, maka perlu dicari dan merancang model pembelajaran yang sesuai. Maka dari itu, perlu dilakukan kajian literatur tentang model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

Berdasarkan dari hasil refleksi praktik pengalaman lapangan 1 (PPL 1) peneliti mengidentifikasi dan mengobservasi pada setiap kelas untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa pada bidang pembelajaran PPKn, sebagaimana sesuai dengan hasil observasi, asistensi mengajar dan praktik terbimbing bahwa rancangan pembelajaran perlu adanya pembelajaran yang menyenangkan dan

mampu meningkatkan keaktifan motivasi belajar siswa dari pengetahuan hingga keterampilannya. Selama dalam tahapan observasi yang sudah di lakukan pada setiap siklusnya bahwa, siswa menunjukkan ketidakaktifan belajar , tingkat prestasi dan motivasi belajarnya sebagaimana siswa hanya terpaku pada guru yang masih menggunakan metode ceramah aktif dan tidak memberikan inovasi pembelajaran berbentuk permainan atau demonstrasi didalam kelas. Dalam memahami situasi kelas, metode belajar siswa, manajemen kelas dan karakteristik siswanya sehingga dari hal tersebut dapat menjadi motivasi yang lebih nyata untuk diimplementasikan. Dengan demikian yang menjadi pusat /pokok berharga dalam observasi/pengamatan adalah manajemen kelas wajib diterapkan dengan maksimal dengan harapan dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa dikelas. Dengan adanya perbedaan karakteristik siswa saya mampu memanajemen semua kebutuhan siswa yang memiliki keterbatasan sehingga pelayanan dan pembelajaran yang berdiferensiasi dapat diterapkan dan diimplementasikan dengan bentuk permainan dan demonstrasi kontekstual serta dipadukan dengan perangkat digital.

Oleh karena itu pada tahapan hasil refleksi praktik mengajar terbimbing, peneliti melakukan beberapa inovasi dengan merancang perangkat pembelajaran berbasis permainan sehingga dapat membantu siswa dalam mengimplementasikan pembelajaran PPKn yang tidak membosankan dan lebih aktif. Pada tahapan refleksi dapat ditunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan mampu belajar dan berani mengemukakan pendapatnya yang semula dari tidak aktif menjadi aktif serta setiap perkembangan belajar siswa meningkat dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Sebagai bukti aksi nyata yang sudah di lakukan bahwa model yang digunakan ialah menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*), sebagaimana permainan ini tersusun dari ular tangga perjuangan dan pertanyaan yang relevan dengan konten pembelajaran PPKn yang dirancang untuk membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan mengemukakan pendapat dan dapat mengamalkan/ implementasikan nilai-nilai Pancasila dan perjuangan pahlawan bangsa sesuai dengan pembelajaran yang di rancang.

Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memberikan efek baik dan positif pada hasil belajar siswa. Hal ini yang membuat peneliti ingin meriview lebih dalam mengenai dalam implementasi Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Adapun sumber penelitian yang

 - All rights reserved

digunakan dalam penelitian ini adalah jurnal yang relevan dengan topik penggunaan model pembelajaran TGT (*Teman Games Tournament*) sebanyak 7 artikel.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode SLR (*Systematic Literature Review*) yang dilakukan dengan teknik mengidentifikasi, mengevaluasi, & menafsirkan semua penelitian yang tersedia dan relevan dengan pertanyaan fenomena yang akan diamati oleh peneliti. Melalui metode SLR (*Systematic Literature Review*) Peneliti melakukan *review* dan mengidentifikasi jurnal/artikel secara sistematis yang pada setiap prosesnya mengikuti tahapan yang telah ditetapkan (Triandini. dkk, 2019)

Berdasarkan tahapan diatas, selanjutnya peneliti mengumpulkan dan merivew artikel yang terdapat relevansi dengan implementasi model TGT (*Turnamen Teams Games*) yang telah di terbitkan pada kurun waktu tahun 2017-2022. artikel yang digunakan dalam penelitian ini ialah 7 artikel jurnal yang diperoleh dari artikel nasional. artikel yang telah dipilih ialah jurnal/artikel yang memiliki pengertian yang sama dengan fenomena yang dialami, kemudian artikel tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan kriteria/katagori yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang disajikan dalam kajian literatur ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasi terkait dengan Implementasi penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament)* yang disajikan dalam tabel berikut ini.

http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index - All rights reserved

Tabel 1. Hasil Penelitian Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam Pembelajaran PPKn

No.	Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian			
			Deskripsi Hasil	Sebelum %	Sesudah %	Peningkatan %
1.	Agustina, Rahidatul Laila. 2017	Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SDN Jejangkit Muara 2	Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang mengalami peningkatan, pada nilai awal sebelum diberi tindakan sebesar 61,5, siklus I 70,9, dan pada siklus II naik menjadi 81,6. Untuk siswa tuntas belajar (nilai ketuntasan 74) pada nilai awal sebelum diberi tindakan 40%, tes siklus I 60% setelah dilakukan refleksi terdapat 6 siswa yang tidak tuntas (nilai ulangan di bawah 74), namun secara keseluruhan sudah meningkat hasil belajarnya bila dilihat dari persentase ketuntasan siswa, dan pada tes siklus II menjadi	70,9%	90%	19,1%

http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index - All rights reserved

Tabel 1. Hasil Penelitian Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam Pembelajaran PPKn

No.	Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian			
			Deskripsi Hasil	Sebelum %	Sesudah %	Peningkatan %
			90%, ini menandakan sudah tercapai kriteria ketuntasan klasikal minimal yaitu sekurang-kurangnya 80 % siswa mendapat nilai 74.			
2.	Trisnati, Novy. 2020	Meningkatkan Aktivitas Belajar PKn Menggunakan Model Teams Games Tournament Kelas VI Di SD Negeri 02 Warungpring Tahun Pelajaran 2018/2019	Hasil penelitian di peroleh kesimpulan bahwa penerapan model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar PKn siswa kelas VI Sekolah Dasar Negeri 02 Warungpring tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini ditunjukan dengan peningkatan rata-rata indikator aktivitas belajar PKn sebesar 20,60% (relatif) dan 16,37% (absolut). dari siklus I sebesar 62,71% dan siklus II meningkat	62,71%	79,08%	17,37%

http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index - All rights reserved

Tabel 1. Hasil Penelitian Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam Pembelajaran PPKn

No.	Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian			
			Deskripsi Hasil	Sebelum %	Sesudah %	Peningkatan %
			menjadi 79,08%. Saran Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan variabel yang berbeda seperti yang dikaitkan dengan partisipasi siswa atau keaktifan siswa. seperti metode eksperimen, deskriptif dsb, sehingga dapat digunakan sebagai bahan studi yang lebih baik.			
3.	Suryani,Titi. 2022	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKn menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Siswa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa dengan rincian yaitu yaitu pra siklus (33,33%), siklus I (57,58%), siklus II (87,88%). Aktivitas aktivitas belajar siswa juga meningkat yang	57,58%	87,88%	30,3%

http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index - All rights reserved

Tabel 1. Hasil Penelitian Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam Pembelajaran PPKn

No.	Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian			
			Deskripsi Hasil	Sebelum %	Sesudah %	Peningkatan %
			ditunjukkan dengan hasil 66,67 % siswa yang aktif pada siklus I kemudian meningkat menjadi 85,86% pada siklus II.			
4.	Suwarni, Ninik. 2019	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas I SDN 004 Teratak Buluh	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata peningkatan persentase aktivitas guru pada siklus pertama pertemuan (1 dan 2) adalah 62,50%. Kemudian meningkat pada pertemuan (3 dan 4) menjadi 68,70%. Siklus kedua pertemuan (5 dan 6) mengalami peningkatan menjadi 78,13% dan pertemuan (7 dan 8) meningkat menjadi 84, 38%. Rata-rata peningkatan rata-rata aktivitas siswa pada siklus pertama pertemuan (1 dan 2) adalah 68,70 %.	70%	80%	10%

http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index - All rights reserved

Tabel 1. Hasil Penelitian Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam Pembelajaran PPKn

No.	Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian			
			Deskripsi Hasil	Sebelum %	Sesudah %	Peningkatan %
			Kemudian meningkat pada pertemuan (3 dan 4) menjadi 78,13%. Siklus kedua pertemuan (6 dan 7) adalah 81,25% meningkat pada pertemuan (8 dan 9) menjadi 87,50% . Hasil belajar PPKN siswa dari skor dasar ke siklus pertama yaitu dari rata-rata 53 menjadi 70 dan pada siklus pertama ke siklus kedua yaitu dari rata-rata 70 menjadi 80.			
5.	Lase, Asmawati. 2018	Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Audiovisual	Data hasil belajar pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 68,29% dan mengalami peningkatan 29,37% dari kondisi awal. Pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 78,05%. Selanjutnya, pada	68,29%	85,37%	17,08%

http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index - All rights reserved

Tabel 1. Hasil Penelitian Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam Pembelajaran PPKn

No.	Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian			
			Deskripsi Hasil	Sebelum %	Sesudah %	Peningkatan %
			pelaksanaan tindakan siklus III memperoleh ketuntasan hasil belajar secara klasikal sebesar 85,37% dan telah mencapai indikator kaberhasilan yang telah ditetapkan yaitu, 80% dengan KKM pada mata pelajaran PKn sebesar 62			
6.	Tirtoni, Feri. 2018	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Monopoli pada Materi Sistem Pemerintahan Pusat Pembelajaran PKn	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran materi sistem pemerintahan pusat dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media *game* monopoli pada siswa kelas IV dapat meningkatkan hasil belajar PKn dengan peningkatan rata- rata dari siklus I sebesar (73,18) dan meningkat	73,18%	76,25%	2,47%

http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index - All rights reserved

Tabel 1. Hasil Penelitian Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam Pembelajaran PPKn

No.	Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian			
			Deskripsi Hasil	Sebelum %	Sesudah %	Peningkatan %
		Kelas IV SDN Jemundo Taman	pada siklus II sebesar (76,25).			
7.	Utami, Siti Aisyah. 2022	Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Kotak Misteri untuk meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan, baik pada aktivitas guru maupun siswa serta hasil belajar dalam mata pelajaran PKn dari siklus I dengan kualifikasi cukup (C) meningkat menjadi kualifikasi baik (B) di siklus II	50%	83,33%	35,33%
			Kesimpulan :	64,67%	83,13%	18,81%

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas, dari beberapa penelitian dikaji ataupun diidentifikasi secara sistematis menggunakan SLR (*Systematic Literature Review*) dapat dibuktikan bahwa telah menerapkan/mengimplementasikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) didalam pembelajaran PPKn sekolah dasar dari kelas bawah hingga kelas tinggi yang menggunakan media pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan keaktifan belajar siswa, dan meningkatkan tingkat pengetahuan siswa. Sebelumnya mengimplementasikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* persentae ketuntasan siswa 64,67%, setelah mengimplementasikan model pembelajaran TGT (*Teams Games*

http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index - All rights reserved

Tournament) persentase ketuntasan siswa 83,13% , kemudian terdapat peningkatan sebanyak 18,81% dalam implementasi model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament).*

Oleh sebab itu Keberhasilan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament)* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kesulitan belajar pada pembelajaran PPKn siswa dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan mengorientasi siswa pada masalah hingga masalah dan kesulitan tersebut dipecahkan. Pembiasaan pembelajaran dengan model tersebut dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kesulitan belajar pada pembelejaran PPKn dengan efektif.

SIMPULAN

Implementasi model pembelajaran TGT (*Team Games Turnament*) dapat meningkatkan PPKn disekolah dasar dapat meningkatkan keaktifan siswa, motivasi belajar siswa, dan hasil belajar peserta didik. Sehingga peningkatan belajar dan pengalaman siswa dapat berkembang untuk mewujudkan belajar yang baik, terarah dan mampu eksplorasi diri melalui permainan. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam model pembelajaran TGT (*Team Games Turnament*) juga sebagai sarana untuk wahana mencari pengetahuan, keterampilan dan pengalaman baru supaya memperdalam dan mampu mengimplementasikannya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Saran pada penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Turnament*) guru harus mampu mempersiapkan perangkat pembelajaran hingga skenario pembelajaran dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Turnament*) tersebut, sehingga dalam implementasi pembelajaran PPKn yang dikatakan membosankan dapat memberikan warna baru dengan cara demonstrasi kontekstual dibantu dengan media sehingga pembelajaran dapat terarah dan mampu menciptakan suasana belajar siswa yang lebih baik dan terarah.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Rahidatul Laila. (2017). *"Penerapan metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas V SDN Jejangkit Muara 2".* Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran. STKIP PGRI Banjarmasin. Vol 2. No. 1. Hal 18-26.

 - All rights reserved

https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/STI/article/view/375/174 .

Lase, Asmawati. 2018. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Audiovisual" Jurnal Pena Edukasi Vol. 5, No. 3. hlm. 221 – 228. http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPE

Suryani, T. (2019). "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa*". *Wahana Didaktika*, Vol 20. No. 1, Hal 68–81. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v20i1.7338 .

Suwarni, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas 1 SD Negeri 004 Teratak Buluh. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran), 3* (1), 175-181. https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/view/6830/6122 .

Tirtoni, Feri. (2018). "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperarif Tipe TGT dengan Media Monopoli pada Materi Sistem Pemerintahan Pusat Pembelajaran PKn Kelas IV SDN Jemundo Taman".* Jurnal Iventa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Vol 2. No. 1 Hal 1-10. https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/1619/1441

Triandini.E.Dkk. (2019). "*Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia" Indonesian Journal of Information System" Universitas Atma Jaya. Vol. 1, No. 2.* https://ojs.uajy.ac.id/index.php/IJIS/article/view/1916/1309

Triandini.E.Dkk. (2019). "*Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia" Indonesian Journal of Information System" Universitas Atma Jaya. Vol. 1, No. 2.* https://ojs.uajy.ac.id/index.php/IJIS/article/view/1916/1309

Trisnati, Novy. (2020). "*Meningkatkan Aktivitas Belajar PKn Menggunakan Model Teams Games Tournament Kelas VI Di SD Negeri 02 Warungpring Tahun*

Pelajaran 2018/2019". DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an Vol. 6, No. 2 . http://jurnal.ipw.ac.id/journal/dikdastika-jurnal-ilmiah-pendidikan-ke-sd-an/article/114/meningkatkan-aktivitas-belajar-pkn-menggunakan-model teams-games-tournament-kelas-vi-di-sd-negeri-02-warungpring-tahun-pelajaran 20182019.html?jurnal=download

Utami, Sitti Aisyah. Dkk (2022) "*Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Kotak Misteri untuk meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 133 Lamakkaraseng*" Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora. Universitas Negeri Makkasar. Vol 2. No.2. Hal 279-289. https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4360/3199

.