

DAFTAR RUJUKAN

- 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.
- Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, 12(2), 226239
- 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.
- AUDIOVISUAL. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Media Ganesha FHIS, 1(1), 32-42.

- 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).
- Ayu, M. P., & Bouk, Y. M. (2023). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas XI IPA pada Materi Program Linier di MAN Waikabubak*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 93–102.
- Budiarta, IW (2019). Pancasila sebagai idiologi pendidikan kritis dan holistik di indonesia. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(2)73-81.
- Darmawan, B., & El Faisal, E. (2025). Penerapan model pembelajaran 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.
- Dewi, N. A., Wesnawa, I. G. A., & Kertih, I. W. (2021). *Model pembelajaran kooperatif tipe Make A Match berbantuan media peta pikiran, keterampilan sosial dan kompetensi pengetahuan ilmu pengetahuan sosial (IPS)*. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 21–33.
- Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui metode role playing pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Pasi
- FARABI: *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 7(1), 59–67.
- 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).
- Indriani, R., Rambe, K. B., & Wandini, R. R. (2024). *Pengaruh Teori Polya terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32182–32186.
- Ishak, M. R. M. et al. (2024) “Pengaruh Metode TGT terhadap Motivasi Belajar Akidah Akhlak”. *Journal Webammi*.
- Kumalasari, K., & Wibawa, S. (2024). *Seru dan Edukatif: Kahoot Pendidikan Pancasila untuk Semua*. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1).
- Kurnia, H., Bowo, A. N. A., & Nuryati, N. (2021). Model Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Literasi. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 733-740.
- Kurniasari, E. (2021). *Model-model pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Landrawan, I. W., dkk. 2022. Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi. Yogyakarta: Zahir Publishing
- Magfirah, A. D., Sukardi, S., Wahidah, A., & Suryanti, N. M. N. (2023). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Magfirah, M., Sukardi, S., Wahidah, W., & Suryanti, S. (2023). *Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Pendidikan*.
- 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, & Zulfitria, Zulfitria. (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.
- 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.
- Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1).
- 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

- Sagita, D. K., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2023). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9(2), 431–439.
- Sajidah, H. (2024). Efektivitas penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan media papan bingo terhadap hasil belajar siswa pada materi zat dan perubahan kelas VII Mts al-hikmah demak tahun pembelajaran 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.
- 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).
- Sholihah, E. P., Sugiyanti, S., Rasiman, R., & Astuti, D. (2024). *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA Kelas XI pada Materi Lingkaran*.
- 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. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, 9(2), 518-524.
- Sukadi, S., & Sujana, P. W. M. (2020). PEMBERDAYAAN SISWA SEBAGAI KADER PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI MEDIA SATUA
- 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, Riyanti, A., Daulay, M. I., Bagenda, C., Soegoto, A. S., Soeikromo, D., Kusnadi, E., Sagala, M. J. P., Heriyanto, & Hasibuan, A. K. H. (2022). *Pendidikan Kewarganegaraan: Hakikat, Konsep dan Urgensi*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Supriandono, T., Murdiono, M., & Riyanto, A. (2023). The Effect of Team Games Tournaments Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Pancasila and Civic Education Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2).
- Supriandono, T., Murdiono, M., & Riyanto, A. (2023). The Effect of Team Games Tournaments Cooperative Learning Model on Student Learning Outcomes in Pancasila and Civic Education Learning. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2).
- Su'ud, F. M. (2017). Pengembangan keterampilan sosial anak usia dini analisis psikologi pendidikan islam. *ALMANAR: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 6(2), 227-253.
- 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 Ngargoyoso 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.