

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MINAT,
KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PKN DI SDIT INSAN KAMIL SANTI KOTA BIMA**



Oleh:

Nurul Ramadhani

NIM: 23204081002

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2025

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP MINAT, KERJASAMA
DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI SDIT
INSAN KAMIL SANTI KOTA BIMA**



Oleh:

Nurul Ramadhani

NIM: 23204081002

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Ramadhani
NIM : 23204081002
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Konsentrasi : PKN-MI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 14 Maret 2025

Saya yang menyatakan,


Nurul Ramadhani
NIM: 23204081002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Ramadhani, S.Pd.
NIM : 23204081002
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Konsentrasi : PKN

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 18 Maret 2025

Saya yang menyatakan,



Nurul Ramadhani, S.Pd
NIM: 23204081002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Ramadhani
Nim : 23204081002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut atas photo dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 14 Maret 2025

Saya yang menyatakan


Nurul Ramadhani
NIM: 23204081002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1958/Un.02/DT/PP.00.9/07/2025

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MINAT, KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI SDIT INSAN KAMIL SANTI KOTA BIMA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NURUL RAMADHANI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 23204081002
Telah ditujikan pada : Kamis, 05 Juni 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Kema Sidang

Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

SIGNED

Valid ID: 667a2e361240



Penguji I

Dr. Shaleh, S.Ag, M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 667a20052e1725



Penguji II

Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.

SIGNED

Valid ID: 6679ed166d1711



Yogyakarta, 05 Juni 2025

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 667d9f2d76c14

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MINAT, KERJASAMA DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI SDIT INSAN KAMIL SANTI KOTA BIMA

Yang ditulis oleh:

Nama : Nurul Ramadhani
Nim : 23204081002
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Wasaalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 10 April 2025

Pembimbing,



Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.

NIP:196202271992031004

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan surat Keputusan bersama menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1998 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	S	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	zet (dengan titik di bawah)

ع	'ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en
و	Waw	W	W
هـ	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye



MOTTO

“Jika Kamu Gagal Tiga Kali Maka Kamu Harus Bangkit Empat Kali Karena Lebih Baik Kamu Kehilangan Masa Kecilmu Dari Pada Kamu Kehilangan Masa Depanmu”

~Nurul Ramadhani~



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis ini Penulis Persembahkan Kepada:

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Nurul Ramadhani (23204081002). Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Minat, Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima. Tesis. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Minat, kerjasama dan hasil belajar sangat penting bagi siswa pada pembelajaran PKn. Pembelajaran PKn harus menekankan agar siswa bisa menguasai dari ketiga acuan tersebut secara baik yang bertujuan untuk mendukung keberhasilan dalam menguasai materi belajar PKn, seperti meningkatkan minat belajar, Kerjasama antar teman kelompok dan meningkatkan hasil belajar yang efektif. Namun, selama ini pembelajaran PKn belum mendapatkan hasil yang maksimal seperti yang telah diharapkan sehingga perlu untuk dicobakan model pembelajaran *cooperative leaning tipe team game tournament* (TGT).

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *Eksperiment* desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini untuk keseluruhan siswa kelas V SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima tahun pelajaran 2024/2025 yaitu berjumlah 64 siswa dan terbagi dalam tiga kelas. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *probability sampling* yaitu siswa kelas V-A dan kelas V-B dengan jumlah 42 siswa. Data pada penelitian ini dikumpulkan menggunakan analisis data yaitu teknik uji *Independent Sample T Test* yang berbantuan program SPSS versi 26.

Hasil penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa: *pertama*, terdapat peningkatan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima. *Kedua*, terdapat peningkatan kerjasama pada mata pelajaran PKn di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima. *Ketiga*, terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima. *Keempat*, model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* (TGT) memiliki pengaruh tinggi atau kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas V di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima dengan nilai *Effect Size (Cohen's d)* sebesar 0,96 yang berada pada rentang 0,80 sampai 2,00 dengan interpersasi tinggi dan memiliki pengaruh yang kuat. Terhadap peningkatan kerjasama siswa kelas V pada mata pelajaran PKn di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima dengan nilai *Effect Size (Cohen's d)* sebesar 1,89 yang berada pada rentang 0,80 sampai 2,00 dengan interpersasi tinggi dan memiliki pengaruh yang kuat. Kemudian, terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKn di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima dengan nilai *Effect Size (Cohen's d)* sebesar 1,57 yang berada pada kriteria 0,80 d 2,00 dengan interpersasi tinggi dan memiliki pengaruh yang kuat.

Kata Kunci: *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*, Hasil Belajar, Kerjasama dan Minat

ABSTRACT

Nurul Ramadhani (23204081002). The Effect of the Team Game Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model on Student Interest, Cooperation and Learning Outcomes in PKn Subjects at SDIT Insan Kamil Santi Bima City. Thesis. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training UIN Sunan Kalijaga. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program.

Interest, cooperation and learning outcomes are very important for students in the learning of PKn. PKn learning must emphasize so that students can master the three references well which aim to support success in mastering the Pkn learning materials, such as increasing interest in learning, cooperation between group friends and increasing effective learning outcomes. However, so far PKn learning has not received maximum results as expected, so it is necessary to try the cooperative leaning learning model of team game tournament (TGT).

This study is a quantitative research using the Pretest-Posttest Control Group Design Experiment approach. The population in this study for all students of grade V of SDIT Insan Kamil Santi Bima City for the 2024/2025 school year is 64 students and is divided into three classes. The sample in this study was taken using probability sampling techniques, namely students in class V-A and class V-B with a total of 42 students. The data in this study was collected using data analysis, namely the Independent Sample T Test technique assisted by the SPSS version 26 program.

The results of this study show that: first, there is an increase in students' interest in learning in PKn subjects at SDIT Insan Kamil Santi Bima City. Second, there is an increase in cooperation in PKn subjects at SDIT Insan Kamil Santi Bima City. Third, there is an increase in student learning outcomes in PKn subjects at SDIT Insan Kamil Santi, Bima City. Fourth, the team game tournament (TGT) type cooperative learning model has a high or strong influence on increasing students' learning interest in class V PKn subjects at SDIT Insan Kamil Santi Bima City with an Effect Size (Cohen's d) value of 0.96 which is in the range of 0.80 to 2.00 with high interpretation and has a strong influence. Towards the increase in the cooperation of grade V students in PKn subjects at SDIT Insan Kamil Santi Bima City with an Effect Size (Cohen's d) value of 1.89 which is in the range of 0.80 to 2.00 with high interpretation and has a strong influence. Then, the improvement of learning outcomes of grade V students in PKn subjects at SDIT Insan Kamil Santi Bima City with an Effect Size (Cohen's d) value of 1.57 which is at the criterion of 0.80 d 2.00 with high interpretation and has a strong influence.

Keywords: Cooperative Learning Team Game Tournament Type, Learning Outcomes, Cooperation and Interests

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan Rahmat serta karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)* Terhadap Minat, Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima”. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada pendidik agung Nabi Muhammad SAW pembawa risalah suci Al Qur’an sebagai *hudan li nas rahmatan lil alamin*.

Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam mencapai gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Program Pascasarjana Universitas Negeri Sunan Kalijaga. Penulis menyadari penyusunan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, yang telah memberikan dukungan, bimbingan serta arahan baik dalam bentuk materi maupun moril. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih pada semua pihak, terutama kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keguruan dan Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta dengan segenap jajarannya.
3. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd. dan Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I selaku Ketua dan Sekertaris Program Studi Magister Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si. selaku Pembimbing Tesis yang telah banyak memberikan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing serta mengarahkan dengan penuh kesabaran dan banyakan memberikan motivasi selama penulisan tesis ini.
5. Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan arahan selama studi akademik di Program Magister PGMI.
6. Segenap dosen dan civitas akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Sumiati selaku ibunda tersayang dan ayahanda tersayang Muliadin, beserta untuk ketiga adikku Rangga Rahma Wangsa, Arya Rifaid, Muhammad Falah. Yang telah memberikan doa serta dukungan moril atau materi dan semangat kepada penulis sehingga tesis ini bisa terselaikan dengan baik.
8. Grub EXO yang merupakan K-pop Idola saya dari negara Korea Selatan yang telah memberikan semangat saya dalam menyelesaikan penulisan tesis ini. Untuk para member EXO Doh Kyung-soo (D.O), Park Chanyeol, Oh Se-hun, Kim Jong-in (KAI), Suho, Kim Jong-dae (Chen), Zhang Yixing (Lay), Byun-Baekhyun, Luhan, Kim Min-seok (Xiumin), Wu Yo-fan (Kris) Huang Zitao (Tao). Terima kasih telah ada dalam hidup ini serta memotivasi saya untuk jadi perempuan yang berpendidikan “We Are One Exo” saranghaja.

Akhirnya penulismengharapkan masukan berupa saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca demi memperbaiki karya tulis yang sederhana ini dan

semoga tesis ini dapat membawa manfaat bagi para pengkaji maupun pembaca serta bagi penulis sendiri. *Amin Ya Rabbal'Alamin.*

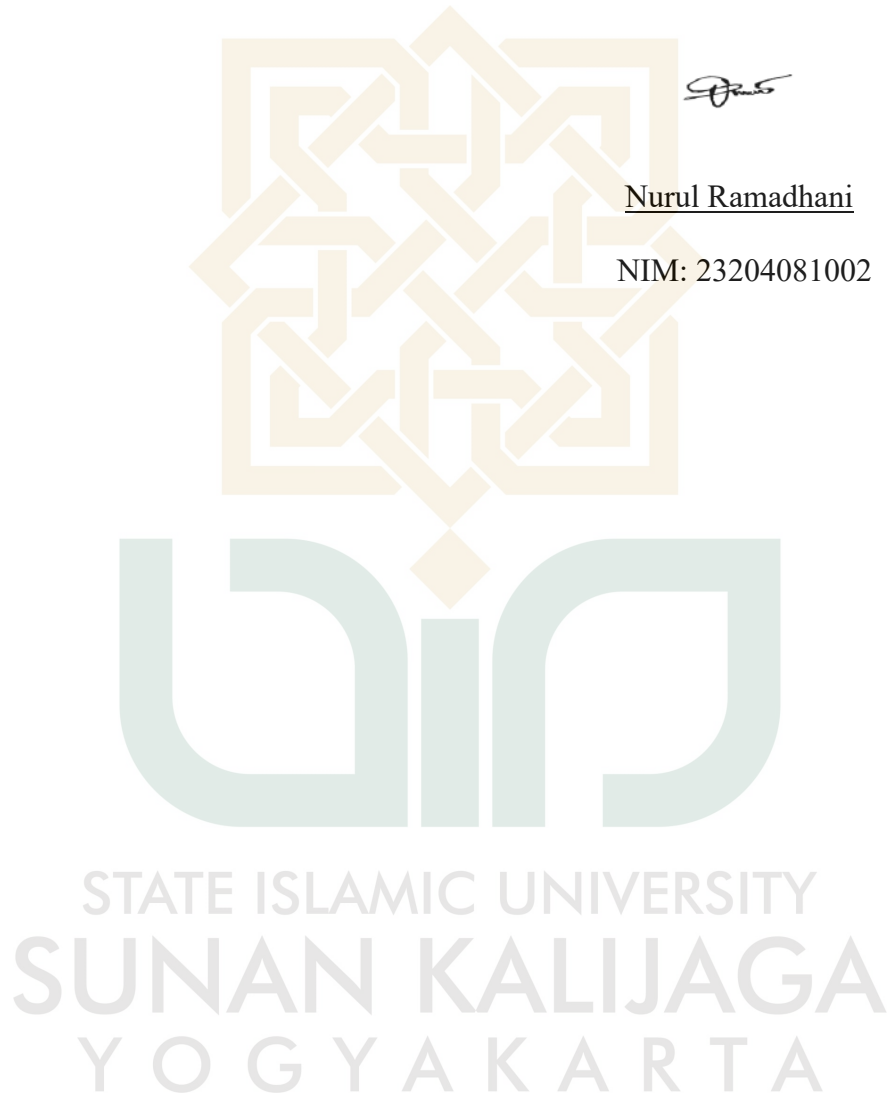
Yogyakarta, 10 April 2025

Saya yang menyatakan



Nurul Ramadhani

NIM: 23204081002



DAFTAR ISI

TESIS	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iii
PERNYATAAN BERHIJAB.....	iv
SURAT PENGESAHAN	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	vii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT.....	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Kajian Penelitian yang Relevan.....	11
F. Landasan Teori.....	16
1. Model Pembelajaran Cooperative Learning	16

2.	Pengertian Cooperative Learning tipe <i>Team Game Tournament</i> (TGT).....	20
3.	Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Dengan Menggunakan TGT.....	23
4.	<i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT Dalam Meningkatkan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran PKn	24
5.	Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Dengan Menggunakan <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT	26
G.	Hipotesis Penelitian	29
BAB II METODE PENELITIAN		32
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	32
1.	Jenis penelitian Kuantitatif	32
B.	Populasi dan Sampel.....	33
1.	Populasi Penelitian.....	33
2.	Sampel Penelitian	34
C.	Metode Pengumpulan Data.....	35
1.	Tes Soal.....	35
2.	Angket (<i>Questionnaire</i>)	37
3.	Observasi	41
D.	Uji Validitas dan Realibilitas	43
1.	Uji Validitas	43
2.	Uji Reliabilitas	44
E.	Uji Persyaratan Analisis Data	45
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		50
A.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	50
1.	Deskripsi Profil Lokasi Penelitian	50
2.	Deskripsi Hasil Uji Instrumen	52
3.	Deskripsi Hasil Tes Belajar Siswa	57
4.	Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	74
5.	Hasil Uji Hipotesis.....	77
B.	Hasil Pembahasan Penelitian	92

1.	Hasil Pengaruh Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa.....	96
2.	Hasil Pengaruh Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa.....	98
3.	Hasil Pengaruh Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament</i> (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	100
C.	Keterbatasan Penelitian.....	105
BAB IV PENUTUP		107
A.	Kesimpulan	107
B.	Saran dan Rekomendasi.....	109
DAFTAR PUSTAKA		112
LAMPIRAN		120



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Desain Pretest-Posttest Control Group Design.....	33
Tabel 2.2 Populasi Penelitian	34
Tabel 2.3 Sampel Penelitian	35
Tabel 2.4 Kisi-kisi Soal Tes.....	36
Tabel 2.5 kisi-kisi Kuesioner Minat Siswa.....	38
Tabel 2.6 Skor Kuesioner Minat Siswa.....	38
Tabel 2.7 Kisi-kisi kuesioner Kerjasama Siswa	40
Tabel 2.8 Teknik Angket Skala Likert Terhadap Variabel.....	41
Tabel 2.9 Kriteria Validasi Angket	44
Tabel 2.10 Tingkat Reliabilitas	45
Tabel 2.11 Kriteria Effect Size	49
Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas Angket Minat	53
Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas Angket Kerjasama.....	54
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal Hasil Belajar	55
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	57
Tabel 3.5 Hasil Tes Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen	60
Tabel 3.6 Output SPSS V.26 Hasil Data Tes Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen	61
Tabel 3.7 Distribusi Frekuensi Data Hasil Tes Belajar Siswa Kelas Eskperimen.....	63
Tabel 3.8 Hasil Tes Belajar Siswa Kelas Kontrol	67
Tabel 3.9 Output SPSS Hasil Analisis Data Tes Belajar Siswa Kelas Kontrol	68
Tabel 3.10 Distribusi Frekuensi Data Hasil Tes Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	69
Tabel 3.11 Output SPSS Analisis Data Gabungan Tes Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Siswa Kelas Kontrol	72
Tabel 3.12 Output SPSS Distribusi Frekuensi Data Gabungan Hasil Tes Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Siswa Kelas Kontrol	73
Tabel 3.13 Output SPSS Hasil Uji Normalitas Data Tes Belajar Siswa.....	75
Tabel 3.14 Output SPSS Hasil Uji Homogenitas Data Tes Belajar Siswa	77
Tabel 3.15 Output SPSS Hasil Uji Paired Sample T Test Group Statistics Minat Belajar	80
Tabel 3.16 Output SPSS Hasil Uji Paired Sample T Test Minat Belajar	81
Tabel 3.17 Output SPSS Hasil Uji Paired Sample T Test Minat Belajar	81
Tabel 3.18 Output SPSS Hasil Uji Paired Sample T Test Group Statistics Kerjasama Belajar	83
Tabel 3.19 Output SPSS Hasil Uji Paired Sample T Test Kerjasama Belajar.....	84

Tabel 3.20 Output SPSS Hasil Uji Paired Sample T Test Kerjasama Belajar	84
Tabel 3.21 Output SPSS Hasil Uji Paired Sample T Test Group Statistics Hasil Belajar .	86
Tabel 3.22 Output SPSS Hasil Uji Paired Sample T Test Hasil Belajar.....	86
Tabel 3.23 Output SPSS Hasil Uji Paired Sample T Test Hasil Belajar.....	87
Tabel 3.24 Data Effect Size Minat, Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alur Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 3.1 Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Test Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	65
Gambar 3.2 Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Tes Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	66
Gambar 3.3 Histogram Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Tes Belajar Siswa Kelas Kontrol	70
Gambar 3.4 Histogram Distribusi Hasil Posttest Tes Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	71
Gambar 3.5 Output SPSS Histogram Distribusi Frekuensi Data Gabungan Hasil Tes Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	74



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian.....	120
LAMPIRAN 2 Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian.....	121
LAMPIRAN 3 Modul Ajar	122
LAMPIRAN 4 Soal Mata Pelajaran PKN.....	146
LAMPIRAN 5 Surat Pernyataan Validasi instrumen.....	150
LAMPIRAN 6 Surat Pernyataan Penilai	153
LAMPIRAN 7 Lembar Validasi Angket Penelitian Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT).....	190
LAMPIRAN 8 Lembar Validasi Angket Penelitian	191
LAMPIRAN 9 Lembar Validasi Ahli Instrumen Penelitian	192
LAMPIRAN 10 Hasil Uji Instrumen Belajar.....	195
LAMPIRAN 11 Output SPSS Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Belajar	196
LAMPIRAN 12 Output Excel Hasil Uji Validitas Ahli Menggunakan Rumus Aiken	197
LAMPIRAN 13 Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	193
LAMPIRAN 14 Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol	194
LAMPIRAN 15 Output SPSS Uji Validitas Minat	195
LAMPIRAN 16 Hasil Data Angket Minat.....	197
LAMPIRAN 17 Output SPSS Uji Validitas Kerjasama.....	198
LAMPIRAN 18 Hasil Data Angket Kerjasama	200
LAMPIRAN 19 Output SPSS Uji Validitas Ahli Instrumen.....	201
LAMPIRAN 20 Output Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	203
LAMPIRAN 21 Output Hasil Data Belajar Pretest dan Posttest Frekuensi Kelas Eksperimen.....	206
LAMPIRAN 22 Output Hasil Data Belajar Pretest dan Posttest Frekuensi Kelas Kontrol	210
LAMPIRAN 23 Output Hasil Gabungan Data Belajar Frequencies Kelas Eksperimen dan Kontrol	213
LAMPIRAN 24 Output SPSS Hasil Uji Normalitas Data Tes Belajar Siswa	215

LAMPIRAN 25 Output SPSS Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Tes Belajar	
Siswa	218
LAMPIRAN 26 Output SPSS Hasil Uji Hipotesis Paired Sample T Test Data	
Hasil Tes Belajar Siswa	219
LAMPIRAN 28 Dokumentasi Kegiatan Peneliti.....	223
LAMPIRAN 29 Tabel r Product Moment dari Person untuk berbagai Df.....	227
LAMPIRAN 30 Tabel Nilai-Nilai dalam Distribusi t	229
LAMPIRAN 31 Biodata Diri Mahasiswa.....	232



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang ditempuh dalam menuntut ilmu yang bertujuan untuk mengembangkan potensi fisik, kognitif, sosial, emosional, spiritual, dan kreatif seorang siswa. Melalui pendidikan siswa bisa belajar dan mengasah kemampuannya, karena melalui pendidikan siswa bisa terus mengembangkan nilai positif dalam dirinya. Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan daya upaya dalam memajukan budi pekerti, karakter, pikiran, dan kesehatan anak, yang bertujuan dalam memajukan kesempurnaan hidup serta menghidupkan anak yang sesuai dengan alam dan masyarakat¹.

Perspektif pendidikan adalah siswa yang dapat mengikuti pembelajaran dalam memperoleh ilmu pengetahuan, salah satunya adalah mata pelajaran PKn. Untuk memberikan pembelajaran PKn secara baik siswa perlu diberikan cara khusus untuk membantu meningkatkan minat belajarnya. Karena, minat merupakan perhatian, kesukaan terhadap sesuatu atau keinginan seseorang yang dilandasi dengan motivasi². Namun, permasalahan umum yang terjadi pada minat belajar siswa yaitu penggunaan metode ceramah, serta keterbatasan sumber

¹ Natasya Febriyanti, "Implementasi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara," (2021), hlm. 38.

² Suhaebah Nur, "Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Minat Belajar PKn Pada Peserta Didik Di Sma I Polewali," *Pepatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan* 8, no. 1 (2016): 62–81.

belajar dan kurangnya pemanfaatan media serta model pembelajaran sehingga dapat menurunkan minat belajar siswa³.

Konteks dalam pembelajaran seorang guru tidak hanya memberikan materi pembelajaran saja, melainkan juga pada pembinaan dalam pembentukan kepribadian siswa salah satunya adalah kerjasama. Kerjasama merupakan interaksi terhadap teman kelas yang menjadikan tempat untuk menciptakan pengalaman belajar⁴. Seperti membantu anggota kelompok yang mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan, menerima Keputusan bersama, menghargai hasil kerja kelompok serta menunjukkan sikap bangga. Seperti muatan yang ada dalam pembelajaran PKn yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan⁵.

Namun, ada beberapa faktor permasalahan yang menjadi hambatan siswa dalam bekerjasama yaitu siswa mengaku jenuh karena mendengarkan guru yang berbicara tanpa memberikan ruang siswa untuk aktif menyampaikan sesuatu. Kegiatan yang berlangsung monoton dan tidak melibatkan siswa, kemudian siswa masih banyak yang mengeluh karena kurangnya memahami materi pembelajaran PKn. Dampak yang diakibatkan dari permasalahan tersebut, siswa akan mengabaikan penjelasan guru Ketika merasa jenuh tidak hanya itu siswa juga merasa krisis percaya diri⁶.

³ Adelina Marta Aritonang et al., "Analisis Permasalahan Pembelajaran PPKn Objek Kajian Di SMA Negeri 18 Medan," *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, no. 6 (2023), hlm. 1

⁴ Ahmad Fauzi et al., *Pendidikan Karakter*, cetakan 1 (ZAHR Publishing, 2021), hlm. 1-2.

⁵ Hennie Ananda and Akhmad Riandy Agusta, "Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kerjasama Menggunakan Model Pelita Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 1, no. 3 (2023), hlm. 94

⁶ Dwi Cahyaningtyas, Naniek Sulistya Wardani, and Narwastujati Sepharibada Yudarasa, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Penerapan Discovery Learning," *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 1 (2023), hlm . 59

Keberhasilan siswa dalam belajar adalah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah minat, dan kerjasama, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar⁷. Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Karena hasil belajar menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran siswa yang telah tercapai. Namun, ada beberapa faktor permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran yaitu penggunaan metode konvensional (ceramah) sehingga menimbulkan hasil belajar yang rendah⁸.

Mata pelajaran PKn merupakan pembelajaran yang selalu ada di Indonesia yang bertujuan untuk menghasilkan siswa yang baik, serta menjaga bangsa Indonesia dan mengajarkan kepada siswa agar saling berkerjasama⁹. Karena siswa bisa bekerjasama dalam membangun sikap berkolaborasi dalam memecahkan suatu masalah¹⁰. Menurut Ahmad menjelaskan bahwa Pendidikan kewarganegaraan adalah diarahkan pada pembinaan sikap¹¹.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan program pendidikan yang berintikan demokrasi politik kemudian diperluas melalui sumber-sumber

⁷ Novani Maryam Rambe, Afiatin Nisa, and Ari Sapto Halasan Simanullang, Wahjoedi, "Peran Lingkungan Keluarga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* II, no. 1 (2015), hlm. 38.

⁸ Akbar Akbar, "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Di SMA Negeri 1 Batukliang Utara," *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2019), hlm. 1

⁹ Ervina Anatasya and Dinie Anggareni Dewi, "Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar," (2021), hlm. 291.

¹⁰ Siti Hardiyana, "Pengaruh Guru PKn Terhadap Pembentukan Karakter Siswa," *Jurnal Ilmiah PPKn IKIP Veteran Semarang* 2, no. 1 (2014): 54–64.

¹¹ Dewi Handayani Rantika Khumairah, Agus Sundaryono, "NALISIS KEBUTUHAN BUKU AJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia* 4, no. 2 (2020), hlm. 92–97.

positif dari pendidikan sekolah. Kemudian semua itu diproses guna untuk melatih para siswa untuk berpikir kritis, analisis, bersikap serta bertindak demokratis yang berdasarkan Pancasila serta UUD 1945.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa. Dalam hal ini sudah di sahkan pada undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 yang berisi tentang “kewajiban mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk diajarkan ke semua jenjang pendidikan formal mulai dari pendidikan dasar sampai ke perguruan tinggi di seluruh wilayah Indonesia”¹².

PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran PKn mengarahkan pada pembentukan siswa yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Permendiknas) No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi. Guru harus mampu memberikan pendidikan yang terbaik kepada siswa agar bisa menciptakan generasi yang bermutu dan sesuai dengan kepentingan bangsa yang loyalitas dalam bermasyarakat.

Kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu salah satunya adalah melakukan pekerjaannya secara profesional, memahami bagaimana siswa belajar dan bagaimana caranya dalam merancang model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu meningkatkan minat, kerjasama dan hasil belajar

¹² T Heru Nurgiansah, Febri Fajar Pratama, and Aulia Solichan Iman Nurchotimah, “*Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan*,” (2021), hlm. 10.

siswa. Karena tugas guru harus mampu dalam memahami hakikat dasar dan konsep pembelajaran¹³.

Menurut Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen pasal 10 ayat (1) kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. (Undang-Undang guru dan dosen no. 14 tahun 2005, 2009: 5). Ciri-ciri kepribadian yang dibutuhkan di masa depan adalah yang mungkin menghadapi persaingan ketat dengan negara-negara lain di dunia. Karena kualitas masyarakat Indonesia dilahirkan untuk mendapatkan pendidikan yang baik¹⁴.

Menurut Sadirman bahwa guru adalah seorang pendidikan yang mampu mengajar siswa, oleh karena itu guru dapat berperan dalam pembentukan sumber daya manusia yang berpotensi dibidang pendidikan¹⁵. Oleh karena itu tugasnya guru harus mampu memberikan pendidikan yang baik bagi siswa agar tingkat pendidikan di Indonesia makin meningkat dan bisa bersaing dengan pendidikan di berbagai negara¹⁶. Untuk meningkatkan tingkat pendidikan siswa, maka perlu adanya model pembelajaran yang menarik serta gampang diterapkan oleh guru di sekolah.

¹³ Prof. Dr. Udin S. Winataputra, *"Hakikat Belajar Dan Pembelajaran"*. (2019), hlm. 46.

¹⁴ Mulyani Fitri, *"Konsep Kompetensi Guru Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam)"*, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 11, no. 3 (2021), hlm. 41.

¹⁵ Hardiyana, *"Pengaruh Guru PKn Terhadap Pembentukan Karakter Siswa."*

¹⁶ Agil Nanggala, *"Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Multikultural,"* *Jurnal Soshum Insentif* 3, no. 2 (2020), hlm. 197.

Menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang diharapkan, siswa harus memahami konsep permainan pembelajaran atau yang dikenal dengan kata paikem. Paikem adalah kata untuk pembelajaran aktif, inovatif dan kreatif. Guru harus tahu cara belajar serta kelas terasa menyenangkan bagi siswa tanpa mengurangi tujuan utamanya pendidikan¹⁷. Untuk meningkatkan minat, kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) guru harus memberikan model pembelajaran yang asik serta mampu mendorong siswa dalam pembelajaran PKn.

Seperti yang kita ketahui bahwa pembelajaran PKn cukup tidak disukai oleh siswa sekolah dasar, karena kebanyakan guru hanya memberikan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional atau metode pembelajaran pada umumnya (ceramah) sehingga mengakibatkan siswa cepat merasa jenuh dan malas untuk mengikuti pembelajaran. Karena itu tugas guru adalah mencari model pembelajaran yang baik untuk siswa, agar pembelajaran PKn ini bisa diimplementasikan ke siswa secara aktif untuk berkontribusi dalam penerimaan pembelajaran PKn yang disampaikan oleh guru.

Model pembelajaran yaitu suatu perencanaan yang akan dipakai untuk menjadi asa dalam kegiatan proses belajar mengajar dikelas atau pengajaran pada tutorial. Sedangkan menurut Darmadi menjelaskan bahwa model pembelajaran yaitu racangan yang bersifat konseptual dengan menggambarkan tahap-tahap

¹⁷ Fauza Djalal, "Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, Dan Model Pembelajaran," *Jurnal Dharmawangsa* 2, no. 1 (2017): hlm. 33.

secara terstruktur untuk mengorganisasikan pengalaman belajar siswa yang bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang telah ditetapkan, serta memilih fungsi sebagai pondasi bagi pembuat rencana pembelajaran dalam melaksanakan proses belajar mengajar¹⁸.

Model pembelajaran harus dapat dipahami oleh guru agar dapat melakukannya, hal tersebut dapat memberikan belajar yang baik dan meningkatkan pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan sesuai kebutuhan siswa karena setiap jenis pembelajaran memiliki tujuan, nilai, prioritas yang berbeda. Sedangkan menurut Nurhadi mengatakan bahwa model adalah pola atau bentuk yang dijadikan sebagai acuan pelaksanaan¹⁹. Untuk mendukung model pembelajaran yang cocok dengan meningkatkan minat belajar, kerjasama siswa dan hasil belajar siswa maka perlu menghadirkan model pembelajaran cooperative learning yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.

Model pembelajaran cooperative learning merupakan suatu strategi pembelajaran dimana sekelompok kecil siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Daripada bersaing satu sama lain, siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas, atau mempelajari materi. Pendekatan ini menekankan pada kerjasama tim, komunikasi dan kerjasama antar siswa. sedangkan menurut Isjoni model pembelajaran cooperative learning tidak hanya memberikan tugas secara individual, melainkan secara berkelompok. Oleh

¹⁸ Andina Halimsyah Rambe and Winda Apriani, "Minat Belajar Siswa Sd Terhadap Pkn Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran," *Nizhamiyah* 11, no. 1 (2021), hlm. 90.

¹⁹ Andi Sulistio and Nik Haryanti, "Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model TGT)," *Visipena Journal* 2, no. 1 (2011), hlm. 21.

karena itu setiap siswa dapat mengembangkan nilai kecakapan sosialnya di samping nilai kecakapan kognitifnya²⁰. Model pembelajaran cooperative learning yang di yakini sebagai ilmu pengajaran dalam meningkatkan proses pembelajaran, gaya berpikir yang bertingkat tinggi, perilaku sosial, serta siswa bebas dalam berdiskusi dan saling memberikan informasi dalam memahami mata Pelajaran PKn²¹.

Model pembelajaran cooperative learning memiliki beberapa tipe salah satunya adalah team game tournament (TGT) yang digunakan sebagai pendukung dalam pembentukan karakter serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Menurut Shoimin kooperatif tipe TGT ini selain meningkatkan kemampuan akademis TGT juga bisa membentuk karakter siswa yaitu saling bertanggung jawab serta mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa bisa merasa rileks dan senang saat mengikuti pembelajaran. Maka metode ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif Tindakan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa²².

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka peneliti ingin fokus pada apa yang mau diteliti. Serta perlu adanya pembatasan dalam penelitian yaitu penggunaan model pembelajaran pada kelas V yang menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe team game tournament yang akan di

²⁰ Kukuh Andri Aka, "Model Quantum Teaching Dengan Pendekatan Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn," *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2016), hlm. 35.

²¹ Achmad Nur Sodik and Trisniawati Trisniawati, "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta," *AlphaMath : Journal of Mathematics Education* 6, no. 1 (2020), hlm. 68.

²² Almira Rachma Thalita, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani, "Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2019), hlm. 56.

laksanakan di Sekolah Dasar. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Minat, Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah yang diajukan oleh penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh cooperative learning tipe TGT terhadap meningkatkan minat siswa dalam mata Pelajaran PKn di SDIT Insan Kamil Kota Bima?
2. Bagaimana pengaruh cooperative learning tipe TGT terhadap meningkatkan kerjasama siswa pada mata Pelajaran PKn?
3. Bagaimana pengaruh cooperative learning tipe TGT terhadap meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang akan menjadi tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada pengaruh langsung cooperative learning tipe TGT terhadap meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.
2. Untuk mengetahui ada pengaruh langsung model pembelajaran cooperative learning tipe TGT dalam meningkatkan kerjasama siswa pada mata pelajaran PKn.

3. Untuk mengetahui ada pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Akademis

- a. Informasi yang diperoleh dalam penelitian agar bisa menjadi sumbangsi bagi peneliti yang lain untuk meneliti dan mengembangkan berbagai media pembelajaran sehingga memperkaya ketersediaan model pembelajaran.
- b. Pedoman para guru dan peneliti untuk mengembangkan cooperative learning tipe TGT sebagai model pembelajaran yang bermanfaat sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswa.

2. Secara Praktis

Penelitian dan pengembangan ini peneliti berharap bisa bermanfaat dalam bidang pendidikan. Dalam penggunaan pengembangan ini di bagi menjadi dua yaitu:

a. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan pada kajian model pembelajaran cooperative learning tipe TGT bagi siswa dan guru. Serta dapat menambah wawasan keilmuan tentang Pendidikan kewarganegaraan (PKn).

b. Secara praktis

- 1) Sebagai bahan dasar bagi pendidik dalam bidang Pendidikan kewarganegaraan.
- 2) Memberikan informasi pendidik model pembelajaran cooperative learning tipe TGT pada siswa.
- 3) Bagi siswa agar bisa memahami pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran cooperative learning tipe TGT.
- 4) Bagi sekolah, penelitian bisa memberikan manfaat dalam mendorong pembelajaran PKn sehingga dapat membentuk karakter serta meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
- 5) Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini bisa menjadi relevansi penelitian dalam penelitian selanjut.

E. Kajian Penelitian yang Relevan

Berdasarkan hasil pencarian literatur yang penulis lakukan, maka ada beberapa hasil penelitian dan tulisan terdahulu yang mengungkapkan dan memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini, di antaranya:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Barkah Lestari yang berjudul, “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning” tahun 2008. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan partisipatif dengan menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini menjelaskan tentang hasil penerapan model cooperative learning, yang mengukur keberhasilan tentang kuis, tes dan tugas yang diberikan pada tiap kelompok. Yang menjadi pernyataan bahwa mahasiswa dalam pembelajaran menggunakan cooperative learning mengalami

peningkatan dan banyak mahasiswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran ini²³. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran cooperative learning sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini belum mengintegrasikan ke dalam Pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) yang menggunakan pendekatan (TGT).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Amonio Halawa, yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” tahun 2022. Penelitian adalah penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menjelaskan tentang guru masih belum optimal melaksanakan proses pembelajaran sesuai model pembelajaran cooperative learning, dan pelaksanaan tes hasil belajar²⁴. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran cooperative learning yang bertujuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini belum mengintegrasikan dalam Pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Fauzi Fadliansyah yang berjudul, “Peningkatan Sikap Karakter Mandiri Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Pada Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw” tahun 2022. Penelitian ini menggunakan metode kombinasi (mixed method) penelitian kualitatif dan kuantitatif. Yang membahas tentang pengaruh penerapan cooperative learning tipe jigsaw dalam

²³ Barkah Lestari, “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning – Barkah Lestari,” (2008), hlm. 53.

²⁴ Amonio Halawa, Aprianus Telaumbanua, and Yelisman Zebua, “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” (2022), hlm 89.

meningkatkan karakter mandiri pada siswa²⁵. persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran cooperative learning tetap perbedaannya adalah penggunaan model cooperative learning tipe jigsaw yang berfokus pada kemandirian siswa serta belum diintegrasikan dengan Pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Nabilla Fuji Astuti, “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar” tahun 2022. Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan yang bertujuan dalam menjelaskan tentang bagaimana keunggulan desain cooperative learning team game tournament (TGT) pada pembelajaran IPS kelas VI materi kegiatan Ekspor dan Impor²⁶. persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* (TGT) sedangkan perbedaannya penelitian ini lebih berfokus pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Putri Utami, yang berjudul “Meta-Analisis Pembelajaran Kooperatif Di Indonesia” tahun 2021 sinta 1. Penelitian ini bertujuan menganalisis seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif terhadap pembelajaran biologi. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan meta-analisis yang menganalisis tentang hasil-

²⁵ Fauzi Fadliansyah, “Peningkatan Sikap Karakter Mandiri Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Pada Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw,” *SEHRAN (Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kewarganegaraan)* 1, no. 1 (2022), 11.

²⁶ Nabilla Fuji Astuti, Agus Suryana, and E.Hamzah Suaidi, “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar,” *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022), hlm. 195.

hasil penelitian yang sudah di publikasikan secara nasional²⁷. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajarn kooperatif sedangkan perbedaan pada penelitian adalah lebih berfokus pada pembelajaran biologi.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Zakraul Husnah, yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Quick On The Draw* Berbasis Media Pohon Pintar Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI” tahun 2022²⁸. Penelitian ini membahas tentang model pembelajaran kooperatif tipe *quick on the draw* berbasis media pohon pintar yang dimana persamaannya terletak pada minat dan hasil belajar siswa sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah model pembelajaran tipe quick on the draw dan tidak membahas tentang materi pembelajaran PKn.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Ilham Muhammad, yang berjudul “Teori Vygostsky: Kajian Bibliometric Penelitian *Cooperative Learning* Di Sekolah Dasar (1987-2023)” tahun 2023 (scopus). Penelitian ini bertujuan membahas tentang teori Vygotsky serta penerapannya pada *cooperative learning* di sekolah dasar, serta mengkaji langkap penelitian dengan pembelajaran kooperatif pada siswa sekolah dasar dari tahun 1987 hingga 2023. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis bibliometric deskriptif. Sumber yang di

²⁷ Putri Utami, Kadir Kadir, and Yanti Herlanti, “Meta-Analisis Pembelajaran Kooperatif Di Indonesia,” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 7, no. 1 (2021), hlm. 15.

²⁸ Zikraul Husnah, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Berbasis Media Pohon Pintar Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI*, Tesis UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, (2022), hlm. 01.

peroleh dari database scopus²⁹. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang model pembelajaran *cooperative learning* sedangkan perbedaannya adalah peneliti ini hanya menganalisis tentang teori vygosky dalam penerapan *cooperative learning* serta belum dikaitkan dengan Pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn).

Kedelapan, penelitian yang di lakukan oleh Marselius dkk, yang berjudul “Pengaruh *Cooperative Learning* Terhadap Relasi Antarkelompok Pada Setting Pendidikan: Meta-Analisis Studi Eksperimen Lapangan *Cooperative Learning's Effect On Intergroup Relations In Educational Settings: A Meta-Analysis Of Field Experimental Studies*” tahun 2023 Scopus. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang *cooperative learning* dalam mengetahui efektivitas pendekatan antar kelompok. metode yang digunakan adalah seleksi serta pencarian literatur³⁰. Persamaan dari penelitian adalah sama meneliti tentang *cooperative learning* sedangkan perbedaannya adalah penelitian tidak mengaitkan dengan pelajaran PKn serta penelitian ini hanya berfokus pada analisis subgroup yang menunjukkan pada intervensi *cooperative learning* pada mahasiswa.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah di sebutkan diatas, maka penelitian yang penulis lakukan ialah melengkapi dari penelitian-penelitian sebelumnya. Namun penelitian ini memiliki fokus pembahasan yang berbeda, yaitu penelitian yang mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran *cooperative*

²⁹ Ilham Muhammad et al., “Teori Vygotsky: Kajian Bibliometrik Penelitian Cooperative Learning Di Sekolah Dasar (1987-2023),” *Bulletin of Educational Management and Innovation* 1, no. 2 (2023), hlm. 81,

³⁰ Marselius Sampe Tondok, Suryanto, Rahkman Ardi, “Peran Psikologi Dalam Mengenal Pengaruh Cooperative Learning Terhadap Relasi Antarkelompok Pada Setting Pendidikan” (2023), hlm. 1.

learning tipe team game tournament (TGT) terhadap minat, kerjasama, dan hasil belajar pada mata pelajaran siswa di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima.

F. Landasan Teori

1. Model Pembelajaran Cooperative Learning

Teori Cooperative Learning tidak hanya ditemukan oleh satu orang, melainkan di kembangkan oleh berbagai ahli Pendidikan, ada beberapa tokoh kunci dalam mengembangkan teori yaitu: Lev Vygotsky yaitu menggunakan konsep *zone of proximal development (ZPD)* yang menjelaskan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Selanjutnya David W. Johnson dan Roger T. Johnson, mereka adalah peneliti utama yang banyak mengembangkan pendekatan serta prinsip-prinsip untuk pembelajaran kooperatif. David Johnson dan Roger pada buku Lie yang diterbitkan pada tahun 2002 halaman 31-35 menjelaskan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative Learning*. Dalam mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan yaitu, saling ketergantungan positif, tanggung jawab, tatap muka, komunikasi antar anggota, evaluasi proses kelompok³¹. selanjutnya Robert Slavin yang merupakan seorang psikologi pendidikan yang berperan penting dalam memperkenalkan serta mengembangkan *cooperative learning*, terutama melalui pendekatan berbasis penelitian.

³¹ Zuriatun Hasanah and Ahmad Shofiyul Himami, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021), hlm. 5.

Tiga tokoh diatas sangat berperan penting dalam mengembangkan Teori cooperative learning yang digunakan dalam Pendidikan saat ini.

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Isjoni Cooperative learning berasal dari kata *cooperative* yang berarti mengerjakan sesuatu secara Bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Sedangkan menurut Hamid Hasan *cooperative* memuat penertian bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran *cooperative* peserta didik secara individual mencari hasil yang dapat menungungkan bagi seluruh anggota kelompoknya³².

Model pembelajaran menurut Kemp merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang di kerjakan guru dan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dari pendapat tersebut sama dengan pendapatnya Kemp, Dick and Carey juga menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang dapat digunakan secara bersama-sama untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa³³. sedangkan menurut Rusman menjelaskan tentang model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang bisa digunakan dalam membentuk rencana belajar, merancang bahan-bahan pembelajaran, serta membimbing pembelaran di kelas. Model pembelajaran bisa di jadikan sebagai

³² Isjoni, “Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok,” *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok* 1 (2010), hlm. 16.

³³ Putri Khoerunnisa and Syifa Masyhuril Aqwal, “Analisis Model-Model Pembelajaran,” *Fondatia* 4, no. 1 (2020), hlm. 20.

panduan pilihan, yang berarti guru bisa memilih model pembelajaran yang sesuai sehingga bisa mencapai tujuan pendidiknya³⁴.

Menurut Isjoni model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar di kalangan siswa, yang mampu berpikir kritis, mempunyai kemampuan sosial, serta pencapaian hasil belajar yang baik. Dalam model pembelajaran yang berisi tentang strategi-strategi pilihan guru yang memiliki tujuan tertentu di dalam kelas³⁵. Sedangkan menurut UU No. 20 tahun 2003 bunyi pasal 1 ayat 1 menjelaskan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang di perlukan oleh dirinya, Masyarakat, bangsa, serta negara”³⁶.

b. Model Pembelajaran Cooperative Learning

Menurut Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, pembelajaran yang menggunakan model *cooperative learning* merupakan rencana pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam bentuk satu kelompok kecil yang saling berinteraksi. Sistem belajar yang

³⁴ Jamal Mirdad, “Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran),” *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam* 2, no. 1 (2020), hlm. 16.

³⁵ Yusuf et al., “The Effects of Problem-Based Learning with Character Emphasis and Naturalist Intelligence on Students’ Problem-Solving Skills and Care,” *International Journal of Innovation, Creativity and Change* 5, no. 3 (2019), hlm. 16.

³⁶ Ina Magdalena, Elsa Rizqina Agustin, and Syahnia Maulida Fitria, “Cendikia Pendidikan Konsep Model Pembelajaran,” *Sindoro Cendikia Pendidikan* 3, no. 1 (2024): 41–55.

cooperative, siswa bisa belajar saling bekerja sama dengan anggota teman yang lainnya³⁷. Karakteristik *cooperative learning* menurut Rusman merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara tim, didasarkan pada manajemen kooperatif, sehingga adanya kemauan saling berkerjasama, serta keterampilan dalam berkerjasama. Tujuan dari *cooperative learning* adalah meningkatkan pencapaian prestasi akademik siswa³⁸.

Menurut Slavin *Cooperative Learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang memerlukan kontribusi serta kerja sama antar anggota kelompok. model pembelajaran *Cooperative learning* dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar (KBM) sehingga mampu menciptakan sikap saling tolong-menolong dalam berperilaku sosial³⁹.

Menurut Wagita kooperatif dapat menjadi salah satu cara pembelajaran yang lebih aktif yang bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kooperatif mengutamakan kerjasama antara siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, kooperatif dapat mengubah peran guru dari yang berpusat pada gurunya ke pengelolaan siswa pada kelompok-kelompok kecil⁴⁰.

³⁷ Tabrani dan Muhammad Amin, "Model Pembelajaran Cooperative Learning," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5 (2023), hlm. 203.

³⁸ Muhammad Khusni Amin, Isnani Isnani, dan Paridjo Paridjo, "Meta Analisis Pengaruh Cooperative Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika," *Prisma* 9, No. 2 (2020), hlm. 221.

³⁹ Ega Altania and Sungkono, "METODE COOPERATIVE LEARNING DALAM MENINGKATKAN KUALITAS HASIL BELAJAR DI MASA PANDEMI COVID-19," *Jurnal EPISTEMA* 2, no. 1 (2021), hlm. 83.

⁴⁰ Arfiani Yulia, Endah Juwandani, and Dwina Maulidya, "Model Pembelajaran Kooperatif Learning," *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* 3 (2020), hlm. 27.

2. Pengertian Cooperative Learning tipe *Team Game Tournament*

(TGT)

Menurut Robert dan Salvin *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, serta merupakan model pembelajaran pertama dari Jhoms Kopkins. Sedangkan menurut Mohamad Syarif Sumantri model tipe TGT adalah merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, serta kuis-kuis dan ada sistem memberikan skor terhadap siswa yang bisa menjawab pertanyaan, siswa akan berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja pengetahuan akademiknya setara dengan tim kelompok mereka.

Menurut slavin bahwa TGT terdiri dari pertanyaan yang kontennya relevan yang sudah di rancang dalam menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari materi yang telah di sampaikan oleh guru⁴¹. Menurut I Wayan Sugiata TGT pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa pada kelompok belajar yang bisa beranggotakan 3-4 siswa yang memiliki kemampuan, jenis (gander), agama serta suku yang berbeda. Tipe TGT melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan.

Kemudian TGT (*Teams Game Tournaments*) model pembelajaran yang terdiri dari empat langkah: *pertama* tahap penyajian kelas, *kedua* belajar dalam kelompok permainan, *ketiga* pertandingan dan *keempat* penghargaan kelompok. Dalam TGT belajar dapat dilakukan sambil bermain. Model

⁴¹ Sulistio and Haryanti, "Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)."

pembelajaran TGT ini merupakan salah satu cara dalam menciptakan keaktifan semua siswa di dalam kelas. TGT dapat merangsang siswa minat siswa dalam aktivitas kelas sehingga bisa menjadi termotivasi serta memiliki minat dalam belajar pendidikan kewarganegaraan (Pkn)⁴².

a. Manfaat, Kelebihan dan Kekurangan *Team Game Tournament*

Model pembelajaran adalah suatu komponen yang penting pada kegiatan belajar, menurut Slavin model pembelajaran kooperatif tipe terdiri dari lima langkah antara lain: tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), serta penghargaan kelompok (*team recognition*).

1) Manfaat *Team Game Tournament* (TGT)

Menurut Yatim Rianto ada lima dasar kelebihan pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- (a) *Positive independence* adalah saling bergantung secara positif, yang dimana setiap anggota kelompok sadar betapa pentingnya saling bekerja sama dalam mencapai tujuan.
- (b) *Face to face interaction* adalah berinteraksi antar anggota dengan berhadapan secara langsung.

⁴² I Wayan Sugiata, "Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (2019), hlm.78.

- (c) *Individual accountability* adalah setiap anggota kelompok harus saling memberikan kontribusi belajar serta aktif yang bertujuan dalam mencapai tujuan Bersama.
- (d) *Use of collaborative or social skill* setiap anggota kelompok saling menggunakan keterampilan serta bekerja sama dan bersosialisasi, sehingga siswa saling melakukan kolaborasi tanpa perlu adanya bimbingan guru lagi.
- (e) *Group processing* yaitu siswa harus saling menilai bagaimana mereka bekerja sama secara efektif.

2) Kelebihan *Team Game Tournament* (TGT)

- (a) Dapat meningkatkan waktu untuk tugas.
- (b) Lebih mengutamakan penerimaan siswa secara rata ketimbang perindividu.
- (c) Meskipun waktu yang diberikan lumayan sedikit, akan tetapi dalam penguasaan materi bisa lebih mendalam.
- (d) Dapat meningkatkan proses belajar secara aktif
- (e) Bertujuan mendidik siswa agar bisa bersosialisasi dengan baik.
- (f) Motivasi siswa dalam belajar semakin meningkat
- (g) Hasil belajar yang semakin meningkat.
- (h) Membentuk karakter kebaikan berbudi dan kepekaan agar saling bertoleransi satu sama lain.

3) Kekurangan *Team Game Tournament* (TGT)

- (a) Guru sedikit kesulitan saat mengelompokkan siswa yang sesuai dengan kemampuan sehingga setiap kelompok mendapatkan anggota yang *heterogen* dalam segi akademis.
- (b) Beberapa siswa dalam kemampuan lebih biasanya sulit untuk memberikan penjelasan pada teman sekelompok.
- (c) Waktu yang di berikan sesuai dengan kesepakatan awal itu sering di lewatkan saat siswa berdiskusi. Sehingga waktu nya banyak yang terlewatkan saat menyelesaikan jawaban.

3. Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Dengan Menggunakan TGT

a. Minat Belajar

Penerapan metode pembelajaran yang kurang inovatif serta tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan menjadikan peserta didik pasif karena tingkat ketertarikan terhadap pembelajaran kurang. Sehingga hal tersebut menjadikan minat belajar peserta didik rendah. Oleh karena itu guru harus mempunyai cara untuk membakitkan minat siswa belajar peserta didik. Karena minat belajar menjadi salah satu faktor yang penting dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut Ahmad Susanto menjelaskan bahwa minat merupakan suatu kekuatan yang menyebabkan

seseorang fokus terhadap seseorang, benda, bahkan terhadap kegiatan lain⁴³.

Minat adalah dorongan dalam diri seseorang atau merupakan faktor yang dapat menimbulkan ketertarikan dan perhatian secara efektif sehingga menyebabkan dipilih suatu objek atau kegiatan yang menyenangkan, menguntungkan dan lama-lama bisa mendatangkan kepuasan pada dirinya⁴⁴. Dalam memberikan pengaruh minat belajar pada siswa bisa dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

4. Cooperative Learning Tipe TGT Dalam Meningkatkan Kerjasama Siswa Pada Mata Pelajaran PKn

Menurut Narwoko dan Suyanto kooperasi (kerjasama) berasal dari dua kata latin, *co* yang diartikan sebagai “bersama-sama” sedangkan operani diartikan sebagai “bekerja”. Kerjasama merupakan perwujudan minat dan perhatian orang dalam bekerja secara bersama-sama pada suatu kesepahaman, sekalipun motifnya seiring dan bisa tertuju kepada kepentingan diri sendiri⁴⁵. Kerjasama dapat diartikan sebagai proses interaksi kelompok

⁴³ Diana Ermawati Mega Pandu Pratiwi, Siti Masfuah, “PENERAPAN MODEL TGT DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD Mega Pandu Pratiwi Universitas Muria Kudus , Indonesia Siti Masfuah Universitas Muria Kudus , Indonesia Diana Ermawati Universitas Muria Kudus , Indonesia Abstrak Al-Madrasah :” 7, no. 4 (2024), hlm. 1750.

⁴⁴ Indri Mahmudah, Maemonah Maemonah, and Erita Rahmaniari, “Implementasi Teori Belajar Kognitif Terhadap Minat Belajar Matematika,” *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan* 14, no. 1 (2022), hlm. 36.

⁴⁵ Zahrina Ismah and Tias Ernawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa,” *Jurnal Pijar Mipa* 13, no. 1 (2018), hlm. 83.

atau antarindividu yang berkerja secara terorganisasi dalam mencapai tujuan bersama.

Pada konteks pendidikan, kerjasama melibatkan upaya pada siswa agar saling membantu, berbagi peran serta saling mendukung satu sama lain dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT siswa saling membutuhkan untuk saling bekerjasama dalam membentuk kelompok, berkompetisi secara sehat. Kerjasama sebagai kompetensi inti pada pembelajaran PKn yang bertujuan dalam membangun karakter siswa yang demokratis, bertanggung jawab, serta berkejasama. Oleh karena itu penggunaan model pembelajaran TGT yang paling relevan dengan kebutuhan guru di sekolah. Karena bisa melatih siswa terhadap sikap toleransi, menghargai pendapat, dan berbagi peran untuk menyelesaikan tugas.

Menurut Anatri model pembelajaran koopeartif dapat memberi kesempatan pada siswa dalam berinteraksi secara terbuka serta memberikan suasana yang menyenangkan sehingga dapat menciptakan adanya ketergantungan positif saat berinteraksi bertatap muka, penilaian diri, mengembangkan hubungan antar kelompok, mampu menerima terhadap teman sekelas yang lemah dalam kemampuan akademiknya, dan meningkatkan rasa harga diri serta kepercayaan diri⁴⁶.

Cooperative learning tipe TGT merupakan model pembelajaran yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, yang mengandung penguatan.

⁴⁶ I Wayan Sugiata, "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (2019), hlm. 78.

Aktivitas belajar yang digunakan dalam permainan di rancang untuk pembelajaran TGT adalah bisa membantu siswa dalam belajar secara santai. Dibalik pembelajaran TGT yang bersifat santai ternyata ada poin penting yang bisa di peroleh oleh siswa yaitu bisa menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan yang sehat serta keterlibatan belajar. Dalam model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT ini bisa membantu untuk membentuk karakter siswa, pembelajaran PKn yang tadinya bosan dan susah menegerti oleh siswa, sekarang bisa dengan muda di pelajari oleh siswa. Hadirnya TGT bisa mempermudah guru dalam memberikan pembelajaran pkn dengan baik serta tidak membosankan.

5. Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Dengan Menggunakan *Cooperative Learning* Tipe TGT

a. Hasil Belajar

Menurut Sudjana berpendapat bahwa tujuan peneliaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga bisa mengetahui kelebihan dan kekurangannya dari berbagai bidang studia tau meta pelajaran yang telah ditempuhnya. Dengan cara melakukan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat dikatehui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa yang lainnya.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yaitu seberapa jauh keefektifannya untuk mengubah tingkah laku siswa kearah tujuan pendidikan yang telah diharapkan.

Menentukan tindak lanjut dari hasil penilaian, yaitu melakukan perbaikan serta penyempurnaan dalam hal program Pendidikan serta pengajaran dan system pelaksanaannya.

- 3) Memberikan pertanggung jawaban atau *accountability* dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan⁴⁷.

Menurut Gagne mengemukakan pendapat bahwa tugas guru untuk memahami lebih dahulu tentang apa yang akan lakukan serta mempersiapkan siswa dalam rangka pencapaian pada hasil belajar⁴⁸. Dalam meningkatkan hasil belajar siswa perlu adanya metode yang bisa digunakan guru untuk memberikan pembelajaran yang efektif, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

Menurut Taniredja menjelaskan salah satu kelebihan TGT adalah bisa menambah motivasi belajar siswa serta materi Pelajaran bisa dipahami secara mendalam. Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) memungkinkan terciptanya suasana belajar yang kondusif. Sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif serta dapat belajar lebih santai di samping itu dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama,

⁴⁷ Temiks Merpati, Apeles Lexi Lonto, and Julien Biringan, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro," *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan* 2, no. 2 (2018), hlm. 55.

⁴⁸ Mariam Nasution, "Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne," *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 6, no. 02 (2018), hlm. 112.

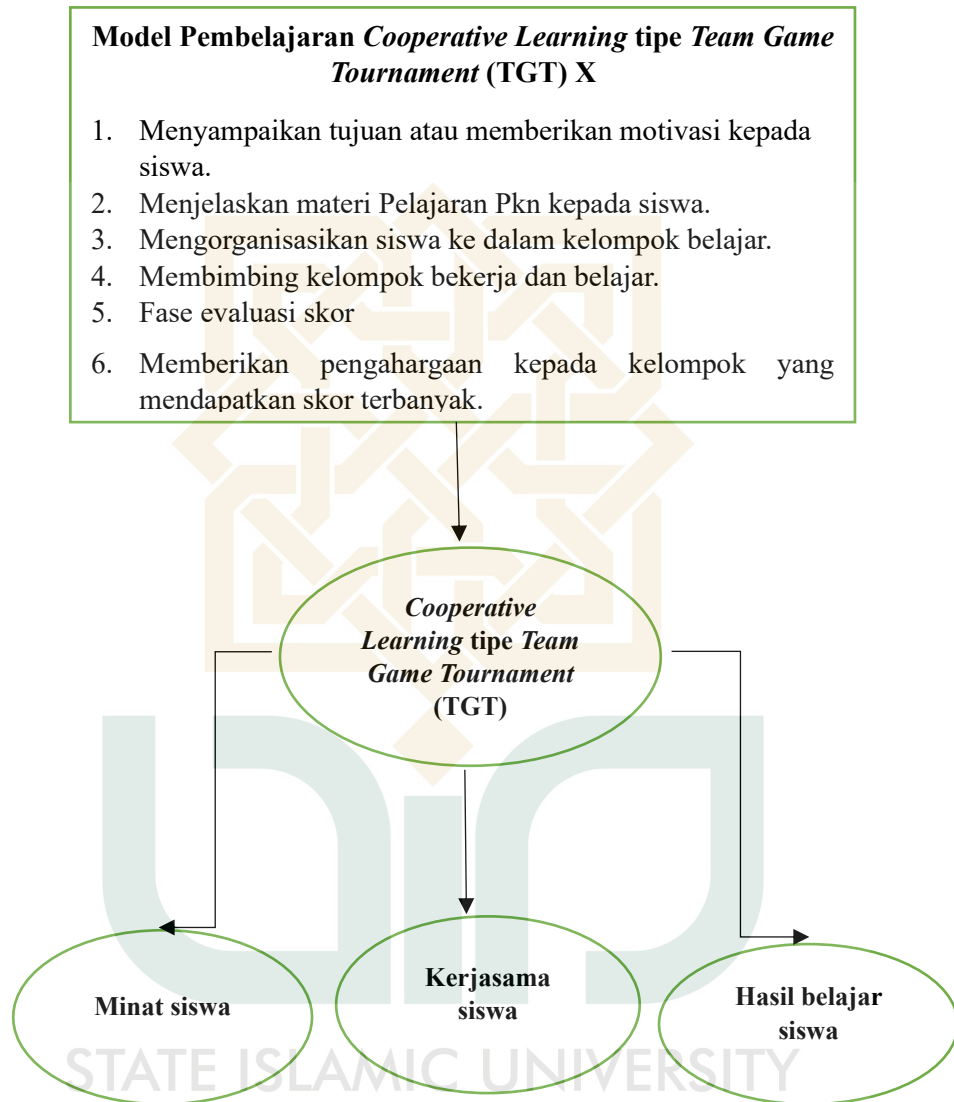
persaingan sehat serta keterlibatan belajar, sehingga diharapkan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa⁴⁹.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa landasan teori ialah gambaran mengenai hubungan antara model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT terhadap minat, kerjasama dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn yang akan diamati, kemudian telah diidentifikasi sebagai kerangka pemikiran.



⁴⁹ Faridatul Munawaroh, Fitria Dwi Prasetyaningtyas, dan Dian Filiana Arlinda, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Ngaliyan 03,”(2023), hlm. 41.

b. Kerangka Berpikir Penelitian



Gambar 1.1 Alur Kerangka Berpikir

G. Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis penelitian adalah Langkah ketiga dalam penelitian, setelah peneliti menyampaikan landasan teori serta kerangka berpikir. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang Dimana rumusan masalah peneliti sudah dinyatakan ke bentuk kalimat

pertanyaan⁵⁰. Hipotesis berasal dari kata hypo “kurang dari”, dan tesis “pendapat”. Hipotesis adalah suatu kesimpulan yang masih kurang. Kesimpulan yang dimaksud adalah kesimpulan yang harus ada pembuktian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀₁: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima.

H_{a1}: Terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima.

H₀₂: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) terhadap kerjasama siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima.

H_{a2}: Terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) terhadap kerjasama siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, Edisi 2 (Bandung: Alfabeta, 2022), hlm. 63.

H₀₃: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan (PKn) di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima.

H_{a3}: Terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mulai dari pengumpulan data, tabulasi data, analisis data, sampai pada tahap verifikasi data serta pada pembahasan, yaitu dapat disimpulkan pada hasil penelitian berikut ini:

1. Berdasarkan hasil analisis nilai t_{hitung} Dan t_{tabel} yaitu diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah $4,510 > 2,018$, maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu H_a diterima. Kemudian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan terhadap minat belajar siswa pada mata pembelajaran PKn di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *effect size (cohend's d)* yaitu sebesar 0,96. Hasil nilai *effect size* yang dibandingkan dengan nilai tabel *effect size* adalah diketahui bahwa nilai 0,96 berada pada rentan 0,80 sampai 2,00 dengan interpersasi tinggi. Maka, dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) yaitu memiliki pengaruh tinggi atau kuat terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima.
2. Berdasarkan hasil analisis nilai t_{hitung} Dan t_{tabel} yaitu diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah $8,881 > 2,018$, maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu H_a diterima. Kemudian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament*

(TGT) terhadap kerjasama belajar siswa pada mata pembelajaran PKn di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *effect size (cohend's d)* yaitu sebesar 1,89. Hasil nilai *effect size* yang dibandingkan dengan nilai tabel *effect size* adalah diketahui bahwa nilai 1,89 berada pada rentan 0,80 sampai 2.00 dengan interptasi tinggi. Maka, dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) yaitu memiliki pengaruh tinggi atau kuat terhadap peningkatan kerjasama siswa kelas V di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima.

3. Berdasarkan hasil analisis nilai t_{hitung} Dan t_{tabel} yaitu diketahui bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah $14,941 > 2,018$, maka nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu H_a diterima. Kemudian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada model pembelajaran *cooperative learning tipe team game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran PKn di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima. Berdasarkan hasil perhitungan yang diperoleh dari nilai *effect size (cohend's d)* yaitu sebesar 1,57. Hasil nilai *effect size* yang dibandingkan dengan nilai tabel *effect size* adalah diketahui bahwa nilai 1,57 berada pada rentan 0,80 sampai 2.00 dengan interptasi tinggi. Maka, dikatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) yaitu memiliki pengaruh tinggi atau kuat terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SDIT Insan Kamil Santi Kota Bima.

B. Saran dan Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a. Sekolah hendaknya dapat memberikan sebagai suatu masukan, motivasi, serta dorongan yaitu dengan memperkenalkan berbagai macam model pembelajaran berbasis aktivitas belajar siswa seperti pada model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) sehingga siswa dapat belajar dengan senang
- b. Sekolah harus memberikan ketersediaan sarana dan prasarana belajar siswa dengan baik sehingga dapat mempermudah guru dalam mengaplikasikan berbagai macam model pembelajaran yang bertujuan sebagai meningkatkan efektivitas belajar siswa.
- c. Sekolah harus menghimbau para guru untuk melaksanakan penelitian Tindakan kelas, sehingga bisa mengidentifikasi berbagai macam permasalahan atau kesulitan pada pembelajaran maka, guru dapat menemukan Solusi dalam mengatasi suatu masalah pembelajaran khususnya pada model pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a. Para guru harus mempelajari prosedur pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang telah diterapkan yaitu mempelajari prosedur model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game*

tournament sehingga bisa mengimplementasikan pembelajaran yang baik yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

- b. Para guru untuk menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) yaitu merancang berbagai macam media pembelajaran dengan mengkombinasikan suatu game pada kelompok belajar dengan memberikan pertanyaan teka – teki agar siswa aktif berpikir dalam mencari sebuah jawaban dengan teman sekelompok sehingga siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
- c. Setiap guru harus jeli dalam menentukan model pembelajaran untuk diterapkan dengan materi belajar dengan kegiatan game belajar yang akan dilaksanakan dengan baik yaitu bertujuan untuk mencapai pembelajaran yang telah ditetapkan

3. Bagi Siswa

- a. Para siswa harus meningkatkan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung baik menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) maupun pada model pembelajaran yang lain agar siswa betul-betul memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.
- b. Para siswa harus melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan prosedur pembelajaran yang telah dipaparkan oleh guru

sehingga siswa bisa mengikuti seluruh rangkaian belajar yang sedang dilaksanakan.

- c. Untuk setiap siswa harus meningkatkan minat, Kerjasama dan hasil belajar karena dengan itu siswa dapat menciptakan lingkungan belajar baik dan menyenangkan karena bisa saling berinteraksi dengan teman sekelompok dan siswa bisa saling mengingatkan untuk terus belajar.

4. Bagi Peneliti

- a. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan bisa mengembangkan pola pikir serta kerangka berpikir penelitian yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) pada pembelajaran Pkn.
- b. Peneliti selanjutnya bisa menerapkan model pembelajaran *team game tournament* (TGT) pada format penelitian yang berbeda seperti dalam bentuk penelitian tindakan kelas sehingga pada hasil penelitian ini betul-betul bisa teruji.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Kenyshia Afifah Disty Rahmadhani, 2 Kusdiyanto. "PENGARUH LINGKUNGAN KERJA, MOTIVASI, DAN KERJASAMA TIM TERHADAP PRESTASI KERJA GURU DAN KARYAWAN" 17, no. 3 (2024): 1339–53.
- Abdullah Sani, Ridwan. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Tira Smart, 2018.
- Aka, Kukuh Andri. "Model Quantum Teaching Dengan Pendekatan Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2016): 35–46. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>.
- Akbar, Akbar. "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Di SMA Negeri 1 Batukliang Utara." *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran* 5, no. 1 (2019): 1. <https://doi.org/10.33394/jk.v5i1.1386>.
- Ali, Ismun. "Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Mubtadiin* 7, no. 1 (2021): 247–64. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>.
- Altania, Ega, and Sungkono. "METODE COOPERATIVE LEARNING DALAM MENINGKATKAN KUALITAS HASIL BELAJAR DI MASA PANDEMI COVID-19." *Jurnal EPISTEMA* 2, no. 1 (2021): 83–88.
- Amin, Muhammad Khusni, Isnani Isnani, and Paridjo Paridjo. "Meta Analisis Pengaruh Cooperative Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Prisma* 9, no. 2 (2020): 221. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i2.1072>.
- Ananda, Hennie, and Akhmad Riandy Agusta. "Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kerjasama Menggunakan Model Pelita Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 1, no. 3 (2023): 466–94. <https://jurnal.itc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/291%0Ahttps://jurnal.itc.web.id/index.php/jpdsk/article/download/291/282>.
- Anatasya, Ervina, and Dinie Anggareni Dewi. "Mata Pelajaran Pendidikan

- Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 9, no. 2 (2021): 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>.
- Aprianka, Salma, Ana Setiani, and Aritsya Imswatama. “Validitas E –Modul Berbasis Open Ended Meteri Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Pada Pembelajaran Daring Untuk Siswa SMK.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (2021): 3111–22. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.896>.
- Aritonang, Adelina Marta, Iwain Oktaviona Nababan, Victoria Grace Daely, Putri Permata, Assiddiq Harahap, Fariz Aditya, and Samuel Sihite. “Analisis Permasalahan Pembelajaran PPKn Objek Kajian Di SMA Negeri 18 Medan.” *Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter* 1, no. 6 (2023): 155–61. <https://journal.politeknik-pratama.ac.id/index.php/Pendekar/article/view/496>.
- Astuti, Mirna. “Pengembangan Media Papan Siklus Air Berbasis Metode Talqiyani Fikriyan Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD/MI.” UIN SUNAN KALIJAGA, 2025.
- Astuti, Nabilla Fuji, Agus Suryana, and E.Hamzah Suaidi. “Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar.” *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies* 2, no. 2 (2022): 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.
- Balaka, Muh Yani. “Metode Penelitian Kuantitatif.” *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif* 1 (2022): 130.
- Cahyaningtyas, Dwi, Naniek Sulistyia Wardani, and Narwastujati Sepharibada Yudarasa. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Sikap Kerjasama Siswa Melalui Penerapan Discovery Learning.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 13, no. 1 (2023): 59–67. <https://doi.org/10.24246/j.js.2023.v13.i1.p59-67>.
- Djalal, Fauza. “Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, Dan Model Pembelajaran.” *Jurnal Dharmawangsa* 2, no. 1 (2017): h. 33.
- Fadliansyah, Fauzi. “Peningkatan Sikap Karakter Mandiri Siswa Kelas Iv Sekolah

- Dasar Pada Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw.” *SEHRAN (Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kewarganegaraan)* 1, no. 1 (2022): 11–20. <https://doi.org/10.56721/shr.v1i1.87>.
- Fauzi, Ahmad, Esmi Tsalsa Sofiawati, Hastin Umi Anisah, Hasan, Evi Elisanti, Maskur, Albert Lodewyk Sentosa Siahaan, Veronika Genua, Erna Retna Safitri, and Widyastuti Andriyani. *PENDIDIKAN KARAKTER*. Edited by Dian Utami Sutiksno, Ratnadewi, and Ismi Aziz. Cetakan 1. ZAHR Publishing, 2021. [https://repositori.dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/33564/e-book Pendidikan Karakter.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositori.dosen.ulm.ac.id/bitstream/handle/123456789/33564/e-book_Pendidikan_Karakter.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Febriyanti, Natasya. “Implementasi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1631–38. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1151/1031>.
- Fitri, Mulyani. “Konsep Kompetensi Guru Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen (Kajian Ilmu Pendidikan Islam).” *Jurnal Pendidikan Universitas Garut* 11, no. 3 (2021): 234–41. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/madinasika>.
- Gangga Anuraga, Artanti Indrasetianingsih, Muhammad Athoillah. “PELATIHAN PENGUJIAN HIPOTESIS STATISTIKA DASAR DENGAN SOFTWARE R.” *Jurnal BUDIMAS* 1, no. 2 (2021): 25–32.
- Ghozila, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018.
- Halawa, Amonio, Aprianus Telaumbanua, and Yelisman Zebua. “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 582–89. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.84>.
- Hardiyana, Siti. “Pengaruh Guru PKn Terhadap Pembentukan Karakter Siswa.” *Jurnal Ilmiah PPKn IKIP Veteran Semarang* 2, no. 1 (2014): 54–64.
- Hasanah, Zuriatun, and Ahmad Shofiyul Himami. “Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa.” *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 1–13.

<https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>.

Husnah, Zikraul. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Quick On The Draw Berbasis Media Pohon Pintar Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI*. Yogyakarta, 2022.

Indri Mahmudah, Maemonah, Erita Rahmaniar. "Implementasi Teori Belajar Kognitif Terhadap Minat Belajar Matematika." *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan* 14, no. 1 (2022): 35–46. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v14i1.7109>.

Isjoni. "Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok." *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok* 1 (2010): 16–68.

Ismah, Zahrina, and Tias Ernawati. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Viii Smp Ditinjau Dari Kerjasama Siswa." *Jurnal Pijar Mipa* 13, no. 1 (2018): 82–85. <https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>.

Kemdikbud. "Pendidikan Pancasila," 2025.

Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal. "Analisis Model-Model Pembelajaran." *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.

Kristin, Firosalia, Dwi Rahayu. "PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PADA SISWA KELAS 4 SD Firosalia" 6, no. 1 (2016): 84–92.

Lestari, Barkah. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Cooperative Learning – Barkah Lestari," 2008, 145–53.

Magdalena, Ina, Elsa Rizqina Agustin, and Syahnia Maulida Fitria. "Cendikia Pendidikan Konsep Model Pembelajaran." *Sindoro CENDIKIA PENDIDIKAN* 3, no. 1 (2024): 41–55. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>.

Marselius Sampe Tondok, Suryanto, Rahkman Ardi. "Peran Psikologi Dalam Mengenal Pengaruh Cooperative Learning Terhadap Relasi Antarkelompok Pada Setting Pendidikan: Meta-Analisis Studi Eksperimen Lapangan Cooperative Learning'S Effect on Intergroup Relations in Educational

- Settings: A Meta-Analysis Of.” *Universitas of Surabaya Repository*, 2023, 1–22. <https://doi.org/https://fpsi.hangtuah.ac.id/pengaruh-cooperative-learning-terhadap-relasi-antarkelompok-pada-setting-pendidikan-meta-analisis-studi-eksperimen-lapangan/>.
- Mega Pandu Pratiwi, Siti Masfuah, Diana Ermawati. “PENERAPAN MODEL TGT DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD Mega Pandu Pratiwi Universitas Muria Kudus , Indonesia Siti Masfuah Universitas Muria Kudus , Indonesia Diana Ermawati Universitas Muria Kudus , Indonesia Abstrak Al-Madrasah :” 7, no. 4 (2024): 1750–63. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2724>.
- Merpati, Temiks, Apeles Lexi Lonto, and Julien Biringan. “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smp Katolik Santa Rosa Siau Timur Kabupaten Sitaro.” *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan* 2, no. 2 (2018): 55. <https://doi.org/10.36412/ce.v2i2.772>.
- Mirdad, Jamal. “Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran).” *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Islam* 2, no. 1 (2020): 14–23.
- Muhammad, Ilham, Rani Darmayanti, Rahmad Sugianto, and Choirudin. “Teori Vygotsky: Kajian Bibliometrik Penelitian Cooperative Learning Di Sekolah Dasar (1987-2023).” *Bulletin of Educational Management and Innovation* 1, no. 2 (2023): 81–98. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.78>.
- Munawaroh, Faridatul, Fitria Dwi Prasetyaningtyas, and Dian Filiana Arlinda. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournamnent (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Ngaliyan 03.” *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1, no. 2 (2023): 314–41. <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/37>.
- Nanggala, Agil. “Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Multikultural.” *Jurnal Soshum Insentif* 3, no. 2 (2020): 197–210. <https://doi.org/10.36787/jsi.v3i2.354>.
- Nasution, Mariam. “Konsep Pembelajaran Matematika Dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne.” *Logaritma: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan*

- Sains* 6, no. 02 (2018): 112. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v6i02.1280>.
- Nur, Suhaebah. “Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Minat Belajar PKn Pada Peserta Didik Di Sma I Polewali.” *Papatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan* 8, no. 1 (2016): 62–81.
- Nurgiansah, T Heru, Febri Fajar Pratama, and Aulia Solichan Iman Nurchotimah. “Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Kewarganegaraan.” *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila Dan Kewarganegaraan)* 2, no. 1 (2021): 10. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.41752>.
- Rachma Thalita, Almira, Andin Dyas Fitriyani, and Pupun Nuryani. “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2019): 147–56. <file:///C:/Users/hpdk1/Downloads/20543-43650-1-SM.pdf>.
- Rahmantika Hadi, Fida. “Penerapan Model Tgt (Teams Games Tournament) Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Taman 3 Madiun.” *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)* JBPD 1, no. 2 (2017): 18–25. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v1i2.1829>.
- Rambe, Andina Halimsyah, and Winda Apriani. “Minat Belajar Siswa Sd Terhadap Pkn Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran.” *Nizhamiyah* 11, no. 1 (2021): 90–97. <https://doi.org/10.30821/niz.v11i1.950>.
- Rambe, Novani Maryam, Afiatin Nisa, and Ari Sapto Halasan Simanullang, Wahjoedi. “Peran Lingkungan Keluarga Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* II, no. 1 (2015): 118–38.
- Rantika Khumairah, Agus Sundaryono, Dewi Handayani. “NALISIS KEBUTUHAN BUKU AJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN.” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia* 4, no. 2 (2020): 92–97.
- S.Winataputra, Prof. Dr. Udin. “Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran, 1-46.” *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*, 2019, 1–46.
- Sodiq, Achmad Nur, and Trisniawati Trisniawati. “Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Games

- Tournament Pada Siswa SD Negeri Tukangan Yogyakarta.” *AlphaMath : Journal of Mathematics Education* 6, no. 1 (2020): 68. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v6i1.7738>.
- Sudarsono, Blasius. “Memahami Dokumentasi.” *Acarya Pustaka* 3, no. 1 (2017): 47. <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12735>.
- Sugiata, I Wayan. “Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (2019): 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Edition 2. BANDUNG: ALFABETA, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. 3rd ed. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG: ALFABETA, 2015.
- Sugiyono. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, Dan R&D*. Edisi 2. BANDUNG: ALFABETA, 2022.
- Sulistio, Andi, and Nik Haryanti. “Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model).” *Visipena Journal* 2, no. 1 (2022): 21–27.
- Tabrani, and Muhammad Amin. “Model Pembelajaran Cooperative Learning.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5 (2023): 200–213.
- Utami, Putri, Kadir Kadir, and Yanti Herlanti. “Meta-Analisis Pembelajaran Kooperatif Di Indonesia.” *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 7, no. 1 (2021): 106–15. <https://doi.org/10.21831/jipi.v7i1.39574>.
- V. Wiratna, Sujarweni. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2024.
- Wayan, Wardana I, and Putu Lia Muliiani. *Uji Persyaratan Analisis*. Sukodono-Lumajang-Jawa Timur: Klik Media, 2020.
- Yulia, Arfiani, Endah Juwandani, and Dwina Maulidya. “Model Pembelajaran Kooperatif Learning.” *In Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* 3 (2020): 223–27.
- Yusuf, Suhirman, I. Wayan Suastra, and Moses Kopong Tokan. “The Effects of Problem-Based Learning with Character Emphasis and Naturalist Intelligence on Students’ Problem-Solving Skills and Care.” *International Journal of*

Innovation, Creativity and Change 5, no. 3 (2019): 1–26.

Zein, Muh. “Peran Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 5, no. 2 (2016): 274–85.

