

Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa

The Influence Of The Use of Team Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Models On Student Cooperation In Science Lessons For 5th Grade SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa

Nurhaedah, S.Pd., M.Pd.^{1*}, Dr. Erma Suryani Sahabuddin, M.Si^{2*}, Nurul Mutmainnah*

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Nurhaedah, S.Pd., M.Pd : nurhaedah7802@unm.ac.id

*Dr. Erma Suryani Sahabuddin, M.Si : ermasuryani2001@yahoo.com

*Nurul Mutmainnah: nurulmutmainnah231@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan atas dasar permasalahan yang ditemukan di SD Negeri Barembeng II yaitu rendahnya kerjasama siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa, untuk mengetahui gambaran hasil kerjasama siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa, dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kerjasama siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen, pendekatan kuantitatif, dan menggunakan desain penelitian *Quasi Experiment* dengan tipe *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Barembeng II dengan sampel 20 siswa kelas VA dan 17 siswa kelas VB yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan dokumentasi, lembar observasi dan angket obyektif yang diberikan sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran ini pada pertemuan pertama berjalan efektif dan pada pertemuan II berjalan sangat efektif. Hasil analisis inferensial dengan menggunakan *independent sample t-test* menunjukkan terdapat perbedaan hasil *post-non test* antara kelas eksperimen dan kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan kerjasama siswa pada kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol.

Kata Kunci: Team Games Tournament (TGT), Kerjasama Siswa

ABSTRACT

This research was conducted on the basis of the problems found in SD Negeri Barembeng II, namely the lack of student cooperation. The purpose of this study was to find out the description of the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type of students in 5th Grade content at SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa, to find out the description of the results of student collaboration on the content of 5th Grade lessons at SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa after using the cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type, and to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model on student cooperation in science lesson content for 5th Grade SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. This research is included in experimental research, quantitative approach, and uses a quasi-experimental research design with a nonequivalent control group design type. The population in this study were all 5th Grade students of SD Negeri Barembeng II with a sample of 20 grade VA students and 17 grade VB students selected by purposive sampling technique. The data in this study were collected using documentation, observation sheets and objective questionnaires given before and after the implementation of learning. Data were analyzed using descriptive and inferential analysis. The results of the descriptive analysis showed that the use of this learning model at the first meeting was effective and at the second meeting it was very effective. The results of the inferential analysis using the independent sample t-test showed that there were differences in the results of the post-non-test between the experimental and control classes. This shows that an increase in student cooperation in the experimental group is better than the control group.

Keywords: Team Games Tournament (TGT), Student Collaboration

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perubahan dan tuntutan karakteristik sumber daya manusia pada abad ke-21 menjadi tantangan dunia pendidikan untuk menyiapkan lulusan yang mampu bertahan dan bersaing di dunia kerja nanti. Pendidikan adalah salah satu cara guna meningkatkan kualitas manusia. Perkembangan pendidikan dari tahun ketahun harus lebih baik, agar sesuai dengan kebutuhan zaman yang selalu berkembang mengikuti arus globalisasi (Husnah et al., 2022). Dimensi pendidikan abad ke-21 pada output student profile diharapkan memiliki kemampuan 4C yaitu critical thinking, creative, collaborative, dan communicative. Pentingnya keterampilan abad-21 juga tertuang pada peraturan menteri pendidikan nasional sebelumnya, yaitu pada Permendiknas Nomor 23 Tahun 2006, bahwa standar kompetensi lulusan satuan pendidikan SD/MI pada muatan pelajaran IPA yaitu:

- a) menggunakan informasi tentang lingkungan sekitar secara logis, kritis dan kreatif;
- b) menunjukkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif dengan bimbingan guru/pendidikan;
- c) menunjukkan rasa keingintahuan yang tinggi dan menyadari posisinya;
- d) menunjukkan kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari;
- e) menunjukkan kemampuan mengenali gejala alam dan sosial di lingkungan sekitar; serta
- f) menunjukkan kecintaan dan kepedulian terhadap lingkungan.

Kemampuan berfikir kritis penting dalam pemecahan masalah dan membuat keputusan. Kreativitas penting dalam keterampilan berfikir kritis, kreatif dan membuat inovasi. Sementara itu, kolaboratif dan komunikatif diperlukan dalam menjalin hubungan kerjasama dalam tim dan komunikasi efektif. Maka dari itu, pendidikan abad ke-21 menerapkan pentingnya kemampuan kerjasama untuk dimiliki.

Keterampilan kerjasama pada abad ke-21 menurut Julia (2018) meliputi kemampuan bekerja secara efektif dan rasa hormat dalam kelompok yang beragam, memiliki kemauan dan fleksibilitas dalam kompromi kelompok untuk mencapai tujuan bersama, berbagi tanggung jawab dan menunjukkan

kontribusinya sebagai individu dalam kelompok. Keterampilan kerjasama dalam pendidikan abad ke-21 menekankan pada pentingnya kesadaran siswa terhadap status dan perannya dalam kelompok. Oleh karena itu guru mempunyai tugas untuk memilih model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah kooperatif (Wijayanti, 2018). Cooperative Learning dibangun atas dasar teori konstruktivisme dari Vygotsky (Ali, 2021). Bagi Vygotsky, aktivitas kolaboratif di antara anak-anak akan mendukung pertumbuhan mereka, karena anak-anak lebih senang bekerja dengan orang yang satu zone (Zone of Proximal Development, ZPD) dengan yang lain. Dengan kata lain, Vygotsky menekankan pada hakikat sosiokultural dari pembelajaran, bahwa fase mental yang lebih tinggi pada umumnya muncul pada percakapan atau kerjasama antara individu sebelum fungsi mental yang lebih tinggi terserap dalam individu tersebut (Sutiah, 2020).

Menurut Rodliyah, (2020) pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar siswa, melalui belajar dalam kelompok siswa dapat menghargai setiap perbedaan atau pendapat meningkatkan tanggung jawab pada diri siswa saling tolong menolong dan bekerjasama untuk memecahkan suatu masalah dan mencapai tujuan. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik masing-masing muatan pelajaran sangat perlu agar pembelajaran dapat berhasil. Salah satu muatan pelajaran yang menuntut penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya yakni muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai gejala-gejala alam melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah (Dewi et al., 2021). Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu ilmu yang bukan hanya sekadar hafalan saja. Maka dari itu, dalam melaksanakan pembelajaran IPA harus secara aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa untuk dapat berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Sejalan dengan itu peneliti mengusulkan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)

untuk menyelesaikan masalah tersebut. Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dianggap dapat membuat siswa lebih aktif, lebih percaya diri, lebih menguasai materi pembelajaran, mengembangkan persaingan yang sehat dan meningkatkan kerjasama peserta didik. Ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar (Murdianto, 2019).

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang telah menjadi penelitian Elia Maskani (2020, p. 62) menyatakan bahwa “terdapat peningkatan kerjasama peserta didik antara model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan kartu dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Hal tersebut dilihat dari perolehan rata-rata kerjasama pada kelas TGT berbantuan kartu sebesar 79.72% dalam kategori “tinggi”, sedangkan perolehan rata-rata kerjasama kelas TGT sebesar 59.44% dalam kategori “sedang”. Sehingga penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat memberikan pengaruh bagi siswa dalam peningkatan kerjasama pada muatan pelajaran IPA.

Observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Januari 2022 di kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa bahwa pada saat pembelajaran secara berkelompok siswa lebih senang dikelompokkan secara homogen berdasarkan jenis kelamin. Pada saat proses belajar dalam kelompok, siswa bekerja sendiri-sendiri, tidak ada kegiatan diskusi ataupun memecahkan masalah bersama. Selain itu beberapa kelompok masih didominasi oleh siswa yang pintar, oleh karena itu siswa yang kurang pintar hanya mampu menyalin pekerjaan temannya tidak berusaha untuk memahami bagaimana cara mengerjakannya sehingga kemampuan kerjasama siswa rendah.

Berdasarkan latar belakang penelitian maka dirasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana gambaran model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng

II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa? bagaimana gambaran hasil kerjasama siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)? apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kerjasama siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa, untuk mengetahui hasil kerjasama siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), dan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kerjasama siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian yang dilakukan dapat dijadikan bahan referensi maupun sumber informasi untuk memperoleh gambaran mengenai model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kerjasama sehingga dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan terkait dengan masalah dalam penelitian ini di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa dengan penggunaan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) agar dapat menjadi sumber belajar yang menyenangkan dan lebih mudah memahami materi pelajaran sehingga dapat menambah wawasan lebih luas.

b. Bagi Guru

Menjadikan bahan pertimbangan dan referensi dalam memilih model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk digunakan

dalam proses pembelajaran IPA di kelas sehingga dapat mempengaruhi kerjasama siswa.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan serta pengalaman yang lebih luas setelah melakukan penelitian mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempengaruhi kerjasama siswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

1. Pengerian Model pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengkonstruksi suatu konsep, menyelesaikan persoalan atau inkuiri (Safitri et al., 2021). Kemudian, menurut Slavin (dalam Sawin, 2021) pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara kelompok siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Selain itu, Yatim (dalam Prastiyo, 2019) juga menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki dasar falsafah yaitu manusia adalah makhluk sosial, manusia bersifat saling gotong royong, saling tolong menolong, dan kerjasama merupakan hal yang penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Kesimpulan dari beberapa definisi di atas model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama yang membuat siswa untuk berinteraksi secara aktif dan positif didalam kelompok. Selain itu, model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe yang dapat digunakan oleh guru berdasarkan karakteristik siswa.

2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), diartikan secara laterik sebagai pertandingan permainan tim. Menurut Purbasari et al., (2020) model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan model kooperatif yang dikembangkan oleh Robert. E. Slavin pada tahun 1990 yang mana pada proses pembelajarannya dapat menanamkan sikap yang mampu membentuk warga negara yang baik seperti kerjasama, supportif, percaya diri, tanggung jawab, dan persaingan yang sehat. Sejalan dengan Ahyar et al., (2021) yang mengemukakan bahwa TGT

merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengusung pertandingan, berisikan permainan, berbentuk turnamen, tentunya dilakukan dalam hal kebaikan yaitu belajar mengajar suatu materi yang berguna dan bermanfaat bagi kehidupan. kemampuan yang berbeda.

Kesimpulan dari beberapa definisi di atas yaitu model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk melibatkan siswa dalam memahami materi dengan bermain dan bertanding. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

3. Langkah-langkah (Sintaks) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Rusman (dalam Dewi et al., 2021) memaparkan beberapa sintaks model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yakni tahap 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa (Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa), tahap 2 Menyajikan informasi (Guru menyajikan informasi atau memberikan materi kepada siswa dengan jalan berdemonstrasi atau melalui bahan bacaan), tahap 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil (Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien), tahap 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar (Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka), tahap 5 Turnamen (Guru mengawasi kegiatan dan memastikan siswa memahami petunjuk), dan tahap 6 Memberikan penghargaan (Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok).

4. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Slavin (dalam Sukaisih, 2018) mengemukakan bahwa terdapat 3 ciri-ciri model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), yakni : 1) Team (membentuk kelompok). Pembentukan kelompok dilakukan berdasarkan perbedaan kemampuan kognitif, jenis kelamin, suku, dan juga ras. Perbedaan dalam kelompok ini bertujuan untuk menambah motivasi siswa dalam

kerjasama dan saling membantu satu sama lain dalam penguasaan materi; 2) Games. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan yang dirancang sedemikian rupa guna menguji pengetahuan dan daya tangkap siswa terhadap informasi yang telah diperolehnya. Game dimainkan di atas meja dengan 3-5 orang siswa yang merupakan wakil dari tim yang berbeda; 3) Tournament. Permainan yang dimaksud disini adalah permainan akademik yang dimainkan oleh tiap perwakilan dari kelompok yang berbeda. Permainan diawali dengan pembacaan peraturan terlebih dahulu. Biasanya turnamen berlangsung setelah kerja kelompok dalam tim selesai, dimana siswa telah ditentukan di meja keberapa untuk bermain. Siswa dengan kemampuan tinggi berada dalam satu meja, siswa dengan kemampuan sedang berada dalam satu meja pula, dan siswa dengan kemampuan rendah dalam satu meja pula. Hal ini disesuaikan dengan jumlah siswa dalam kelas; 4) Penghargaan kelompok. Penghargaan diberikan kepada kelompok dengan rata-rata skor terakhir tertinggi (bukan rata-rata skor permainan turnamen saja).

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Menurut Astutik (dalam Hidayatulloh et al., 2020) kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah a) Para siswa memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak; b) Meningkatkan perasaan / persepsi keberhasilan dari kinerja; c) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama; d) Menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat antar sesama. 2) Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT). Selain itu, terdapat kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) menurut Taniredja (dalam Mahardika, 2018 p. 19) yaitu a) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran; b) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

6. Konsep Kerjasama dalam Pembelajaran

a. Pengertian Kerjasama

Menurut Soerjono Soekanto (Murdianto, 2019) kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut sudah jelas mengatakan bahwa kerjasama merupakan bentuk hubungan antara beberapa pihak yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama.

Kemudian, menurut Burton (dalam Rahayu et al., 2020) kerjasama adalah suatu cara yang dilakukan oleh individu untuk melakukan hubungan dan diskusi dengan individu lain. Kerjasama dalam kelompok dapat diartikan sebagai kolaborasi yang berarti kegiatan belajar yang lebih menekankan kepada seberapa besar sumbangan masing-masing anggota kelompok terhadap pencapaian tujuan kelompoknya (Krisnadi dalam Darmadji, 2018).

Kesimpulan dari beberapa definisi di atas yaitu kerjasama perlu ditumbuhkan dalam diri siswa sejak dini. Selain itu, kerjasama juga mempermudah dalam bersosialisasi, menerima pendapat orang lain dan mengurangi sikap egois karena dalam kerjasama terdapat kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama.

b. Tujuan Kerjasama

Adapun tujuan kerjasama menurut Yudha (dalam Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali & Raharja, 2020) yakni 1) Untuk lebih menyiapkan siswa dengan berbagai ketrampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang; 2) Membentuk kepribadian siswa agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial; 3) Mengajak siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif); 4) Dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara guru dengan siswa.

c. Indikator Kerjasama

Terdapat indikator untuk mencapai kemampuan kerjasama yang baik menurut Ningrum et al., (2018) dalam proses pembelajaran dapat dilihat antara lain 1. Saling membantu sesama anggota dalam kelompok (mau menjelaskan kepada anggota kelompok yang belum jelas); 2. Setiap anggota ikut memecahkan masalah dalam kelompok sehingga mencapai kesepakatan; 3. Menghargai kontribusi setiap anggota kelompok; 4. Setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas; 5. Berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung; 6. Meneruskan tugas yang telah menjadi tanggung jawabnya; 7. Mendorong siswa lain untuk berpartisipasi dalam tugas kelompok; 8. Menyelesaikan tugas tepat waktu. Berdasarkan beberapa indikator kerjasama di atas dapat disimpulkan bahwa indikator kerjasama yang akan di gunakan dalam penelitian ini yaitu a) saling membantu sesama anggota dalam kelompok (mau menjelaskan kepada anggota kelompok yang belum

kelas), b) setiap anggota kelompok mengambil giliran dan berbagai tugas, c) berada dalam kelompok kerja kegiatan berlangsung, serta d) menyelesaikan tugas tepat waktu. Alasan peneliti mengambil empat indikator tersebut karena sudah mencakupi indikator yang lain.

2.2 Kerangka Pikir

Berdasarkan pada latar belakang diatas, terlihat bahwa proses pembelajaran IPA saat ini cenderung kurang efektif, menarik dan inovatif membuat siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa yang saling bertukar informasi untuk mencapai tujuan belajar. Dalam hal ini, penyampaian materi kepada siswa, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang dianggap tepat sasaran untuk diterapkan pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Sehingga siswa lebih tertarik dan memahami materi yang telah dipelajari di sekolah.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat tentu akan meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran IPA. Salah satu cara untuk meningkatkan kerjasama siswa adalah dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) membuat siswa lebih aktif, efektif, meningkatkan penguasaan materi, lebih percaya diri, dan meningkatkan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran IPA.

3. METODE PENELITIAN

4.1. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen yang digunakan yaitu metode Quasi Experiment Design.

4.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah nonequivalent control group design. Desain ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), sedangkan kelompok kontrol

diberikan pembelajaran konvensional seperti yang biasanya dilakukan di sekolah tersebut. Secara prosedural penelitian ini menggunakan pola rancangan penelitian quasi experimental tipe nonequivalent control group design.

4.3. Instrumen Penelitian

Pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengukuran peningkatan kerjasama siswa pada muatan pelajaran IPA yang digunakan dalam penelitian ini disebut instrumen penelitian. Instrumen penelitian dibentuk dalam kisi-kisi instrumen sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Kisi-kisi dibentuk untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kerjasama siswa pada muatan pelajaran IPA. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah melalui proses uji validitas instrumen berupa validasi isi oleh ahli. Validator yang terlibat dalam penelitian ini yaitu Dr. Andi Makkasau, M.Si. dan Amri Amal, S.Pd., M.Pd. yang keduanya merupakan dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Instrumen penelitian yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Angket

Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang berasal dari indikator kerjasama melalui pre-non test dan post-non test yang bertujuan untuk mengukur kerjasama siswa setelah diberikan perlakuan. Penafsiran uji validasi pada validator pertama dengan rata-rata 3,35 atau persentase 89% dan validator kedua dengan rata-rata 3,9 atau persentase 95% dari kedua rata-rata validator ahli menunjukkan hasil 3,5 atau persentase sebesar 90% maka instrument dapat digunakan dengan kategori sangat valid. Setelah dilakukan validasi oleh ahli, diperoleh bahwa total butir angket kerjasama siswa yang dapat digunakan dalam penelitian adalah sebanyak 24 instrumen pernyataan kerjasama siswa.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi bertujuan untuk melihat dan mengamati keterlaksanaan proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kerjasama siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II. Adapun pedoman pengkategorian keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kategorisasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

No	Skor	Kategori
1.	< 20%	Sangat Kurang Efektif
2.	21% - 40%	Kurang Efektif
3.	41% - 60%	Cukup Efektif
4.	61% - 80%	Efektif
5.	81% - 100%	Sangat Efektif

Sumber : (Sugiyono, 2017)

4.4. Analisis Data

Menurut Sugiyono (2015) analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul yang mana pada teknik analisis datanya menggunakan statistik. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud untuk membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015). Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan kerjasama dalam muatan pelajaran IPA ketika diberi perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) dengan data deskriptif berupa tabel distribusi dari mean, median dan modus standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum.

Peneliti akan menganalisis kerjasama siswa berdasarkan hasil observasi yang akan dilakukan. Berikut ini adalah rumus untuk menentukan nilai kerjasama siswa :

$$\frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Intensitas persentase kerjasama siswa akan dicocokkan dengan kriteria berikut ini :

Tabel 3.4 Tingkat Kerjasama Siswa

No	Tingkat Penuugasan	Kategori
1.	81-100	Sangat Tinggi
2.	66-80	Tinggi
3.	56-65	Cukup
4.	51-55	Rendah
5.	Dibawah 50	Sangat Rendah

Sumber : (Murdianto, 2019 p. 65)

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial (sering juga disebut statistik induktif atau statistik probabilitas), adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2015). Pada penelitian ini yang digunakan adalah statistik parametris karena data yang

digunakan adalah data rasio.

Jenis statistik parametrik yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu *Independent Sampel t-test*. *Independent Sampel t-test* digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan signifikan antara dua kelompok yang berbeda. Namun Sebelum melakukan *Independent Sample t-Test*, peneliti terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 25*.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *Kolmogrov-Smirnov*. Untuk perhitungan analisis *Kolmogrov-Smirnov* dibantu dengan program SPSS. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan probabilitas dengan taraf signifikansi sebesar 5%. Sehingga data dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $>\alpha 0,05$, dan sebaliknya data dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< \alpha 0,05$. Hasil uji normalitas data disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.5 Hasil Uji Normalitas

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-non test</i> kelompok eksperimen	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal
<i>Pre-non test</i> kelompok kontrol	0,147	$0,147 > 0,05 =$ normal
<i>Post-non test</i> kelompok eksperimen	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal
<i>Post-non test</i> kelompok kontrol	0,200	$0,200 > 0,05 =$ normal

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25* (Lampiran)

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa data hasil *pre-non test* dan *post-non test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $\text{sig} > 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga teknik analisis statistik yang dapat dilakukan adalah analisis statistik parametrik. Dengan begitu, kelompok data tersebut dapat dilibatkan sebagai parameter pada uji hipotesis.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji *Levene's* yang bertujuan untuk mengetahui apakah sampel memiliki varian yang

sama. Hasil uji homogenitas data yang telah dikumpulkan disajikan dengan taraf signifikansi sebesar 5% pada tabel berikut:

Tabel 3.6 Hasil Uji Homogenitas

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-non test</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	0,557	$0,570 > 0,05 =$ homogen
<i>Post-non test</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	0,108	$0,080 > 0,05 =$ homogen

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25 (Lampiran)

Berdasarkan tabel 4.7 kedua pasangan kelompok data *pre-non test* dan *pos-nont test* dapat dinyatakan tidak ada perbedaan varian yang signifikan antara kedua kelompok data atau data dalam penelitian ini adalah homogen. Hal ini dibuktikan pada tabel di atas yang menunjukkan bahwa nilai sig pada *pre-non test* dan *post-non test* yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan teknik analisis *Independent Sample t-Test* dan diperjelas dengan uji *Paired Sample t-Test*. *Independent Sample t-Test* digunakan untuk menganalisis nilai *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kriteria pengujian apabila nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada uji hipotesis ini menggunakan aplikasi SPSS-IBM Versi 25.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan disalah satu sekolah negeri di Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa yakni SD Negeri Barembeng II. Hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang tujuan penelitian yang telah dilakukan, diantaranya berisi tentang gambaran penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kerjasama siswa. Dari hasil penelitian ini juga dapat diketahui ada tidaknya Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa Pada Muatan Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II

Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Barembeng II. Sedangkan sampel yang diambil sebanyak 2 kelas. Kelas pertama yaitu kelas VA yang berisi 20 siswa sebagai kelas eksperimen. Kelas kedua yaitu kelas VB yang berisi 17 siswa sebagai kelas kontrol 17 siswa kelas kontrol dengan total keseluruhan subjek adalah 37 siswa. Data seluruh subjek dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan instrumen penelitian berupa angket tertutup. Skor yang didapatkan dari pengukuran tersebut dijadikan sebagai bahan analisis untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kerjasama siswa pada kelompok eksperimen dan pada kelompok kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan selama satu minggu. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan instrumen yang akan diujikan kepada kedua kelas tersebut yang mana telah melalui proses uji validitas instrumen berupa validasi isi oleh ahli. Validator yang terlibat dalam penelitian ini yaitu Dr. Andi Makkasau, M.Si. dan Amri Amal, S.Pd., M.Pd. yang memvalidasi lembar observasi kerjasama siswa, angket kerjasama siswa dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan keduanya merupakan dosen di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Hasil penelitian yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor responden atau menggambarkan kerjasama siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Sedangkan pengolahan inferensial untuk menguji hipotesis yang ada. Analisis dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi IBM SPSS Statistic Version 25. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai data hasil penelitian yang telah terkumpul serta kaitannya dengan pengujian hipotesis penelitian.

1. Gambaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa

Gambaran penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa disajikan berdasarkan hasil observasi

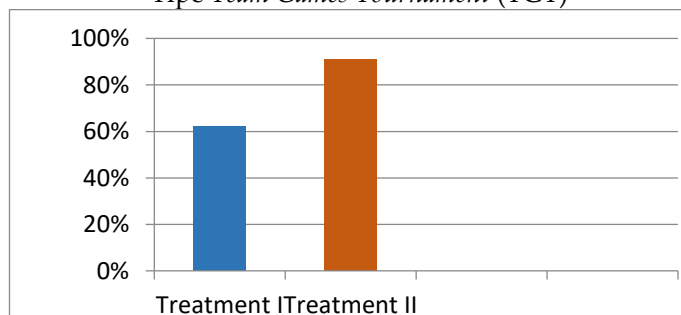
kerjasama siswa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen. Proses kerjasama pada kelompok eksperimen dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada hari Selasa, 07 Juni dan Jumat, 10 Juni 2022. Hasil observasi kerjasama dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada muatan pelajaran IPA kelas V secara lebih rinci seperti berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Observasi kerjasama siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) *Treatment 1* dan *Treatment 2*

Keterangan	<i>Treatment 1</i>	<i>Treatment 2</i>
Skor Perolehan / Skor Maksimal	15/24	22/24
Persentase	62%	91%
Kategori	Efektif	Sangat Efektif

Sumber: Lembar Hasil Observasi (Lampiran)

Gambar 4.1 Hasil Persentase Kerjasama Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)



Berdasarkan tabel dan gambar 4.1 dapat diketahui persentase kerjasama siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pada *treatment* pertama memperoleh skor 15 dari skor maksimal 24 yang menunjukkan persentase 62% dengan kategori efektif. Yang mana semua aspek terlaksana akan tetapi, masih terdapat di kategori kurang dan cukup. Seperti pada sintaks menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, terdapat pada kategori cukup dikarenakan guru hanya menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa tanpa menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari. Sedangkan untuk sintaks menyajikan informasi terdapat pada kategori kurang, ini dikarenakan guru hanya sebatas memberikan bacaan kepada siswa tanpa adanya kegiatan demonstrasi atau tanya jawab seputar bacaan. Kemudian, sintaks mengorganisasikan siswa ke

dalam kelompok-kelompok kecil berada pada kategori cukup, karena guru hanya menjelaskan bagaimana caranya membentuk kelompok belajar tanpa memimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien. Selanjutnya, untuk sintaks guru memimbing kelompok bekerja dan belajar terdapat pada kategori kurang karena guru tidak begitu memberikan bimbingan atau pembagian tugas dalam kelompok sehingga masih sering ditemukan kelompok yang tidak bekerjasama. Kemudian, pada sintaks turnamen terdapat pada kategori kurang, karena guru hanya menjelaskan petunjuk permainan tanpa memastikan bahwa masih ada beberapa siswa yang belum memahami aturan permainan sehingga pada pertemuan pertama turnamen tidak berjalan maksimal. Dan untuk sintaks memberikan penghargaan terdapat pada kategori baik, karena guru memang sudah memberikan hadiah hanya saja syarat kelompok yang memperoleh hadiah tidak dijelaskan secara rinci pada poin penilaiannya sejak awal.

Pemberian perlakuan *treatment* kedua yang dilakukan berlangsung sangat baik dengan memperoleh skor 22 dari skor maksimal yaitu 24 yang menunjukkan persentase 91% dengan kategori sangat efektif. Yang mana semua aspek meningkat. Yaitu pada sintaks mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil serta memimbing kelompok bekerja dan belajar terdapat pada kategori baik. Sedangkan, pada sintaks menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, turnamen, dan memberikan penghargaan terdapat pada kategori sangat baik.

2. Gambaran Hasil Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barebeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Gambaran kerjasama siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul. Dalam penelitian ini, analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang kerjasama siswa sebelum dan setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dalam penelitian ini disebut dengan istilah *pre-non test* (tes awal) dan *post-non test* (tes akhir).

a. Data Pre-Non Test tentang Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Pre-non test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran awal tentang kerjasama siswa sebelum pemberian perlakuan (*treatment*). Kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam kegiatan kerjasamanya sedangkan kelompok kontrol bertindak sebagai kelompok pembanding karena dalam proses pembelajarannya kelompok kontrol tidak diberi perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Deskripsi hasil pre nontest siswa kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2 Deskripsi Hasil *Pre-non Test* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Sampel	20	17
Nilai Terendah	52	63
Nilai Tertinggi	88	99
Rata-Rata (<i>Mean</i>)	72,62	83,75
Rentang (<i>Range</i>)	36	36
Standar Deviasi	10,777	10,426
Median	74.67	74,00
Modus	80	70

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25 (Lampiran)

Berdasarkan pada tabel 4.2 terdapat perbedaan jumlah sampel antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol namun hal tersebut tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kondisi awal tingkat keterampilan berpikir tingkat tinggi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *Pre-non test* siswa selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategorisasi kerjasama siswa sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Kerjasama (*Pre-non Test*) Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Tingkat Penugasan	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Eksp erimen	Kontrol	Eks perimen	Kontrol
81-100	Sangat Tinggi	3	4	15%	23,5%
66-80	Tinggi	12	12	60%	70,6%
56-65	Cukup	4	1	20%	5,9%
51-55	Rendah	1	-	5%	-

Dibawah 50	Sangat Rendah	-	-	-	-
Jumlah		20	17	100	100%
				%	

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa kondisi awal kerjasama siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa frekuensi kerjasama siswa pada kelas eksperimen dengan kategori sangat tinggi sebanyak 3 siswa persentase 15%, kerjasama siswa dengan kategori tinggi sebanyak 12 siswa persentase 60%, kerjasama siswa dengan kategori cukup sebanyak 4 siswa persentase 20%, kerjasama siswa dengan kategori rendah sebanyak 1 siswa persentase 5% dan kerjasama siswa dengan kategori sangat rendah tidak ada. Selanjutnya, untuk kerjasama kelas kontrol didominasi dengan kategori kerjasama tinggi. Sehingga penelitian ini terkait kerjasama siswa akan dibandingkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sejak *pre-non test* kerjasama siswa sudah berada dalam kategori tinggi meskipun jumlah subjek pada kelas eksperimen lebih banyak dibandingkan dengan kelas kontrol.

b. Data Post-non Test tentang Kerjasama Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Muatan Pelajaran IPA Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Post-non test kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran akhir tentang kerjasama siswa setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Deskripsi hasil post nontest siswa kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.4 Deskripsi Hasil *Post-non Test* Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Jumlah Sampel	20	17
Nilai Terendah	68	57
Nilai Tertinggi	95	94
Rata-Rata (<i>Mean</i>)	83,75	80
Rentang (<i>Range</i>)	27	37
Standar Deviasi	8,149	11,130
Median	85,50	84,00
Modus	73	67

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Sesuai dengan tabel 4.4 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan terhadap kerjasama siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *post-non test* siswa selanjutnya dikelompokkan berdasarkan kategorisasi skor kerjasama siswa dengan distribusi frekuensi hasil *post-non test* siswa sebagai berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Kerjasama (*Post-non Test*) Siswa Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Tingkat Penugasan	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Eks perimen	Kontrol	Eks perimen	Kontrol
81-100	Sangat Tinggi	14	10	70%	58,8%
66-80	Tinggi	6	6	30%	35,2%
56-65	Cukup	-	1	-	5,88%
51-55	Rendah	-	-	-	-
Dibawah 50	Sangat Rendah	-	-	-	-
Jumlah		20	17	100%	100%

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Sesuai dengan tabel 4.5 mengenai distribusi frekuensi dan persentase skor kerjasama siswa berdasarkan skor *post-non test*, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kerjasama siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa setelah diberi perlakuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa

Hasil analisis statistik inferensial bertujuan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan. Dalam hal ini, peneliti melakukan uji asumsi analisis data dan uji hipotesis. Tujuan uji asumsi analisis data yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kerjasama siswa dapat dilihat dari hasil analisis statistik inferensial yaitu uji hipotesis. Analisis ini digunakan untuk menganalisis data sampel, dimana hasilnya berlaku secara umum atau generalisasi (berlaku untuk populasi). Sebelum melakukan uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* maka, yang harus dilakukan terlebih dahulu yaitu uji asumsi analisis data. Uji asumsi

analisis data terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

Uji normalitas dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan *Kolmogrov-Smirnov*, nilai signifikansi yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Sedangkan, uji homogenitas dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Uji Levene* dan data dikatakan homogen apabila $\text{sig} > 0,05$.

Uji hipotesis dapat dilakukan dengan terpenuhinya syarat untuk melakukan uji hipotesis menggunakan teknik analisis parametrik, maka data dari hasil *pre-non test* dan *post-non test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilibatkan dalam pengujian hipotesis menggunakan *independent sample t-test*.

a. Independent Sampel T-Test *Pre-non Test* Eksperimen dan *Pre-non Test* Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai *pre-non test* kelompok eksperimen dan *pretest* kelompok kontrol dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic Version 25. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kerjasama siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas $< 0,05$. Berikut tabel hasil pengujiannya:

Tabel 4.6 Hasil Uji *Independent Sample t-Test* antara *Pre-non Test* Kelompok Eksperimen dan *Pre-non Test* Kelompok Kontrol

Data	t	df	Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Pre-non test</i> kelompok eksperimen dan <i>pre-non test</i> kelompok kontrol	-1,175	35	0,248	0,248 > 0,05 = tidak ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25 (Lampiran)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (0,248 > 0,05) maka H_0 diterima, artinya tidak ada perbedaan nilai rata-rata *pre-non test* kelompok eksperimen dan *pre-nontest* kelompok kontrol. Kemudian, Jika nilai t hitung sebesar -1,175 dibandingkan dengan nilai t tabel dengan nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 35$ maka nilai t tabel

sebesar -1,175. Karena t hitung lebih kecil dibandingkan dengan t tabel ($-1,175 < 0,248$), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan. Hal ini dikarenakan belum ada perlakuan yang diberikan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

b. Independent Sampel T-Test Post-non test Eksperimen dan Post-non test Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji nilai rata-rata *post-non test* kelompok eksperimen dan *posttest* kelompok kontrol dengan menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 25*. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Data dikatakan memiliki perbedaan apabila nilai probabilitas $< 0,05$. Berikut tabel hasil Uji *Independent Sample t-Test* antara *post-non test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol:

Tabel 4.7 Hasil Uji *Independent Sample t-Test* antara *Post-non Test* Kelompok Eksperimen dan *Post-non Test* Kelompok Kontrol

Data	t	df	Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Post-non test</i> kelompok eksperimen dan <i>post-non test</i> kelompok kontrol	2,287	35	0,028	0,028 < 0,05 = terdapat perbedaan

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25* (Lampiran)

Nilai t hitung dari hasil pengujian di atas adalah 2,287. Nilai t tabel yang taraf signifikansinya = 0,05 dan nilai $df = 35$ adalah 2,287. Karena t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel ($2,287 > 0,028$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kerjasama siswa kelompok eksperimen setelah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan kerjasama siswa kelompok kontrol setelah pemberian perlakuan (*treatment*) tanpa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

4.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan empat kali pertemuan baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok kontrol. Pada pertemuan pertama kedua kelompok tersebut diberikan pre-non test (tes awal), selanjutnya dilakukan pembelajaran (*treatment*)

selama dua kali pertemuan. Pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pertemuan terakhir pada kedua kelompok tersebut diberikan pos-non test (tes akhir). Setelah dilakukan analisis hasil penelitian, maka berikut ini penjabaran penjelasan penelitiannya.

1. Gambaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa

Peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas VA yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan VB yang berjumlah 17 siswa sebagai kelas kontrol. Kelompok kontrol bertindak sebagai kelompok pembanding untuk kelompok eksperimen karena dalam proses pembelajarannya kelompok kontrol tidak diberi perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Akibatnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada kelompok eksperimen dapat terlihat dengan jelas. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah materi mengenai Manusia dan Lingkungannya serta Siklus Air. Gambaran pelaksanaan proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dikatakan berlangsung secara efektif. Hal ini dibuktikan dari semua persentase keterlaksanaan proses pembelajaran, kategorisasi ini didasarkan pada tabel kategorisasi keterlaksanaan proses pembelajaran menurut Sugiyono (2017).

Pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pertemuan pertama berlangsung efektif karena telah terlaksana dengan baik dengan skor maksimal. Masih terdapat langkah yang belum terlaksana secara maksimal hal demikian terjadi karena pada sintaks pertama (menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa) mendapat skor baik, sintaks kedua (menyajikan informasi) mendapat skor cukup, sintaks ketiga (mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok kecil) mendapat skor baik, sintaks keempat (membimbing kelompok bekerja dan belajar) mendapat skor cukup, sintaks

kelima (tournament) mendapat skor cukup dan sintaks terakhir (memberikan penghargaan) mendapat skor cukup sehingga skor yang diperoleh hanya 15 dari skor maksimal 24. Hal ini dikarenakan pada sintaks kedua guru belum maksimal dalam menyajikan informasi sehingga, siswa masih terlihat kebingungan. Begitupun pada saat membimbing kelompok belajar dan mengawasi kegiatan tournament tidak terlaksana secara maksimal dikarenakan masih terdapat beberapa siswa yang belum paham dengan aturan permainan. Namun, kegiatan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada pertemuan pertama berlangsung secara efektif karena persentase keterlaksanaan kegiatan sebesar 62% atau berada pada kategori efektif. sesuai dengan pendapat Taniredja (dalam Mahardika, 2018 p. 19) bahwa salah satu kelemahan dari model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang sering dilakukan oleh guru adalah "Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas".

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada pertemuan kedua berlangsung sangat efektif dengan terlaksananya 22 langkah dari 24 skor maksimal. pada sintaks pertama (menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa) mendapat skor sangat baik, sintaks kedua (menyajikan informasi) mendapat skor sangat baik, sintaks ketiga (mengorganisasikan siswa dalam kelompok-kelompok kecil) mendapat skor baik, sintaks keempat (membimbing kelompok bekerja dan belajar) mendapat skor baik, sintaks kelima (tournament) mendapat skor sangat baik dan sintaks terakhir (memberikan penghargaan) mendapat skor sangat baik sehingga skor yang diperoleh hanya 22 dari skor maksimal 24. Pada pertemuan kedua ini, guru sudah mampu menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyajikan informasi yang terstruktur kepada siswa terkait tournament yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran sehingga siswa sudah mampu memahami informasi dan kegiatan tournament berlangsung secara maksimal serta terlihat siswa yang sangat antusias dalam kegiatan tournament sehinggalah tersebut dapat memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa karena siswa memperoleh teman secara signifikan, keterlibatan siswa dalam kegiatan lebih tinggi karena masing-masing memiliki tanggung jawab terhadap masing-masing team sehingga terjalin

kerjasama dan persaingan yang sehat. Seperti yang dijelaskan oleh Astutik (Hidayatulloh et al., 2020) terkait kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) apabila guru mampu melaksanakan secara maksimal yaitu: (1) para siswa memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak; (2) meningkatkan perasaan/persepsi keberhasilan dari kinerja, Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama; (3) menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat antar sesama. Sehingga, dari hasil observasi atau pengamatan yang dilakukan setiap pertemuan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berlangsung sangat efektif karena terjadi peningkatan persentase keterlaksanaan kegiatan disetiap pertemuan.

2. Gambaran Hasil Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Gambaran kerjasama siswa terlihat dari hasil analisis statistik deskriptif. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa kerjasama siswa kelompok eksperimen pada pembelajaran IPA meningkat. Kategorisasi skor kerjasama siswa pada analisis deskriptif ini, terdiri dari 5 kategori yakni sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang, kategori tersebut didasarkan tabel yang diuraikan oleh Murdianto, (2019 p. 65) Hasil pre-non test yang menunjukkan bahwa kondisi awal siswa berada pada kategori tinggi, dengan rata-rata pada kelompok eksperimen 72,65 dan kontrol 76,76 yang menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kerjasama siswa antara kelompok kontrol maupun eksperimen pada saat dilakukannya pre-non test. Namun, pada pemberian pre-non test kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen.

Hasil post-non test yang dilakukan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yaitu menunjukkan terdapat perbedaan hasil kerjasama siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, ditandai dengan rata-rata hasil non test kelompok eksperimen adalah 83,75 sedangkan kelompok kontrol 80 dengan selisih sebesar 3,75. Pada setiap aspek kerjasama siswa, kelompok eksperimen lebih unggul dari pada kelompok kontrol dari semua aspek yaitu saling membantu sesama anggota kelompok, setiap anggota

kelompok mengambil giliran dan berbagi tugas, berada dalam kelompok kerja saat kegiatan berlangsung, serta menyelesaikan tugas tepat waktu. Keempat indikator tersebut berada pada kategori tinggi. Sedangkan kelompok kontrol pada keempat indikator tersebut juga mengalami peningkatan kerjasama namun, peningkatannya tidak begitu signifikan dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Sejalan dengan berhasilnya penelitian yang telah dilakukan oleh Elia Maskani (2020) menyatakan bahwa “terdapat peningkatan kerjasama peserta didik antara model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan kartu dengan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Hal tersebut dilihat dari perolehan rata-rata kerjasama pada kelas TGT berbantuan kartu sebesar 79.72% dalam kategori “tinggi”, sedangkan perolehan rata-rata kerjasama kelas TGT sebesar 59.44% dalam kategori “sedang”. Sehingga penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat memberikan pengaruh bagi siswa dalam peningkatan kerjasama pada muatan pelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kerjasama siswa antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dan kelas kontrol tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat memberikan ruang kepada siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kelompok karena masing-masing memiliki tanggung jawab untuk keberhasilan team masing-masing. Sehingga, terjalin persaingan yang sehat antar kelompok (Astutik dalam Hidayatulloh et al., 2020).

3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa

Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kerjasama siswa dapat diketahui melalui analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas hasil pre-nontest dan post-nontest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan hasil yang menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal. Setelah itu, maka dilakukan uji homogenitas

antara pre-nontest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta post-nontest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan uji Levene's dengan hasil yang menunjukkan kedua kelompok data dinyatakan homogen. Tahap selanjutnya, yaitu uji hipotesis. Uji hipotesis dengan statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kerjasama siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam proses pembelajaran dengan kelompok kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Dari hasil statistik menggunakan uji independent sample t test diperoleh nilai perbedaan kerjasama siswa, sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan. Serta menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata kerjasama siswa kelompok eksperimen dengan nilai rata-rata kerjasama siswa kelompok kontrol.

Model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat mempengaruhi kerjasama siswa yang mana dapat membuat siswa saling membantu sesama teman kelompoknya, memberi informasi dan sarana yang diperlukan kelompok, saling menerima pendapat, sanggahan serta arahan dari teman kelompok jika pendapatnya kurang tepat, saling menghargai, berbagi tugas serta ikut andil dalam mengambil keputusan, semua anggota kelompok berada dalam kelompok saat kegiatan berlangsung serta bekerja dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, mendengarkan hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok lain, mengonsidikan diri sendiri tidak gaduh dalam kelompok, masing-masing bekerjasama dan bersemangat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan waktu yang ditentukan, dan mampu menyelesaikan masalah secara bersama-sama yang mana setiap anggota kelompok mendapatkan giliran masing-masing mengerjakan tugas kelompok sesuai dengan tugas yang didapatkan.

Hasil pengujian hipotesis dilakukan dengan uji Independent Sample t-Test bantuan program IBM SPSS Statistik Version 25 diperoleh nilai probabilitas sebesar $0,028 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kerjasama siswa pada muatan pelajaran IPA kelas V. Adanya pengaruh tersebut tidak terlepas dari kelebihan model

pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Hal ini sejalan dengan pendapat oleh T. Ariani & Agustini, (2018) terkait kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) apabila guru mampu melaksanakan secara maksimal yaitu: (1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas. (2) Mengedapkan perbedaan terhadap perbedaan inividu. (3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam. (4) Proses belajar mengajar berlasung dari proses keaktifan dari siswa. (5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. (6) Memotivasi siswa untuk belajar lebih tinggi. (7) Hasil belajar siswa lebih baik. (8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) membuat siswa lebih semangat dan lebih banyak belajar dari satu teman ke teman yang lain sesama siswa. Sehingga dapat mempengaruhi kerjasama siswa.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam proses pembelajaran kelompok eksperimen pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa berlangsung dengan efektif.
2. Peningkatan kerjasama siswa kelompok eksperimen pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa lebih tinggi jika dibandingkan dengan kerjasama siswa kelompok kontrol. Hal ini dibuktikan dengan menunjukkan rata-rata skor kelompok eksperimen lebih meningkat secara signifikan dibandingkan dengan peningkatan skor kelompok kontrol yang tidak begitu signifikan.
3. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kerjasama siswa kelompok eksperimen pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

DAFTAR PUSTAKA

Ahyar, Prihastari, dkk. (2021). *Model-Model Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)). Pradina Pustaka.

- Ali, I. (2021). *Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Muftadiin, 7(01), 247–264.
- Ariani, T., dan Agustini, D. (2018). *Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika*. Science and Physics Education Journal (SPEJ), 1(2), 65–77.
- Darmadji. (2018). *Kerjasama Dan Kekompakan Siswa dalam Pembelajaran Fisika di Kelas XII Mipa SMAN 3 Kota Jambi*. Jurnal Edufisika, 3, 33.
- Dewi, Kusumawati, dkk. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI* (Tarizan Fa). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hidayatulloh, Adisti, dkk. (2020). *Promoting Disability Rights In Indonesia Proceedings of the 2nd Indonesian Conference on Disability Studies and Inclusive Education* (A. Maftuhin (Ed.)). PLD Publishers.
https://www.google.co.id/books/edition/PROMOTING_DISABILITY_RIGHTS_IN_INDONESIA/WRv5DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Husnah, Nurhaedah, dkk. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Learning Pada Siswa Kelas II SDN No.39 Centre Palleko*. Pinisi Journal PGSD, 2(39), 228–234.
- Julia, Isrok'atun, dkk. (2018). *Prosiding Seminar Nasional "Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT" dan Pelatihan "Berpikir Suprarasional."* UPI Sumedang Press.
- Mahardika, A. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Tema 5 Kelas Iii Sdn Purwantoro 2 Malang* [Universitas Muhammadiyah Malang].
<https://eprints.umm.ac.id/38282/>
- Makassau, A., Sahabuddin, E. S., dkk. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Terhadap Kemampuan Bekerjasama Siswa Sekolah Dasar*. Celebes Education Review, 4(1), 65–75.
<http://journal.ildikti9.id/CER/article/view/764>
- Maskani, E. (2020). *Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Kartu Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kerjasama Peserta Didik*. Skripsi.
<http://repository.upstegal.ac.id/772/>
- Murdiyanto, E. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement*

- Division) Dipadu Tgt (Teams Games Tournaments) Terhadap Hasil Belajar Dan Kerjasama Siswa Kelas VIII Mts Ittihadil Ummah Karang Anyar Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi, 22. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Ningrum, Slameto, DKK. (2018). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Pada Bidang Studi Ipa Melalui Penerapan Model Group Investigation Bagi Siswa Kelas 5 Sdn Kumpulrejo 2*. Wahana Kreatifitas Pendidik, 1(3). <https://www.ejurnalkotamadiun.org/index.php/WKP/article/view/127>
- Prastiyo, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V Sdn Sepanjang 2* (A. K. Putra (Ed.)). CV Kekata Group. https://www.google.co.id/books/edition/PENIN_GKATAN_HASIL_BELAJAR_PESERTA_DIDIK/F5TuDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Purbasari, Samid, dkk. (2020). *Framework Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Abad 21*. UNY Press. [google.co.id/books/edition/Framework_Pembelajaran_Pendidikan_Kewarg/XXoREAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0](https://www.google.co.id/books/edition/Framework_Pembelajaran_Pendidikan_Kewarg/XXoREAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0)
- Qory Jumrotul Aqobah, Masnur Ali, dkk. (2020). *Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*. Untirta, 5 (2)(2), 139.
- Rahayu, D., Puspita, dkk. (2019). *Keefektifan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran, 1(2), 61. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i2.3626>. Diajukan
- Rodliyah, S. (2020). *Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Untuk Mengajar Geografi* (Y. Soeyono (Ed.)). Cipta Gadhing Artha. https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_Kooperatif_Model_Jigsaw_Unt/iglhEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Safitri, M., Aziz, dkk. *Media Sains Indonesia*. https://www.google.co.id/books/edition/Model_Pembelajaran_Inovatif/CSg0EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+pembelajaran&printsec=frontcover
- Sawin. (2021). *Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) dalam Pembelajaran PKN di SMP*. Penerbit Adab. https://www.google.co.id/books/edition/Model_Pembelajaran_NHT_Numbered_Heads_To/QxMSEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+kooperatif&printsec=frontcover
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning : Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukaisih, E. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX A pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar di MTsN Hulu Sungai Utara*. EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 68–69. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i1.5124>
- Sulisworo, D., Nursulistiyono, E., dkk. (2018). *Panduan Pelatihan Mobile Cooperative Learning*. Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/Panduan_Pelatihan_Mobile_Cooperative_Learning/dg5IDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kooperatif+learning&printsec=frontcover
- Sutiah. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Nazamia Learning Center. https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_MODEL_PEMBELAJARAN_PEN_DIDIK/9KTsDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1
- Wijayanti, N. T. dan A. (2018). *Implementasi Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar IPA*. Jurnal Pijar MIPA, 13(2), 110–118. <http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/view/752>