



PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF DALAM PEMBELAJARAN PKN UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN KERJASAMA SISWA

Erika Melina^{1*}

^{1*}Institution/affiliation Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

*email Koresponden: erikamelina950@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.62567/jpi.v1i2.1147>

Abstract

This study aims to improve students' cooperation skills in Civic Education (PKn) learning through the implementation of cooperative learning strategies. The research method used is Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were sixth-grade students at one of the UPT SD Negeri Baturetno 1. In the first cycle, the implementation of cooperative learning strategies was not yet optimal, as students were still less active in interacting and collaborating. Observations showed that only 60% of students demonstrated good cooperation skills. Therefore, in the second cycle, improvements were made by assigning clearer roles within groups and providing more intensive guidance from the teacher. The results of the second cycle showed a significant improvement, with 95% of students exhibiting better cooperation skills, such as actively engaging in discussions, helping each other, and taking responsibility in completing group tasks. Based on the research findings, it can be concluded that the implementation of cooperative learning strategies is effective in enhancing students' cooperation skills in Civic Education learning. Educators are encouraged to optimize this strategy by managing groups effectively to achieve better learning outcomes.

Keywords : cooperative learning, cooperation skills, Civic Education, classroom action research.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) melalui penerapan strategi pembelajaran kooperatif. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI di salah satu UPT SD Negeri Baturetno 1. Pada siklus I, penerapan strategi pembelajaran kooperatif belum optimal karena siswa masih kurang aktif dalam berinteraksi dan bekerja sama. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sekitar 60% siswa yang menunjukkan keterampilan kerja sama yang baik. Oleh karena itu, pada siklus II, strategi diperbaiki dengan memberikan peran yang lebih jelas dalam kelompok serta bimbingan lebih intensif dari guru. Hasil pada siklus kedua menunjukkan peningkatan signifikan, di mana 95% siswa menunjukkan keterampilan kerja sama yang lebih baik, seperti aktif berdiskusi, saling membantu, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran kooperatif efektif dalam meningkatkan keterampilan kerja sama siswa dalam pembelajaran PKn. Pendidik disarankan untuk mengoptimalkan strategi ini dengan pengelolaan kelompok yang baik agar



hasilnya lebih maksimal.

Kata Kunci : Pembelajaran kooperatif, keterampilan kerja sama, PKn, penelitian tindakan kelas.

1. PENDAHULUAN

Menurut Sanjaya, (2023) Pendidikan adalah suatu usaha yang terencana agar mampu menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang aktif serta mampu menumbuh-kembangkan potensi yang dimiliki siswa agar mempunyai kemampuan spriritual, pengendalian diri, keagamaan, kepribadian, akhlak mulia, kecerdasan dan keterampilan yang berguna bagi diri, masyarakat, bangsa dan negaranya. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi (Rahman et al., 2022).

Kegiatan belajar disekolah tidak lepas dari materi yang diajarkan kepada siswa. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Menurut Soemantri (2018) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik. Sedangkan PKn adalah pendidikan kewarganegaraan, yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur dalam Undang - Undang No. 2 th. 1949. Undang - Undang ini berisi tentang diri kewarganegaraan, dan peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga Negara Indonesia.

Pembelajaran juga perlu mengarahkan siswa pada tujuan pembelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 yang mengembangkan kompetensi siswa diantaranya kompetensi sikap, spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan

Salah satu kecakapan hidup yang dapat dikembangkan pada pembelajaran di sekolah dasar adalah keterampilan kerjasama. Menurut Hapsari (2019) kerjasama dalam proses pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting dan tidak bisa dipisahkan dari kemampuan lain yang harus dikuasai oleh siswa. Bahwa keterampilan kerjasama merupakan salah satu kecakapan hidup yang harus dimiliki oleh siswa karena dapat bermanfaat untuk meningkatkan kerja kelompok dan menentukan keberhasilan hubungan sosial di masyarakat. Menurut Boressa (2021) Pentingnya seorang siswa memiliki keterampilan kerjasama, dengan mengkondisikan siswa untuk benar-benar memahami bahwa tidak ada satu orang yang dapat menyelesaikan semua tugas dengan tepat, kecuali dengan bekerja sama untuk mencapai tujuan (Fauziyah et al., 2019).

Kerjasama timbul karena adanya kesadaran dari setiap individu- individunya (in-group-nya) dan kelompok lainnya (yang merupakan out- group-nya) terhadap kepentingan yang sama sehingga tercipta hubungan interaksi sosial yang positif karena mereka memiliki visi misi yang sama. Menurut Cooley (2021) menjelaskan bahwa kerjasama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengadilan terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan adanya organisasi merupakan fakta-fakta yang penting dalam kerjasama yang berguna.

Menurut Jhonshon (2023) menjelaskan bahwa memahami kerjasama berarti memahami kelima komponen pokok yang bisa membuat kerjasama bersjalan. Jadi, tidak semua kerja dalam kelompok dapat dianggap sebagai belajar bekerjasama. Karena dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya duduk bersama dan meminta mereka untuk membantu satu sama lain, tetapi didalam kegiatan kerjasama terdapat komponen-komponen yang dapat meningkatkan produktivitas siswa dalam bekerjasama. Kelima komponen keterampilan kerjasama menurut Johnson diantaranya (1) interdependensi positif (2) interaksi tatap muka (3) tanggung jawab individu (4) skil-skil kelompok kecil dan interpersonal (5) pemrosesan kelompok. sedangkan Menurut Rusman (2021)



untuk mengetahui keterampilan kerjasama dalam aktivitas pembelajaran siswa maka peneliti menjabarkan kelima aspek itu kedalam beberapa indikator yang dikembangkan.

Dari hasil observasi pada kelas VI UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban, ditemukan bahwa pembelajaran aktivitas guru lebih dominan dari aktivitas siswa, sehingga pembelajaran cenderung pada teacher center. Selain itu siswa masih kurang optimal dalam mengembangkan potensi diri khususnya keterampilan kerjasama. Hal tersebut terlihat dari data hasil observasi yang menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan kerjasama siswa kelas VI sebesar 49,87% dan termasuk pada kategori rendah. Dari presentasi tersebut 70% atau 17 siswa berada pada kategori rendah, sedangkan 29% atau 7 siswa berada pada kategori sedang.

Ada beberapa faktor penyebab rendahnya keterampilan kerjasama dikelas tersebut. Pertama, lingkungan pembelajaran kurang dirancang untuk melakukan pembelajaran secara dinamis, hal ini terlihat dari penataan bangku yang masih ditata secara klasik dimana guru sebagai pusat perhatian dan siswa hanya diam, mendengarkan, dan mencatat apa yang disampaikan guru. Kedua, setelah guru menjelaskan tugas, siswa dibiarkan secara sendiri-sendiri mengerjakan tugas yang ada di buku siswa. sehingga tidak terciptanya hubungan sosial yang baik dan terjadi ketimpangan antara siswa yang memahami materi atau pembelajaran dan yang kurang memahami materi menjadi tidak fokus sehingga tertinggal dalam mengerjakan tugas. Ketiga, kurangnya variasi media, strategi, metode dan model yang diaplikasikan dalam pembelajaran sehingga kelas terasa monoton dan siswa merasa cepat bosan karena mereka hanya melakukan kegiatan tanya jawab dengan guru, mendengarkan ceramah, membaca buku tema dan menjawab soal yang ada didalamnya.

Dari fakta yang terlihat dilapangan terdapat suatu ketimpangan antara kondisi ideal dengan kondisi yang terjadi dilapangan. Ketimpangan tersebut merupakan suatu masalah yang apabila tidak ditangani akan menyebabkan siswa semakin sulit untuk menerapkan keterampilan kerjasama dan kecakapan hidup pada lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, sebagai salah satu upaya dalam menyelesaikan masalah tersebut, peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi kelas VI UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban, yang membutuhkan motivasi serta pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa.

Berdasarkan kajian teoritis, terdapat model-model pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan kerjasama, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif diyakini dapat mengembangkan keterampilan kerjasama sehingga berkembang menjadi keterampilan hidup dan berkarir yang menjadi tuntutan abad 21. Selain itu dengan pembelajaran kooperatif, siswa memiliki ketergantungan positif untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Sanjaya (2022) bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain dan mampu meningkatkan rasa percaya diri. Pembelajaran kooperatif atau cooperative learning adalah suatu pembelajaran yang menekankan kerjasama dalam kelompok (Rusman, (2019).

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe seperti Student Team Achievement Division (STAD), Numbered Head Together (NHT), Jigsaw, dan Team Games Tournament. Adapun model pembelajaran yang peneliti pilih untuk dilaksanakan di kelas VI adalah model kooperatif tipe Teams Games Tourname. Alasan memilih model ini karena model tersebut memiliki unsur permainan dan turnamen dimana siswa akan berusaha dan bekerjasama untuk menjadi tim terbaik. Selain itu terdapat berbagai kelebihan yang terdapat pada model ini karena memiliki unsur permainan dan turnamen dimana siswa akan berusaha, bertanggung jawab, dan membangun kepercayaan antar teman kelompok sehingga menjadi kelompok terbaik. Menurut Priansa (2021) Kelebihan model kooperatif tipe TGT ini juga dijelaskan yaitu (1) Keterlibatan siswa dalam pembelajaran; (2) Meningkatkan semangat siswa untuk belajar; (3) Siswa mengkontruksi pengetahuannya sendiri; (4) Menimbulkan kerjasama, toleransi, serta mau menerima pendapat orang lain. (5) Memotivasi siswa untuk mencapai hasil yang lebih tinggi



karena adanya penghargaan (6) Memudahkan guru untuk mengawasi siswa dalam belajar dan melakukan kerjasama.

Model pembelajaran tipe TGT memiliki ke khasannya sendiri, yaitu adanya kegiatan kelompok dimana siswa saling berdiskusi, mengerjakan tugas bersama, dan melakukan tanya jawab bersama teman yang berbeda-beda secara akademik maupun hal lainnya. Selain itu dalam TGT terdapat permainan dan turnamen yang bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam bersaing secara positif bersama teman yang memiliki kesetaraan akademik, sehingga siswa dapat bertanggung jawab serta berkontribusi aktif untuk mendapatkan point bagi kelompoknya (Tournament et al., 2024).

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas, peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “ Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Dalam Pembelajaran PKN Untuk Meningkatkan Ketrampilan Kerjasama Siswa”. Model ini akan diterapkan pada tema 2 yaitu Nilai-Nilai Pancasila.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart. Model ini merupakan revisi dari model Kurt Lewin. Model Lewin yang ditafsirkan oleh Kemmis adalah model PTK dalam bentuk spiral yang terdiri atas beberapa siklus kegiatan (Arifin, 2019, hlm.109). Penelitian model spiral ini berawal dari rancangan yang dilakukan pada tahapan perencanaan (plan). Setelah itu diadakan tindakan/pelaksanaan (act), yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki apa yang menjadi masalah pada pembelajaran. Sementara tindakan berlangsung, dilakukan pengamatan (observe) untuk mengetahui dan merekam bagaimana tindakan terjadi, oleh sebab itu kegiatan pelaksanaan dan pengamatan tidak bisa dipisahkan karena termasuk dalam satu kesatuan kegiatan dalam satu waktu. Selanjutnya, untuk mengetahui adanya kekurangan yang terjadi pada saat tindakan, maka dilakukan refleksi dari hasil tindakan dan pengamatan oleh peneliti. Hasil refleksi tersebut akan menjadi landasan untuk memperbaiki atau mengembangkan perencanaan dan tindakan pada siklus selanjutnya.

Subjek dalam penelitian kali ini adalah siswa kelas VI UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban, pada semester II tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa 24 orang dan terdiri dari 8 perempuan serta 16 laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VI UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban. Lokasi sekolah berada di Jl. Panglima Sudirman, Baturetno, Kecamatan Tuban, Baturetno, Kec. Tuban, Kabupaten Tuban, Jawa Timur 62318. Adapun waktu penelitian disesuaikan dengan jadwal sekolah kelas VI SD, yaitu pagi dimulai dari pukul 07.00 s.d. 12.00 pada siklus I, dan sekolah siang dimulai dari 12.30 s.d. 17.00 pada siklus II pada bulan November hingga bulan Januari.

Penelitian ini memiliki 2 prosedur diantaranya prosedur administratif, dan Prosedur substantif. Dalam prosedur administratif, peneliti mempersiapkan kegiatan pra penelitian, serta rancangan tindakan penelitian menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kemudian, pada prosedur substantif terdapat dua instrumen yang disiapkan diantaranya instrument pembelajaran yang terdiri dari modul ajar tema 2 Nilai-Nilai Pancasila, bahan ajar, media pembelajaran, Lembar Kerja Kelompok (LKK), lembar games, dan soal jawaban tournament. Kemudian terdapat instrumen pengungkap data diantaranya lembar observasi kegiatan guru siswa, lembar observasi peningkatan keterampilan kerjasama siswa, catatan lapangan, serta dokumentasi penting. Data yang telah terkumpul kemudian diolah melalui teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019) menyebutkan bahwa analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan- bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil observasi kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung, hasil observasi keterampilan kerjasama siswa, dan catatan lapangan.



Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif atau Flow Model yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2015, hlm. 337). Analisis ini terdiri dari tiga komponen utama, yaitu reduksi data, penyajian data dan conclusion drawing/verification.

Sedangkan teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Data kuantitatif diperoleh dari hasil observasi keterampilan kerjasama siswa berdasarkan indikator keterampilan kerjasama yang dikembangkan dari berdasarkan aspek komponen esensial dari Jhonson dan juga tingkatan keterampilan kerjasama oleh Lundgren.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I telah dirancang sesuai dengan kurikulum merdeka serta peraturan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Dalam kurikulum merdeka, alokasi pembelajaran yang dibuat adalah 1 kali pertemuan dengan waktu 5 x 35 menit (1 hari). Dalam merancang modul ajar, terdapat komponen-komponen yang terdiri dari 1) identitas; 2) kompetensi dan indikator; 3) tujuan pembelajaran; 4) materi ajar; 5) metode, model, dan pendekatan; 6) media, alat, dan sumber belajar; 7) langkah-langkah pembelajaran; 8) penilaian. Yang dibuat pada siklus I sama dengan sistematika pada pra siklus yaitu mengacu kepada Permendikbud No.22 Tahun 2016. Namun pada RPP ini terdapat perbedaan pada kegiatan intinya yang menyesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kegiatan tersebut dimulai dari presentasi kelas, team (belajar kelompok), games, tournament dan rekognisi tim.

Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I

Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament siklus I dilaksanakan pada hari Rabu 11 Maret 2025 dan dimulai dari pukul 07.00 sampai pukul 12.00 di kelas VI UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban. Pembelajaran yang dibahas pada saat itu adalah pembelajaran 6 subtema 1 tema 2 mengenai Nilai-Nilai Pancasila. Pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Pada kegiatan awal pembelajaran, siswa berbaris seperti biasa untuk memasuki ruangan, kemudian guru memeriksa kerapian badan dan pakaian siswa. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa untuk duduk dibangkyunya masing-masing. Setelah kelas mulai kondusif, guru mengajak siswa untuk berdo'a dan membaca Asmaul Husna bersama-sama yang dipimpin oleh Ahmad sebagai ketua kelas. Setelah selesai berdo'a dan membaca Asmaul Husna, siswa kemudian memberi salam kepada guru. Karena disekolah melakukan pembiasaan "Rebo Nyunda". Maka setelah berdo'a guru meminta perwakilan dari siswa perempuan Anggelita dan siswa laki-laki Rizki untuk kedepan dan memimpin siswa menyanyikan lagu Daerah yang berjudul Manuk Dadali. Setelah selesai menyanyikan lagu Daerah, guru selanjutnya mengecek kehadiran siswa dengan memanggil siswa satu persatu. Guru dan siswa kemudian melakukan kegiatan apersepsi dengan melakukan tanya jawab, kemudian siswa mengetahui tujuan pembelajaran mengenai fase dan bentuk bulan, mengenal antariksawan, serta mengidentifikasi bentuk pada pesawat luar angkasa. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru juga menjelaskan kegiatan apa saja yang akan siswa lakukan.

Kegiatan inti pembelajaran dimulai dengan langkah presentase kelas. Sebelumnya, siswa dikondisikan untuk mencatat dan memperhatikan materi yang disampaikan agar mampu menjawab pertanyaan yang ada pada kegiatan game dan tournament. Selanjutnya guru menayangkan video mengenai nilai-nilai pancasila. Siswa melihat video yang ditayangkan dengan seksama, ada beberapa siswa yang melihat dari laptop guru karena kurang terlihat pada saat ditayangkan, dan ada satu siswa Putri yang duduk di lantai dan membuat teman-teman yang lain ikut menonton dilantai. guru kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan berpendapat, apabila ada siswa yang belum mengerti, guru mengajak siswa untuk menjawab



pertanyaan yang dilontarkan oleh siswa, namun bila siswa kesulitan menjawab maka guru akan menjelaskan secara ringkas jawaban atau materi perlu dibahas. Langkah kedua pada kegiatan inti adalah kegiatan kelompok. Sebelumnya, guru telah membagi siswa yang menjadi 6 kelompok setiap kelompok terdiri dari 5 orang, kelompok tersebut dibedakan berdasarkan 6 dan merupakan kelompok awal atau asal (heterogen). Setelah siswa berkumpul bersama kelompoknya, guru menjelaskan peraturan yang harus ditaati serta membagikan lembar kerja kelompok (LKK) pada setiap kelompok. Pada langkah ini, siswa saling berdiskusi, melakukan tanya jawab, membagi tugas, serta mempresentasikan apa yang sudah mereka dapatkan.

Siswa selanjutnya diajak untuk melakukan kegiatan mengisi lembar games. Guru menjelaskan peraturan yang harus dilakukan siswa dalam kegiatan ini, setiap siswa harus bertanggung jawab dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan lembar games. Pada saat guru menjelaskan peraturan, ada beberapa siswa yang sudah tidak sabar mengerjakan lembar games, sehingga dia tidak mendengarkan penjelasan guru. Siswa mulai mengerjakan soal setelah mendengar aba-aba dari guru yang menghitung mundur “3, 2, 1, Mulai”. Siswa antusias dalam kegiatan ini, mereka berlomba-lomba agar mendapatkan poin yang tinggi untuk kelompoknya. Sebelum melakukan langkah selanjutnya yaitu tournament, guru dan siswa menyanyikan lagu tentang planet-planet serta melakukan tepuk tata surya. Siswa Kembali kondusif dan semangat untuk melakukan kegiatan selanjutnya. Guru mengintruksikan siswa untuk berkumpul dengan nomor yang sama. Siswa berpindah tempat untuk melakukan turnamen. Setelah siswa duduk bersama kelompok nomor, guru menyampaikan peraturan dalam tournament, dan memberikan contoh pelaksanaan langkah kegiatan tournament. Kegiatan tournament dilaksanakan selama 1 jam dimana kelompok penantang memilih nomor soal, kelompok selanjutnya membacakan soal. Apabila salah satu siswa dari kelompok penantang menjawab dengan benar maka akan diberikan poin sesuai dengan tingkat kesukaran soal yang didapatkan. Untuk soal yang mudah siswa akan mendapat 10 poin, untuk soal yang tingkat kesukarannya sedang akan mendapat 20 poin, dan untuk soal yang sulit akan mendapat 25 poin.

Langkah terakhir dari kegiatan inti ini adalah rekognisi tim. Pada tahap ini guru menghitung perolehan poin bersama siswa yang telah ditulis dipapan tulis. Setelah itu guru kemudian membacakan hasil perolehan dari setiap kelompok dan mengumumkan juaranya. Pada kegiatan kali juara pertama adalah kelompok merah muda dengan perolehan poin 600, juara kedua adalah kelompok oranye dengan poin 580 dan juara ketiga adalah kelompok biru dengan poin 560. Sedangkan untuk tiga kelompok yang lain, guru memberikan penghargaan atas proses yang telah mereka lakukan. Siswa kemudian diberikan motivasi agar tidak mudah menyerah dan putus asa. Setelah bermain dan melakukan turnamen, guru mengembalikan siswa untuk duduk dengan rapih dibangkunya masing-masing. Selanjutnya, siswa dan guru melakukan refleksi, menyampaikan kesan dan pesannya atas pembelajaran yang sudah dilakukan. Kemudian, siswa diberikan lembar evaluasi mengenai pembelajaran yang sudah dipelajari hari ini. Untuk memantapkan pemahaman siswa, guru memberikan tugas atau PR yang harus siswa kerjakan pada buku tema 8 mengenai soal evaluasi pembelajaran subtema 1. Sebelum pulang siswa diminta mengecek kerapihan kelas selanjutnya guru dan siswa berdoa dipimpin oleh Ahmad.

Peningkatan Keterampilan Kerjasama Siklus I

Berdasarkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yang sudah dilaksanakan pada siklus I, terdapat peningkatan keterampilan kerjasama siswa kelas VI UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban. Pada prasiklus rata-rata nilai keterampilan kerjasama siswa kelas VI adalah 49,87 dengan presentase sebesar 49,87%. Pada siklus I rata-rata nilai keterampilan kerjasama meningkat menjadi 68,29 dengan presentase sebesar 68,29%. Pada tabel 4.3 dapat diperlihatkan presentase keterampilan kerjasama siswa sesuai tingkatannya.

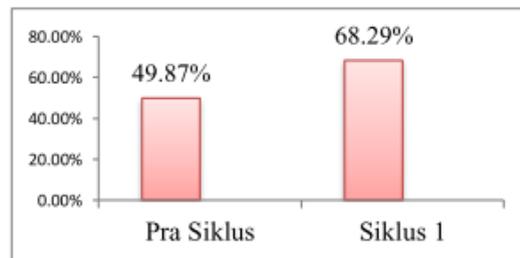
Tabel 2

Presentase ketrampilan Kerjasama Siswa siklus 1



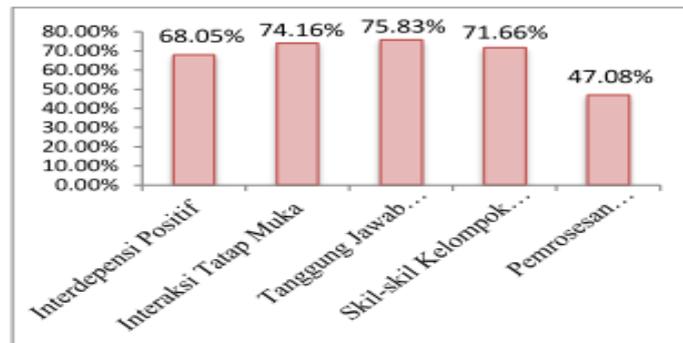
No.	Presentase	Tingkat Keterampilan Kerjasama	Jumlah	Presentase
1.	75-99%	Tinggi	8	26,67%
2.	50-74%	Sedang	22	73%
3.	25-49%	Rendah	0	0%

Hasil penelitian siklus 1 menunjukkan bahwa ketrampilan kerjasama siswa tergolong pada kategori sedang, dapat dilihat peningkatan ketrampilan kerjasama dari pra siklus ke siklus 1 pada gambar 1



Gambar 1 Grafik Perbandingan Presentase Keterampilan Kerjasama Pra Siklus dan Siklus I

Dari presentase ketrampilan kerjasama siswa secara keseluruhan tersebut, maka dapat digambarkan presentase kerjasama siswa dari setiap aspek. Yaitu interdependensi positif, interaksi tatap muka, tanggung jawab individual, skil-skil kelompok kecil dan interpersonal, serta pemrosesan kelompok. adapaun presentase dari setiap aspek ketrampilan kerjasama siswa pada siklus 1 dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2 Grafik Presentase Aspek Keterampilan Kerjasama Siswa Siklus I

Aspek-aspek tersebut dijabarkan ke dalam 13 indikator ketrampilan kerjasama siswa, dan setiap indikator digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3 Grafik Presentase Indikator Keterampilan Kerjasama Siswa Siklus I



Perencanaan Pembelajaran Siklus II

RPP yang disusun pada siklus II memiliki kesamaan dengan RPP siklus I yang mengacu kepada Permendikbud No.22 Tahun 2016. Tetapi pada RPP siklus II ini terdapat perbaikan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Perbaikan tersebut terlihat pada kegiatan inti dimana siswa akan diberikan kesempatan untuk menyemangati teman kelompoknya, dan melakukan evaluasi kinerja kelompok pada saat rekognisi tim. Selain itu pengaturan waktu pada kegiatan inti lebih diperhatikan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia

Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 18 April 2025 dan dimulai dari pukul 12.00 sampai pukul 17.00 di kelas VI UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban. Pembelajaran yang dibahas pada saat itu adalah pembelajaran subtema 1 tema 2 mengenai jenis-jenis sumber daya alam. Pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Berikut ini adalah deskripsi kegiatan pada saat siklus II. Kegiatan pendahuluan siswa melakukan kegiatan pembiasaan seperti berdo'a, membaca asmaul husna mengucapkan salam, mengecek kehadiran, serta menyanyikan lagu tradisional. Selanjutnya, siswa dan guru melakukan tanya jawab, apersepsi, mengaitkan dengan tujuan pembelajaran, menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, dan memberikan motivasi pada siswa.

Pada kegiatan inti, pembelajaran dimulai dengan mengajak siswa untuk mencatat dan memperhatikan materi yang disampaikan agar mampu menjawab pertanyaan yang ada pada kegiatan game dan tournament. Selain itu guru juga menyampaikan sanksi berupa pencopotan bintang atau pengurangan poin bagi siswa yang melanggar aturan. Siswa menyimak peraturan yang disampaikan oleh guru. Selanjutnya siswa menyimak video yang ditayangkan oleh guru mengenai keindahan laut Indonesia, selain itu guru menayangkan sedikit materi pada power point, siswa kemudian diberikan kesempatan untuk bertanya atau menyampaikan pendapatnya. Selanjutnya pada kegiatan diskusi kelompok, guru masih membagi siswa kedalam kelompok yang sama namun dengan urutan nomor yang berbeda pada beberapa kelompok. Guru kembali mengintruksikan siswa untuk memperhatikan nama kelompoknya berdasarkan slide pembagian kelompok, dan membimbing siswa untuk berkumpul bersama teman kelompoknya. Untuk membuat siswa semangat, guru mengajak mereka melakukan tepuk relief laut. Setelah itu guru menegaskan peraturan yang sudah ditetapkan, kemudian siswa mengerjakan LKK yang sudah dibagikan bersama teman kelompoknya selama 15 menit.

Setelah waktu habis, guru mengajak siswa membahas hasil LKK selama 10 menit. Selanjutnya guru meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan LKK di meja guru. Setelah mereka melakukan diskusi kelompok, selanjutnya guru meminta perwakilan siswa untuk membagikan lembar games. Sebelum memulai permainan, siswa diajak untuk melakukan tepuk relief agar siswa kembali semangat dan berkonsentrasi. Selanjutnya, guru mengingatkan kembali peraturan yang harus dilakukan siswa dalam kegiatan ini dimana setiap siswa harus bertanggung jawab dan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan lembar games. Siswa mendengarkan penjelasan dan peraturan dari guru dengan baik. Mereka juga sudah mengetahui bahwa nilai dari games akan menjadi poin awal untuk kelompok mereka, serta bintang yang akan mereka dapatkan. Siswa diberikan waktu 15 menit untuk mengerjakan lembar games dengan baik. Siswa mulai mengerjakan soal setelah mendengar aba-aba dari guru yang menghitung mundur "3, 2, 1, Mulai". Setelah waktu habis mereka mengumpulkan lembar games mereka dalam kelompoknya masing-masing, kemudian guru mengintruksikan mereka untuk menukar lembar games tersebut untuk diperiksa bersama-sama. Sambil diperiksa guru juga memberitahukan pada siswa jawaban yang tepat agar mereka tidak salah lagi. Siswa kemudian memeriksa lembar jawaban dan menilai sendiri dibimbing oleh guru.

Pada langkah berikutnya, guru mengintruksikan siswa untuk berkumpul dengan nomor yang sama. Siswa berpindah tempat untuk melakukan turnamen lebih tertib dari pembelajaran sebelumnya. Setelah siswa duduk bersama kelompok nomor dan fokus, guru mengingatkan



peraturan dalam tournament di depan kelas. Siswa sudah menyimak penjelasan dari guru dengan lebih seksama karena guru memberikan peraturan dan sanksi apabila siswa mengobrol saat ada yang menjelaskan. Pada pembelaaran kali ini siswa sudah mengetahui bahwa dalam kelompok nomor mereka harus bertanding bukan berdiskusi. Guru mempersiapkan 30 amplop turnamen dimana setiap amplop tersebut berisikan kartu soal dan kartu jawaban yang telah dilengkapi dengan point yang berbeda mulai dari 10, 20, dan 25 tergantung tingkat kesukaran soalnya. Soal-soal tersebut berkaitan dengan materi yang sudah dipelajari siswa bersama kelompoknya.

Siswa memulai kegiatan turnamen dan guru membimbing pelaksanaan kegiatan turnamen. Ada beberapa siswa yang bagus dalam membacakan soal namun ada juga siswa yang kurang jelas atau suaranya pelan dalam membaca soal sehingga kelompok yang melakukan turnamen merasa kesulitan. Disini ketika siswa mulai kesulitan, guru membantu membacakan soalnya. Saat melakukan turnamen, siswa terlihat memotivasi teman-teman kelompok (warnanya) dengan memberikan tepuk semangat, tepuk hebat dan tepuk salut. Siswa lebih antusias dalam menjawab soal saat turnamen karena merasa dihargai oleh temannya.

Pada kegiatan inti terakhir, guru meminta siswa untuk kembali lagi pada kelompok asal mereka berdasarkan warna. Siswa kembali kepada kelompok asal dengan tertib dan membawa kartu jawaban yang mereka peroleh saat tournament. Karena pada saat siklus I nilai pemrosesan kelompok rendah, maka pada siklus ke II guru menyiapkan lembar evaluasi kinerja kelompok. Guru membagikan lembar evaluasi kinerja kelompok tersebut dan membimbing siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka mendapatkan poin dari setiap anggota dan menghitung bersama perolehan poin tersebut. Setelah siswa selesai mengisi dan menghitung lembar evaluasi tersebut, mereka diminta guru untuk menyebutkan perolehan poin. Setiap siswa menyebutkan perolehan poin yang mereka dapatkan. Dari perolehan kelompok tersebut kelompok merah muda masih menjadi juara I, dan kelompok oranye masih menjadi juara II, namun disini kelompok biru yang tadinya menjadi juara III harus mengalah dengan kelompok merah. Setelah mengetahui siapa juaranya guru meminta perwakilan siswa dari setiap kelompok yang menang untuk maju kedepan. Selanjutnya, guru meminta perwakilan kelompok yang tidak menang untuk maju kedepan dan memberikan hadiah pada kelompok yang menang. Guru tak lupa memberikan penghargaan pada kelompok yang tidak mendapat juara 1, 2, dan 3 karena telah bekerjasama dengan cukup baik dan mau untuk aktif dalam pembelajaran kali ini. Guru juga memberikan nasehat pada setiap kelompok agar mau belajar dan bekerjasama sehingga mendapatkan hasil yang baik.

Pada kegiatan penutup guru mengajak siswa untuk duduk pada bangkunya masing-masing. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk merayakan hasil kerja mereka. Setelah mereka terlihat tenang barulah guru menyiapkan mereka dengan mengatakan "Mana-mana siapmu", siswa pun menjawab "Ini-ini siapku". Guru mengajak siswa untuk merefleksikan kegiatan yang sudah dilakukan, mengulang sedikit mengenai materi yang sudah dipelajari dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang mereka belum mengerti. Guru memberikan tugas atau PR yang harus siswa kerjakan pada buku tema 2 mengenai soal evaluasi pembelajaran subtema 1. Sebelum pulang, siswa diminta mengecek kerapian kelas apabila ada sampah maka dari itu guru melakukan operasi semut terlebih dahulu, selanjutnya guru dan siswa berdoa dipimpin oleh Ahmad. Siswa memberikan salam kepada guru, lalu guru membalas salam siswa sambil memilih siswa dengan sikap yang rapih untuk pulang terlebih dahulu.

Peningkatan Keterampilan Kerjasama Siklus II

Berdasarkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament yang sudah dilaksanakan pada siklus II, terdapat peningkatan keterampilan kerjasama siswa kelas VI UPT SD Negeri Baturetnp 1 Tuban. Pada siklus I rata-rata nilai keterampilan kerjasama siswa kelas VI adalah 68,29 dengan presentase sebesar 68,29% dan jumlah siswa yang termasuk dalam kategori tinggi hanya 8 orang saja dan untuk siswa yang termasuk kategori sedang sebanyak 22 orang. Pada siklus II rata-rata nilai keterampilan kerjasama meningkat menjadi 86,34 dengan presentase sebesar 86,34% dan jumlah siswa yang termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 28 orang dan untuk siswa yang termasuk kategori sedang

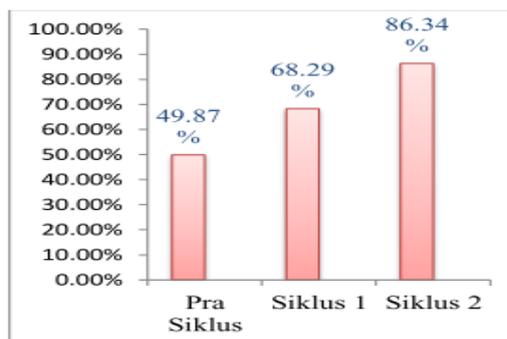


sebanyak 2 orang. Pada tabel 3 dapat diperlihatkan presentase keterampilan kerjasama siswa sesuai tingkatannya.

Tabel 4
Presentase Keterampilan
Kerjasama Siswa Siklus II

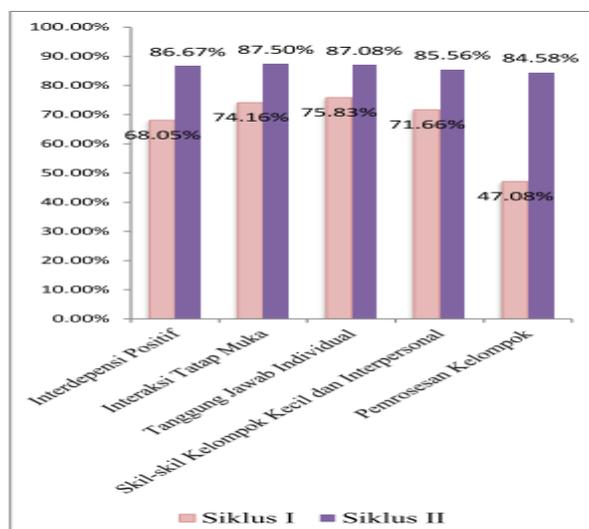
N o.	Presentase	Tingkat Keterampilan Kerjasama	Jml	persentase
1	75-99%	Tinggi	28	93,33%
2	50-74%	Sedang	2	6,67%
3	25-49%	Rendah	0	0%

Hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa keterampilan kerjasama siswa meningkat dan tergolong pada tingkat keterampilan kerjasama yang tinggi. Berikut ini dapat dilihat peningkatan keterampilan kerjasama dari pra siklus, siklus I, dan siklus II pada gambar 4.



Gambar 4 Grafik Perbandingan
Presentase Keterampilan
Kerjasama Pra Siklus, Siklus I,
dan Siklus II

Adapun perbandingan presentase dari setiap aspek keterampilan kerjasama siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar 5.

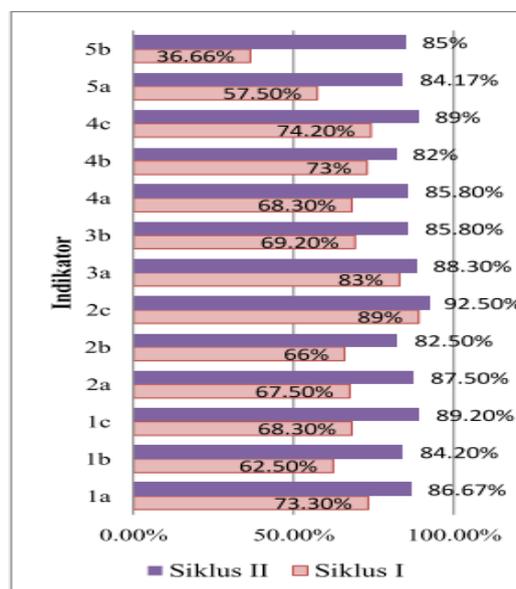




Gambar 5

Grafik Presentase Aspek Keterampilan Kerjasama Siswa Siklus I dan Siklus II

Pada siklus II setiap aspek memiliki peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Aspek-aspek tersebut sudah termasuk dalam kategori tinggi karena mencapai lebih dari 75%. Hal ini juga terlihat pada aspek pemrosesan kelompok dimana pada awalnya, aspek tersebut hanya mencapai 47,08% dalam siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 84,58%. Untuk menunjukkan lebih jelas lagi peningkatan keterampilan kerjasama siswa kelas III maka aspek-aspek tersebut akan dijabarkan ke dalam 13 indikator keterampilan kerjasama siswa, dan setiap indikator tersebut menunjukkan peningkatan pada siklus II dan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 6

Grafik Perbandingan Presentase Indikator Keterampilan Kerjasama Siswa Siklus I dan Siklus II

Pembahasan

Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan terdapat peningkatan yang terlihat mulai dari komponen RPP yang telah disusun berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016, dan menggunakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada kegiatan inti. Untuk lebih menunjang RPP tersebut maka guru mempersiapkan media seperti LKK, (video) audiovisual juga sudah dipersiapkan untuk menunjang pembelajaran. Hal tersebut disesuaikan dengan kriteria pemilihan media Menurut Henrawan, (2019) yang meliputi kesesuaian dengan (1) tujuan pembelajaran (2) materi pelajaran (3) karakteristik pembelajaran siswa (4) kesesuaian dengan teori (5) gaya belajar siswa (6) kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Pada pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan pada tindakan siklus I dan siklus II terdapat peningkatan keterampilan kerjasama siswa, hal ini dikarenakan pembelajaran menggunakan langkah-langkah model kooperatif tipe TGT dapat memfasilitasi siswa meningkatkan aktivitas mereka membangun pengetahuan secara mandiri maupun berkelompok. Oleh karena itu dalam penyusunan kelompok sendiri guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang heterogen. Hal ini dijelaskan oleh Menurut Slavin, (2021) bahwa kelompok disini terdiri dari siswa yang bersifat heterogen baik secara kinerja akademis, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament Menurut Slavin, (2021) terdiri dari lima langkah yaitu presentasi kelas, belajar



bersama kelompok, games, tournament, dan rekognisi tim. Dari kelima langkah tersebut guru mengembangkan aktivitas siswa sehingga aspek dan indikator keterampilan kerjasama dapat tercapai. Menurut Rusman, (2020) keterampilan kerjasama dapat dilatih dilatih melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Sehingga siswa didorong untuk mauberinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terbukti dapat meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas VI. Hal ini dapat dilihat berdasarkan paparan peningkatan keterampilan kerjasama pada siklus I yang memiliki rata-rata 68,29% menjadi 86,34% pada siklus II dengan kenaikan 18,05% . Hal dikarenakan siswa sudah mengetahui langkah TGT ditambah dengan kegiatan menyemangati kelompok dan juga adanya evaluasi kinerja kelompok dalam rekognisi tim. Menurut Parsons (2020) menjelaskan bahwa Model TGT menciptakan suatu kompetisi dalam kondisi atau suasana yang positif sehingga siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan suatu hal yang selalu mereka hadapi setiap saat tetapi juga ada peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah mereka menerima bantuan dari temannya.

Bantuan dari teman disini merupakan salah satu upaya mereka dalam bekerja sama dalam tim saat melakukan kegiatan diskusi dan mengerjakan tugas LKK bersama dan kompetisi yang dimaksud adalah adanya game dan turnamen. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, siswa memiliki motivasi untuk menang bersama kelompoknya oleh karena itu mereka perlu membangun kerjasama dan tanggung jawab untuk mencapai penghargaan atau reward yang mereka harapkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan sebanyak II siklus, serta pembahasan yang telah dipaparkan mengenai peningkatan keterampilan kerjasama melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament di kelas VI UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam upaya meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas VI UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban telah disusun berdasarkan Permendikbud No.20 Tahun 2016. Sekalipun sistematika RPP ini memiliki kesamaan dengan sistematika RPP pada pra siklus, tetapi terdapat perbedaan dalam langkah pembelajaran dimana pada kegiatan inti terdiri dari presentasi kelas, team (belajar kelompok), games, tournament serta rekognisi tim. Untuk mengembangkan RPP dari siklus I ke siklus II, peneliti memperbaiki beberapa komponen yang memiliki kekurangan seperti pengelolaan waktu pada langkah pembelajaran kegiatan inti, serta pemilihan media pembelajaran.

2. Pelaksanaan pembelajaran di kelas VI UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament

Lebih meningkatkan aktivitas siswa serta kemampuan siswa dalam bekerjasama. Aktivitas siswa tersebut dimulai dari mendengarkan penjelasan guru, mengamati video, melakukan tanya jawab, diskusi kelompok, mengerjakan lembar kerja kelompok, mempresentasikan hasil diskusi, mereview materi ajar, melakukan games, melakukan tournament dengan anggota kelompok lain, mengevaluasi kinerja kelompok, mendapatkan penghargaan, merefleksikan pembelajaran dan membuat kesimpulan, mengerjakan soal evaluasi pembelajaran, hingga mencatat tugas. Selain itu guru disini menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan dalam pembelajaran, sebagai pembimbing siswa dalam membangun pengetahuan bersama teman kelompoknya, dan mengarahkan siswa dalam melakukan kegiatan games dan tournament



sehingga siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik.

3. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament telah berhasil meningkatkan keterampilan kerjasama siswa kelas VI UPT SD Negeri Baturetno 1 Tuban. Pada pra siklus keterampilan kerjasama siswa masih mencapai 49,87 dan presentase 49,87%. Pada siklus I keterampilan kerjasama siswa meningkat dengan nilai rata-ratanya mencapai 68,29 dan presentase 68,29% yang terdiri dari 7 orang siswa dengan keterampilan kerjasama tingkat tinggi dan 17 orang siswa dengan keterampilan kerjasama sedang. Pada siklus II keterampilan kerjasama siswa lebih meningkat lagi dengan nilai rata-rata siswa mencapai 86,34 dan presentase 86,34%. % dengan jumlah siswa yang termasuk dalam kategori keterampilan kerjasama tingkat tinggi sebanyak 22 orang dan 2 orang siswa yang masih berada dalam kategori keterampilan kerjasama tingkat sedang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Fauziyah, S., Hendriani, A., & Kurniasih. (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 196–210. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- Ibrahim, R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Metode Bermain Peran. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.1.61-68.2018>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Tournament, G., Materi, P., Berita, T., & Xi, K. (2024). 1, 2 1,2. 10, 1–9.
- Hapsari, N.S dan Yonata, B. (2014). Keterampilan Kerjasama Saat Diskusi Kelompok Siswa Kelas VI IPA Pada Materi Asam Basa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif di SMA Kemala Bhayangkati 1 Surabaya. *Unesa Journal of Chemical Education*, Vol. 3 (2), hlm. 181- 188.
- Sholihat, I. N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas III SD. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Slavin, E. R. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung : Penerbit Nusa Media.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta
- Fauziyah, S., Hendriani, A., & Kurniasih. (2019). Peningkatan Keterampilan Kerjasama Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Kelas III Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 196–210. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>
- Ibrahim, R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Melalui Metode Bermain Peran. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.1.61-68.2018>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Tournament, G., Materi, P., Berita, T., & Xi, K. (2024). 1, 2 1,2. 10, 1–9.
- Hapsari, N.S dan Yonata, B. (2014). Keterampilan Kerjasama Saat Diskusi Kelompok Siswa Kelas VI IPA Pada Materi Asam Basa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif di SMA Kemala Bhayangkati 1 Surabaya. *Unesa Journal of Chemical Education*, Vol. 3 (2), hlm. 181- 188.
- Sholihat, I. N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Kelas III SD. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Slavin, E. R. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset,*



- dan Praktik. Bandung : Penerbit Nusa Media.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : CV Alfabeta
- Apriono, D. (2011). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Dalam Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tersedia: <http://ejournal.unirow.ac.id/ojs/files/journal/2/articles/4/pblic/8.%20joko.pdf>. Diakses 24 Mei 2017.
- Arifin. (2011). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D. Bandung : Alfabeta
- Soekanto, S. Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta : PT Rajagrafindo.
- Henrawan, dan Riyana. (2017). Media Pembelajaran SD. Bandung : UPI PRESS
- Selvia, R., & Fikri, A. (2021). Tepuk Tepung Tawar Dalam Adat Pernikahan Melayu. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 428, 428–431.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Jhonson, dkk. (2012). Colaborative Learning Strategi Pembelajaran Bersama. Bandung : Nusamedia.
- Permendikbud. (2016). Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta
- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran (Edisi Ketiga) Depok : PT. RajaGrafindo Persada.