

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAMS GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEAKTIFAN  
SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN PKN KELAS III DI  
MI AL - IKHLAS DORIDUNGA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

**FITRIANI**

NIM : 1903096005

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2023**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fitriani

NIM : 1903096005

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul :

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
*TEAMS GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEAKTIFAN  
SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN PKN KELAS III DI  
MI AL – IKHLAS DORIDUNGGGA**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian karya saya sendiri. Kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 05 April 2023

Pembuat Pernyataan



**Fitriani**

**NIM. 190309605**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185  
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

#### PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN PKN KELAS III DI MI AL – IKHLAS DORIDUNGA**

Penulis : Fitriani

NIM : 190306005

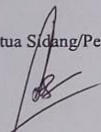
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.


Semarang, 03 Juni 2023

#### DEWAN PENGUJI

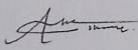
Ketua Sidang/Penguji,

  
**Dr. H. Fakrur Rozi, M.Ag.**  
NIP. 196912201995031001

Sekretaris Sidang/Penguji,

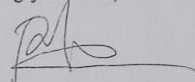
  
**Nur Khikmah, M. Pd.I**  
NIDN. 2020039201

Penguji Utama I,

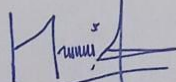
  
**Arsan Shanie, M.Pd**  
NIP.199006262019031015



Penguji Utama 2,

  
**Muhammad Rofiq, M.Pd.**  
NIP. 19910115 2019031013

Pembimbing,

  
**Nur Khikmah, M. Pd.I**  
NIDN. 2020039201

## NOTA DINAS

Semarang, 05 April 2023

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
di Semarang

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan :

Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME*  
*TOURNAMENT* TERHADAP KEAKTIFAN  
SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN  
PKN KELAS III DI MI AL – IKHLAS  
DORIDUNGA**

Penulis : Fitriani  
Nim : 1903096005  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam siding *munaqosyah*.

Pembimbing



**Nur khikmah, M.pd.I.**

NIDN: 2020039201

## ABSTRAK

Judul : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN PKN KELAS III DI MI AL – IKHLAS DORIDUNGGGA**

penulis : Fitriani

NIM : 1903096005

Model pembelajaran kooperatif *tipe Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, para siswa berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Kemudian siswa bisa secara langsung mengembangkan dan mengeksplorasi pemikiran mereka dalam bentuk kerjasama. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap keaktifan siswa pada mata pembelajaran PKN kelas III di MI Al-Ikhlas Doridungga. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif lapangan dengan desain *Quasi Eksperimen*. Pengumpulan datanya adalah dokumentasi, observasi dan penyebaran angket.

Jadi hasil temuan dalam penelitian ini menyatakan bahwa *teams game tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pembelajaran PKN pada Kelas III di MI Al – Ikhlas Doridungga. Dari tabel Koefisien determinasi diketahui bahwa  $R^2$  (R-Square) yang diperoleh sebesar 0.327 atau 32.7%. Hal tersebut menandakan bahwa pengaruh *Teams Game Tournament* (X) terhadap keaktifan siswa sebesar 32.7%, dengan kata lain variabel keaktifan belajar dapat dijelaskan oleh *teams game tournament* sebesar 32.7%. dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

**Kata Kunci: Model Pembelajaran, Teams Games Tournament, Keaktifan.**

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah robbil 'alamin.* Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, Taufik, dan hidayah, serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyusun dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams game Tournament* terhadap keaktifan siswa pada Mata pembelajaran Pkn Kelas III di MI Al-Ikhlas Doridungga ”. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kehadiran Tunjungan kita Nabi Agung penyejuk dan penerang hati umat kepada jalan yang diridhai Allah SWT sehingga selamat dan bahagia dunia dan akhirat, serta pemberi syafaat kelak di *yaumul Qiyamah*.

Penulisan skripsi ini tidak akan mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, sudah sepatutnya peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak Dr. H. Ahmad Ismail, M.Ag., M.Hum.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Ibu Hj. Zulaikhah, M.Ag., M.Pd
3. Dosen pembimbing, Ibu Nur Khikmah, M.Pd.I. yang selalu bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk

memberikan bimbingan, pengarahan, petunjuk, dan motivasi dalam menyusun skripsi ini.

4. Dosen Wali, Bapak Arshan Shanie, M.Pd yang telah memberikan nasihat dan arahan kepada peneliti selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
5. Dosen, pegawai, dan Seluruh civitas akademika di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
6. Kepala MI Al- Ikhlas Donggo, Ibu Sumarni , S.Pd yang berkenan memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di MI Al-Ikhlas Donggo.
7. Bapak dan Ibu Guru serta siswa-siswi MI Al-Ikhlas Donggo yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
8. Kedua orang tua peneliti, Bapak Burhan dan Ibu Rostina tercinta yang telah memberikan kasih sayang, do'a, dukungan, dan motivasi serta Terima kasih telah memberikan segenap pengorbanan moril dan materil selama peneliti menempuh studi.
9. Keluarga besar peneliti yang selalu memberikan dukungan dan do'anya untuk peneliti.
10. Teman-teman seperjuangan jurusan PGMI angkatan 2019, teman-teman HMBS yang telah memberikan bantuan, semangat serta dukungannya kepada peneliti.

11. Semua pihak yang tak dapat peneliti Sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan do'anya demi terselesainya skripsi ini.

Kepada mereka semua peneliti tidak dapat memberikan apa-apa, hanya ucapan terima kasih dengan tulus serta iringan do'a Semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka dan melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, dan inayah-Nya. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT peneliti berdo'a, semoga skripsi ini dapat memberi manfaat dan mendapat ridho dari-Nya. *Aamiin Ya Robbal Alamin.*

Semarang, 05 April 2023

Peneliti,

A handwritten signature in purple ink, appearing to be 'Fitriani', written over a faint pink rectangular stamp.

**Fitriani**

NIM. 1903096005



## DAFTAR ISI

<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB IPENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A.Latar Belakang Masalah .....	1
B.Rumusan Masalah.....	5
C.Tujuan dan Manfaat penelitian .....	5
D.Manfaat Penelitian .....	5
1.Manfaat Teoritis.....	5
2.Manfaat praktis.....	6
<b>BAB IIMODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN KEAKTIFAN</b>	
<b>SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN PKN.....</b>	<b>7</b>
A.Kajian Teori.....	7
1.Model Pembelajaran Kooperatif.....	7
2.Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament.....	13
3.Keaktifan Belajar.....	18
4.Pelajaran PKn.....	22

B.Hasil Penelitian Relevan .....	26
C.Rumusan Hipotesis .....	32
<b>BAB II METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>33</b>
A Jenis Penelitian .....	33
B.Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
C.Populasi dan Sampel penelitian.....	33
D.Variabel dan Indikator Penelitian.....	34
1.Variabel bebas (X).....	34
2.Variabel terikat (Y).....	36
E.Teknik pengumpulan Data.....	37
1.Observasi.....	37
2.Angket/kuesioner.....	38
3.Dokumentasi.....	38
F.Instrumen penelitian.....	39
G.Teknik Analisis Data.....	43
1.Analisis Korelasi.....	43
2.Koefisien Determinasi ( $R^2$ ).....	43
<b>BAB IVPEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
A.Deskripsi Data.....	43
1.Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	43
2.Deskripsi Data Pre-Test dan Post-Test.....	45

B.Deskripsi Uji Instrumen Penelitian.....	46
1.Uji Validitas.....	46
2.Uji Reliabilitas.....	48
C.Analisis Data .....	48
1.Uji Normalitas.....	48
2.Uji Homogenitas.....	50
3.Pengujian Hipotesis.....	51
D.Pembahasan.....	54
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>58</b>
A.Kesimpulan.....	58
B.Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1. Pedoman Interpretasi Tingkat Validitas, 41.

Tabel 4. 1. Data Deskriptif, 45.

Tabel 4. 2. Uji Validitas, 47.

Tabel 4. 3. Uji Reliabilitas, 48.

Tabel 4. 4. Uji Normalitas, 50.

Tabel 4. 5. Uji Homogenitas, 51.

Tabel 4. 6. Tabel Respon Siswa, 51.

Tabel 4.7. Ringkasan Hasil Statistik, 52.

Tabel 4. 7. Uji Korelasi, 53.

Tabel 4. 8. Uji Koefisien Determinasi, 53.

## DAFTAR GAMBAR

**Gambar 4.1.** Uji Normalitas P-Plot, 49.

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1      Profil madrasah.
- Lampiran 2      Daftar Nama Siswa Uji Validitas.
- Lampiran 3      Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.
- Lampiran 4      Lembar Observasi Siswa.
- Lampiran 5      Angket Respon Siswa Sebelum Penerapan TGT.
- Lampiran 6      Angket Respon Siswa Sesudah Penerapan TGT.
- Lampiran 7      RPP Pembelajaran 1.
- Lampiran 8      RPP Pembelajaran 2.
- Lampiran 9      Tabel Hasil Perhitungan Uji Validitas.
- Lampiran 10     Tabel Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas.
- Lampiran 11     Tabel Hasil Perhitungan Uji Normalitas.
- Lampiran 12     Tabel Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.
- Lampiran 13     Tabel Respon Siswa.
- Lampiran 14     Tabel Hasil Perhitungan Uji Hipotesis.
- Lampiran 15     Surat Ko-kurikuler.
- Lampiran 16     Surat Keterangan Ko-kurikuler.
- Lampiran 17     Surat Izin Riset.
- Lampiran 18     Surat Keterangan Penelitian.

Lampiran 19 Dokumentasi Uji validitas.

Lampiran 20 Dokumentasi Pembelajaran 1, Dokumentasi Pembelajaran tahap 2, dan Dokumentasi Gedung Sekolah.

Lampiran 21 Riwayat Hidup.





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, tentunya didukung dengan penggunaan media yang tepat. TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba-lomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Kemudian siswa bisa secara langsung mengembangkan dan mengeksplorasi pemikiran mereka dalam bentuk kerjasama.<sup>1</sup>

Kelebihan metode kooperatif tipe *teams games tournament* adalah peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri peserta didik meningkat, motivasi belajar peserta didik bertambah, pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok pembahasan, dan belajar

---

<sup>1</sup> Slamet Mamanda, Made Sumantri, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Menggunakan Media kartu cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, journal of Education Action Research (Vol.2, No. 4, 2018), h. 349.

peserta didik jadi lebih fokus dan sehingga tidak mengganggu teman yang lainnya.<sup>2</sup>

Keaktifan belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana siswa berkerja atau berperan aktif dalam pembelajaran dikelas, sehingga dengan demikian siswa tersebut memperoleh pengalaman, pengetahuan, pemahaman dan aspek-aspek lain tentang apa yang telah dilakukan. Keaktifan yang dilakukan di kelas terjadi bila ada kegiatan yang dilakukan guru dan siswa. Yang dimaksud dengan keaktifan belajar dalam hal ini adalah keaktifan yang bersifat fisik maupun mental dalam proses kegiatan belajar mengajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.<sup>3</sup>

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak dan verbal yang berbeda dengan ilmu-ilmu terapan yang bersifat pasti. Hal ini menjadikan siswa terkadang merasa kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, sering terdapat siswa yang menampakkan sifat acuh dan malas dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar sehingga hasil belajar kurang memuaskan karena siswa banyak

---

<sup>2</sup>Fathurrohman Muhammad, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Semarang, Ar-Ruzzmedia, 2016), h. 56-59

<sup>3</sup> Wahyu Astuti, Firosalia Kristin, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA*, jurnal Ilmiah Sekolah Dasar (Vol. 1(3) ), 157.

melakukan kekeliruan dan kesalahan. Kekeliruan dan kesalahan yang dilakukan siswa ini tidak mutlak disebabkan oleh kurangnya kemampuan siswa dalam pembelajaran PKn tetapi juga karena faktor lain seperti gaya atau metode mengajar guru, lingkungan, sarana dan prasarana belajar, motivasi siswa dan lain-lain.<sup>4</sup>

Berdasarkan hasil pengamatanpeneliti menemukan bahwa dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) di kelas III MI AL-IKHLAS DORIDUNGGGA daya tarik terhadap pembelajaran PKn masih lemah karena membosankan dan cenderung tidak disukai siswa sebab materi dan modelnya tidak menantang siswa. Hal ini karena guru dalam menyampaikancara-cara mengajar seperti biasayang berpusat pada model pembelajaran ceramah sehingga sehingga siswa hanya mendengarkan, memperhatikan, dan mencatatat apa yang diterangkan guru, sehingga siswa tidak terlatih untuk berfikir, yang membuat timbul rasa kebosanan terhadap siswa hal ini dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran PKn. Apabila hal tersebut semakin berkelanjutan yang di khawatirkan adalah ketika siswa menginjak ke kelas tinggi, mereka akan susah untuk semakin memahami

---

<sup>4</sup> Siti Aisyah, *Upaya meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Team Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan Tahun pelajaran 2019/2020*, Jurnal pendidikan Tambusai (Vol. 6, Nor. 2, 2022), h. 9518

materi. Guru masih terpaku pada satu model pembelajaran secara terus menerus tanpa pernah memodifikasi dengan model lain.<sup>5</sup>

Selain itu banyak siswa beranggapan mengenai pembelajaran PKn, bahwa pembelajaran ini sangat membosankan dan harus menggunakan pemikiran yang kuat, karena banyak teori-teori yang harus dipahami, maka muncul kejenuhan dalam belajar PKn, faktor lainnya yaitu kebiasaan guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kemampuan guru dalam menggunakan metode-metode pengajaran, serta masih seringnya menggunakan latihan soal saja untuk memberikan penguatan materi kepada siswa.

Berdasarkan masalah-masalah yang diatas peneliti menawarkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) padapembelajaran PKn di kelas III MI Al- Iklas Doridungga, yang diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*(TGT)mampu menarik minat siswa dalam belajar PKn, serta dapat mengurangi rasa bosan dan mengantuk ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yangberjudul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game***

---

<sup>5</sup> Data dari observasi yang diamati oleh peneliti di sekolah MI Al- Ikhlas Doridungga Tanggal 05 Oktober 2022

## ***Tournament* Terhadap Keaktifan Siswa Pada Mata Pembelajaran PKn Kelas III di MI Al – Ikhlas Doridugga”.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti memuat rumusan masalah yaitu Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* terhadap keaktifan siswa pada Mata pembelajaran PKn kelas III di MI Al-Ikhlas Doridungga?

### **C. Tujuan dan Manfaat penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap keaktifan siswa pada mata pembelajaran PKn kelas III di MI Al-Ikhlas Doridungga.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian tersebut, maka manfaat yang diharapkan pada penelitian ini adalah

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan keilmuan mengenai penggunaan model pembelajaran ataupun strategi yang cocok digunakan ketika pembelajaran berlangsung.

## **2. Manfaat praktis**

### **a. Guru**

Sebagai alat bantu untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami pelajaran PKn serta membantu gurudalam memilih model pembelajaran yang tepat untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa.

### **b. Siswa**

Menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran dan mendorong semangat siswa dalam menyelesaikan soal-soal PKn.

### **c. Sekolah**

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menerapkan model pembelajaran yang dianggap efektif dan efisien.

### **d. Penelitian Lain**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.



## **BAB II**

### **MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN PKN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran Kooperatif**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Secara etimologi model pembelajaran berasal dari kata “model” dan “pembelajaran”. Menurut kamus besar bahasa Indonesia online kata “model” adalah pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Sedangkan kata “pembelajaran” adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Joyce dan Weil dalam buku Rusman berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan belajar, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain<sup>1</sup>. Berdasarkan pengertian model pembelajaran yang di sampaikan oleh Joyce dan Weil. Model pembelajaran dapat

---

<sup>1</sup>Hanna Sundari, “Model-Model Pembelajaran Dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing,” *Jurnal Pujangga* 1, no. 2 (2015): 106–117.



dilaksanakan atau diterapkan secara optimal sesuai dengan kemampuan guru dalam menerapkannya dalam proses belajar. Oleh sebab itu seorang guru harus bisa memilih model pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses belajar sebab guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dari awal sampai akhir pelajaran. Dengan tujuan untuk membantu guru dalam mengoptimalkan proses belajar di kelas. Sebab ketepatan guru dalam memilih sebuah model untuk ditepakan dalam sebuah proses belajar menjadi acuan keberhasilan siswa dalam usaha memperoleh hasil belajar yang bagus.<sup>2</sup>

#### **b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif menurut Johnson yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan berkerja sama untuk sampai kepada

---

<sup>2</sup>Faqih Fadhlillah, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pelajarab PKn di SDI AT-Taqwa Pamulang*. (Skrpsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif hidayatullah Jakarta, 2018), h. 20.

pengalaman belajar yang berkelompok, sama dengan pengalaman individu maupun pengalaman kelompok<sup>3</sup>.

Pembelajaran kooperatif sangat memperhatikan keterlibatan kelompok dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Davidson dan Warsham yang menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif model pembelajaran yang mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pendekatan pembelajaran yang berefektivitas yang mengintegrasikan keterampilan sosial yang bermuatan akademik.

Dari beberapa definisi di atas maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan saling berkerja sama. Setiap anggota kelompok harus bertanggung jawab secara individu untuk mencapai tujuan akademik tertentu.<sup>4</sup>

### **c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi,

---

<sup>3</sup>Isjoni Ishaq, *Model-Model Pembelajaran Mutakhir: Perpaduan Indonesia-Malaysia* (Pustaka Pelajar, 2008).

<sup>4</sup> Ain Maigina, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan Prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD Negeri 1 Sedayu, Batul.* (skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), h. 19.

dimana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang orang lain. Sedangkan tujuan pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

Arends menyatakan ada tiga tujuan pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Hasil pebelajaran akademik. Dalam pembelajaran kooperatif meskipun menckup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tuga akademik penting lainnya. Pembelajaran kooperatif juga bermanfaat bagi peserta didik yang berprestasi rendah, sedang dan tinggi karena mereka dapat berkerja sama dalam menangani persoalan dengan saran tutur sebaya.
2. Penerimaan pendapat yang beraneka ragam. Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya untuk berkerja sama dalam menangani persoalan akademik. Dan melalui struktur penghargaan peserta didik saling menghargai satu sama lain.
3. Pengembangan keterampilan sosial. Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada

peserta didik keterampilan berkerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki oleh peserta didik, sebab saat banyak anak muda yang masih kurang dalam keterampilan sosial.<sup>5</sup>

**d. Karakteristik Pembelajaran kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lainnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari model pembelajaran kooperatif.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran secara tim.
- b. Didasarkan pada manajemen kooperatif.
- c. Kemauan untuk berkerja sam.
- d. Keterampilan untuk berkerja sama.<sup>6</sup>

**e.Keunggulan dan kelemahan pembelajaran kooperatif**

Keunggulan pembelajaran kooperatif antara lain:

---

<sup>5</sup> Devi Arisanti, *Model pembelajaran Kooperatif pada Pendidikan Agama Islam*. (Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR) pekan baru), h. 84.

<sup>6</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017), h. 298

- a. Materi yang dipelajari peserta didik tidak lagi bergantung sepenuhnya pada guru.
- b. Ide atau gagasan peserta didik dapat dikembangkan dengan kata-kata secara verbal.
- c. Membantu peserta didik untuk respek terhadap orang lain dan sadar akan kekurangan.
- d. Membantu peserta didik untuk lebih tanggung jawab dalam belajar mandiri maupun kelompok.
- e. Meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk pengembangan sikap percaya diri.
- f. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri dengan cara menerima umpan balik.
- g. Dapat mengkondisikan interaksi guru-murid maupun murid sesama murid.

Kelemahan pembelajaran kooperatif antara lain:

- a. Ada kesan bahwa peserta didik yang dianggap kurang cerdas hanya menghambat penyelesaian tugas.
- b. Memerlukan priode waktu yang lebih lama.
- c. Kemungkinan belajar mandiri menjadi lemah.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2013), h. 77

## 2. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament

### a. Pengertian Teams Game Tournament

*Teams game tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa didalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 – 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda<sup>8</sup>.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* atau pertandingan permainan tim, dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward<sup>9</sup>. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Secara teknik pengajaran, model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournamen* sama dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, yang membedakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* dan model pembelajaran tipe STAD adalah penggunaan tournament akademik dalam proses belajar seperti menggunakan kuis-kuis, sehingga para peserta didik

---

<sup>8</sup>I Wayan Sugiata, “Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar,” *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (2018): 78–87.

<sup>9</sup>Yu-Jy Luo et al., “The Effects of Team-Game-Tournaments Application towards Learning Motivation and Motor Skills in College Physical Education,” *Sustainability* 12, no. 15 (2020): 6147.

berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka<sup>10</sup>. Dengan adanya unsur permainan yang terkandung dalam model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* ini, tentu saja hal ini bisa menggairahkan semangat belajar siswa sehingga kegiatan belajar akan lebih menyenangkan dan bermakna.

Dalam model ini peserta didik setelah belajar dalam kelompoknya, masing-masing anggota kelompok yang kemampuannya setingkat akan dipertemukan dalam suatu pertandingan atau tournament yang dikenal dengan “tournamentstable” yang diadakan tiap akhir unit pokok bahasan atau akhir pekan. Permainan dalam *Teams game tournament* dapat berupa pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka atau lainnya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksud agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya.

Selama proses pembelajaran guru memiliki penilaian yang dapat dilakukan dengan dua cara, yakni individu dan kelompok. Penilaian individu dapat dilihat dari

---

<sup>10</sup>Ni Nengah Suri, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial,” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 2, no. 3 (2018): 256–261.

kontribusinya sedangkan penilaian kelompok dapat dilihat dari kekompakan kelompok dan hasil kerjanya. Dengan penilaian dan sistem belajar yang seperti ini kegiatan belajar dikelas akan lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu permainan yang dikemas dalam bentuk tournament ini dapat berperan sebagai penilaian alternative atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran.<sup>11</sup>

Mode kooperatif tipe TEAMS games tournent atau pertandingan permainan tim dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran. Penerapan model koopertif team games tournament(TGT) dalam pelaksanaanya tidak memerlukan fasilitas pendukung yang khusus seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah di terapkan dalam penerapannya TGT juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan.

**b. Langkah-langkah Teams game tournament**

Menurut Salvin ada lima komponen utama dalam proses pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament yaitu:

a. Penyajian kelas

---

<sup>11</sup> Faqih Fadhlillah, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pelajarab PKn di SDI AT-Taqwa Pamulang*. (Skrpsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif hidayatullah Jakarta, 2018), h. 25-26



Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament tidak berbeda dengan pengajaran pada biasanya. Hanya saja pengajarannya lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian materi mereka semua sudah ada didalam kelompoknya.

b. Kelompok

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili penampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, sejenis kelamin atau ras.

c. Permainan

Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Setiap peserta didik maju menjawab soal dalam kartu yang sudah diberi nomor dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

d. Kompetisi/turnamen

Untuk turnamen pertama, guna menempatkan peserta didik pada “tournaments table” dengan

pengaturan beberapa peserta didik berkemampuan tinggi dari tiap-tiap kelompok pada meja 1, peserta didik berkemampuan sedang pada meja 2 dan 3, kemudian peserta didik berkemampuan rendah pada meja 4.

Format yang perlu ditetapkan adalah:

1. Memberikan kartu yang telah dinomori.
  2. Memberi pertanyaan pada setiap kartu sebelum dibagikan.
  3. Membuat lembar jawaban yang sudah dinomori.
  4. Membagikan satu amplop pada masing-masing tim yang berisi kartu-kartu, lembar pertanyaan, dan lembar jawaban.
  5. Menunjuk siswa yang dapat kartu pertanyaan untuk membaca pertanyaannya terlebih dahulu. Siswa mendapatkan kartu jawaban diminta untuk menginformasikan jawabannya. Sedangkan siswa ketiga diminta untuk menjawab pertanyaan (diputar lembarnya secara bergantian).
- e. Pengakuan kelompok

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah atas usahanya

yang telah dilakukan kelompok selama belajar, sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati.<sup>12</sup>

Dari langkah-langkah diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah Teams games tournamen Terdiri dari 5 komponen yaitu :

- a. Penyajian kelas
- b. Kelompok
- c. Permainan
- d. Kompetisi/ turnamen
- e. Pengakuan kelompok

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Teams Game Tournament**

Kelebihan Kooperatif Tipe Teams Game Tournament

1. Peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri peserta didik meningkat.
3. Motivasi belajar peserta didik bertambah.
4. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok pembahasan.
5. Belajar peserta didik jadi lebih fokus dan sehingga tidak mengganggu teman yang lainnya.

Kekurangan Kooperatif Tipe Teams Game Tournament

---

<sup>12</sup> Fathurrohman muhammad, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Semarang, Ar-RuzzMedia, 2016), h. 56-59

1. Tidak semua peserta didik ikut menyumbangkan pendapatnya.
2. Membutuhkan waktu yang lebih lama.
3. Terjadi pengaduan jika guru tidak mampu mengelola kelas.<sup>13</sup>

### **3. Keaktifan Belajar**

#### **a. Pengertian Keaktifan Belajar**

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari indikator keaktifan yang dibuat guru. Indikator tersebut yang nantinya menjadi tolak ukur apakah keaktifan siswa sudah sesuai atau belum. Arifin menyatakan bahwa siswa aktif dalam pembelajaran tercermin dengan mengikuti kegiatan belajar, berani mengemukakan pendapat, bersemangat, kritis, dan kooperatif<sup>14</sup>. Hal tersebut didukung oleh Nana Sudjana<sup>15</sup> yang menyatakan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajar.
2. Terlibat dalam pemecahan masalah.

---

<sup>13</sup> Terniredja Tukiran, Dkk. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*, (Bandung, Alfabeta, 2013), h. 72

<sup>14</sup>Zainal Arifin and Riza Firmansyah, "Implementasi Strategi Think, Talk, Write Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Al-Islam Di SMP Muhammadiyah Pondok Modern Paciran Lamongan," *TADARUS* 9, no. 2 (2020).

<sup>15</sup>Nana Sudjana, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan* (Sinar Baru Algensindo, 2020).

3. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
4. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah.
5. Melaksanakan diskusi kelompok.
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya.
7. Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas dan persoalan yang dihadapinya.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat penting. Keaktifan siswa dapat dilihat dengan mengacu pada indikator keaktifan yang telah dibuat dan dikembangkan oleh guru. Siswa harus mengikuti semua aktivitas belajar yang bersifat fisik (jasmani) maupun psikis (rohani) yang berkaitan dengan aspek kognitif, efektif, dan psikomotor dalam interaksi belajar mengajar. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran juga dapat mengembangkan bakat dan melatih siswa berfikir kritis.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Ain Maigina, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan Prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD Negeri 1 Sedayu, Batul.* (skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), h. 8-9

## **b. Macam-macam Keaktifan Belajar**

Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari bagaimana siswa melakukan aktivitas-aktivitas yang mendorong kemampuannya. Aktivitas belajar siswa tidak cukup hanya mendengar dan mencatat seperti yang lazim terjadi di sekolah. Macam-macam keaktifan belajar yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah antara lain:

- 1) *Visual Activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar, memperhatikan demonstrasi orang lain.
- 2) *Oral Activities*, seperti: mengatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interview, diskusi interupsi.
- 3) *Listening Activities*, seperti: mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, pidato.
- 4) *Writing Activities*, seperti: menulis: cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin.
- 5) *Drawing Activities*, seperti: membuat: grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor Activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi model, memperbaiki.
- 7) *Mental Activities*, seperti: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat hubungan, mengambil keputusan.

8) *Emotional Activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, berani, gembira, gugup, senang.

Proses belajar mengajar yang dapat memungkinkan cara belajar siswa secara aktif harus direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis. Selama pelaksanaan belajar mengajar hendaknya harus diperhatikan beberapa prinsip, seperti stimulasi, perhatian dan motivasi, respons yang dipelajari, penguatan, dan pemakaian dan pemindahan sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara optimal.<sup>17</sup>

### **c. Indikator keaktifan**

Indikator keaktifan belajar menurut Sudjana dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

- a. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya.
- b. Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan.
- d. Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya.

---

<sup>17</sup> Rusno, *Faktor-faktor yang mempengaruhi Keaktifan Mahasiswa dalam proses pembelajaran Mahasiswa*. (jurnal, Inspirasi pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang, 2011), h. 108-109.

- e. Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- f. Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- g. Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah.
- h. Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.<sup>18</sup>

**d. Faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar**

1. Faktor Internal siswa

Menurut Syah Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari diri siswa sendiri yang meliputi sebagai berikut: 1) Faktor fisiologi yang meliputi kesehatan jasmani, 2) Faktor psikologi yang meliputi: perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan, dan kesiapan.

2. Faktor eksternal siswa

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi: 1) Faktor lingkungan sosial, yang terdiri dari lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas juga masyarakat dan tetangga, teman-teman

---

<sup>18</sup> Apri Dwi Presetyo, Dkk, *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar*. (Jurnal, Basicedu Universitas Pahlawan 2021)., h 3.



sepermainan disekitar tempat tinggal siswa, orang tua dan keluarga. 2) Faktor lingkungan nasional, yang terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.<sup>19</sup>

#### **4. Pelajaran PKn**

##### **a. Pengertian pembelajaran**

Menurut lefrancois bahwa pembelajaran (*instuction*) merupakan persiapan kejadian-kejadian eksternal dalam suatu situasi belajar dalam rangka memudahkan pembelajar belajar, menyimpan (kekuatan mengingat informasi), atau mentransfer pengetahuan dan keterampilan. Pendapat lain dari miarsobahwa pembelajaran adalah usaha yang disengaja, bertuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha tersebut dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. Dapat juga dikatakan bahwa adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik atau orang dewasa lainnya untuk membuat pelajaran dapat belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

---

<sup>19</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta, Rieka Cipta, 2012), hlm. 146

Dari beberapa pendapat tentang pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran (*instructional*) dilakukan oleh orang lebih dewasa untuk mempersiapkan kondisi eksternal belajar siswa. Kondisi eksternal belajar siswa meliputi: Materi pelajaran, strategi pembelajaran. Orang dewasa memiliki ciri-ciri: Pribadi yang sudah mengarahkan diri sendiri, merupakan sumber belajar yang kaya untuk belajar bagi diri sendiri maupun orang lain, dan orientasi terhadap belajarnya dikembangkan dari tugas-tugas kehidupan dan masalah-masalahnya. Langkah-langkah pembelajaran adalah: Menentukan topik bahan belajar, memilih dan menerapkan strategi pembelajaran, memilih topik atau masalah untuk melatih proses pemecahan masalah, menilai pelaksanaan setiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan, dan melakukan revisi.<sup>20</sup>

#### **b. Pengertian PKn**

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya Indonesia. Nilai luhur dan norma ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk

---

<sup>20</sup> Dr.Hj.Herliani, M.pd. *Teori belajar dan Pembelajaran*.(Lakeisha, 2021), h. 5-6

perilaku kehidupan peserta didik sehari-hari, baik secara individu maupun anggota masyarakat, serta sebagai usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkaitan dengan hubungan antara warga dengan negara dan sebagai pendidikan bela negara agar mereka menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Dengan diajarkan PKn di sekolah dasar menunjukkan bahwa sejak dini siswa sudah diajarkan untuk menjadi manusia yang beradab. seperti panuturan diatas bahwa manusia beradab adalah manusia yang mampu mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral dalam bentuk perilaku di kehidupan sehari-hari, baik secara individu maupun anggota masyarakat.<sup>21</sup>

### **c. Tujuan PKn**

Pelajaran PKn tujuan seperti dituliskan dalam peaturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 yaitu agar peserta didik memiliki kompetensi sebagai berikut:

- a. Berfikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.

---

<sup>21</sup> Susanto ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media group. 2013), h. 225

- b. Berpartisipasi secara efektif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi.
- c. Berkembang secara aktif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung ataupun tidak langsung dengan memanfaatkan teknologidan komunikasi.<sup>22</sup>

## **B. Hasil Penelitian Relevan**

Sutriani Indi Lestari dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Murid Kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar”. Memberikan kesimpulan bahwa kondisi pada kelas VA (eksperimen), kelas yang diajar dengan Model Pembelajaran Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) peserta didik lebih aktif dan tanggap dibandingkan dengan kelas VB (kontrol), yang dimana kondisipeserta didik pada kelas kontrol sedikit dari

---

<sup>22</sup>peaturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 Tentang Tujuan pelajaran PKn. H, 201

peserta didik yang aktif dalam proses belajar (diskusi kelompok), dan peserta didik yang tidak aktif hanya menggantungkan temannya. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan Model Pembelajaran Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) = 64,32, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran ekspositori = 55,61. Selain itu rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan Model Pembelajaran Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan ekspositori. Hal ini berarti bahwa Model Pembelajaran Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar Matematika Kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar.<sup>23</sup>

Penelitian yang dilakukan Sutriani Indi Lestari terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan ada pada Model pembelajarannya ( *Kooperatif Tipe Teams Game Tournament*). Sedangkan perbedaannya yaitu peneliti Sutriani Indi Lesrati ia menggunakan variabel Y mengenai Hasil Belajar Matematika,

---

<sup>23</sup>Sutriani Indi Lestari, *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Murid Kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar*. (Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univesitas, Muhammadiyah Makassar, 2019)

Sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti tentang keaktifan siswa pada mata pembelajaran PKn.

Faqih Fadhlillah dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pelajaran PKn di SDI AT-Taqwa Pamulang”. Memberikan kesimpulan bahwa penggunaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar Pkn siswa kelas V di SD Islam At-Taqwa. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *postest* hasil belajar PKn pada kelas eksperimen yaitu 90,21, sedangkan untuk nilai rata-rata *postest* hasil belajar PKn pada kelas kontrol yaitu 74,79. Hasil *postest* tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional (90,21 > 74,79).<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Faqih Fadhlillah, *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Pada Pelajaran PKn di SDI AT-Taqwa Pamulang*. (Skrpsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif hidayatullah Jakarta, 2018)

Penelitian yang dilakukan Faqih Fadlillah terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan ada pada Model pembelajarannya ( *Kooperatif Tipe Teams Game Tournament*) dan menggunakan mata pembelajaran yang sama yaitu PKn. Sedangkan perbedaannya yaitu Faqih Fadlillah menggunakan variabel Y mengenai Hasil Belajar PKn, Sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti tentang keaktifan siswa pada Mata pembelajaran PKn.

Siti Aisyah dalam penelitian yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Teams Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilan Tahun Pembelajaran” . Memberikan kesimpulan bahwa penerapan metode *team game tournament* (TGT) dalam pembelajaran PKn siswa kelas VII-3 di SMP Negeri 2 Tembilan, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari proses (keaktifan) selama mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswa yang meningkat. Siswa menjadi aktif selama proses belajar mengajar, berkerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok dan berdiskusi, bertanya dan berpendapat, serta berperan aktif dalam turnamen. Sebanyak 29

siswa (80,6%), sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal sekolah dan nasional sebesar 75%.<sup>25</sup>

Penelitian yang dilakukan Siti Aisyah terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan ada pada Model pembelajarannya (*Kooperatif Tipe Teams Game Tournament*) dan menggunakan mata pembelajaran yang sama yaitu PKn. Sedangkan perbedaannya yaitu Siti Aisyah menggunakan variabel Y yaitu upaya meningkatkan kualitas belajar PKn, Sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti tentang keaktifan siswa pada Mata pembelajaran PKn..

Ratih Widhiastuti, Fachrurrozie dalam penelitian yang berjudul "*Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar*". Memberikan kesimpulan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata kuliah AKM 2 terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Indikator keberhasilan untuk peningkatan hasil belajar yaitu didasarkan pada nilai *post-test*. Dimana rata-rata nilai *pret-test* sebesar 65,33 sedangkan nilai rata-rata nilai *post-test* sebesar 79.63, atau meningkat sebesar 22%. Hasil pengujian *t-test* diperoleh nilai  $t_{hit}$  -

---

<sup>25</sup> Siti Aisyah, *Upaya meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Team Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan Tahun pelajaran 2019/2020*, Jurnal pendidikan Tambusai (Vol. 6, Nor. 2, 2022)



$13.930 > t_{\text{tab}} (5\%, 58) \pm 2.002$  sehingga dapat dikatakan bahwa secara signifikan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah berbeda.<sup>26</sup>

Penelitian Ratieh Widhiastuti, Fachrurrozie terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan ada pada Model pembelajarannya *Kooperatif Tipe Teams Game Tournament* dan perbedaan dalam penelitian Ratieh Widhiastuti, Fachrurrozie yaitu meningkatkan keaktifan dan kemampuan belajar, Sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti tentang keaktifan siswa pada Mata pembelajaran PKn.

Misy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model pembelajarannya *Teams Game Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA unggul Negeri 8 Palembang”. Memberikan kesimpulan bahwa model Model pembelajarannya TGT berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan di SMA Unggul 8 Palembang. Hal tersebut didukung oleh nilai rata-rata motivasi dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan

---

<sup>26</sup> Ratieh Widhiastuti, Fachrurrozie, *Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar*. Jurnal, Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan Unnes (Vol. IX, No. 1, 2014)

signifikansi lebih besar dari 0.05 (Sig > 0.05), kemudian nilai hitung lebih besar dari tabel yaitu  $9.590 > 2,000$  untuk hasil belajar peserta didik maka  $H_0$  dan  $H_a$  diterima.<sup>27</sup>

Penelitian yang dilakukan Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto terdapat kesamaan dan perbedaan. Persamaan ada pada Model pembelajarannya *Teams Game Tournament (TGT)*. Sedangkan perbedaan Penelitian yang dilakukan Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto yaitu peneliti menggunakan variabel Y yaitu Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan, sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti tentang keaktifan siswapada Mata pembelajaran PKn.

### C. Rumusan Hipotesis

Rumusan hipotesis dapat diartikan sebagai rumusan jawaban sementara atau dugaan sehingga untuk membuktikan benar tidaknya dugaan tersebut perlu diuji terlebih dahulu.<sup>28</sup>Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

$H_a$  = Ada pengaruh keaktifan belajar PKn antara siswa yang belajar menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

---

<sup>27</sup> Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto, *Penerapan Model pembelajarannya Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA unggul Negeri 8 Palembang*. Jurnal , Pembelajaran Biologi (Vol. 5, Nor. 1, Palembang 2018)

<sup>28</sup> Durri Andriani, dkk. *Metode Penelitian*. (Universitas terbuka, Tangerang Selatan, 2017), h . 34

*Tournament* dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif lapangan, dengan pendekatan *Quasi Eksperimen*. Pendekatan yang diambil yaitu pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen dengan alasan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan

#### **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Tempat penelitian dilaksanakan di MI Al-Ikhlas Doridungga. Sekolah tersebut beralamat di Desa Doridungga, Kecamatan Donggo, kabupaten Bima Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB).

Alasan peneliti memilih lokasi ini karena adanya permasalahan yang dihadapi oleh guru disekolah yang mengenai dalam belajar mengajar dan menyebabkan siswa kurang dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MI Al-Ikhlas Doridungga.

#### **C. Populasi dan Sampel penelitian**

Populasi adalah seluruh objek yang menjadi sasaran penelitian atau pengamatan dan mempunyai karakteristik yang

sama.<sup>1</sup> Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III MI Al-Ikhlas Doridungga yang berjumlah 12 siswa, yang diambil untuk dijadikan dasar dalam pengambilan kesimpulan. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel penelitian ini merupakan bagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data yang sebenarnya. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III MI Al-Ikhlas Doridungga sebanyak 12siswa.

#### **D. Variabel dan Indikator Penelitian**

Variabel adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian, sering pula disebut variabel penelitian itu sebagai faktor yang berperan dalam peristiwa atau segala yang akan diteliti. Dalam penelitian ini ada dua variabel bebas yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

##### **1. Variabel bebas (X)**

Variabel bebas (X) adalah model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) yang memiliki indikator aspek mengenai kegiatan pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT)

##### **a. Penyajian kelas**

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* tidak berbeda dengan pengajaran

---

<sup>1</sup> Nuryadi,dkk, *Dasar-dasar Statistik Penekitian*, (Yogyakarta: Sibuku Medis, 2017), h. 8.

pada biasanya. Hanya saja pengajarannya lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian materi mereka semua sudah ada didalam kelompoknya.

b. Kelompok

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili penampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, sejenis kelamin atau ras.

c. Permainan

Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Setiap peserta didik maju menjawab soal dalam kartu yang sudah diberi nomor dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

d. Kompetisi/turnamen

Untuk turnamen pertama, guna menempatkan peserta didik pada “tournaments table” dengan pengaturan beberapa peserta didik berkemampuan tinggi dari tiap-tiap kelompok pada meja 1, peserta didik berkemampuan sedang pada meja 2 dan 3, kemudian peserta didik berkemampuan rendah pada meja 4.

Format yang perlu ditetapkan adalah:

1. Memberikan kartu yang telah dinomori.
2. Memberi pertanyaan pada setiap kartu sebelum dibagikan.
3. Membuat lembar jawaban yang sudah dinomori.
4. Membagikan satu amplop pada masing-masing tim yang berisi kartu-kartu, lembar pertanyaan, dan lembar jawaban.
5. Menunjuk siswa yang dapat kartu pertanyaan untuk membaca pertanyaannya terlebih dahulu. Siswa mendapatkan kartu jawaban diminta untuk menginformasikan jawabannya. Sedangkan siswa ketiga diminta untuk menjawab pertanyaan (diputar lembarnya secara bergantian).

## **2. Variabel terikat (Y)**

Variabel terikat (Y) adalah keaktifan yang memiliki indikator aspek mengenai keaktifansiswa pada keaktifan.

- a. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya.
- b. Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan.



- d. Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya.
- e. Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- f. Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- g. Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah.
- h. Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.<sup>2</sup>

## **E. Teknik pengumpulan Data**

Instrumen dalam penelitian ini adalah:

### **1. Observasi**

Teknik observasi dilakukandengan kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain denganmenggunakan lembaran observasi keaktifan siswa yang berguna untuk mengamati kegiatan siswa yang diharapkan muncul dalam pembelajaran PKn. Observasi ini dilakukan oleh

---

<sup>2</sup> Apri Dwi Presetyo,Dkk, *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar.* (Jurnal,Basicedu Universitas Pahlawan 2021)., h 3.

peneliti dalam menggumpulkan informasi-informasi tentang hal-hal yang di butuhkan untuk penelitian yang akan peneliti lakukan.

## **2. Angket/kuesioner**

Kuesioner adalah seperangkat pertanyaan yang disusun secara logis, sistematis, dan objektif untuk menerangkan variabel yang diteliti. Arikunto juga berpendapat bahwa angket/kuensioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi, atau hala-hal yang ia ketahui.<sup>3</sup>

Pada penelitian ini angket diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui kekatifan belajar siswa dikelas.

## **3. Dokumentasi**

Dokumentasi ini dilakukan untuk mengetahui sejarah sekolah, keadaan guru dan siswa, sarana dan prasarana yang ada di MI Al-Ikhlash Doridungga, dan data tentang hasil belajar PKn siswa yang diperoleh secara langsung dari guru bidang studi PKn.

## **F. Instrumen penelitian**

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau mengukur objek dari suatu variabel

---

<sup>3</sup>Ella Savriani, *Pengaruh kekatifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SDN 6 Metro barat Tahun Pelajaran 2019/2020*. (Skripsi, Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Metro Lampung, 2020) .h. 29

penelitian.<sup>4</sup> Jadi, dapat diartikan bahwa instrumen penelitian merupakan suatu alat bantu yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data.

Instrumen pada penelitian ini berupa angket, yang digunakan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa kelas III pada mata pembelajaran PKn.

#### 1. Rancangan/kisi-kisi instrumen

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen angket, dimana angket untuk mengukur variabel keaktifan belajar siswa, berikut ini merupakan kisi-kisi instrumen penelitian untuk dijadikan landasan dalam penyusunan butir pernyataan.

#### 2. Pengujian Instrumen

Sebelum menetapkan pemilihan dan penyusunan instrumen perlu diperhatikan tentang validitas dan reliabilitas instrumen yang akan digunakan pada penelitian. Uji coba instrumen meliputi uji coba validitas dan uji coba reliabilitas dengan cara sebagai berikut ini:

##### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (content) dari suatu instrumen. uji

---

<sup>4</sup> Febrianawati Yusup, *Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif* (Jurnal. Tarbiyah Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Antasari Banjarmasin 2018). H 17.

validitas ini bertujuan untuk menguji sejauh mana alat ukur yang digunakan mengenai sasaran.<sup>5</sup> Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas yang digunakan yaitu rumuskorelasi *product moment* dengan nilai simpangan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum XY}{\sqrt{(\sum X^2)(\sum Y^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Korelasi antara variabel x dengan y

$\sum XY$  :Jumlah deviasi skor x dikali skor y

$\sum X^2$ :Jumlah deviasi skor x setelah terlebih dahulu dikuadratkan

$\sum Y^2$  : Jumlah deviasi skor y setelah terlebih dahulu dikuadratkan<sup>6</sup> Pogram Studi Bimbingan Dan Konseling IKIP Siliwangi

---

<sup>5</sup> Putri Rindiasari,Dkk, Uji validitas Dan ReliabilitasAangket Kepercayaan diri ( Jurnal, Pogram Studi Bimbingan Dan Konseling IKIP Siliwangi 2021). H 369.

<sup>6</sup> Sugiyono, Statistik Untuk Pendidikan (Bandung: CV Alvabeta, 2013). H. 127

Kemudian setelah nilai validitas pada setiap skor item soal diperoleh maka langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai tersebut dengan tabel pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi yang terdapat pada tabel berikut ini:

*Tabel 3. 1. Pedoman Interpretasi Tingkat Validitas<sup>7</sup>*

	<b>Tingkat Hubungan</b>
00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

Pada uji coba ini dikatakan valid apabila ada korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses pengukuran terhadap ketepatan (konsisten) dari suatu instrumen.<sup>8</sup> Reliabilitas

---

<sup>7</sup> Sugiyono, Statistik Untuk Pendidikan (Bandung: CV Alfabeta, 2013). H. 183

instrumen merupakan syarat untuk pengujian validitas instrumen.

Perhitungan reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Speamen Brown* sebagai berikut:

$$r_i = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan:

$r_i$  : Reliabilitas internal seluruh instrumen

$r_b$  : Korelasi product moment antara belahan pertama dan belahan kedua.<sup>9</sup>

Kemudian setelah nilai reliabilitas pada setiap skor item soal diperoleh maka langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai tersebut dengan tabel pedoman interpretasi. Pada uji coba soal ini, butir soal dikatakan reliabel apabila  $r_i$  memenuhi kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Korelasi

Analisis korelasi merupakan cara untuk mengetahui ada atau tidak adanya hubungan antar variabel. Setelah data

---

<sup>8</sup> Putri Rindiasari, Dkk, Uji validitas Dan Reliabilitas Angket Kepercayaan diri ( Jurnal, Pogram Studi Bimbingan Dan Konseling IKIP Siliwangi 2021). H 369..

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung, Alfateth: 2014), h. 122

terkumpul kemudian data tersebut akan diolah dan dianalisis dengan menggunakan rumus statistik. Rumus statistik tersebut dalam penelitian ini menggunakan *Product Moment Pearson*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i) (\sum y_i)}{\sqrt{(\sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(\sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

Keterangan:

N= Ukuran sampel total

$\sum X$ = Jumlah seluruh data variabel X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh data variabel Y

$\sum \sum X$ = Jumlah seluruh data variabel X dikuadratkan

$\sum Y^2$ = Jumlah seluruh data variabel Y dikuadratkan

$\sum XY$ = Jumlah seluruh data variabel X dikali Y.<sup>10</sup>

## 2. Koefisien Determinasi ( )

Analisis koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Semakin besar nilai determinasi semakin besar kemampuan variabel independen menerangkan variabel dependen. Hal ini berarti model yang digunakan semakin kuat untuk menerangkan pengaruh variabel bebas yang

---

<sup>10</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung, Alfabeth: 2014), h. 122

diteliti terhadap variabel terikat. Sebaliknya jika determinasi  $r^2$  semakin kecil (semakin mendekat) maka dapat dikatakan bahwa pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen semakin kecil.

Rumus untuk koefisien determinasi:

$$(r^2): KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien Determinasi

$r^2$  = Koefisien korelasi variabel X dan Y.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup>Ilham Agustian, dkk, *Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan di PT. Jasaharja Putra Cabang Bengkulu*. Jurnal, Profesional FIS UNIVED (Vol. 6, Nor. 1, 2019) H. 47



## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Berdasarkan hasil data penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diuraikan dan dideskripsikan secara rinci. Penelitian yang dilakukan di MI Al-Ikhlas Donggo bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* terhadap keaktifan siswa pada Mata Pembelajaran PKn kelas III.

Pada hari Selasa tanggal 27 Desember 2022, setelah mendapatkan izin penelitian dari UIN Walisongo Semarang, peneliti datang ke MI Al-Ikhlas untuk menemui Kepala Sekolah yaitu Ibu Sumarni S.pd. Tujuan dari pertemuan ini untuk memberi surat keterangan izin riset penelitian di MI Al-Ikhlas guna menyelesaikan tugas akhir program sarjana UIN Walisongo Semarang. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 09 Januari 2023 sampai 09 Februari 2023 di kelas III MI Al-Ikhlas Donggo. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif lapangan (*field research*), dengan menggunakan pendekatan *Quasi Eksperimen*. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi,

Dokumentasi dan penyebaran angket dengan subjek 12 siswa. Sebelum Angket disebarakan kepada responden, angket tersebut di uji cobakan terlebih dahulu. Alat yang digunakan dalam uji coba Instrumen yaitu uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda.

Penelitian pada kelas III dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran PKn, pada pertemuan pertama tidak menggunakan model *Teams Game Tournament*. Guru hanya mengajar pembelajaran pada umumnya menggunakan metode konvensional dan siswa hanya mencatat dan mendengarkan saja, kemudian dilakukan penyebaran angket yang sebelumnya telah di uji valid. Pertemuan kedua menggunakan model *Teams Game Tournament* dalam proses pembelajaran, kemudian melakukan penyebaran angket setelah selesai menerapkan model *Teams Game Tournament* untuk melihat ada atau tidak adanya pengaruh.

Metode dokumentasi digunakan sebagai bukti bahwasanya penelitian tersebut sudah dilaksanakan. Dokumentasi ini berupa data nama siswa, foto MI Al-Ikhlas Donggo dan foto foto saat proses pembelajaran berlangsung. Obsevasi ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan penelitian sebagai guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PKn pada saat tanpa menggunakan *Teams*

*Game Tournament* dan sesudah menggunakan *Teams Game Tournament*.

## 2. Deskripsi Data Pre-Test dan Post-Test

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh hasil untuk kedua test sebagaimana

*Tabel 4. 1. Data Deskriptif*

Descriptive Statistics							
	N	Minimu	Maximu	Mean	Std.	Kurtosis	
	Statistic	m	m	Statistic	Deviasi	Statistic	Std.
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic
Pre-Test	12	22,00	38,00	29,0000	4,89898	-,481	1,232
Post-Test	12	35	47	43,0833	3,371	1,974	1,279
Valid N (listwise)	12						

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dalam penelitian ini untuk pre-test dan post-test, diperoleh hasil sebagaimana disebutkan dalam tabel 4.1. yakni hasil Pre-Test memiliki nilai minimum sebesar 22, sedangkan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 38. Kemudian nilai minimum untuk

Post-Test sebesar 35, sedangkan nilai maksimum yang diperoleh adalah 47. Rata-rata atau *mean* yang diperoleh adalah 29 untuk pre-test dan 43,0833 untuk post-test.

## **B. Deskripsi Uji Instrumen Penelitian**

Sebelum peneliti melakukan penelitian dan memberikan perlakuan terhadap variabel, peneliti akan menguji analisis validitas soal dan reliabilitas soal sebelum menguji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis untuk memperoleh hasil belajar siswa apakah ada peningkatan keaktifan belajar sesudah ataupun sebelum pembelajaran *teams games tournament* dilakukan.

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas pada penelitian ini dilaksanakan di kelas dan sekolah lain yang tidak menjadi lokasi atau objek penelitian. Dikarenakan jumlah responden dalam penelitian ini yang terbatas, penelitian ini juga menggunakan responden dengan jumlah yang sama dengan responden yang ada dalam penelitian yakni 12 siswa, juga dengan jumlah soal 12 butir. Untuk mengetahui validitas instrumen soal ini dapat dihitung melalui SPSS versi 25. Berikut hasil uji validitas:

Tabel 4. 2. Uji Validitas

No	Validitas		
	R <sub>hitung</sub>	R <sub>table</sub>	Status
1	0.860	0.532	Valid
2	0.853		Valid
3	0.795		Valid
4	0.671		Valid
5	0.866		Valid
6	0.614		Valid
7	0.593		Valid
8	0.707		Valid
9	0.939		Valid
10	0.660		Valid
11	0.751		Valid
12	0.893		Valid

Berdasarkan perhitungan hasil uji validitas diatas, diketahui bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka keseluruhan soal yang digunakan dalam penelitian ini bisa dikatakan valid dengan nilai r yang lebih dari 0,532. Setelah soal dinyatakan valid, maka soal inilah yang akan diberikan kepada responden utama untuk digunakan dan akan dihitung kembali dengan nilai post-test dari soal yang sama. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *teams game tournament* terhadap keaktifan belajar siswa.

## 2. Uji Reliabilitas

Setelah hasil perhitungan validitas diketahui, maka dilakukan perhitungan reliabilitas. Pengujian reliabilitas ini mengarah pada soal atau item yang dalam penelitian ini bisa digunakan untuk penelitian selanjutnya atau tidak. Di sisi lain, penggunaan soal yang sama untuk observasi pada post-test juga memerlukan pengujian reliabilitas untuk bisa digunakan kembali, berikut hasil uji reliabilitas menggunakan aplikasi SPSS versi 25:

Tabel 4. 3. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,932	12

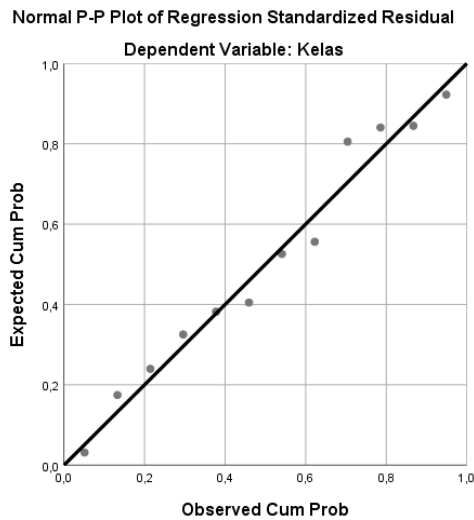
Berdasarkan hasil uji pada tabel 4.3, diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* yang diperoleh sebesar 0.932 dengan nilai  $r$  yang seharusnya sebesar 0.532, atau  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka item dalam penelitian ini dapat dinyatakan reliabel dan bisa digunakan dalam penelitian.

## C. Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengevaluasi apakah distribusi data dari variabel penelitian itu normal atau tidak. Uji

normalitas ini dilakukan pada hasil pretest dan posttest yang diperoleh untuk menguji normalitas pada pretest dan posttest, digunakan metode One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 25.0 untuk sistem operasi Windows.



**Gambar 4.1.** Uji Normalitas P-Plot

Berdasarkan sebaran data pada uji normalitas P-Plot, diketahui bahwa data atau titik tersebar dan mengikuti garis, di mana hal itu menandakan bahwa data terdistribusi dengan normal.

Tabel 4. Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasi	PreTest	,167	12	,200*	,950	12	,643
1	PostTes	,157	12	,200*	,896	12	,142
	t						

\*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi untuk pre-test dan post-test sebesar 0.200, dan secara langsung signifikansi yang diperoleh lebih dari 0.05. Hal itu berarti data terdistribusi dengan normal. Kemudian pada uji Shapiro-Wilk juga diperoleh nilai signifikansi untuk pre-test sebesar 0.643 dan untuk post-test sebesar 0.142. Di mana kedua signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05, yang berarti kedua test terdistribusi dengan normal.

## 2. Pengujian Hipotesis

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games



tournament terhadap keaktifan siswa pada mata pembelajaran PKn kelas III di MI Al-Ikhlas Doridungga.

**Tabel 4.6.** Tabel Respon Siswa  
 Hasil Respon Siswa setelah penerapan  
 model pembelajaran Teams Game Tournament

Nama siswa	Nomor Butir Angket												Skor	Nilai	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1. Aim mirjan	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	46	95,8
2. Afdal	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	35	72,9
3. Awaludin	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	44	91,6
4. Febro	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	46	95,8
5. Irfan Al-faris	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	43	89,58
6. Rehan	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	44	91,6
7. Rabiatul adwia	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	40	83,3
8. Selfi	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	42	87,5
9. Sanjani salsila	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	41	41,4
10. Tila	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	43	89,5
11. Zahra salsabila	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	46	95,8
12. Zidna ilma	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	97,9

Skor : skor maksimal x 100

Analisis yang digunakan adalah uji t dengan bantuan SPSS for windows versi 25.00 dapat diterangkan secara rinci sebagai berikut:

**Tabel 4. 7.** Ringkasan Hasil Statistik

<b>Paired Samples Statistics</b>					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Mean
Pair 1	Pre-Test	29,00	12	4,899	1,414
	Post-Test	43,08	12	3,343	,965

Pada tabel 4.6 diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai Pre-Test dan Post-Test. Untuk nilai Pre-Test diperoleh rata-rata hasil belajar atau Mean sebesar 29,00. Sedangkan untuk nilai Post-Test diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 43,08. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 12 orang siswa. Untuk nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada Pre-Test sebesar 3,899 dan Post-Test sebesar 3,343. Terakhir adalah nilai Std. Error Mean untuk Pre-Test sebesar 1,414 dan untuk Post-Test sebesar 0,965.

Karena nilai rata-rata hasil belajar pada Pre-Test  $29,00 <$  Post-Test 43,08, maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara Pre-Test dengan hasil

Post-Test. Selanjutnya untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut benar-benar nyata (signifikan) atau tidak, maka diperlukan menafsirkan hasil *uji paired sample t test* yang terdapat pada tabel output “*Paired Samples Test*”

**Tabel4.8.Uji Korelasi**

		N	Correlatio n	Sig.
Pair 1	Pre-Test &Post- Test	12	,572	,052

Pada tabel 4.7. di atas menunjukkan hasil uji korelasi atau hubungan antara kedua data atau hubungan variabel Pre Test dengan variabel Post Test. Berdasarkan output di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlation) sebesar 0.572 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.052. Karena nilai signifikansi sebesar 0.052 yang lebih besar dari 0.05, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel Pre-Test dengan variabel Post-Test.

**Tabel4. 9.Koefisien Determinasi**

<b>Model Summary</b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,572 <sup>a</sup>	,327	,260	2,87630

a. Predictors: (Constant), Teams Game Tournament (X)

Berdasarkan *output* SPSS pada tabel 4.8 diketahui bahwa  $R^2$  (R-Square) yang diperoleh sebesar 0.327 atau 32.7%. Hal tersebut menandakan bahwa pengaruh Teams Game Tournament (X) terhadap keaktifan siswa sebesar 32.7%, dengan kata lain variabel keaktifan belajar dapat dijelaskan oleh *teams game tournament* sebesar 32.7% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

#### **D. Pembahasan**

Hasil analisis data dalam penelitian ini menyatakan bahwa *teams game tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan perbedaan nilai rata-rata pada pre-test yang lebih rendah daripada nilai rata-rata pada post-test. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Suandika dkk (2020) yang menyatakan bahwa *teams game tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar siswa, Suandika dkk juga menjelaskan dalam penelitiannya bahwa *teams game tournament* bisa berpengaruh karena siswa dihadapkan pada permainan yang melibatkan kompetisi antar tim dan mengharuskan mereka berpartisipasi aktif untuk mencapai hasil yang diinginkan. Hal ini mengarah pada peningkatan motivasi

siswa untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran<sup>1</sup>.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Maroling dkk (2020), yang juga menyatakan bahwa *teams game tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa<sup>2</sup>. Sedangkan penelitian serupa yakni dari Mukminah (2020), menyatakan bahwa *teams game tournament* juga berpengaruh terhadap prestasi belajar, di mana dalam penelitian ini mengarah pada nilai akademik siswa.

Dalam sudut pandang psikologi, turnamen atau persaingan dapat meningkatkan keaktifan dalam belajar karena faktor psikologis yang terlibat dalam proses tersebut. Persaingan dapat memicu motivasi intrinsik siswa untuk belajar, di mana siswa merasa terdorong untuk mencapai tujuan belajar mereka untuk meraih prestasi yang lebih baik daripada pesaing mereka<sup>3</sup>. Selain

---

<sup>1</sup>I Komang Adi Suandika, I Nyoman Pasek Nugraha, and L J Erawati Dewi, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar," *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* 8, no. 2 (2020): 69–78.

<sup>2</sup>Bernardinus Dickson Carnegie Maloring et al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [Implementation Of The Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament To Improve Students'learning Activities In Mathema," *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 16, no. 2 (2020): 282–301.

<sup>3</sup>Dicky Hastjarjo, "Sekilas Tentang Kesadaran (Consciousness)," *Buletin Psikologi* 13, no. 2 (2015).

itu, persaingan dapat memicu kebutuhan untuk meraih rasa pencapaian atau prestasi dan meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri siswa dalam kemampuan mereka dalam belajar<sup>4</sup>.

Dalam konteks turnamen atau persaingan seperti *teams games tournament*, siswa terlibat dalam lingkungan yang memotivasi mereka untuk bekerja sama dengan anggota tim mereka dan bersaing dengan tim lain. Tim yang menang memperoleh pengakuan dan pujian yang dapat meningkatkan harga diri dan kepercayaan diri siswa. Kegiatan seperti ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, karena mereka merasa bahwa mereka tidak hanya belajar untuk diri sendiri, tetapi juga untuk tim mereka<sup>5</sup>. Secara neurologis, persaingan juga dapat memicu pelepasan hormon dopamin dalam otak, yang meningkatkan perasaan senang dan bahagia. Dopamin juga terkait dengan motivasi dan fokus, sehingga meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar dan mengingat informasi<sup>6</sup>.

Namun demikian, persaingan yang berlebihan atau tidak sehat juga dapat berdampak negatif pada keaktifan belajar siswa.

---

<sup>4</sup>Asnah Yuliana, "Teori Abraham Maslow Dalam Analisa Kebutuhan Pemustaka," *Libraria* 6, no. 2 (2018): 349–376.

<sup>5</sup>Maloring et al., "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [Implementation Of The Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament To Improve Students'learning Activities In Mathema."

<sup>6</sup>Samuel J Gershman and Naoshige Uchida, "Believing in Dopamine," *Nature Reviews Neuroscience* 20, no. 11 (2019): 703–714.

Persaingan yang berlebihan dapat memicu stres dan kecemasan yang dapat mengganggu fokus dan konsentrasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penting bagi guru dan fasilitator turnamen atau persaingan untuk menciptakan lingkungan yang sehat dan mendukung yang dapat memicu motivasi positif dan keaktifan belajar siswa.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan tersebut maka tabel output “Paired Samples Test” di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre-Test dengan Post-Test yang artinya ada pengaruh penggunaan strategi *teams game tournament* dalam meningkatkan keaktifan belajar untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa Kelas 3di Mi Al – Ikhlas Doridungga.

Dari tabel Koefisien Determinasi diketahui bahwa  $R^2$  (R-Square) yang diperoleh sebesar 0.327 atau 32.7%. Hal tersebut menandakan bahwa pengaruh Teams Game Tournament (X) terhadap keaktifan siswa sebesar 32.7%, dengan kata lain variabel keaktifan belajar dapat dijelaskan oleh *teams game tournament* sebesar 32.7% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Jadi Hasil analisis data dalam penelitian ini menyatakan bahwa *teams game tournament* berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan tabel Koefisien Determinasi diketahui bahwa  $R^2$  (R-Square) yang diperoleh sebesar 0.327 atau 32.7%.



## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti menganjurkan beberapa masukan sebagai berikut :

1. Bagi Guru
  - a. Diharapkan guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan siswa pada mata pembelajaran PKn kelas III MI AL IKHLAS Donggo ataupun pada materi yang sekiranya dapat di terapkan dengan menggunakan Teams Games Tournament (TGT).
  - b. Diharapkan guru lebih bijaksana dalam hal memilih metode dan juga model pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar siswa sehingga proses belajar mengajar didalam kelas dapat efektif.
  - c. Guru juga diharapkan untuk menggunakan model Teams games tournament (TGT) dengan jumlah siswa yang lebih banyak.
2. Bagi Siswa/ Peserta didik
  - a. Diharapkan siswa/ peserta didik dapat memberikan implus terhadap diri sendiri sehingga dapat menambah keaktifan dalam mempelajari ilmu Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

- b. Diharapkan siswa/ peserta didik dapat menjadi generasi penerus yang cerdas, memiliki sikap santun, berfikir luas dan logis, aktif, kreatif, kritis, serta berkompeten.
3. Bagi pembaca  
Dapat memberikan implus dan pandangan tentang proses pembelajaran didalam dunia pendidikan.
4. Diharapkan adanya penelitian lebih lanjut sebagai pengembangan dari penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ain Maigina, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe teams games tournament (TGT) meningkatkan keaktifan dan Prestasi belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas V SD Negeri 1 Sedayu, Batul.* (skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), h. 8-9
- Apri Dwi Presetyo, Dkk, *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar.* (Jurnal, Basicedu Universitas Pahlawan 2021)., h 3.
- Arifin, Zainal, and Riza Firmansyah. "Implementasi Strategi Think, Talk, Write Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Al-Islam Di SMP Muhammadiyah Pondok Modern Paciran Lamongan. *TADARUS* 9, no. 2 (2020).
- Data dari observasi yang diamati oleh peneliti di sekolah MI Al- Ikhlas Doridungga Tanggal 05 Oktober 2022
- Devi Arisanti, *Model pembelajaran Kooperatif pada Pendidikan Agama Islam.* (Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Islam Riau (UIR) pekan baru), h. 84.
- Dr.Hj.Herliani, M.pd. *Teori belajar dan Pembelajaran.*(Lakeisha, 2021)
- Durri Andriani, dkk. *Metode Penelitian.* (Universitas terbuka, Tangerang Selatan, 2017)
- Faaqih Fadhllillah, *Pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran PKn di SDI At-taqwa pemulang.* (Skripsi,

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiya, Fakultas Ilmu Tarbiyah, Dan Keguruan Uin syarif Hidayatullah, Jakarta, 2018), h. 1-2

Fathurrohman Muhammad, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. (Semarang, Ar-Ruzzmedia, 2016), h. 56-59

Febrianawati Yusup, *Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif* (Jurnal. Tarbiyah Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Antasari Banjarmasin 2018). H 17

Ilham Agustian, dkk, *Pengaruh Sistem Informasi Manajemen Terhadap Peningkatan Kualitas Pelayanan di PT. Jasaharja Putra Cabang Bengkulu*. Jurnal, Profesional FIS UNIVED (Vol. 6, Nor. 1, 2019)

M. Jaki, Salma, *kajian tentang Perumusan Hipotesis Statik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian*, Jurnal Ilmiah Ilmu pendidikan (Vol. 4 No. 2, 2022)

Nuryadi, dkk, *Dasar-dasar Statistik Penekitian*, (Yogyakarta: Sibuku Medis, 2017), h. 8.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 Tentang Tujuan pelajaran PKn. H, 201

Putri Rindiasari, Dkk, *Uji validitas Dan Reliabilitas Angket Kepercayaan diri* ( Jurnal, Pogram Studi Bimbingan Dan Konseling IKIP Siliwangi 2021). H 369.

Rusno, *Faktor-faktor yang mempengaruhi Keaktifan Mahasiswa dalam proses pembelajaran Mahasiswa*. (jurnal, Inspirasi pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang, 2011), h. 108-109

- Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017), h. 298
- Ratih Widhiastuti, Fachrurrozie, *Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar*. Jurnal, Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan Unnes (Vol. IX, No. 1, 2014)
- Msy Hikmah, Yenny Anwar, dan Riyanto, *Penerapan Model pembelajarannya Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA unggul Negeri 8 Palembang*. Jurnal , Pembelajaran Biologi (Vol. 5, Nor. 1, Palembang 2018)
- Slamet Mamanda, Made Sumantri, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Menggunakan Media kartu cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, journal of Education Action Research (Vol.2,No. 4, 2018), h. 349.
- Siti Aisyah, *Upaya meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Metode Team Game Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VII-3 SMP Negeri 2 Tembilahan Tahun pelajaran 2019/2020*, Jurnal pendidikan Tambusai (Vol. 6, Nor. 2, 2022), h. 9518
- Sutriani Indi Lestari, *Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Murid Kelas V SD Inpres No.181 Pattopakang Kecamatan Mangarabombang Kabupaten Takalar*. (Skripsi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Univesitas, Muhammadiyah Makassar, 2019)
- Susanto ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media group. 2013), h. 225

- Salma Dwi, *Prinsip Disain pembelajaran*, (jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), h. 24
- Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2013).
- Sugiyono, *Statistik Untuk Pendidikan* (Bandung: CV Alfabeta, 2013)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, (Bandung, Alfateth: 2014), h. 92
- Sugiyono, *Metode penelitian Pendidikan (pendekatan Kuantitati, Kualitatif dan R&D)*. (bandung: Alfabeta, 2009), h. 76.
- Terniredja Tukiran, Dkk. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Dan Efektif*, (Bandung, Alfabeta, 2013), h. 72
- Wahyu Astuti, Firosalia Kristin, *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA*, jurnal Ilmiah Sekolah Dasar (Vol. 1(3) ), 157.
- Ella Savriani, *Pengaruh keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika SDN 6 Metro barat Tahun Pelajaran 2019/2020*. (Skripsi, Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Metro Lampung, 2020)
- Gershman, Samuel J, and Naoshige Uchida. "Believing in Dopamine." *Nature Reviews Neuroscience* 20, no. 11 (2019): 703–714.
- Hastjarjo, Dicky. "Sekilas Tentang Kesadaran (Consciousness)." *Buletin Psikologi* 13, no. 2 (2015).
- Ishaq, Isjoni. *Model-Model Pembelajaran Mutakhir: Perpaduan Indonesia-Malaysia*. Pustaka Pelajar, 2008.

- Luo, Yu-Jy, Mei-Ling Lin, Chien-Huei Hsu, Chun-Chin Liao, and Chun-Chieh Kao. "The Effects of Team-Game-Tournaments Application towards Learning Motivation and Motor Skills in College Physical Education." *Sustainability* 12, no. 15 (2020): 6147.
- Maloring, Bernardinus Dickson Carnegie, Asihlya Sandu, Robert Harry Soesanto, and Jacob S Selekty. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Matematika [Implementation Of The Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament To Improve Students' learning Activities In Mathema." *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 16, no. 2 (2020): 282–301.
- Suandika, I Komang Adi, I Nyoman Pasek Nugraha, and L J Erawati Dewi. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha* 8, no. 2 (2020): 69–78.
- Sudjana, Nana. *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*. Sinar Baru Algensindo, 2020.
- Sugiata, I Wayan. "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (2018): 78–87.
- Sundari, Hanna. "Model-Model Pembelajaran Dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing." *Junral Pujangga* 1, no. 2 (2015): 106–117.
- Suri, Ni Nengah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 2, no. 3 (2018): 256–261.

Yuliana, Asnah. “Teori Abraham Maslow Dalam Analisa Kebutuhan Pemustaka.” *Libraria* 6, no. 2 (2018): 349–376.



## Lampiran 1

### PROFIL SEKOLAH

Data sekolah

Nama sekolah : MI Al-Ikhlas Doridungga

Alamat : Dusun Mangge Na'e Desa Doridungga

Provinsi : BIMA

Kecamatan : Donggo

Email : [misswastaikhlas@gmail.com](mailto:misswastaikhlas@gmail.com)

Kepala sekolah : Sumarni S.Pd

Status sekolah : Swasta

NPSN : 60725635

Visi : Terwujudnya Warga madrasah yang berakhlak berprestasi, berwawasan global yang dilandasi nilai-nilai budaya yang luhur sesuai dengan ajaran agama.

Misi :

- menanamkan keyakinan atau aqidah melalui pengamalan pengajaran agama.
- Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan
- Mengembangkan pengetahuan dibidang iptek, Bahasa, olahraga seru dari prestasi siswa
- Menjalin kerja sama yang harmonis antara warga sekolah dan lingkungan

## Lampiran 2

### DATA SISWA KELAS III

<i>No</i>	<i>Nis Lokal</i>	<i>NAMA</i>	<i>L / P</i>	<i>Tempat Lahir</i>	<i>Tgl Lahir</i>	<i>Agama</i>
1	200201	AZWAR IMAM MIRZAN	L	DORIDUNGGA	08-08-2014	Islam
2	200202	AFDAL	L	DORIDUNGGA	02-12-2014	Islam
3	200203	IFAN	L	DORIDUNGGA	03-05-2013	Islam
5	200204	NURUL ZIDNA ILMA	P	DORIDUNGGA	16-06-2014	Islam
6	200205	REHAN KURNIAW AN	L	DORIDUNGGA	12-04-2014	Islam
7	200206	ROBIATUN ADWIAH	P	DORIDUNGGA	31-12-2013	Islam
8	200207	M. REJA AL FIKRI	L	RISA	06-06-2014	Islam
9	200208	ZAHRA SABILLAH	P	DORIDUNGGA	12-12-2014	Islam
10	200209	FEBRO	L	DORIDUNGGA	29-11-2013	Islam
11	2002010	SANJANI SASILA	P	DORIDUNGGA	26-02-2013	Islam
11	200211	AWALUDI N	L	MANGGENA'E	26-03-2014	Islam
12	200212	TILLAH	P	MANGGENA'E	26-03-2014	Islam

### Lampiran 3

#### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA PRESTEST

Nama sekolah : MI Al-Ikhlas Donggo

Kelas/semester : III/2

Hari/ Tanggal : Selasa, 24 Januari 2023

#### PETUNJUK

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom tingkat keaktifan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
  - a. Jika aspek tampak 1, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 1.
  - b. Jika aspek tampak 2, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 2.
  - c. Jika aspek tampak 3, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 3.
  - d. Jika aspek tampak 4, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 4.

NO	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Tingkat kehadiran siswa dalam kelas				
2	Mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan		✓		
3	Mampu memberi saran dan pendapat dalam pembelajaran			✓	

4	Berkemauan dalam menyelesaikan soal		✓		
5	Berkemauan mengumpulkan informasi seputar materi yang dibahas		✓		
6	Membuat catatan penting atau menulis penjelasan guru	✓			
7	Mampu menyelesaikan soal-soal	✓			
8	Mampu membuat kesimpulan dari hasil pembelajaran		✓		
9	Serius dalam mengikuti pembelajaran			✓	
10	Bertanya kepada guru terkait materi pelajaran			✓	

## Lampiran 4

### LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA POSTEST

Nama sekolah : MI Al-Ikhlas Donggo

Kelas/semester : III/2

Hari/ Tanggal : Sabtu, 27 Januari 2023

#### PETUNJUK

2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom tingkatkeaktifan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
  - e. Jika aspek tampak 1, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 1.
  - f. Jika aspek tampak 2, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 2.
  - g. Jika aspek tampak 3, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 3.
  - h. Jika aspek tampak 4, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 4.

NO	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
1	Tingkat kehadiran siswa dalam kelas				
2	Mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan			✓	
3	Mampu memberi saran dan pendapat dalam pembelajaran			✓	

4	Berkemauan dalam menyelesaikan soal			✓	
5	Berkemauan mengumpulkan informasi seputar materi yang dibahas			✓	
6	Membuat catatan penting atau menulis penjelasan guru			✓	
7	Mampu menyelesaikan soal-soal			✓	
8	Mampu membuat kesimpulan dari hasil pembelajaran			✓	
9	Serius dalam mengikuti pembelajaran			✓	
10	Bertanya kepada guru terkait materi pelajaran			✓	

## Lampiran 5

### ANGKET RESPON SISWA

Dalam pembelajarn PKn sebelum penerapan Model pembelajaran *Teams game Tournament*.

Nama sekolah : MI Al-Ikhlas Donggo

Kelas/semester : III/2

Hari/ Tanggal: Sabtu, 10 februari 2023

#### PETUNJUK

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom tingkat keaktifan yang sesuai dengan indikator pengamatan !
  - a. Jika aspek tampak 1, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 1.
  - b. Jika aspek tampak 2, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 2.
  - c. Jika aspek tampak 3, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 3.
  - d. Jika aspek tampak 4, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 4.
2. Hal-hal yang tidak tampak pada aspek, ditulis pada catatan lapangan.

Variabel	Keaktifan	Sub indikator	Tingkat keaktifan				Catatan
			1	2	3	4	
Variabel Terikat(keaktifan belajar)	1. Keaktifan melihat	Memperhatikan penjelasan guru.		✓			
	2. Keaktifan berbicara	Bertanya kepada guru terkait materi pelajaran.	✓				
	3. Keaktifan mendengarkan	Mendengarkan ketika guru menjelaskan. Mendengarkan pendapat teman.		✓			



	4. Keaktifan menulis	Menulis materi yang disampaikan guru.			✓		
	5. Keaktifan motorik	Melaksanakan tugas yang diberikan.		✓			
	6. Keaktifan mental	Memecahkan soal yang diberikan guru.			✓		
	7. Keaktifan emosional	Semangat dalam belajar	✓				
	8. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajar	Siswa turut serta dalam melakukan tugas belajar untuk			✓		

		membantu menjawab soal dalam kelompok.					
	9. Terlibat dalam pemecahan masalah	Siswa aktif terlibat dalam memecahkan masalah dalam kelompok team.		✓			
	10. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang	Siswa aktif bertanya kepada teman kelompok atau kepada guru apabila tidak			✓		

	dihadapi	memahami persoalan yang dihadapiny a.					
	11. Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah	Siswa berperan aktif dalam membantu mencari informasi dan memecahkan masalah kelompok.	✓				

	12. Melaksanakan diskusi kelompok	Siswa aktif dalam melaksanakan diskusi kelompok	✓				
	JUMLAH SKOR						

Skor : skor maksimal x 100

## Lampiran 6

### ANGKET RESPON SISWA

Dalam pembelajarn PKn Sesudah penerapan Model pembelajaran *Teams game Tournament*.

Nama sekolah : MI Al-Ikhlas Donggo

Kelas/semester : III/2

Hari/ Tanggal : Sabtu, 18 februari 2023

#### PETUNJUK

3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom tingkat keaktifan yang sesuai dengan indikator pengamatan !
  - e. Jika aspek tampak 1, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 1.
  - f. Jika aspek tampak 2, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 2.
  - g. Jika aspek tampak 3, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 3.
  - h. Jika aspek tampak 4, maka beri tanda centang (✓) pada tingkat keaktifan 4.
4. Hal-hal yang tidak tampak pada aspek, ditulis pada catatan lapangan.

Variabel	Keaktifan	Sub indikator	Tingkat keaktifan	Catatan

			1	2	3	4	
Variabel Terikat (keaktifan belajar)	1.Keaktifan melihat	Belajar menggunakan model <i>Teams Game Tournament</i> saya aktif dalam Memperhatikan penjelasan guru.				✓	
	2.Keaktifan berbicara	Belajar menggunakan model <i>Teams Game Tournament</i> saya aktif Bertanya kepada guru terkait materi pelajaran.				✓	

	3.Keaktifan mendengarkan	Belajar menggunakan model Teams Game Tournament saya aktif Mendengarkan ketika guru menjelaskan. Mendengarkan pendapat teman.				✓	
	4.Keaktifan menulis	Belajar menggunakan model Teams Game Tournament saya aktif Menulis materi yang disampaikan guru.				✓	

	5.Keaktifan motorik	Belajar menggunakan model <i>Teams Game Tournament</i> saya aktif Melaksanakan tugas yang diberikan.				✓	
	6.Keaktifan mental	Belajar Menggunakan model <i>Teams Game Tournament</i> saya aktif Memecahkan soal yang diberikan guru dengan mudah.				✓	
	7.Keaktifan emosional	Belajar Menggunakan model				✓	



		Teams Game Tournament saya Semangat dalam belajar PKn.				
	8.Turut serta dalam melaksanakan tugas belajar	Belajar Menggunakan model <i>Teams Game Tournament</i> saya aktif turut serta dalam melakukan tugas belajar untuk membantu menjawab soal dalam kelompok.			✓	

	9. Terlibat dalam pemecahan masalah	Belajar Menggunakan model <i>Teams Game Tournament</i> saya aktif terlibat dalam memecahkan masalah dalam kelompok team.				✓	
	10. Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi	Belajar Menggunakan model <i>Teams Game Tournament</i> saya aktif bertanya kepada teman kelompok atau kepada guru apabila				✓	

		tidak memahami persoalan yang dihadapinya.				
	11.Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah	Belajar Menggunakan model <i>Teams Game Tournament</i> saya berperan aktif dalam membantu mencari informasi dan memecahkan masalah kelompok.			✓	

	12.Melaksanakan diskusi kelompok	Belajar Menggunakan model <i>Teams Game Tournament</i> saya aktif dalam melaksanakan diskusi kelompok				✓	
	JUMLAH SKOR						

Skor : skor maksimal x 100

## Lampiran 7

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP )

---

**Satuan Pendidikan** : MI AL – IKHLAS DORIDUNGA

**Tema/Subtema** : Mozaik / Cuaca, musim dan iklim  
(4)

**Kelas /Semester** : 3 /2 (dua )

**Pembelajaran ke-** : 4

**Materi Pokok** : **PJOK, PPKN, Matematika, Bahasa Indonesia dan SBdP**

---

**Alokasi Waktu** : 1x pertemuan (2 x 35 menit)

#### A. Kompetensi Inti

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan anggota keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

## B.Kompetensi dasarDanIndikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.4 Membaca teks berbeda tetapi tetap satu.	Menjelaskan pengertian kerja sama.
2.4 Menjawab pertanyaan sesuai teks.	Menjelaskan pentingnya kerja sama.
3.4 Mengidentifikasi kegiatan kerja sama menjaga kebersihan.	Menyebutkan contoh bentuk kerja sama dilakukan dilingkungan masyarakat.
4.4 Menulis tugas kerja sama berdasarkan gambar <ul style="list-style-type: none"><li>• Menulis contoh kerja sama yang tidak boleh dilakukan di lingkungan masyarakat.</li></ul>	Mengidentifikasi kegiatan kerja sama menjaga kebersihan.

### C. Tujuan pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian kerja sama.
2. Siswa dapat menjelaskan pentingnya kerja sama.
3. Siswa dapat menyebutkan contoh bentuk kerja sama dilingkungan sekitar.
4. Siswa dapat mengidentifikasi kegiatan kerja sama menjaga kebersihan.

### D. Materi Pembelajaran

Membaca dan menyimak cerita terkait kegiatan kerja sama

### **Berbeda tetapi tetap satu**

Saat membersihkan kelas untuk mempersiapkan lomba, Ani dan Reni mendapatkan tugas untuk membuang sampah. Ani tidak mau berkerja sama dengan Reni karena berbeda suku. Ia tidak senang pada Reni yang bersikap sombong. Ia ingin berkerja sama dengan Mila saja.

Mila menasehati Ani agar tidak membeda-bedakan teman. Walaupun beragam suku dan sifat, kita harus berkerja sama. Akhirnya Ani meminta maaf kepada Reni. Mereka mau berkerja sama agar kelasnya bersih dan rapi sehingga dapat menjadi juara.

### **E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

- Pendekatan: Saintifik
- Metode : konvensional/ceramah, Tanyajawab

### **F. Kegiatan pembelajaran**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi kegiatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
<b>Kegiatan awal</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membuka dengan salam.</li><li>2. Guru menyapa peserta didik dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar</li><li>3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa dengan menggunakan nyanyian.</li><li>4. Guru melakukan absensi</li><li>5. Guru mengingatkan peserta didik tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan.</li></ol>	<b>10 menit</b>

	6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.	
<b>Kegiatan inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru melakukan evaluasi terhadap matapembelajaran minggu lalu.</li> <li>2. Guru melakukan tanya jawab kepada peserta didik apakah sebelumnya pernah mendengar kata kerja sama / berbeda tetapi tetap satu .</li> <li>3. Guru menjelaskan arti kata dari kerja sama .</li> <li>4. Guru menunjuk salah satu peserta didik untuk membaca isi cerita dalam buku.</li> <li>5. Peserta didik sama-sama membaca dan menyimak isi cerita berbeda tetapi tetap satu pada buku.</li> <li>6. Peserta didik menyimak isi cerita dalam buku.</li> <li>7. Guru melakukan tanya jawab terkait maksud isi dari cerita dalam buku.</li> <li>8. Guru bertanya kepada peserta didik terkait contoh kerja sama dilingkungan sekolah dan masyarakat .</li> <li>9. Guru menjelaskan beberapa contoh kerja sama dilingkungan sekolah dan masyarakat.</li> <li>10. Peserta didik diberi waktu untuk bertanya terkait materi yang diajarkan.</li> <li>11. Guru melakukan evaluasi atau</li> </ol>	<b>140 menit</b>



	latihan terkait materi yang diajarkan.	
<b>Kegiatan akhir</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bersama-sama dengan seluruh peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah diajarkan.</li> <li>2. Guru dan peserta didik bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>3. Menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa dengan menggunakan nyanyian.</li> </ol>	<b>15 menit</b>

#### **G. Alat/bahan dan sumber belajar**

1. Buku paket ( Mozaik Buku pengayaan dan penilaian Tematik 3E Kelas III SD/MI, Terbitan KDT, Karangan Tim Yudhistira) hal 51-63.
2. Orang tua
3. Teman
4. Lingkungan rumah (keluarga).
5. Lingkungan sekolah.

#### **H. penilaian pembelajaran**

1. **Penilaian keaktifan:**
  - a. Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, aktif mendengar penjelasan guru, aktif mendengarkan penjelasan guru, melaksanakan tugas yang diberikan, aktif mental, keaktifan emosional, terlibat memecahkan soal dalam kelompok dan melaksanakan tugas kelompok.
2. **Penilaian Sikap:** Pengamatan dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan.
3. **Penilaian Pengetahuan:**
  - a. mengidentifikasi kerja sama dengan tepat dan tidak tepat.

- b. Membedakan kerja sama dilingkungan sekolah dan masyarakat.

## F. Penilaian

<b>Indikator penilaian Kompetensi</b>	<b>Teknik penilaian</b>	<b>Bentuk instrumen</b>	<b>Instrumen/soal</b>
1. Memahami definisi kerja sama. 2. Memahami pentingnya kerja sama 3. Memahami contoh bentuk kerja sama dilingkungan sekitar.	1. Tugas individu.	1. Penilaian lisan. 2. Penilaian sikap 3. Penilaian unjuk kerja.	1. Apa manfaat melakukan kerja sama ?

### Format kriteria penilaian

- Produk (hasil diskusi)

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Kriteria</b>	<b>skor</b>
1.	Konsep	1. Semua benar	4
		2. Sebagian besar benar	3
		3. Sebagian kecil benar	2
		4. Semua salah	1

- Performasi

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	1. Pengetahuan 2. Kadang-kadang pengetahuan 3. Tidak pengetahuan	4 2 1
2.	Sikap	1. Sikap 2. Kadang -kadang sikap 3. Tidak sikap	4 2 1
3.	Keaktifan	1. Aktif 2. Kadang-kadang aktif 3. Sebagian kecil aktif 4. Tidak aktif	4 3 2 1

Catatan:

Nilai = (jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

Mengetahui

Doridungga , 3 Ferbuari 2023

Wali kelas 3

Peneliti



**Nurhaisah S. Pd.i**



**Fitriani**

**Kepala madrasah**



**Sumarni S. Pd.i**

**Nip. 197412312008012051**

## Lampiran 8

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ( RPP)

---

**Satuan Pendidikan** : MI AL – IKHLAS DORIDUNGA

**Tema/Subtema:** Mozaik / Cuaca, musim dan iklim (4)

**Kelas /Semester** : 3 /2 (dua )

**Pembelajaran ke-** : 5

**Materi Pokok** : PJOK, PPKN, Matematika, Bahasa Indonesia dan SBdP

---

**Alokasi Waktu** : 1x pertemuan (2 x 35 menit)

#### **B. Kompetensi Inti**

5. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
6. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan anggota keluarga,teman,dan guru.
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptahan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

## B. Kompetensi dasar Dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
1.5 Membaca teks berbeda tetapi tetap satu.	1. Menjelaskan pengertian kerja sama.
2.5 Menjawab pertanyaan sesuai teks.	2. Menjelaskan pentingnya kerja sama.
3.4 Mengidentifikasi kegiatan kerja sama menjaga kebersihan	3. Menyebutkan contoh bentuk kerja sama dilakukan dilingkungan masyarakat.
4.4 Menulis tugas kerja sama berdasarkan gambar	4. Mengidentifikasi kegiatan kerja sama menjaga kebersihan.
a. Menulis contoh kerja sama yang tidak boleh dilakukan di lingkungan masyarakat.	

## C. Tujuan pembelajaran

5. Siswa dapat menjelaskan pengertian kerja sama.
6. Siswa dapat menjelaskan pentingnya kerja sama.
7. Siswa dapat menyebutkan contoh bentuk kerja sama dilingkungan sekitar.
8. Siswa dapat mengidentifikasi kegiatan kerja sama menjaga kebersihan.

## D. Materi Pembelajaran

Membaca dan menyimak cerita terkait kegiatan kerja sama

### **Berbeda tetapi tetap satu**

Saat membersihkan kelas untuk mempersiapkan lomba, Ani dan Reni mendapatkan tugas untuk membuang sampah. Ani tidak mau berkerja sama dengan Reni karena berbeda suku. Ia tidak senang pada Reni yang bersikap sombong. Ia ingin berkerja sama dengan Mila saja.

Mila menasehati Ani agar tidak membeda-bedakan teman. Walaupun beragam suku dan sifat, kita harus berkerja sama. Akhirnya Ani meminta maaf kepada Reni. Mereka mau berkerja sama agar kelasnya bersih dan rapi sehingga dapat menjadi juara.

Contoh kerja sama di lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat sebagai berikut:

1. Contoh kerja sama di lingkungan masyarakat:
  - a. Gotong royong
  - b. Renovasi rumah warga
  - c. Bakti sosial
2. Contoh kerja sama di lingkungan sekolah:
  - a. Berkerja kelompok
  - b. Membersihkan ruang kelas/piket
  - c. Kerja bakti sekolah

### **E. Pendekatan Metode Pembelajaran**

1. Mode : *Teams Game Tournament*
2. Pendekatan: Saintifik
3. Metode : konvensional/ceramah, Tanyajawab

## F. Kegiatan pembelajaran

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi kegiatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
<b>Kegiatan awal</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membuka dengan salam</li><li>2. Guru menyapa peserta didik dan mengondisikan kelas agar siap untuk belajar</li><li>3. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa dengan menggunakan nyanyian.</li><li>4. Guru melakukan absensi</li><li>5. Guru mengingatkan peserta didik tentang pelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pelajaran yang akan disampaikan.</li><li>6. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dan tujuan kegiatan belajar.</li></ol>	<b>10 menit</b>
<b>Kegiatan inti</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru melakukan evaluasi terhadap matapembelajaran minggu lalu.</li><li>2. Guru mengajak peserta didik bertanya jawab tentang kerja sama yang sudah dipelajari minggu lalu agar mengetahui sejauh mana pemahaman mereka mengenai kerja sama.</li><li>3. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok yang masing-masing setiap kelompok beranggotakan 6 orang perkelompok.</li><li>4. Peserta didik diberi waktu untuk belajar terlebih dahulu.</li></ol>	<b>140 menit</b>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Peserta didik membaca dan menyimak kembali cerita pada buku.</li> <li>6. Peserta didik diberi waktu untuk bertanya terkait materi pembelajaran yang telah diajarkan.</li> <li>7. Guru memulai Game menggunakan mode Teams Game Tournament.</li> <li>8. Guru mengkodisikan tiap-tiap kelompok.</li> <li>9. Guru menyiapkan media kartu yang dibagikan dalam berisi soal dan dibagian luar kertas kosong untuk menulis jawaban.</li> <li>10. Peserta didik di persilakan satu siswa maju untuk menjawab soal, jika tidak bisa menjawab bisa dilempar pada anggota berikutnya.</li> <li>11. Guru memeriksa jawaban yang ditulis setiap kelompok, dan membahas jawaban secara bersama-sama.</li> <li>12. Guru memberi skor setiap kelompok, jika jawabannya benar maka akan mendapatkan 100 dalam 1 soal jika salah maka nilainya 0.</li> <li>13. Guru memberikan hadiah atas prestasi yang didapatkan bagi kelompok yang menang.</li> </ol>	
<b>Kegiatan akhir</b>	1. Bersama-sama dengan seluruh peserta didik membuat	<b>15 menit</b>

	<p>kesimpulan dari materi yang telah diajarkan.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari.</li> <li>3. Menutup pembelajaran dengan salam dan berdoa dengan menggunakan nyanyian.</li> </ol>	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

### **G. alat/bahan dan sumber belajar**

1. Buku paket ( Mozaik Buku pengayaan dan penilaian Tematik 3E Kelas III SD/MI, Terbitan KDT, Karangan Tim Yudhistira) hal 51-63.
2. Orang tua
3. Teman
4. Lingkungan rumah (keluarga).
5. Lingkungan sekolah.
6. Media kartu pengisian soal.

### **H. penilaian pembelajaran**

1. **Penilaian keaktifan:**
2. Aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, aktif mendengar
  - a. penjelasan guru, aktif mendengarkan penjelasan guru, melaksanakan tugas yang diberikan, aktif mental, keaktifan emosional, terlibat memecahkan soal dalam kelompok dan melaksanakan tugas kelompok.
3. **Penilaian Sikap:** Pengamatan dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan.
4. **Penilaian Pengetahuan:**
  - a. mengidentifikasi kerja sama dengan tepat dan tidak tepat.
  - b. Membedakan kerja sama dilingkungan sekolah dan masyarakat

## F. Penilaian

<b>Indikator penilaian Kompetensi</b>	<b>Teknik penilaian</b>	<b>Bentuk instrumen</b>	<b>Instrumen/s oal</b>
2. Memahami definisi kerja sama. 3. Memahami pentingnya kerja sama 4. Memahami contoh bentuk kerja sama dilingkungan sekitar.	5. Tugas individu.	6. Penilaian lisan. 7. Penilaian sikap. 8. Penilaian unjuk kerja.	9. Apakah manfaat melakukannya ?

### Format kriteria penilaian

Produk (hasil diskusi)

<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
1.	Konsep	1. Semua benar	4
		2. Sebagian besar benar	3
		3. Sebagian kecil benar	2

		4. Semua salah	1
--	--	----------------	---

Performasi

No	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Pengetahuan	1. Pengetahuan 2. Kadang-kadang pengetahuan 3. Tidak pengetahuan	4 2 1
2.	Sikap	1. Sikap 2. Kadang -kadang sikap 3. Tidak sikap	4 2 1
3.	Keaktifan	1. Aktif 2. Kadang-kadang aktif 3. Sebagian kecil aktif 4. Tidak aktif	4 3 2 1

Catatan:

Nilai = (jumlah skor : jumlah skor maksimal) X 10.

### Instrumen soal

1. Apa tugas Ani dan Reni ?
2. Mengapa Ani tidak mau berkerja sama dengan Reni ?
3. Sebutkan contoh kerja sama dilingkungan sekolah dan di lingkungan masyarakat ?
4. Berilah tanda centang pada gambar yang merupakan kerja sama dalam menjaga kebersihan.



5. Apa manfaat melakukan kerja sama ?

### Lembar jawaban :

1. Membuang sampah.
2. Karena berbeda suku dan agama.
3. Contoh kerja sama dilingkungan masyarakat:
  - Gotong royong
  - Renovasi rumah warga
  - Bakti sosialContoh kerja sama dilingkungan sekolah:
  - Berkerja kelompok
  - Membersihkan ruang kelas/piket
  - Kerja bakti sekolah

4. 1, 2, 4



5. Kerja sama membuat segala macam pekerjaan lebih mudah diselesaikan dan diatasi

Mengetahui

Doridungga , 3 Ferbuari 2023

Wali kelas 3

Peneliti



**Nurhaisah S. Pd.i**



**Fitriani**

**Kepala madrasah**



**Sumarni S. Pd.i**

**Nip. 197412312008012051**

## Lampiran 9

**TABEL HASIL UJI VALIDITAS**

No	Validitas		
	R <sub>hitung</sub>	R <sub>table</sub>	Status
1	0.860	0.532	Valid
2	0.853		Valid
3	0.795		Valid
4	0.671		Valid
5	0.866		Valid
6	0.614		Valid
7	0.593		Valid
8	0.707		Valid
9	0.939		Valid
10	0.660		Valid
11	0.751		Valid
12	0.893		Valid

Berdasarkan perhitungan hasil uji validitas diatas, diketahui bahwa  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka keseluruhan angket yang digunakan dalam penelitian ini bisa dikatakan valid dengan nilai r yang lebih dari 0,532.



## Lampiran 10

### HASIL UJI RELIABILITAS

Tabel 4. 5. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,932	12

Berdasarkan hasil uji pada tabel 4.3, diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* yang diperoleh sebesar 0.932 dengan nilai  $r$  yang seharusnya sebesar 0.532, atau  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka item dalam penelitian ini dapat dinyatakan reliabel dan bisa digunakan dalam penelitian.

## Lampiran 11

### HASIL UJI NORMALITAS

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasi	PreTest	,167	12	,200*	,950	12	,643
1	PostTes	,157	12	,200*	,896	12	,142
	t						

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi untuk pre-test dan post-test sebesar 0.200, dan secara langsung signifikansi yang diperoleh lebih dari 0.05. Hal itu berarti data terdistribusi dengan normal. Kemudian pada uji Shapiro-Wilk juga diperoleh nilai signifikansi untuk pre-test sebesar 0.643 dan untuk post-test sebesar 0.142. Di mana kedua signifikansi tersebut lebih besar dari 0.05, yang berarti kedua test terdistribusi dengan normal.

## Lampiran 12

**Tabel 4.6.** Tabel Respon Siswa

Hasil Respon Siswa setelah penerapan  
model pembelajaran Teams Game Tournament

Nama siswa	Nomor Butir Angket												Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1. Aim mirjan	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	46	95,8
2. Afdal	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	35	72,9
3. Awaludin	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	44	91,6
4. Febro	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	46	95,8
5. Irfan Al-faris	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	43	89,58
6. Rehan	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	44	91,6
7. Rabiatul adwia	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	40	83,3
8. Selfi	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	42	87,5
9. Sanjani salsila	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	41	41,4
10. Tila	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	43	89,5
11. Zahra salsabila	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	46	95,8
12. Zidna ilma	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	97,9

## Lampiran 13

### UJI HOMOGENITAS

#### Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df		
		Statistic	1	df2	Sig.
Hasi 1	Based on Mean	1,886	1	22	,184
	Based on Median	1,216	1	22	,282
	Based on Median and with adjusted df	1,216	1	19,57 1	,283
	Based on trimmed mean	1,805	1	22	,193

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 4.5, diketahui bahwa nilai signifikansi yang didasarkan pada mean (Based on Mean) sebesar 0.184, yang secara langsung nilai tersebut lebih dari 0.05, dan dapat dinyatakan bahwa data dalam penelitian ini adalah homogen.

## Lampiran 14

### UJI HIPOTESIS

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	29,00	12	4,899	1,414
	Post-Test	43,08	12	3,343	,965

#### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-Test & Post-Test	12	,572	,052

## Lampiran 15

### UJI KOEFISIEN DETERMINASI

Tabel 4. 6. Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,572 <sup>a</sup>	,327	,260	2,87630

a. Predictors: (Constant), Teams Game Tournament (X)

Berdasarkan *output* SPSS pada tabel diketahui bahwa R<sup>2</sup> (R-Square) yang diperoleh sebesar 0.327 atau 32.7%. Hal tersebut menandakan bahwa pengaruh Teams Game Tournament (X) terhadap keaktifan siswa sebesar 32.7%, dengan kata lain variabel keaktifan belajar dapat dijelaskan oleh *teams game tournament* sebesar 32.7% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian.

Berdasarkan tabel *output* “ Koefisien Determinasi” di atas, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar Pre-Test dengan Post-Test yang artinya ada pengaruh penggunaan strategi *teams game tournament* dalam meningkatkan hasil belajar untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa Kelas 3di Mi Al – Ikhlas Doridungga.

## Lampiran 16

### SURAT PENUNJUK PEMBIMBING SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Prof. Hanka Km 2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387  
www.walisongo.ac.id

Nomor: 5283/Un.10.3/15/DA.04/11/2022

Semarang, 03 November 2022

Lamp. : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Yth.  
Nur Khikmah M.Pd  
di Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.,*

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Fitriani  
NIM : 1903096005  
Judul skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN PKN KELAS III DI MI AL – IKHLAS DORIDUNGGA

Dan menunjuk Ibu:

**Nur Khikmah M.Pd** Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

a.n. Dekan,  
Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI  
  
Nur Khikmah, M. Ag., M.Pd  
NIP. 497601302005012001

Tembusan:

1. Dekan Pembimbing
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

## Lampiran 17

### SURAT KO-KURIKULER



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Telp. 024-7601295 Fax. 024-7615387 Semarang 50185

#### TRANSKIP KO-KURIKULER

Nama : Fitriani  
NIM : 1903096005  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'iyah

No.	Nama Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Nilai Kumulatif	Persentase
1.	Aspek Keagamaan dan Kebangsaan	9	19	20,43%
2.	Aspek Penalaran dan Idealisme	7	31	33,33%
3.	Aspek Kepemimpinan dan Loyalitas terhadap Almamater	6	21	22,58%
4.	Aspek Pengabdian kepada Masyarakat	6	12	12,91%
5.	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	4	10	10,75%
<b>Jumlah</b>		<b>32</b>	<b>93</b>	<b>100%</b>

Predikat: (Isikan yang sesuai **Istimewa/BaikSekali/Cukup**)

Semarang, 18 November 2022

Korektor,

**Achmad Muhammad Kamil, M.Pd.**  
NIP. 199202172020121003

A.n. Dekan  
Wakil Dekan Bidang  
Kemahasiswaan dan Kerjasama

**Prof. Dr. H. Muslih, M.A.**  
NIP. 196908131996031003



## Lampiran 18

### SURAT KETERANGAN KO-KURIKULER



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Telp. 024-7601295 Fax. 024-7615387 Semarang 50185

#### SURAT KETERANGAN

Nomor : 5460/Un.10.3/D.3/DA.04.09/11/2022

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa:

Nama : Fitriani  
Tempat Tanggal Lahir: Doridungga, 5 Juli 2001  
NIM : 1903096005  
Program/Semester/Tahun : SI/VII/2022  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidai'iyah  
Alamat : Jl. Lintas Pasanggrahang Kec. Donggo

Adalah benar-benar telah melakukan kegiatan Ko-Kurikuler dan nilai dari kegiatan masing-masing aspek sebagaimana terlampir. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Demikian harap maklum bagi yang bersangkutan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 18 November 2022

A.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang  
Kemahasiswaan dan Kerjasama



Prof. Dr. H. Mustih, M.A.

NIP. 196908131996031003

## Lampiran 19

### SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamba Km. 2 Semarang 50185  
Telepon (024-7601298, Faksimile 024-  
7618387 www.walisongo.ac.id

Nomor: 6033 Un.10.3 D1 TA.00.01/12/2022 Semarang, 28 Desember 2022

Lamp. :-

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Fitriani

NIM : 1903096005

Kepada Yth.  
Kepala MI Al-Ikhlash Doridungga  
di Donggo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.,  
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa:

Nama : Fitriani

NIM : 1903096005

Judul skripsi :

**"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN PKN KELAS III DI MI AL-IKHLASH DORIDUNGGA"**

Pembimbing : Nur Khikmah, M.Pd.

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema judul skripsi sebagaimana tersebut di atas selama 1 bulan, mulai tanggal 09 Januari 2023 sampai dengan tanggal 09 Februari 2023.

Demikian atas perhatian dan terakabuhnya pemohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



a.n. Dekan,



Dekan Bidang Akademik

Tembusan:

Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan).

## Lampiran 20

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

 **YAYASAN PONDOK PESANTREN AL – IKHLAS DONGGO**  
**Madrasah Ibtidaiyah (MIS) Al-Ikhlash Doridugga**  
**DESA DORIDUNGA KEC. DONGGO KAB. BIMA NTB**  
**STATUS : AKREDITASI B** 

Alamat : Kompleks Pondok Al-Ikhlash Donggo Kec. Donggo Kab. Bima NTB 84162 Hp. 081 353 553 775 Hp. 085333195326

---

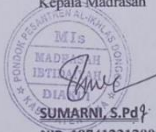
**SURAT IJIN PENELITIAN**  
Nomor : 020/MIS/Al-IK/DD/I/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala Madrasah Ibtidaiyah (MIS) Al-Ikhlash Doridugga Desa Doridugga Kecamatan Donggo Kabupaten Bima Provinsi NTB memberikan Ijin Penelitian mulai dari tanggal 09 Januari s/d 09 Februari Tahun 2023 kepada :

Nama : FITRIANI  
NIM : 1903096005  
Universitas : UIN Walisongo Semarang  
Fakultas : Tarbiyah Pendidikan ( PGMI )  
Jurusan : S1 PGMI  
Judul Skripsi : *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN PKN KELAS III DI MI AL IKHLAS DORIDUNGA.*

Demikian Surat Ijin Penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Donggo, 09 Januari 2023  
Kepala Madrasah

  
SUMARNI, S.Pd  
NIP.197412312008012051

## Lampiran 21

### DOKUMENTASI

#### Mengajar materi Uji coba dikelas IV



#### Siswa kelas IV Mengisi Angket

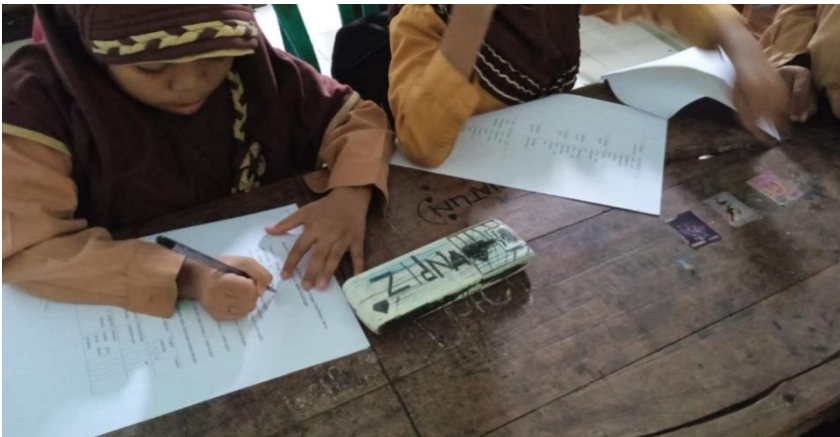


Jumat, februari 2023 Melakukan Pretest di kelas III

**Kegiatan pembelajaran PKn Tanpa menggunakan model *Teams Game Tournament***



**Siswa Mengisi Angket**



Sabtu, Februari 2023 Melakukan Posttest di Kelas III

### **Pembagian Kelompok**



### **Kegiatan guru menjelaskan kembali/mengulas kembali Materi**





**Melakukan *Teams Game Tournament***



## Mengisi Angket





## Gedung Sekolah





## **RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Diri**

1. Nama lengkap : Fitriani
2. Tempat, Tanggal Lahir : Donggo, 05 Juli 2001
3. Alamat : Jln Lintas Pasanggrahang Kec  
Donggo, Bima
4. No hp : 085238951350
5. Email : [fitriafitriani43@gmail.com](mailto:fitriafitriani43@gmail.com)

### **B. Riwayat Pendidikan**

1. Pendidikan Formal
  - a. TK Mekar Sari
  - b. MIS Al-Ikhlas Donggo
  - c. MTS Al-Ihlah Donggo
  - d. SMK Al-Ikhlas Mbojo
  - e. S1 UIN Walisongo Semarang