

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pembelajaran Kooperatif**

Ketika siswa berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif, mereka melakukannya dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat hingga enam orang dengan beragam latar belakang dan perspektif. Tujuan pembelajaran kooperatif disebut juga belajar bersama adalah agar siswa belajar secara berkelompok sehingga mereka dapat saling mendukung, mendalami suatu mata pelajaran, dan pada akhirnya menjadi lebih mahir (Faizah & Supardi, 2023)

Penanda pendidikan kolaboratif:

1. Siswa memilih topik kursus melalui kerja kelompok kolaboratif.
2. Keterampilan siswa dibagi menjadi tiga tingkatan: tinggi, sedang, dan rendah.
3. Jika memungkinkan, kelompok dibentuk dengan orang-orang dari latar belakang ras, budaya, etnis, dan jenis yang berbeda.

Menurut Daryanto & Rahardjo, (2012) model pembelajaran kooperatif ada berbagai macam. Beberapa model tersebut antara lain: (1) Tipe Jigsaw, (2) Tipe NHT, (3) Tipe STAD, (4) Tipe TAI, dan (5) Tipe Pembelajaran Kooperatif TGT. Pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* digunakan dalam penelitian ini.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia. Sedangkan Johnson mengatakan bahwa

pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar secara kelompok-kelompok kecil, siswa belajar dan bekerja sama untuk sampai kepada pengalaman belajar, baik pengalaman individu maupun pengalaman. Kelompok. Pembelajaran kooperatif memerlukan kerja sama antar siswa dan saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan. Keberhasilan pembelajaran ini tergantung dari keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok, dimana keberhasilan tersebut sangat berarti untuk mencapai suatu tujuan yang positif dalam belajar kelompok

## **B. Model Pembelajaran Kooperatif**

Siswa dalam pembelajaran kooperatif model TGT bekerja dalam kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima orang, dengan berbagai demografi yang terwakili (So seenin & Ozturk, 2014). Sebagai bagian dari implementasi TGT, sekolah menyelenggarakan kompetisi di mana siswa mewakili timnya dan bersaing dengan siswa lain yang memiliki rekam jejak keberhasilan yang sebanding.

Atletik Antar Perguruan Tinggi Dibangun oleh Slavin dan rekan-rekannya. Jika dibandingkan dengan STAD, dinamika kelompok, RPP, dan LKS TGT cukup sebanding. Biasanya TGT hanya mempertimbangkan tingkat kemampuan, namun STAD memperhitungkan kemampuan, ras, etnis, dan gender saat membentuk kelompok. Meskipun kuis sering digunakan dalam pembelajaran STAD, permainan akademis lebih umum digunakan dalam TGT (Huda et al., 2023)

Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, games, turnamen dan penghargaan kelompok.

### **1. Penyajian materi**

Siswa harus memperhatikan selama penyajian kelas karena dengan demikian akan membantu mereka mengerjakan kuis dengan baik dan skor kuis mereka menentukan skor kelompok.

## 2. Tim

Anggota tim TGT bervariasi berdasarkan gender, ras/etnis, prestasi akademis, dan lamanya mereka mengikuti program. Memastikan bahwa setiap anggota kelompok belajar mampu lulus kuis adalah tujuan utama kelompok. Pembelajaran dimulai dengan instruktur menyampaikan topik, kemudian kelompok berkumpul untuk belajar. Sebagai bagian dari pembelajaran semacam ini, siswa sering bekerja dalam kelompok untuk berdebat topik, membandingkan dan membedakan tanggapan, dan menjernihkan kesalahpahaman ketika orang lain melakukan kesalahan. Untuk mendukung satu sama lain, anggota kelompok diharapkan untuk menunjukkan potensi tertinggi mereka. Fokus tim, saling menguntungkan, dan rasa hormat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hubungan antarkelompok siswa, harga diri, dan penerimaan, dan mereka juga membantu siswa mencapai prestasi akademik yang tinggi.

## 3. Games

Pertanyaan dalam permainan sering kali berhubungan dengan mata pelajaran, dan tujuannya adalah untuk menilai pemahaman siswa tentang apa yang telah mereka pelajari di kelas dan dalam proyek kolaboratif. Setiap siswa yang mengikuti kegiatan ini bertindak sebagai juru bicara kelasnya. Pada meja turnamen, siswa duduk pada meja yang mewakili kelompoknya masing-masing. Ada lima atau enam pemain di setiap meja turnamen, dan kami melakukan segala upaya untuk memastikan tidak ada yang kembali dari grup sebelumnya.

Lembar permainan standar akan mencakup sejumlah pertanyaan tertentu. Setiap siswa mengambil kartu bernomor dan mencoba mencari tahu pertanyaan mana yang sesuai dengan nomor tersebut.

## 4. Turnamen

Permainan disusun menjadi turnamen. Hal ini sering terjadi pada akhir pekan atau selama unit. Setelah presentasi kelas dan latihan lembar kerja, instruktur akan melanjutkan ke langkah berikutnya. Performa siswa pada

soal-soal permainan sebelumnya menentukan penempatan mereka di turnamen

#### 5. Penghargaan Kelompok

Mendapatkan skor rata-rata kelompok adalah hal pertama yang harus dilakukan sebelum membagikan penghargaan kelompok. Jika Anda ingin melihat seberapa rata-rata kinerja grup Anda, hitung saja skor setiap orang dan bagi dengan jumlah total anggota. Hadiah dibagikan berdasarkan total poin rata-rata grup. Dalam skenario ini, poin yang diperoleh setiap anggota tim dihitung berdasarkan jumlah kartu, seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah.

Tabel 2.1 Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

<b>Pemain dengan</b>	<b>Poin Bila Jumlah Kartu yang diperoleh</b>
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

Tabel 2.2 Perhitungan poin permainan untuk tiga pemain

<b>Pemain dengan</b>	<b>Poin Bila Jumlah Kartu yang diperoleh</b>
<i>Top Scorer</i>	60
<i>Middle Scorer</i>	40
<i>Low Scorer</i>	20

(Sumber : Slavin, 1995)

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam menerapkan paradigma pembelajaran kooperatif jenis TGT, antara lain:

a. Mengajar (*teach*)

Memberikan informasi, menguraikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan menginspirasi mereka untuk melakukannya.

b. Belajar Kelompok (*team study*)

Kelompok yang terdiri dari 5–6 siswa dari berbagai latar belakang ras/etnis, jenis kelamin, dan tingkat kemahiran akademik menyelesaikan tugas tersebut. Kelompok mendiskusikan penggunaan LKS setelah instruktur memberitahukan isi dan tujuan pembelajaran. Pemecahan masalah secara kolaboratif, pemberian jawaban, dan koreksi kesalahan adalah tujuan dari pembicaraan kelompok.

c. Permainan (*game tournament*)

Pemain dari beberapa kelompok secara bergiliran mengikuti permainan. Dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam kegiatan kelompok, tujuan permainan ini adalah untuk menentukan apakah semua orang dalam kelompok telah memahami informasi sepenuhnya.

d. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Kelompok mendapatkan hadiah sesuai dengan rata-rata skor permainan mereka. Kategori rata-rata poin berikut ini akan menentukan tim mana yang mendapatkan penghargaan berikut, yang dicetak pada kertas HVS..

Tabel 2.3 Kriteria penghargaan kelompok

<b>Kriteria (Rerata Kelompok)</b>	<b>Predikat</b>
30 sampai 39	Tim Kurang Baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim istimewa

Terkait dengan model pembelajaran ini, Ismail (2013: 21) dalam (Gusdiana et al., 2023) menyebutkan (enam) langkah dalam pembelajaran Kooperatif, yaitu sesuai tabel berikut ini

Tabel 2.4 Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Fase Ke-	Indikator	Tingkah Laku Guru
1.	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
2.	Menyampaikan informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan mendemonstrasikan atau lewat bahan bacaan
3.	Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
4.	Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
5.	Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6.	Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok.

Paradigma Koperasi Tipe TGT mempunyai banyak manfaat bila digunakan dalam pembelajaran, antara lain :

- a) siswa didorong untuk berbicara dan berbagi ide-ide mereka dalam lingkungan pembelajaran kooperatif.
- b) Motivasi belajar tumbuh di kalangan siswa
- c) Rasa percaya diri siswa melonjak.
- d) Pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap materi.
- e) Menumbuhkan lebih banyak empati, pengertian, dan toleransi antara teman sekelas dan dosen.

Dalam pembelajaran, model Koperasi Tipe TGT mempunyai beberapa kekurangan:

- a) Jarang sekali ada siswa yang duduk di pinggir lapangan dan tidak menyuarkan gagasannya selama diskusi kelas.
- b) Waktu yang tersedia untuk belajar tidak mencukupi.
- c) Kelas dapat berubah menjadi anarki jika instruktur tidak mampu menjaga ketertiban

## **C. Budaya Demokrasi**

### **a. Pengertian Budaya Demokrasi**

Dalam Proklamasi Kemerdekaannya, Negara Republik Indonesia memproklamirkan komitmennya terhadap kehidupan demokratis. Masyarakat yang adil dan kaya adalah tujuan utamanya. Demokrasi bukanlah sebuah renungan, melainkan sebuah aspek integral dari cita-cita Pancasila, yang menunjukkan hal tersebut dalam rumusnya. Hal ini menunjukkan bahwa kehidupan yang adil dan sejahtera dalam lingkungan demokratis merupakan tujuan mendasar, dan hal ini hanya dapat diwujudkan melalui cara-cara demokratis.

## Prinsip demokrasi penting bagi Susilo Bambang Yudhoyono

### 1) Ukuran normative

Ketika warga negara mempunyai suara dalam menentukan kebijakan publik, kita bisa mengatakan bahwa kita hidup dalam demokrasi. Kebebasan pers, hak asasi manusia, pemilihan umum yang adil, dan perekrutan kepemimpinan yang terorganisir merupakan ciri-ciri masyarakat ini.

### 2) Ukuran demokrasi yang mapan (consolidated democracy)

Lima pilar aparatur negara yang berfungsi dengan baik—masyarakat sipil, masyarakat politik, masyarakat ekonomi, dan supremasi hukum—merupakan kriteria yang menentukan suatu negara dianggap demokratis atau negara demokrasi dianggap didirikan.

Menurut Inu Kencana, ada dua jenis demokrasi berdasarkan cara penerapannya.

#### a) Demokrasi langsung

Ketika warga suatu negara melaksanakan kedaulatannya secara langsung, kita mengatakan bahwa kita mempunyai demokrasi langsung. Peran badan legislatif dalam demokrasi langsung terbatas pada peran pengawas aktivitas cabang eksekutif. Para pemilih memilih pemimpin mereka di kotak suara, termasuk presiden, wakil presiden, gubernur, dan walikota. Rakyat juga mempunyai hak untuk menentukan siapa yang mewakili mereka dalam peraturan perundang-undangan (DPR dan DPD) melalui pemilihan langsung.

#### b) Demokrasi tidak langsung (demokrasi perwakilan)

Ketika rakyat melaksanakan kedaulatannya melalui lembaga perwakilan dan bukan melalui pemerintah, hal ini disebut demokrasi tidak langsung. Berbagai permasalahan yang menyangkut kehidupan masyarakat yang berhubungan dengan negara atau pemerintahan harus diselesaikan oleh lembaga perwakilan/parlemen dalam demokrasi tidak langsung.



Kata Yunani demos (berarti "rakyat") dan kratos (berarti "kekuasaan" atau "kedaulatan") membentuk etimologi dari istilah bahasa Inggris demokrasi. Dalam negara demokratis, kekuasaan untuk mengambil keputusan berada di tangan masyarakat umum.

#### **b. Prinsip-Prinsip Budaya Demokrasi**

“Dari, oleh, dan untuk rakyat” adalah cara yang tepat untuk menggambarkan pemerintahan yang demokratis. Pemerintahan yang demokratis adalah pemerintahan yang mengakui dan menghormati keinginan rakyat. Demokrasi bukanlah sebuah konsep yang mudah untuk dipahami. Bukannya dibangun untuk efisiensi, demokrasi dibangun untuk akuntabilitas. Ada kemungkinan bahwa pemerintahan demokratis akan bereaksi lebih lambat dibandingkan pemerintahan diktator. Namun, dukungan masyarakat pasti akan terwujud ketika langkah-langkah tersebut diambil.

Pemerintahan suatu negara harus mencerminkan budaya dan sejarahnya. Namun ada beberapa hal mendasar yang harus dimiliki oleh semua negara demokrasi. Istilah “nilai-nilai universal” menggambarkan gagasan demokrasi ini. Misalnya, proses pembuatan undang-undang berbeda-beda antar negara. Namun agar masyarakat merasa memiliki kepentingan terhadap peraturan perundang-undangan tersebut, maka proses penyusunannya harus berpegang pada prinsip dasar partisipasi masyarakat

#### **D. Hasil Belajar .**

Menurut Purwanto (dikutip dalam Sukmadinata dalam Sukriswati, 2016), hasil diartikan sebagai hasil belajar, yaitu tujuan pendidikan yang dicapai peserta didik yang berpegang teguh pada proses belajar mengajar. Hasil pembelajaran juga dapat dilihat sebagai perubahan pola pikir dan tindakan masyarakat.

Sukmadinata (dikutip dalam Sukriswati, 2016) berpendapat bahwa hasil belajar terjadi ketika kemampuan individu berkembang sepenuhnya atau semakin ditingkatkan. Kapasitas individu untuk menerapkan apa yang telah dipelajari

dikenal sebagai “hasil pembelajaran” (Nana Sudjana, dikutip dalam Sukriswati, 2016).

Sebagai hasil dari proses pembelajaran, seseorang memperoleh kemampuan-kemampuan baru yang dapat berdampak pada peningkatan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa (Alfianti dkk., 2013). Kemampuan untuk melihat pertumbuhan pribadi sebagai hasil dari pendidikan merupakan tanda pasti bahwa pendidikan telah membuahkan hasil. Umumnya, ketika siswa mengalami transformasi, hal tersebut akan menjadi lebih baik. Pengetahuan awal pelajarlah yang menentukan bagaimana pengalaman mereka di dunia fisik dan lingkungan sekitar berdampak pada perkembangan perilaku baru.

Yang terpenting dalam belajar adalah hasil yang dicapai siswa. Sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Nomor 104 Tahun 2014, tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013 meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Dari uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan keterampilan fisik, mental, dan intelektual yang dihasilkan dari kegiatan belajar baik pada jenjang pendidikan formal, di sekolah, maupun pada jenjang pendidikan nonformal, dalam keluarga dan masyarakat. Perubahan tersebut akan dimanfaatkan dalam aktivitas sehari-hari baik di sekolah maupun di masyarakat.

Tujuan utama setiap pendidik adalah meningkatkan tingkat prestasi akademik siswanya. Guru perlu menjalin hubungan baik dengan siswanya, yang mungkin terjadi ketika mereka bekerja sama untuk belajar. Ketika siswa mengalami kemajuan terhadap tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa proses belajar mengajar berhasil.

Yang dimaksud Sudjana dengan “hasil belajar” adalah keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil pendidikannya (2009:22). Tiga bidang kognisi,

emosi, dan gerak yang berkontribusi terhadap perubahan perilaku selama belajar adalah sebagai berikut (Heri 2012: 5).

Klasifikasi hasil belajar menurut S.Bloom dalam (Magdalena et al., 2021) berpendapat bahwa tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu kepada tigarangah yang melekat pada diri peserta didik yaitu ranah proses berfikir (kognitif), ranah nilai atau sikap (afektif), dan ranah keterampilan (prikomotorik)

### **1. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif meliputi operasional mental (otak), seperti keterampilan yang dimiliki siswa, yang meliputi menghafal (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), evaluasi (C5), dan mencipta (C6). . Untuk mempraktikkan teori, siswa perlu memahami langkah-langkah yang diuraikan dalam proses berpikir. Dengan menggunakan penilaian berbasis kurikulum, kita dapat mengukur kemajuan dalam domain kognitif.(Magdalena et al., 2021)

Siswa yang telah menguasai ranah kognitif menunjukkan perilaku yang ditandai dengan komponen intelektual, seperti pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan siswa dalam mengonsep dan menjelaskan konsep, serta kapasitas mental mereka untuk menyimpan informasi baru, merupakan indikator tingkat pengetahuan dan kompetensi mereka. Drama, teater, dan manajemen panggung adalah beberapa istilah yang dipelajari siswa tahun pertama. Siswa dengan domain kognitif yang kuat sering kali mengalami sedikit kesulitan dalam mengingat dan memahami konsep-konsep baru. Selain itu, anak-anak memiliki kapasitas luar biasa untuk mempertahankan gagasan yang baru dipelajari. (Magdalena et al., 2020)

### **2. Ranah Afektif**

Ranah emosional meliputi hasil belajar yang antara lain terlihat pada perhatian, respon, apresiasi, dan perilaku organisasi siswa. Kuesioner adalah alat yang valid untuk mengukur domain emosional.

Sumber.(Magdalena et al., 2021) Dimensi moral penguasaan ranah emosi siswa ditunjukkan oleh sentimen, nilai, motivasi, dan sikapnya. Ranah emosional sering kali menyebabkan siswa gagal dalam hal kompetensi. Penembakan di sekolah adalah buktinya. Hal ini bertentangan dengan hak-hak setiap anak yang meliputi hak hidup, tumbuh kembang, dan perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi sebagaimana tercantum dalam pasal 28 B ayat 2 UUD 1945. Namun sangat disayangkan bahwa banyak individu yang melakukan perilaku tidak etis, seperti perundungan atau kekerasan, di kampus saat ini sebenarnya adalah mahasiswa. Kurangnya kompetensi siswa dalam bidang yang bermuatan emosi ditunjukkan di sini. Oleh karena itu, siswa yang telah mengembangkan aspek afektifnya secara utuh melalui proses KBM hendaknya menunjukkan sikap-sikap positif, seperti jujur, dapat dipercaya, mandiri, dan saling toleransi dalam persahabatan, ketika mengikuti KBM di sekolah dan dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler. Siswa yang unggul dalam bidang emosional cenderung memiliki koneksi yang mendukung, kehidupan sosial yang kuat, dan kedewasaan untuk membuat keputusan yang tepat di bawah tekanan.

Hasil belajar pada ranah emosional dapat diklasifikasikan menjadi beberapa macam menurut taksonomi Bloom (Magdalena et al., 2021) sebagai hasil belajar. Dari yang paling mendasar sampai yang paling rumit, kategorinya adalah sebagai berikut: menerima/menghadiri, yaitu semacam kepekaan terhadap rangsangan luar; merespon atau membalas, yaitu tanggapan seseorang terhadap rangsangan tersebut. Percaya atau tidaknya suatu gejala atau stimulus merupakan hal yang penting dalam penilaian. Membangun sistem nilai dalam sebuah organisasi memerlukan pengembangan nilai-nilai tersebut, membangun hubungan di antara nilai-nilai tersebut, dan kemudian mengkonsolidasikan dan memprioritaskan nilai-nilai tersebut.(Magdalena et al., 2020)

### 3. Ranah Psikomotorik

Kapasitas untuk mempraktikkan pengetahuan yang baru diperoleh adalah fokus dari domain psikomotorik. Mengamati dan mengevaluasi kemampuan siswa dalam menyelesaikan praktikum merupakan cara evaluasi bidang ini. (Magdalena et al., 2021)

Memasukkan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) ke dalam kelas memungkinkan dilakukannya peninjauan terhadap kemampuan siswa pada ranah psikomotorik. Mempelajari suatu teori atau konsep saja tidak cukup; siswa juga harus mampu mengamalkan ilmunya. Hasilnya, ini menjadi ukuran seberapa baik siswa memahami konsep ilmiah. Dalam hal menerapkan apa yang telah mereka pelajari, siswa yang memiliki pemahaman menyeluruh terhadap materi sangatlah efektif. (Magdalena et al., 2020)

Pendidik dapat meningkatkan standar prestasi siswa dengan memasukkan nasihat pembelajaran ke dalam pengalaman kelas. Khususnya dalam hal pematangan kapasitas emosional, motorik, dan kognitif. Anda tidak dapat memiliki satu tanpa dua lainnya. Ketika kelompok mata pelajaran UAS dan LKS lolos maka akan terlihat nilai KKM yang dikaitkan dengan keberhasilan aspek kognitif..

### E. Penelitian Terdahulu

Peneliti SMA Negeri 1 Petang Badung menggunakan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada karya Anak Agung Ngurah Yulawati sebelumnya. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan pada tahun ajaran 2018–2019 di SMA Negeri 1 Petang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPA 1 Semester 1 Nilai rata-rata sebesar 140,179 dengan ketuntasan klasikal 78,57% pada siklus I

menunjukkan hal tersebut. Pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 100% rata-ratanya adalah 163,143.

Di SMA Negeri 10 Mataram, peneliti Baiq Fitri Raudatul Hikmah, Khairuddin, dan Jumadil menggunakan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Berdasarkan temuan yang diperoleh, keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat pada tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II dengan menggunakan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada tahap pra siklus, 46,88% anak di kelas 18,75% memiliki minat belajar yang kuat sehingga menempatkan mereka pada kelompok teratas.

Untuk mengetahui bagaimana model TGT mempengaruhi hasil belajar PPKn, peneliti (Mugiyatmi, 2023) meneliti dampak model terhadap kinerja siswa kelas IV pada kelas PPKN di SDN Pacar. Terdapat dua siklus dalam melaksanakan intervensi pembelajaran; setiap siklus terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut: perencanaan; melaksanakan; mengamati; dan merefleksikan prosesnya. Pembelajaran kooperatif gaya *Teams Games Tournament* (TGT) digunakan. Di SDN Pacar, 28 siswa kelas empat berpartisipasi dalam penelitian ini. Tujuan akhir studi ini adalah untuk mengidentifikasi apa yang siswa ambil dari kelas kewarganegaraan tentang bagaimana menghargai dan menghormati keragaman budaya komunitas mereka. Peningkatan hasil pembelajaran, akuntabilitas, dan kerja tim merupakan hasil yang diharapkan dari studi tindakan ini. Hasil belajar yang dinilai di atas KKM menjadi indikasi belajar. Pada ujian siklus I, diketahui bahwa dari tiga puluh empat siswa, dua puluh lima siswa telah mencapai ketuntasan belajar dan empat belas siswa belum tuntas. Siklus II memperoleh skor rata-rata 87 dari kemungkinan 100. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan metode pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan kinerja siswa di kelas. Meningkatkan tingkat akuntabilitas dan kerja tim adalah kemampuan lain dari pendekatan TGT. Guru harus lebih imajinatif ketika merencanakan pembelajaran berdasarkan profil siswa dan hasil pembelajaran

yang diinginkan, dan mereka harus menggunakan model pembelajaran untuk memandu pengambilan keputusan.

Agustina et al., (2020) menjelaskan bagaimana Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* mempengaruhi pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran fisika kelas X di SMK PGRI 2 Palembang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif sejenis *Team Games Tournament* (TGT) terhadap pemahaman konsep fisika siswa kelas X di SMK PGRI 2 Palembang. Penelitian ini menggunakan kategori desain kontrol *Posttest-only* dengan metodologi *True Experimental Design*. Para pelaku eksperimen sering menggunakan tata letak ini saat mengumpulkan data melalui pengujian dan dokumentasi. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) baik sebesar 78,47, sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol tanpa model kooperatif tipe TGT cukup baik sebesar 78,02. Hasil khas prestasi siswa adalah 63,5. Hasil perhitungan menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel} = 7,105 > 1,667$ , dengan  $t_{hitung} = 7,105$  dan  $t_{tabel} = 1,667$  maka hipotesis nol ( $H_0$ ) dapat diterima. Artinya model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) di SMK PGRI 2 Palembang memang berpengaruh terhadap pemahaman konsep fisika siswa kelas X.

Penelitian terkait lainnya yang dilakukan (Mutmainnah, n.d.) meneliti dampak model pembelajaran kooperatif bernama *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kolaborasi siswa dalam pembelajaran IPA yang diajarkan di kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Permasalahan yang ada di SD Negeri Barembeng II, khususnya kurangnya kolaborasi siswa menjadi alasan dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dan pengaruhnya terhadap pembelajaran IPA kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Hal ini juga akan memberikan gambaran hasil kerjasama siswa dalam pembelajaran tersebut.

isi pembelajaran IPA kelas V di SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa, serta untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kerja sama siswa dalam konteks tersebut. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif, mengandalkan penelitian eksperimental, dan menggunakan desain penelitian eksperimen semu dengan jenis kelompok kontrol nonekuivalen. Dengan menggunakan pendekatan purposive sampling, maka dipilihlah sebanyak 20 siswa kelas VA dan 17 siswa kelas VB yang mewakili populasi siswa kelas V SD Negeri Barembeng II. Dokumentasi, lembar observasi, dan angket objektif yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini. Metadata dan statistik inferensial digunakan untuk analisis data. Jika diterapkan pada pertemuan pertama dan kedua, pendekatan pembelajaran ini terbukti sangat berhasil, menurut analisis deskriptif. Perbedaan hasil pasca-non tes antara program eksperimen dan kontrol diungkapkan melalui analisis inferensial menggunakan uji-t sampel independen. Dibandingkan dengan kelompok kontrol, kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kolaborasi siswa