

Penerapan Metode Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pelajaran SKI di Kelas 4 MI Raudlatusshibyan

Hasna Fadlilatul Maula¹⁾, Nina Namiroh²⁾, Ibrahim Ahmad Samiyaji Bukhori³⁾, Nur Aini Farida⁴⁾, M. Makbul⁵⁾

¹²³⁴⁵⁶⁾ Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang

e-mail: hasnamaula30@gmail.com¹⁾, ninanamiroh756@gmail.com²⁾,

ibrahimahmad3393@gmail.com³⁾, nfarida@fai.unsika.ac.id⁴⁾, m.makbul@fai.unsika.ac.id⁵⁾

Info Artikel

Abstract

Keywords: Teams Games Tournament (TGT), Interest in Learning, History of Islamic Culture (SKI).

Kata kunci: Teams Games Tournament, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

The purpose of this study is to stimulate students' curiosity about the topic of Islamic Cultural History (SKI). Madrasah Ibtidaiyah Raudlatusshibyan, Karawang, is the research location. This study employs two cycles of Classroom Action Research (PTK). Students' enthusiasm for engaging in tournaments during learning is great, which explains the interest in learning about SKI subjects utilizing the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning technique. This approach works particularly well for SKI courses, where the instructor primarily employs the lecture technique and covers content pertaining to Islamic history. As a result, the TGT cooperative method works quite well when it is used. According to the findings of this study, students' enthusiasm in learning in SKI subjects increased overall. This trend was also evident in the observational data collected during cycles 1 and 2, as well as in competitive results.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk merangsang rasa ingin tahu siswa tentang topik Sejarah Budaya Islam (SKI). Madrasah Ibtidaiyah Raudlatusshibyan, Karawang, menjadi lokasi penelitian. Penelitian ini menggunakan dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Antusiasme siswa untuk terlibat dalam turnamen selama pembelajaran sangat besar, yang menjelaskan minat untuk belajar tentang mata pelajaran SKI menggunakan teknik pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pendekatan ini bekerja sangat baik untuk kursus SKI, di mana instruktur terutama menggunakan teknik ceramah dan mencakup konten yang berkaitan dengan sejarah Islam. Akibatnya, metode kooperatif TGT bekerja cukup baik ketika digunakan. Menurut temuan penelitian ini, antusiasme siswa dalam belajar pada mata pelajaran SKI meningkat secara keseluruhan. Tren ini juga terbukti dalam data pengamatan yang dikumpulkan selama siklus 1 dan 2, serta dalam hasil kompetitif.

PENDAHULUAN

Proses pendidikan di sekolah melibatkan kegiatan belajar yang menunjukkan apakah tujuan pembelajaran terpenuhi atau tidak. Kesuksesan pendidikan dalam organisasi tertentu diukur oleh kinerja siswa di kelas dan hasil belajar mereka sendiri. Dalam konteks pendidikan, beberapa indikator dapat digunakan untuk mengukur kinerja belajar, yang terkait dengan pencapaian tiga hasil pembelajaran utama: *kognitif* (pengetahuan dan kemampuan untuk belajar), *afektif* (keterampilan, kemampuan, dan ketekunan), dan *psikomotor* (physical and motor skills). Hal ini

dinyatakan bahwa hasil belajar dapat dinilai berdasarkan memenuhi tiga kriteria ini (Pendidikan & Perkantoran, 2017).

Kemampuan seseorang untuk belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal, seperti siswa minat, dapat mempengaruhi aspek fisik dan psikologis. Menurut Slameto, minat adalah sikap yang stabil terhadap dan memahami kegiatan Pendidikan (Slameto, 2010). Saat ini datang tanpa peringatan, dan jika siswa merasa senang dan puas dengan kegiatan ini, mereka akan terus berlatih. Perilaku seorang guru sangat penting dalam mempromosikan antusiasme siswa untuk belajar, karena siswa yang antusias dapat berdampak positif pada minat mereka dalam materi yang diajarkan. Guru yang tidak terampil, terutama yang mengajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), tidak akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa mereka.

Saat mewawancarai Ibu Syifa S.Pd.I., pada 25 Mei 2024, sebagai wali kelas siswa. Mengungkapkan bahwa pendidikan SKI secara konsisten gagal. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran berulang, khususnya metode ceramah. Merasa kebosanan dalam pembelajaran dalam metode yang kurang variasi. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan sangat diperlukan. Untuk membuat pembelajaran lebih fokus dan efisien, guru harus mengembangkan metode pengajaran yang inovatif dan efektif.

Salah satu pendekatan tersebut adalah menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif pendidikan. Belajar kolaboratif mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kelompok kecil sehingga mereka dapat secara aktif terlibat dalam pembelajaran. Di bawah paradigma ini, siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil tanpa harus memilih antara jenis belajar atau kelas yang berbeda, dan mereka sebagian besar membantu satu sama lain. Satu metode kooperatif yang dapat digunakan adalah *Teams Games Tournament (TGT)*. Model TGT sederhana untuk diterapkan, memungkinkan semua siswa untuk berpartisipasi tanpa harus mengungkapkan status mereka, menggunakan siswa sebagai tutor peer, dan termasuk aturan permainan dan penguatan. Metode TGT sangat berguna bagi siswa MI karena sesuai dengan karakteristik anak yang terlibat, yang menikmati bermain, aktif, dan bekerja dalam kelompok. Di TGT, materi disajikan melalui turnamen yang mendorong partisipasi siswa (Agung & Yuliawati, 2021).

Diperkirakan bahwa pengembangan model belajar kooperatif TGT akan meningkatkan minat siswa dalam belajar di kelas SKI. Dengan cara ini, berbagai metode pengajaran yang digunakan oleh guru akan meningkat, membuat pelajaran lebih menarik. Berdasarkan kasus di atas, penulis studi ini “Penerapan Metode Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MI Raudlatusslibyan”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyyah Raudlatusslibyan, yang terletak di Jl. Cigoong di Dsn. Sukamulya, Ds. Karangjaya, Kecamatan Pedes, dan Kabupaten Karawang. Penelitian ini yang dilakukan pada bulan Maret 2024. Alasan kami memilih lokasi ini untuk studi adalah karena Madrasah Ibtidaiyyah merupakan sekolah yang memiliki pendidikan agama lebih kompleks dan selaras dengan tujuan studi.

Penelitian Tindakan Kelas ini terbagi menjadi dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua periode belajar selama 45 menit. 25 siswa kelas IV MI Raudlatusshibyan dalam tahun ajaran 2023-2024 menjadi subjek penelitian ini. Setiap tahap penelitian mencakup empat bagian: Perencanaan, Tindakan, Pengamatan, dan Refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Tujuan pengumpulan data adalah untuk mengidentifikasi sikap siswa yang signifikan terhadap studi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Dalam penelitian kualitatif ini, observasi dilakukan melalui wawancara mendalam untuk memahami situasi, sedangkan Teams Games Tournament (TGT) digunakan sebagai metode untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sejarah Islam. Sementara itu, wawancara dan dokumentasi bertindak sebagai sumber data yang berharga yang akan dianalisis dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berlangsung di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Raudlatusshibyan, yang terdiri dari 25 siswa, dimana 13 siswanya perempuan dan 12 siswanya laki-laki. Dilaksanakan dalam dua siklus, studi tindakan kelas ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang proses pembelajaran serta meningkatkan prestasi belajar siswa melalui implementasi model teams games tournament dalam konteks pendidikan agama Islam.

Siklus 1

a. Perencanaan

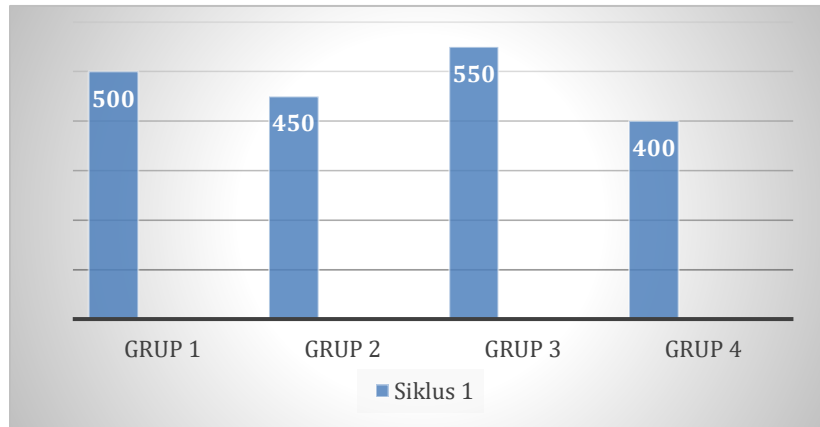
Secara umum, proses evaluasi PTK melibatkan identifikasi masalah, penyelidikan preliminar, follow-up, instrumentasi, dan evaluasi (A. Aqib & A Chotibuddin, 2018). Ini adalah langkah penting untuk memastikan bahwa pengajaran dilakukan dengan cara yang jelas dan ringkas dan dapat memberikan hasil yang diinginkan dalam menaikkan standar pendidikan di kelas.

Pada saat ini, persiapan yang sedang dilakukan untuk melakukan analisis tindakan penelitian kelas, mulai dari hasil wawancara bulan lalu, sebuah masalah telah diidentifikasi yang mendorong penulis untuk mengembangkan metode TGT untuk mengatasi tantangan belajar. Selanjutnya, sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pengamatan dicatat untuk siswa, materi dicatat dari pemateri, dan alat evaluasi terdiri dari tes tertulis menggunakan model turnamen.

b. Tindakan

Dalam tahap tindakan, peneliti melaksanakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disiapkan dengan seksama. RPP ini dirancang untuk memandu proses pembelajaran pada penelitian tindakan kelas siklus 1, yang berlangsung pada hari Sabtu, 27 April 2024. Seluruh aspek yang tercantum dalam RPP, termasuk metode pengajaran, alokasi waktu, dan materi pembelajaran, dijalankan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pelaksanaan tahap tindakan ini menjadi landasan yang kuat dalam memperoleh data dan informasi yang relevan untuk mengukur efektivitas dari implementasi model pembelajaran yang dipilih.

Adapun perolehan skor dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Grafik 1. Skor Turnamen Siklus 1

Grafik di atas menggambarkan antusiasme siswa yang berpartisipasi dalam kelas dengan menggunakan metode belajar kolaboratif yang bertipe turnamen game. Antusiasme siswa diwakili oleh skor yang mereka terima di turnamen kelas.

c. Pengamatan

Fase pengamatan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah prosedur untuk mengumpulkan data empiris yang akan digunakan untuk mengevaluasi dan memeriksa tugas yang telah selesai. Pengamatan sistematis dan terperinci memastikan bahwa data yang dikumpulkan dapat diandalkan dan cocok untuk analisis lebih lanjut (Purnomo, n.d.). Kali ini, sebuah studi tentang pengamatan tindakan kelas sedang dilakukan. Indikator yang digunakan untuk menentukan apakah antusiasme belajar siswa meningkat meliputi partisipasi keaktifan siswa di kelas, perilaku siswa saat mengerjakan tugas, dan kerjasama siswa bersama dengan anggota kelompok lainnya.

Berikut adalah hasil pengamatan dari studi tindakan kelas empat di Madrasah Ibtidaiyyah Raudlatussibyan:

Tabel 1. Laporan Observer Siklus 1

No	Nama	A	B	C	D	E
1	Memperhatikan Pemateri	5	15	4	0	0
2	Kerjasama dengan Grup	8	15	1	0	0
3	Menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat	7	12	5	0	0
4	Aktivitas	3	15	6	0	0
5	Keberanian untuk menyuarakan Pendapat	4	20	0	0	0

Seperti yang dapat dilihat dari tabel di atas, ada beberapa siswa yang tidak terlalu antusias dalam belajar pada studi Sejarah Kebudayaan Islam. (SKI).

d. Refleksi

Kali ini, evaluasi dilakukan pada proses pengajaran yang selesai dalam semester pertama studi kelas tindakan, dan hasil evaluasi ini berfungsi sebagai dasar untuk upaya pengajaran semester kedua. Masing-masing dari mereka harus diberi motivasi. Ada berbagai bentuk motivasi, seperti memberi, menerima, pujian, hadiah, gerakan tubuh, memberi, terima, menyadari hasil, dan

hukuman. Siswa akan lebih fokus ketika diberikan materi motivasi ini karena mereka tidak akan merasa mudah untuk fokus di kelas. Selain itu, refleksi dalam Bagian I ini berfungsi sebagai koreksi untuk Bagian II (Nurhayati et al., 2018). Tujuan utama studi ini adalah untuk melihat pengukuran tingkatan hasil belajar siswa di kelas, dengan menerapkan teknik belajar kolaboratif seperti turnamen permainan tim. Meskipun penelitian lebih lanjut akan dilakukan untuk mencapai hasil yang lebih signifikan, hasil pengamatan pengamat menunjukkan peningkatan.

Siklus 2

a. Perencanaan

Untuk melanjutkan penelitian tindakan kelas pada siklus kedua, langkah pertama yang diambil adalah menciptakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terstruktur dan terperinci. RPP ini akan menjadi pedoman bagi guru dalam menyusun dan mengimplementasikan kegiatan pembelajaran dengan tepat dan efektif. Selain itu, diperlukan pula pembuatan lembar materi yang akan dijadikan panduan bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Lembar ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan komprehensif tentang topik yang akan dipelajari, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan.

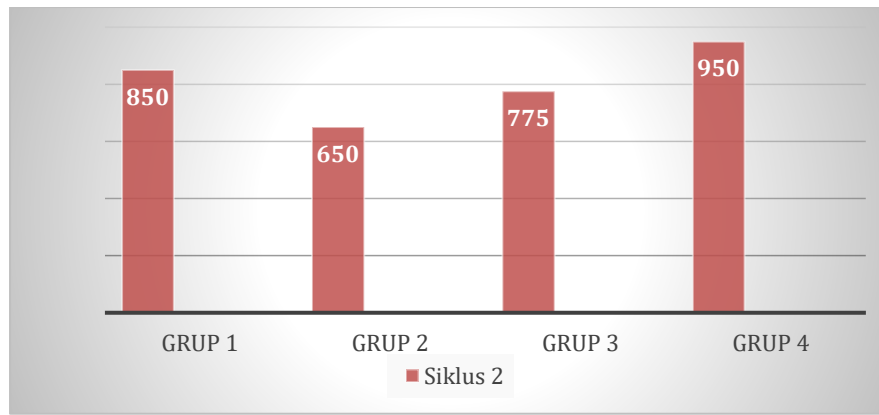
Terakhir, untuk mengevaluasi pemahaman siswa, disusunlah alat evaluasi berupa tes tertulis dengan menggunakan format turnamen. Tes ini dirancang untuk mengukur pemahaman siswa secara menyeluruh dan memicu keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, perencanaan ini bertujuan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan pembelajaran dan memperoleh data evaluasi yang akurat untuk memperbaiki proses pembelajaran ke depannya.

b. Tindakan

Tindakan dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun dengan cermat untuk siklus kedua penelitian tindakan kelas. Kegiatan ini berlangsung pada hari Sabtu, tanggal 4 Mei 2024, sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan dalam perencanaan. Semua tahapan yang telah diatur dalam RPP, mulai dari penggunaan lembar materi hingga pelaksanaan tes tertulis dalam format turnamen, dipatuhi dengan teliti. Guru sebagai fasilitator memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang direncanakan, memberikan arahan yang jelas kepada siswa, dan memfasilitasi diskusi serta kegiatan pembelajaran lainnya dengan efektif.

Selama pelaksanaan, suasana kelas terlihat aktif dan penuh keterlibatan siswa. Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam memahami materi pembelajaran dan berpartisipasi dengan antusias dalam setiap kegiatan yang dijalankan. Penggunaan tes tertulis dalam format turnamen juga membantu menciptakan suasana kompetitif yang sehat di antara siswa, mendorong mereka untuk berusaha maksimal dalam menguasai materi. Secara keseluruhan, pelaksanaan tindakan pada siklus kedua ini mencerminkan keseriusan dan komitmen dalam meningkatkan proses pembelajaran serta hasil belajar siswa di kelas..

Hasil turnamen siswa dapat diperoleh dari program pendidikan khusus ini. Apa yang ditunjukkan dalam diagram tabel adalah sebagai berikut:



Grafik 2. Skor Turnamen Siklus 2

Skor yang diperoleh selama turnamen dalam pembelajaran tersebut menunjukkan peningkatan, diagram di atas menganalisis peningkatan antusiasme dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe teams games tournament.

c. Pengamatan

Pada tahap ini, pengamatan tindakan penelitian kelas dilakukan dalam siklus 2. Kriteria yang digunakan untuk mengukur peningkatan pembelajaran siswa seperti yang dijelaskan dalam Bagian 1 adalah partisipasi keaktifan siswa di kelas, perilaku siswa saat mengerjakan tugas, dan kerjasama siswa bersama dengan anggota kelompok lainnya.

Berikut adalah hasil observasi pengamat dari studi tindakan kelas empat di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatussibyan:

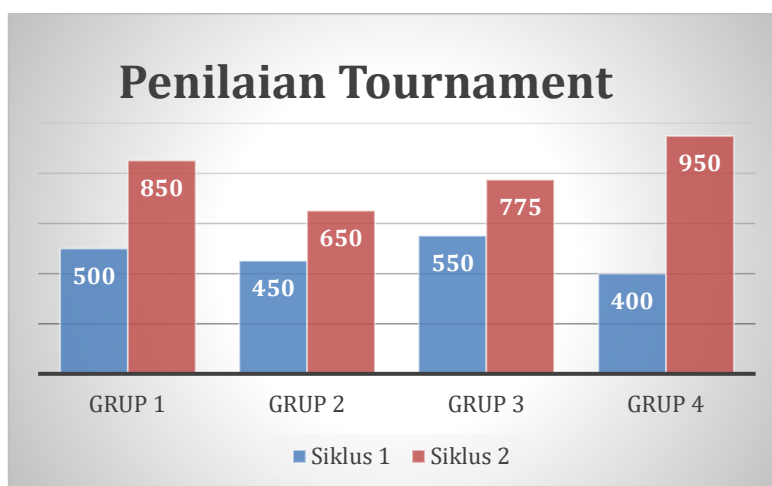
Tabel 2. Laporan Observer Siklus 2

No	Nama	A	B	C	D	E
1.	Memperhatikan Pemateri	17	7	1	0	0
2.	Kerjasama dengan Grup	22	3	0	0	0
3.	Menjawab Pertanyaan dengan Tepat dan Cepat	17	8	0	0	0
4.	Aktivitas	19	6	0	0	0
5.	Keberanian Untuk Menyuarakan Pendapat	16	9	0	0	0

Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK), juga dikenal sebagai Classroom Action Research (CAR), adalah jenis studi yang dilakukan di ruang kelas oleh seorang guru atau peneliti untuk memahami hasil penelitian yang dilakukan pada subjek yang saat ini sedang dipelajari. Kurt Lewin pertama kali memperkenalkan konsep ini pada tahun 1946 (Rizal Pahleviannur et al., n.d.). Kemudian, para ahli seperti Stephen Kemmis, Robin McTaggart, dan John Elliot membahasnya secara lebih rinci. Dengan meningkatnya kemajuan pengetahuan dan teknologi, konsep pendidikan menjadi semakin terfragmentasi. Banyak peneliti dan penulis telah menyetujui gagasan ini karena sangat penting untuk proses Pendidikan. Metodologi penelitian kelas memiliki struktur yang ketat, dengan setiap bagian terdiri dari observasi, refleksi, ensnaring, dan tindakan (Widayati, 2014).

Berikut hasil poin turnamen pada penelitian tindakan kelas siklus 1 dan 2:



Grafik 3. Skor Akhir Turnamen

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran turnamen tim efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Raudlatussshibyan. Menurut analisis data yang dilakukan, terdapat perubahan besar dalam motivasi dan keinginan siswa untuk belajar. Hasil ini menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif melalui turnamen permainan tim telah terbukti berhasil dalam mengajar sejarah kebudayaan Islam. Proses pembelajaran dianggap berhasil ketika banyak siswa terlibat secara aktif dalam perkembangan fisik, sosial, dan mental mereka selama pembelajaran berlangsung. Metode Tournament Teams Games (TGT) digunakan untuk mengukur kepuasan siswa terhadap pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Metode ini menggunakan lima indikator kepuasan yang telah disebutkan sebelumnya. Indikator-indikator ini meliputi partisipasi aktif siswa, interaksi sosial yang positif, peningkatan pemahaman materi, keterlibatan emosional, dan kepuasan umum terhadap proses pembelajaran (Hidayat, 2021).

Partisipasi aktif siswa terlihat jelas melalui peningkatan keterlibatan mereka dalam setiap sesi pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif dalam diskusi kelompok, kegiatan interaktif, dan permainan edukatif yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka tentang materi. Pendekatan ini membantu siswa untuk lebih mudah menyerap informasi dan menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih praktis dan menyenangkan. Interaksi sosial yang positif juga menjadi salah satu hasil dari penerapan model pembelajaran ini. Siswa belajar untuk bekerja sama dalam tim, saling mendukung, dan menghargai kontribusi setiap anggota kelompok. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan akademis mereka tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting seperti komunikasi, kerjasama, dan empati. Pembelajaran kooperatif melalui TGT mendorong siswa untuk memahami bahwa belajar bukan hanya tentang persaingan individu, tetapi juga tentang kolaborasi dan pencapaian bersama.

Peningkatan pemahaman materi juga terlihat signifikan. Melalui pendekatan TGT, siswa diberikan kesempatan untuk mengulang dan menerapkan materi yang telah dipelajari dalam berbagai aktivitas permainan. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk menginternalisasi pengetahuan mereka dengan lebih baik karena mereka harus menjelaskan dan mendiskusikan konsep-konsep tersebut dengan teman sekelompok. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat

dalam turnamen mendorong siswa untuk mempersiapkan diri dengan lebih baik dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi.

Keterlibatan emosional siswa juga meningkat. Penggunaan metode permainan dalam pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. Siswa merasa lebih termotivasi dan antusias untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Perasaan positif ini berkontribusi pada peningkatan minat mereka terhadap pelajaran dan membantu mengurangi rasa bosan atau kejenuhan yang sering kali muncul dalam metode pembelajaran konvensional (Sarnoto et al., 2019). Kepuasan umum terhadap proses pembelajaran diukur melalui lima indikator yang telah disebutkan sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa puas dengan pendekatan pembelajaran ini. Mereka merasa lebih dihargai dan termotivasi, dan mereka mengakui bahwa metode ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam rangka mengukur kepuasan siswa, berbagai metode pengumpulan data digunakan, termasuk wawancara, observasi, dan angket. Wawancara mendalam dengan siswa memberikan wawasan tentang perasaan dan pendapat mereka terhadap model pembelajaran ini. Observasi selama proses pembelajaran memungkinkan peneliti untuk melihat langsung bagaimana siswa berinteraksi dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Angket yang dibagikan kepada siswa memberikan data kuantitatif tentang tingkat kepuasan mereka terhadap berbagai aspek pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas, ditemukan bahwa pada putaran pertama skor turnamen, skor tertinggi yang dicapai adalah sebesar 550 poin. Sedangkan, pada putaran kedua, skor tertinggi meningkat menjadi 950 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament, siswa semakin terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, temuan penelitian tersebut memberikan bukti konkret bahwa pendekatan pembelajaran dengan menggunakan model teams games tournament efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa skor turnamen yang semakin tinggi pada putaran kedua juga mencerminkan perbaikan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Cooperative Teams Games Tournament dalam pengajaran SKI merupakan strategi yang berhasil dan layak untuk diterapkan dalam konteks pendidikan agama Islam di sekolah-sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di MI Raudlatussibyan penggunaan model TGT dapat disimpulkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar. Peningkatan signifikan ini dilihat dari skor turnamen siklus kedua sebesar 950 poin sedangkan siklus pertama hanya 550 poin menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar meningkat. Namun, beberapa siswa masih memiliki motivasi belajar yang rendah, menunjukkan kebutuhan untuk lebih banyak upaya menyesuaikan strategi belajar dan memberikan pertimbangan khusus kepada mereka yang membutuhkan dukungan dari orangtua mereka. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan informasi penting tentang bagaimana menggunakan strategi belajar kolaboratif yang inovatif untuk meningkatkan pembelajaran dan pencapaian siswa di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

A Aqib, Z., & A Chotibuddin. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas : (PTK)*. Deepublish.

- Agung, A., & Yuliawati, N. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256868>
- Hidayat, E. N. (2021). PENINGKATAN PARTISIPASI AKTIF DAN HASIL BELAJAR PPKn SISWA SMP MELALUI PENDEKATAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISIONS (STAD) PADA MATERI NORMA DAN KEADILAN. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(3), 312–334. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i3.100>
- Nurhayati, H., Robandi, B., & Mulyasari, E. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Vol. III No. I*.
- Pendidikan, J., & Perkantoran, M. (2017). *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes)* (Vol. 1, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Purnomo, B. H. (n.d.). *METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN TINDAKAN KELAS (CLASSROOM ACTION RESEARCH)*.
- Rizal Pahleviannur, M., Saringatun Mudrikah, Sp., Hari Mulyono, Mp., Vidriana Oktoviana Bano, M., Muhammad Rizqi, Mp., Muhammad Syahrul, Mp., Nashrudin Latif, Mp., Ema Butsi Prihastari, M., Khurotul Aini, Mp., Zakaria, Mp., & Ns Hidayati, Mp. (n.d.). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS*.
- Sarnoto, A. Z., Romli, S., Dasar, S., Ainul, I., & Tangerang, Y. K. (2019). *PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL (EQ) DAN LINGKUNGAN BELAJAR TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA NEGERI 3 TANGERANG SELATAN* (Vol. 1, Issue 1).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Widayati, A. (2014). PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>