

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SDN 66 PONTIANAK KOTA

Dela Reskita¹, Dessy Setyowati², Iir Nikmatul Fathonah³

^{1, 2, 3}Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Jl. Parit Derabak, Kubu Raya, Kalimantan Barat, Indonesia
Email: delasambas02@gmail.com

Article History

Received: 14-10-2025

Revision: 22-10-2025

Accepted: 31-10-2025

Published: 11-11-2025

Abstract. This study aims to determine the effect of the cooperative model of the Teams Games Tournament type on the learning outcomes of fifth-grade students in Pancasila Education lessons at SD Negeri 66 Pontianak City. This research uses a quantitative approach with an experimental method. The type of research used is Quasi-Experimental Design, with a Nonequivalent Control Group Design. The sampling technique used is non-probability sampling. The data collection techniques used are tests and observations, while the data analysis techniques used include test item analysis, prerequisite tests, and hypothesis testing. The Independent T-test results show that the use of the teams games tournament cooperative learning model has a significant impact on student learning outcomes in Pancasila Education with a significance value of 0.042, so H_0 is rejected and H_a is accepted because the sig. (2-tailed) value with a significance of 0.042 is smaller than 0.05. Therefore, it can be concluded that there is an effect of using the cooperative learning model of the teams games tournament type on the learning outcomes of Pancasila Education in grade V at SD Negeri 66 Pontianak Kota. According to this study, the impact of using the cooperative learning model of the teams games tournament type has an effect on student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Teams Games Tournament Cooperative Model

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 66 Pontianak Kota. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*, dengan jenis desain *Nonequivalent Control Group Design*. Teknik sampelnya adalah *nonprobability sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknis tes dan observasi, sementara teknik analisis data yang digunakan adalah uji soal tes, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Hasil Uji T *Independent* menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki dampak signifikansi terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila dengan nilai signifikansi 0,042, maka H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai sig. (2-tailed) dengan signifikansi 0,042 lebih kecil dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 66 Pontianak Kota. Menurut penelitian ini mengenai dampak penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SDN 66 Pontianak Kota. Menunjukkan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dengan rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dari pada nilai *pretest*.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

How to Cite: Reskita, D., Setyowati, D., & Fathonah, I. N. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 66 Pontianak Kota. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (7), 10650-10659. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i7.4374>

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dan perguruan tinggi masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa yang kurang tertarik karena metode pengajaran masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Selain itu, pengaruh globalisasi, perkembangan teknologi, serta masuknya budaya asing yang tidak sejalan dengan nilai-nilai Pancasila menyebabkan berkurangnya pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila di kalangan generasi muda. Hal ini menuntut adanya inovasi dalam metode pembelajaran agar Pendidikan Pancasila dapat lebih efektif dalam membentuk karakter dan kesadaran berbangsa. Kaelan (2012) menegaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila harus berorientasi pada pengembangan sikap kritis, demokratis, serta kesadaran hukum dan kewarganegaraan. Pentingnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa agar mereka lebih memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Rusman, 2017).

Pembelajaran yang efektif dirancang agar hasil belajar siswa dapat optimal, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Model ini menciptakan suasana belajar yang berbeda, di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil yang beragam sehingga dapat saling membantu memahami materi. Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik untuk belajar dalam satu kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda. Kegiatan belajar belum selesai, jika salah satu anggota kelompok belum menguasai materi pembelajaran (Slavin, 2011). Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah penghargaan terhadap orang lain. Dengan pembelajaran kooperatif, para peserta didik dapat menghargai pendapat orang lain, saling membetulkan kesalahan secara bersama, serta mencari jawaban yang paling tepat dan benar dengan memanfaatkan berbagai sumber pembelajaran seperti buku paket, buku di perpustakaan, dan sumber dari internet (Ramayulis, 2005).

Lebih lanjut, Slavin (dalam Wardana et al., 2020) menyatakan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan turnamen akademik dan kuis. Adapun menurut Anggre (dalam Firman et al., 2019), model pembelajaran kooperatif dengan metode TGT mendorong siswa untuk belajar dalam kelompok tanpa membedakan status, melibatkan seluruh siswa secara terstruktur, mengandung unsur permainan dan penghargaan, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, dan persaingan sehat sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Keunggulan utama dari metode TGT adalah adanya turnamen akademik, di mana setiap anggota kelompok berkesempatan mewakili timnya dalam kompetisi (Tarigan, 2012).

Model *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya antara lain, dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri siswa meningkat, serta perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil. Selain itu, motivasi belajar siswa bertambah, pemahaman terhadap materi pelajaran menjadi lebih mendalam, serta dapat meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi antar siswa maupun antara siswa dan guru. Kerja sama antar siswa juga membuat interaksi belajar di kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Adapun kekurangannya yaitu tidak semua siswa berpartisipasi aktif menyumbangkan pendapat, waktu pembelajaran sering kali tidak cukup, dan dapat terjadi kegaduhan apabila guru kurang mampu mengelola kelas (Nugroho & Rachman, 2013).

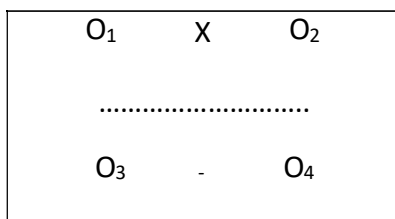
Sejumlah penelitian sebelumnya juga telah meneliti efektivitas model pembelajaran TGT. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Dian Safitri (2019/2020) menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 1 Pakuan Aji. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini menerapkan model TGT pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 66 Pontianak Kota, sehingga menghadirkan kebaruan dari segi konteks mata pelajaran dan karakteristik materi.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 66 Pontianak Kota, ditemukan permasalahan rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V, di mana siswa yang tuntas hanya 44% dan yang tidak tuntas 63%. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan pembelajaran masih banyak menggunakan model *Direct Instruction* yang berpusat pada guru, sementara model seperti *Project Based Learning* dan *Problem Based Learning* jarang diterapkan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa lebih aktif, seperti *Teams Games Tournament* (TGT) yang melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status dan memberi peran sebagai tutor sebaya dengan tambahan unsur permainan. Model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe Team Group Tournament (TMT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 66 Pontianak Kota.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Quasi Experimental Design) untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 66 Pontianak Kota. Desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design,

dengan kelas VA sebagai kelas eksperimen dan VB sebagai kelas kontrol. *Nonequivalent Control Group Design* digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2016).



Gambar 1. Desain penelitian

Keterangan:

- O₁ = nilai pretest kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen)
- O₂ = nilai posttest kelompok yang diberikan perlakuan (eksperimen)
- O₃ = nilai pretest kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
- O₄ = nilai posttest kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)
- X = pemberian perlakuan

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah (X) atau variabel bebas yaitu Model Teams Games Tournament (TGT). Variabel terikan (Y) yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan observasi aktivitas siswa, kemudian dianalisis menggunakan uji t (*independent sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok. Analisis data meliputi uji soal tes, uji prasyarat, dan uji hipotesis. Uji soal tes mencakup uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* untuk mengetahui keabsahan instrumen, uji reliabilitas dengan rumus KR-20 untuk melihat konsistensi instrumen, uji daya pembeda untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan peserta didik berkemampuan tinggi dan rendah, serta uji tingkat kesukaran untuk menentukan kategori soal. Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan *Independent Samples T-Test* dengan bantuan SPSS versi 26. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan dengan uji-t (*Paired Samples T-Test*) untuk mengetahui pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 66 Pontianak Kota, dengan kriteria jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka terdapat pengaruh signifikan, sedangkan jika > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh signifikan. Pemilihan metode ini dianggap paling tepat karena memungkinkan peneliti untuk menilai efektivitas penerapan model TGT dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, sesuai dengan tujuan penelitian.

HASIL

Hasil Uji Instrumen

Uji Validitas

Peneliti menggunakan uji validitas konstruk pada Kamis, 29 Mei 2025 pada siswa kelas VI A SDN 66 Pontianak Kota dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa. Untuk melihat kevalidan dengan memperhatikan sig. (2-Tailed) $< 0,05$ maka dinyatakan valid, dan dapat melihat pearson correlation atau r hitung $> r$ tabel soal dinyatakan valid. Dari 40 soal pilihan ganda yang diuji, sebanyak 25 soal dianggap valid dan 15 soal dianggap tidak valid.

Uji Reliabilitas

Tabel 1. Hasil uji reliabilitas

Reability Statistic Cronbach's Alpha	N of Items
,881	25

Variabel dinyatakan reliable dengan kriteria berikut: (1) Jika nilai crombach's alpha $> 0,06$, maka reliable, (2) Jika nilai crombach alpha $< 0,06$, maka tidak reliabel. Penelitian reliabilitas ini menggunakan chrombach's alpha dengan 25 butir soal, diperoleh nilai 0,881 sehingga reliabilitas soal tersebut dikatakan bahwa data tersebut reliabel karena $> 0,006$.

Uji Tingkat Kesukaran

Dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan yang berbeda, yaitu sukar, sedang dan mudah pada soal yang digunakan dalam penelitian. Pengujian dilakukan dengan berbantuan SPSS versi 26. Adapun hasil menunjukkan terdapat 25 soal yang valid, soal dengan interprestasi mudah berjumlah 12 soal dan soal dengan interprestasi sedang berjumlah 23 soal.

Uji Daya Pembeda

Dilakukan untuk mengetahui apakah soal mampu membedakan siswa yang tinggi prestasinya dengan siswa yang kurang prestasinya. Berdasarkan uji daya pembeda yang telah dilakukan, diperoleh hasil perhitungan daya pembeda dengan interprestasi baik sekali berjumlah 1 soal, baik 14 soal, jelek 1 soal, dan interprestasi soal cukup berjumlah 9 soal.

Hasil Tes Belajar

Pretest Kelas Eksperimen

Hasil nilai *pretest* kelas eksperimen dengan nilai tertinggi sebesar 80, sedangkan skor terendah sebesar 28. Nilai rata-rata sebesar 55,73. Berdasarkan KKM yang ditetapkan di SDN 66 Pontianak Kota yaitu 70, maka jumlah siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa dan tidak tuntas sebanyak 20 siswa.

Posttest Kelas Eksperimen

Hasil nilai *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan skor tertinggi yaitu 96 sedangkan skor terendah 64, dengan KKM yaitu 70, maka sebanyak 21 siswa dinyatakan tuntas.

Pretest Kelas Kontrol

hasil nilai *pretest* kelas kontrol, didapatkan nilai terendah dan tertinggi yaitu 20 dan 88 sehingga menghasilkan rata-rata 42,60 dari 23 siswa yang tuntas 2 siswa sedangkan yang tidak tuntas ada 21 orang.

Posttest Kelas Kontrol

Diberikan pada hari Selasa, 27 Mei 2025 dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif learning. Hasil *posttest* kelas kontrol menunjukkan skor terendah yaitu 64 dan skor tertinggi yaitu 92 dengan rata-rata 78,34. Berdasarkan KKM SDN 66 Pontianak Kota yaitu 70, maka sebanyak 18 siswa dinyatakan memenuhi KKM.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan teknik Shapiro-wilk karena sampel yang di ambil kurang dari 50 yaitu sampel kelas eksperimen 23 dan sampel kelas kontrol 23. Suatu data berdistribusi normal jika taraf signifikannya $> 0,05$ dan apabila taraf signifikannya $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal.

Tabel 2. Hasil uji normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	Kelas Kontrol	,164	23	,110	,925	23	,084
	Kelas Eksperimen	,143	23	,200*	,958	23	,417
<i>Posttest</i>	Kelas Kontrol	,135	23	,200*	,944	23	,218
	Kelas Eksperimen	,160	23	,132	,933	23	,129

Pada tabel nilai sig *pretest* kelas kontrol adalah $0,084 > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sedangkan nilai sig *pretest* kelas eksperimen adalah $0,417 > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Hasil nilai sig *posttest* kelas kontrol adalah $0,218 > 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedang kan hasil nilai sig *posttest* kelas eksperimen $0,129 > 0,05$ maka data berdistribusi normal. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol semua berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Dilakukan untuk mengetahui data hasil *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kontrol apakah bersifat homogen atau tidak. Pengambilan keputusan dapat melihat nilai sig based on mean $> 0,05$ maka data bersifat homogen, dan jika nilai sig based on mean $< 0,05$ data tidak homogen. Hasil uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Adapun hasil analisis data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	Based on Mean	,428	1	44	,517
	Based on Median	,296	1	44	,589
	Based on Median and with adjusted df	,296	1	40,184	,589
	Based on trimmed mean	,355	1	44	,554
Posttest	Based on Mean	,142	1	44	,708

Pada tabel, dapat disimpulkan data *pretest* kelas eksperimen dan *pretest* kelas kontrol bersifat homogen, sedangkan nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol yaitu nilai sig pada based on mean adalah $0,708 > 0,05$, maka dapat disimpulkan data *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan rumus *independent sample t-test*, karena untuk membandingkan nilai dari dua kelas dan sampel yang berbeda yaitu eksperimen dan kontrol. *Uji-t independent sample t-test* dapat dilakukan jika data yang diperoleh berdistribusi normal dan bersifat homogen.

Tabel 4. Hasil uji t-test (*independent- sample- t-test*)

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	,142	,708	-2,091	44	,042	-4,957	2,370	-9,733	-,180
	Equal variances not assumed			-2,091	43,910	,042	-4,957	2,370	-9,733	-,180
DATASET ACTIVATE DataSet2.										
DATASET CLOSE DataSet7.										

Berdasarkan tabel 4. menunjukkan hasil nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,04 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga model *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 66 Pontianak Kota.

Hasil Observasi

Observasi penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan model *Teams Games tournament* (TGT) pada kelas eksperimen. Observasi menggunakan skala *guttman* "ya-tidak", skala ini biasanya untuk memberikan jawaban yang tegas terhadap suatu pertanyaan. Adapun pemberian skor, jika ya skor 1 dan tidak skor 0, yang menjadi observer yaitu teman sebaya berjumlah dua orang.

DISKUSI

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 66 Pontianak Kota pada materi keragaman budaya daerah. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi untuk melihat keterlaksanaan penerapan model TGT. Penelitian ini menggunakan dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif learning, sedangkan kelas eksperimen menggunakan model TGT. Penelitian dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 26 dan 27 Mei 2025, dengan kegiatan pretest, perlakuan, dan posttest pada masing-masing kelas sesuai jadwal pembelajaran. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas eksperimen mengacu pada langkah-langkah dari Slavin (2015:163–168) yang bersifat terstruktur dan mudah diterapkan. Tahap pertama adalah penyajian kelas, di mana peneliti menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran secara singkat dengan metode ceramah, diskusi, atau demonstrasi. Tahap kedua yaitu belajar

dalam kelompok, di mana siswa dibagi menjadi empat kelompok dengan anggota yang beragam berdasarkan kemampuan akademik. Tahap ketiga adalah permainan (games) berupa kuis yang relevan dengan materi pembelajaran. Setiap kelompok mengirimkan perwakilan secara bergantian untuk menjawab pertanyaan, dan pada tahap terakhir dilakukan pemberian penghargaan kepada kelompok dengan poin tertinggi berupa alat tulis.

Hasil tes akhir menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan model TGT adalah 87,13, sedangkan kelas kontrol dengan model *kooperatif learning* memperoleh rata-rata 78,34. Berdasarkan uji rata-rata dua pihak, hasil belajar siswa yang diajar dengan model TGT lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan model kooperatif learning. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif peserta didik kelas V SDN 66 Pontianak Kota pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran *kooperatif learning*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kondisi kelas VA (eksperimen) yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan peserta didik lebih aktif dan tanggap dibandingkan dengan kelas VB (kontrol), di mana hanya sedikit peserta didik yang aktif dalam diskusi dan sebagian besar cenderung bergantung pada teman. Nilai rata-rata hasil belajar *pretest* kelas eksperimen sebesar 55,73 meningkat menjadi 87,13 setelah penerapan model TGT, sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,60 meningkat menjadi 78,34 pada *posttest*. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelas, dengan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Berdasarkan uji t diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,042 < 0,05$, yang berarti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 66 Pontianak Kota.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SD Negeri 66 Pontianak Kota yang telah memberikan izin serta dukungan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru dan peserta didik kelas V yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pengumpulan data, sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

- Nugroho, R. D., & Rachman, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) TGT terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Ramayulis. (2005). *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (1 ed.). Ciputat Pers.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran (Beorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Kencana.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning, Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media.
- Tarigan, R. (2012). *Ekonomi Regional Teori dan Aplikasi Edisi Revisi*. PT Bumi Aksara.
- Wardana, M. K. K., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 126.