

# Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik pada Siswa Kelas V di SDN Sukaharja 1 Melalui Teknik Cooperative Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament)

Anggita Lestari, Dede Nurul Fajriyah, Habibah Syifa Hamasah\*, M. Makbul, Nur Aini Farida

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang

**Abstrak:** Saat seseorang menikmati momen-momen yang menyenangkan seperti melakukan permainan seru, dopamin dilepaskan ke otak, menghasilkan sensasi kebahagiaan yang mendorong individu serta menjadi komponen integral dalam sistem penghargaan otak. Lebih jauh, dopamin juga memiliki keterkaitan yang erat dengan berbagai perasaan positif lainnya, mulai dari perasaan jatuh cinta, kegembiraan, hingga peningkatan rasa percaya diri. Kepercayaan diri adalah keyakinan akan kemampuan seseorang dalam mengatasi masalah dan memberikan partisipasi yang positif bagi individu lain. Dalam ranah pendidikan, model pembelajaran kooperatif telah muncul sebagai pendekatan yang efektif untuk memperkuat kepercayaan diri peserta didik. Model ini memfasilitasi siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, saling membantu, berdiskusi, dan memperdalam pemahaman atas materi pelajaran. Salah satu varian yang menonjol dari model ini adalah Teams-Games-Tournament (TGT), di mana siswa diarahkan dalam tim kecil untuk bersaing dalam permainan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian ini ditujukan untuk mengeksplorasi dan menganalisis dampak penggunaan Cooperative Learning tipe TGT dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, terutama pada siswa kelas V di SDN Sukaharja 1. Melalui penelitian ini, diperoleh hasil yaitu terjadinya peningkatan keaktifan dan percaya diri peserta didik selama proses pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT. Dengan demikian, pembelajaran dalam menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, konsentrasi, dan kepercayaan diri peserta didik.

**Kata Kunci:** Cooperative Learning, Kepercayaan Diri, Teams Games Tournament

DOI:

<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.444>

\*Correspondence: Habibah Syifa

Hamasah

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

Received: 15-03-2024

Accepted: 05-04-2024

Published: 31-05-2024



**Copyright:** © 2024 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** When a person enjoys enjoyable moments such as playing an exciting game, dopamine is released into the brain, resulting in a sensation of happiness that drives the individual as well as being an integral component in the brain's reward system. Furthermore, dopamine is also closely linked to a variety of other positive feelings, ranging from feelings of falling in love, excitement, to increased self-confidence. Self-confidence is the belief in one's ability to overcome problems and provide positive participation for other individuals. In the realm of education, the cooperative learning model has emerged as an effective approach to strengthening learners' self-confidence. This model facilitates students to work together in small groups, helping each other, discussing and deepening their understanding of the subject matter. One prominent variant of this model is Teams-Games-Tournament (TGT), where students are directed in small teams to compete in games designed to improve their understanding of the material. This study aimed to explore and analyze the impact of using Cooperative Learning type TGT in increasing learners' confidence, especially in grade V students at SDN Sukaharja 1. Through this research, the results obtained were an increase in the activeness and confidence of students during the learning process using the TGT type Cooperative Learning method. Thus, learning in using the Cooperative Learning method of Teams Games Tournament (TGT) has had a positive impact in improving learning effectiveness, concentration, and learner confidence.

**Keywords:** Cooperative Learning, Self-confidence, Teams Games Tournament

## Pendahuluan

Dopamin, sebagai senyawa kimia yang dihasilkan dan dikirimkan oleh tubuh ke otak, memainkan peran yang sangat penting dalam mengatur perasaan senang dan kebahagiaan, serta menjadi komponen integral dalam sistem penghargaan otak. Saat seseorang menikmati momen-momen yang menyenangkan seperti menikmati makanan lezat, berinteraksi dengan orang-orang yang dicintai, mengejar kegiatan hobi, atau melakukan permainan seru, dopamin dilepaskan ke otak, menghasilkan sensasi kebahagiaan yang mendorong individu untuk mengulangi perilaku yang memicu pelepasan hormon ini.

Lebih jauh, dopamin juga memiliki keterkaitan yang erat dengan berbagai perasaan positif lainnya, mulai dari perasaan jatuh cinta, kegembiraan, hingga peningkatan rasa percaya diri. Saat individu mencapai tujuan atau merasakan kepuasan, otak mengeluarkan dopamin, memberikan perasaan euforia dan kebahagiaan. Hormon ini menjadi pendorong utama dalam motivasi untuk mencapai tujuan dan merasa puas dengan pencapaian. Dalam kadar yang sesuai, dopamin dapat meningkatkan semangat dan motivasi seseorang untuk beraktivitas.

Teori-teori psikologis menegaskan pentingnya kepercayaan diri dalam perkembangan individu. Menurut Gilmer (dalam Rachmahana, 2003), kepercayaan diri tumbuh melalui pemahaman diri dan kemampuan dalam menyelesaikan tugas-tugas. Pendapat ini diperkuat oleh Willis (1985), yang mengungkapkan bahwasannya kepercayaan diri ialah keyakinan akan kapabilitas individu dalam mengatasi masalah dan memberikan dampak yang menguntungkan bagi orang lain.

Dalam pendidikan, model pembelajaran kooperatif telah muncul sebagai pendekatan yang efektif untuk memperkuat kepercayaan diri peserta didik (Hadi, S., Sholihah, Q., & Warsiman, W. 2022). Model ini memfasilitasi siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, saling membantu, berdiskusi, dan memperdalam pemahaman atas materi pelajaran (Fatiha, K. A. A., dkk. 2023). Salah satu varian yang menonjol dari model ini adalah *Teams-Games-Tournament* (TGT), di mana siswa diarahkan dalam tim kecil untuk bersaing dalam permainan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi (Hardimansyah, H. 2021).

Penelitian ini ditujukan untuk mengeksplorasi dan menganalisis dampak penggunaan *Cooperative Learning* tipe TGT dalam meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, terutama bagi siswa kelas V di SDN Sukaharja 1. Melalui penelitian ini, kami berharap untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana *Cooperative Learning* tipe TGT dapat digunakan secara efektif sebagai strategi untuk memperkuat kepercayaan diri peserta didik dalam konteks pembelajaran kelas. Diharapkan temuan dari penelitian ini bisa memberikan kontribusi yang bermakna bagi kemajuan praktik pembelajaran yang inklusif dan berorientasi pada peserta didik.

## Metode

Jenis penelitian ini yakni (PTK) Penelitian Tindakan Kelas, yaitu penelitian yang bertujuan guna membenahi pembelajaran atau permasalahan-permasalahan yang ada dikelas V SDN sukaharja 1. Model yang peneliti gunakan pada penelitian di SDN Sukaharja I yaitu model Kurt Lewin ialah model penelitian tindakan pertama dan menjadi acuan bagi model penelitian-penelitian yang lain. Model yang diciptakan oleh Kurt Lewin terdiri dari empat elemen. yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan observasi (Widayati, A. 2008). Adapun alasan peneliti menggunakan model Kurt Lewin karena terdapat 2 siklus, jadi ketika peneliti melakukan siklus pertama dan merasa kurang berhasil dan maksimal, maka bisa dilanjutkan pada siklus kedua, kemudian penelitian akan mendapatkan hasil yang tepat.

Pada saat kegiatan belajar mengajar (KBM) pada kelas V SDN sukaharja 1, metode pembelajaran yang peneliti gunakan adalah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kegiatan belajar pendidikan agama islam (PAI) guna meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Penelitian dilaksanakan di SDN Sukaharja 1, terdiri dari 2 siklus di mana setiap siklus dilaksanakan dalam 1 sesi pertemuan. Dengan penyediaan waktu 1 X (2X35 menit).

Pada penelitian ini setiap siklusnya melalui tahapan perencanaan, tindakan pengamatan, dan refleksi. Pada siklus 1 peneliti merencanakan untuk melakukan penelitian pada siswa kelas V SDN Sukaharja I. Tahap-tahap yang di laksanakan oleh peneliti adalah: (1) membuat rencana pelaksana pembelajaran (RPP) (2) membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) (3) menyusun materi menggunakan *power point* (4) mebuat media interaktif *Wordwall* (5) membuat lembar observasi untuk menilai aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Siklus 2 tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan siklus 1, yang membedakan yaitu peneliti memberi *reward* kepada siswa yang memiliki keberanian dan percaya diri saat menjawab pertanyaan dari pendidik.

Data yang diperoleh melalui lembar observasi kemudian dianalisis. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat disampaikan sukses jika nilai rata-rata kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran pendidikan agama islam (PAI) dengan Teknik pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) meningkat dari siklus 1 ke siklus 2.

### 1. Analisis data

Peneliti melakukan analisis ini guna menemukan apakah tindakan yang kami lakukan dalam penelitian sudah berhasil atau tidak. Data yang di peroleh dari lembar observasi, analisis data kuantitatif dan kualitatif pada setiap siklus.

Analisis data kuantitatif bertujuan untuk mengetahui meningkat atau tidaknya kepercayaan diri para murid dalam proses belajar-mengajar pendidikan agama islam (PAI) dengan menggunakan teknik *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Analisis dihitung atas rumus berikut:

2. Menghitung rata-rata nilai siklus:

$$X = \frac{\Sigma X}{600 \%}$$

Keterangan:

X: rata -rata nilai

$\Sigma X$ : jumlah keseluruhan nilai siswa

600 %= persentase sempurna 6 kelompok

3. Keterangan nilai persentase perbandingan siklus:

$$P = Y - X$$

Keterangan:

P= persentase perbandingan siklus

Y= persentase siklus II

X= persentase siklus I

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian yang peneliti peroleh di SDN Sukaharja 1, yang telah kami laksanakan pada 2 pertemuan yaitu siklus I (Selasa, 23 April 2024) dan siklus II (Selasa, 30 April 2024). Bahwa didapatkan hasil yaitu adanya peningkatan persentase yang mencakup aspek penilaian kepercayaan diri. Sebagai berikut:

**Tabel 1.** Persentase siklus I dan siklus II

Kelompok	Aspek Penilaian	SIKLUS I Nilai	Skor	Aspek Penilaian	SIKLUS II Nilai	Skor
1	Keaktifan Menjawab Pertanyaan	15%	60%	Keaktifan Menjawab Pertanyaan	15%	80%
	Kemampuan Berdiskusi	10%		Kemampuan Berdiskusi	20%	
	Sikap dan Etika Berdiskusi	20%		Sikap dan Etika Berdiskusi	20%	
	Kerjasama Kelompok	15%		Kerjasama Kelompok	25%	
	Keaktifan Menjawab Pertanyaan	25%		Keaktifan Menjawab Pertanyaan	25%	

<b>Kelompok</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>SIKLUS I Nilai</b>	<b>Skor</b>	<b>Aspek Penilaian</b>	<b>SIKLUS II Nilai</b>	<b>Skor</b>
<b>2</b>	Kemampuan Berdiskusi	15%	80%	Kemampuan Berdiskusi	25%	95%
	Sikap dan Etika Berdiskusi	20%		Sikap dan Etika Berdiskusi	25%	
	Kerjasama Kelompok	20%		Kerjasama Kelompok	20%	
	Keaktifan Menjawab Pertanyaan	10%		Keaktifan Menjawab Pertanyaan	15%	
<b>3</b>	Kemampuan Berdiskusi	20%	70%	Kemampuan Berdiskusi	25%	85%
	Sikap dan Etika Berdiskusi	20%		Sikap dan Etika Berdiskusi	20%	
	Kerjasama Kelompok	20%		Kerjasama Kelompok	25%	
	Keaktifan Menjawab Pertanyaan	15%		Keaktifan Menjawab Pertanyaan	15%	
<b>4</b>	Kemampuan Berdiskusi	15%	60%	Kemampuan Berdiskusi	15%	70%
	Sikap dan Etika Berdiskusi	10%		Sikap dan Etika Berdiskusi	25%	
	Kerjasama Kelompok	15%		Kerjasama Kelompok	15%	
	Keaktifan Menjawab Pertanyaan	20%		Keaktifan Menjawab Pertanyaan	25%	
<b>5</b>	Kemampuan Berdiskusi	20%	80%	Kemampuan Berdiskusi	20%	90%
	Sikap dan Etika Berdiskusi	20%		Sikap dan Etika Berdiskusi	25%	

Kelompok	Aspek Penilaian	SIKLUS I Nilai	Skor	Aspek Penilaian	SIKLUS II Nilai	Skor
	6	Kerjasama Kelompok		20%	65%	
Keaktifan Menjawab Pertanyaan		15%	Keaktifan Menjawab Pertanyaan	15%		
Kemampuan Berdiskusi		15%	Kemampuan Berdiskusi	20%		
Sikap dan Etika Berdiskusi		25%	Sikap dan Etika Berdiskusi	25%		
Kerjasama Kelompok		10%	Kerjasama Kelompok	15%		
<b>Persentase (%) rata-rata</b>			<b>69%</b>	<b>Persentase (%) rata-rata</b>		<b>81,5%</b>

Tabel diatas merupakan hasil observasi dan penelitian yang kami dapatkan selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di jenjang Sekolah Dasar pada kelas V SDN Sukaharja 1, Telukjambe Timur.

Pada siklus I (Selasa, 23 April 2024) dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), kami menyiapkan tampilan materi berupa *PowerPoint*, permainan interaktif dengan menggunakan *WordWall*, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berupa lembar mencari kata yang dikerjakan dengan teknik pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada siklus I, sebelum memulai pelajaran kondisi peserta didik terlihat pasif. Hanya terdapat dua peserta didik yang memiliki semangat belajar, terlihat dari pendidik yang bertanya mengenai materi ajar pada pertemuan sebelumnya, dan dua peserta didik tersebut mampu dan berani untuk menjawab pertanyaan.

Pada siklus I pendidik memakai metode ceramah dan model tanya jawab, tetapi respon siswa sangat minim ketika pendidik menggunakan metode ceramah, terlihat dari ekspresi peserta didik yang tidak semangat dan mengantuk menyebabkan peserta didik sibuk sendiri dan tidak mendengarkan pendidik menjelaskan materi mengenai ibadah haji. Kemudian pada sesi berikutnya yaitu penguatan materi dapat dilihat perubahan yang signifikan terhadap respon peserta didik, ketika penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Jumlah siswa di kelas V terdapat 30 peserta didik, pengajar membagi seluruh peserta didik menjadi 6 tim yang tiap-tiap tim terdiri dari 5 peserta didik. Setelah terbaginya kelompok peserta didik mulai menyusun strategi di kelompoknya masing-masing. Kemudian saat sesi pendidik menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) respon dari para murid menjadi sangat antusias, adapun pada sesi

penguatan materi pendidik menggunakan aplikasi *WordWall* yang dimana dalam permainan *WordWall* tersebut tiap kelompok berebut untuk menentukan kotak yang dipilih dari masing-masing kelompok sehingga membuat para peserta didik menjadi sangat antusias dibanding saat penyampaian materi dengan metode ceramah. Lalu dilanjut dengan memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berupa lembar mencari kata, pada LKPD ini peserta didik menjadi lebih sangat antusias, adapun masing-masing perwakilan kelompok berebut dalam mengambil lembar LKPD berupa mencari kata yang sudah disiapkan oleh pendidik, kemudian masing-masing kelompok berkompetensi untuk lebih dahulu dalam mengerjakan, menyelesaikan dan mengumpulkan.

Pada siklus II, Para peneliti melakukan peningkatan dalam metode ajar berupa penyampaian materi mengenai Ibadah Kurban yang hanya mencakup poin-poin penting dengan metode ceramah yang menggunakan media *Powerpoint*, lalu penjelasan lebih dalam mengenai materi dilakukan pada sesi pembelajaran *Cooperative Learning* model *Teams Games Tournament* (TGT). Terlihat kemajuan dalam konsentrasi siswa terhadap materi ajar yang mana peserta didik mampu fokus mencermati materi yang disampaikan karena penjelasan yang tidak menggunakan kalimat panjang dan rumit, dan hanya terpusat pada poin-poin penting.

Pada siklus II, untuk *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT), pengajar mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berupa lembar teka-teki silang, dan permainan kuis yang menggunakan media interaktif berupa *Wordwall*. Pada tahap sebelumnya yaitu siklus I, tampak kondisi peserta didik yang masih banyak pasif dalam menjawab dan berdiskusi. Namun pada siklus II, terlihat peningkatan kepercayaan diri peserta didik dalam menjawab dan berdiskusi kelompok, sehingga terjalinnya kerjasama yang kuat antar anggota kelompok. Faktor peningkatan yang terjadi disebabkan karena penyampaian materi oleh pendidik yang lebih memperhatikan poin penting materi ajar sehingga tidak terpeka pada metode ceramah, dan terjadi peningkatan kepercayaan diri karena adanya semangat bersaing untuk mendapatkan *reward*.

Pada siklus II setelah pendidik menyampaikan materi mengenai Ibadah Kurban, disela sela penyampaian materi oleh pendidik, pendidik melakukan *ice breaking* kepada peserta didik untuk membangun semangat para murid dan melatih fokus peserta didik. Selanjutnya pendidik mengulas kembali materi yang telah disampaikan kepada para siswa dan pengajar memberikan sesi tanya jawab kepada para peserta didik, adapun murid yang mampu menjawab pertanyaan dari pendidik diberikan *reward* agar mampu memacu motivasi dan kepercayaan diri peserta didik yang lain.

Dalam pembagian kelompok, pendidik membagi kelompok yang sama seperti pada siklus I kemudian pendidik menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berupa lembar teka teki silang. Adapun masing-masing perwakilan kelompok berebut untuk mengambil lembar teka teki silang kemudian setiap kelompok berdiskusi, menyelesaikan, serta mengumpulkan LKPD. Setelah itu, pendidik mengulang kembali sesi tanya jawab yang mencakup pertanyaan pertanyaan yang ada pada lembar LKPD dan membagi rata reward pada setiap kelompok. Lalu penggunaan media interaktif *WordWall* untuk penguatan

materi yang mana masing-masing kelompok berebut untuk memilih kotak dari sebuah aplikasi *WordWall* tersebut dan berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang berada dikotak yang telah dipilih dari kelompok tersebut.

Setelah dilakukannya kedua siklus antara siklus I dan siklus II, terdapat peningkatan yang sangat signifikan. Pada siklus I fokus peserta didik mudah teralihkan disebabkan dari penyampaian materi pendidik yang terlalu banyak menggunakan metode ceramah. Lalu LKPD yang pendidik sajikan terlalu monoton sehingga menyebabkan para peserta didik kurang antusias dalam mengerjakan lembar LKPD yang berupa mencari kata. Adapun pada siklus II, semangat serta antusias peserta didik menjadi lebih meningkat, pendidik melakukan penyederhanaan penyampaian materi yang mana cukup menyampaikan poin-poin penting dan utama, lalu dikuatkan kembali ketika *Cooperative Learning* model *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung. Pendidik juga memberikan adanya pembaharuan pada lembar LKPD yang berupa teka teki silang yang mencakup pertanyaan-pertanyaan yang lebih menantang, dikarenakan pada siklus I LKPD yang pendidik sajikan terlalu mudah sehingga peserta didik cenderung meremehkan hal tersebut yang menyebabkan minimnya daya tarik setiap kelompok dalam bersaing. Pada siklus I, setiap peserta didik dan kelompok yang mampu menjawab pertanyaan, pendidik memberikan apresiasi berupa ungkapan baik seperti: “*kamu keren*”, “*kamu hebat*”, “*wah pintar sekali*”, “*wih jago banget*”, dll. Namun ternyata apresiasi yang pendidik berikan masih saja kurang karena yang aktif masih peserta didik yang sama. Hal tersebut menjadi pertimbangan kami untuk memberikan apresiasi yang tidak hanya melalui ungkapan baik tetapi juga dengan memberikan *reward*. Pada siklus II kami menerapkan pemberian *reward* kepada peserta didik dan kelompok yang berani dan mampu menjawab pertanyaan yang pendidik berikan. Terjadinya peningkatan hasil pada siklus II terjadi peningkatan disebabkan terjadinya persaingan kelompok untuk mendapatkan *reward* sehingga memacu kepercayaan diri tiap peserta didik.

Pada tabel persentase yang telah kami paparkan bahwasannya pada tahap awal skor rata-rata yang tercatat yaitu 69% sedangkan pada tahap selanjutnya yaitu 81,5%. Terjadi peningkatan kepercayaan diri tiap kelompok yang mencakup dari aspek penilaian yang telah kami sajikan, yaitu 12,5%.

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ialah 70%. Dari 6 kelompok yang telah terbagi, ada 67% yang masuk kriteria Tuntas (T), dan terdapat 33% yang masuk kriteria Tidak Tuntas (TT).

## Simpulan

Berdasarkan hasil observasi dan penelitian yang berlangsung selama proses pembelajaran Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di kelas V SDN Sukaharja 1, Telukjambe Timur, didapati kesimpulan bahwa terlihatnya peningkatan yang signifikan antara siklus I dan siklus II dengan menerapkan teknik *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada siklus I, terjadi kendala dalam fokus peserta didik yang mudah teralihkan akibat penyampaian materi yang terlalu banyak menggunakan metode ceramah.

Selain itu, kurangnya antusiasme dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menyebabkan kurangnya efektivitas pembelajaran. Namun, setelah menerapkan metode Pembelajaran kooperatif model Team Games Tournament (TGT) dalam penguatan materi, terjadi peningkatan yang signifikan dalam respon peserta didik menjadi lebih antusias. Sementara pada siklus II, dilakukan peningkatan dalam penyampaian materi dengan menyederhanakan materi menjadi poin-poin penting dan fokus pada aspek-aspek utama. Hal ini menghasilkan peningkatan konsentrasi respon peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, dengan adanya pemberian reward kepada peserta didik yang aktif dan percaya diri dalam menjawab pertanyaan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kepercayaan diri peserta didik. Dari tabel persentase yang disajikan, terlihat bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata dari 69% pada siklus I menjadi 81,5% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup besar dalam hasil pembelajaran. Meskipun masih terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun terdapat peningkatan dari siklus sebelumnya. Maka, dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan Teknik Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT) proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, konsentrasi, dan kepercayaan diri peserta didik.

### Daftar Pustaka

- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muftadiin*, 7(01).
- Andiwijaya, D., & Liauw, F. (2019, oktober). Pusat Pengembangan Kepercayaan Diri. *Jurnal Stupa*, 1(2).
- Ardiawan, I. K. (2020). *Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan Publikasinya)*. . Nilacakra.
- Azhari, M. T. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Bella, A. (2022, Juli). 10 Fakta tentang Hormon Dopamin. Retrieved from Alodokter: <https://origin1199-www.alodokter.com/10-fakta-tentang-hormon-dopamin>
- De Vries, D. L. (1978). Teams-Games-Tournaments (TGT): Review of Ten Classroom Experiments. *Journal of research and development in education*, 12(1), 28-38.
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Ubhara Jaya.
- Fatiha, K. A. (2023). Analisis Model Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Kecerdasan Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS: Analysis increases students' intelligence. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 64-70.
- Hadi, S., Sholihah, Q., & Warsiman, W. (2022). Pembelajaran Inovatif Pendidikan Karakter Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Meningkatkan Kualitas Sikap, Minat, dan Hasil Belajar Siswa. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 7(4), 905-921., 7(4), 905-921.
- Hanifah, N. (2014). *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. Upi Press.

- Hardimansyah, H. (2021). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Negeri Putussibau. . *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 143-156.
- Hartawan, I. M. (2022). Pengembangan karakter anak usia dini melalui pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 10(1), 93-98.
- Madya, S. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. . Bandung: Alfabeta.
- Muparok, A. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Mempertahankan Kemerdekaan RI Melalui Media Visual Pada Pembelajaran IPS: Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN 3 Cikatomas Kecamatan Cikatomas Kabupaten Tasikmalaya. Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Namiri, Z., Patimah, S., Subandi, & Makbulloh, D. (2023). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di SMP IT Ar-Raihan Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 07(02).
- Nengah, I. D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Catur Pariksa Dipadukan Dengan Diskusi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Widya Sastra Pendidikan Agama Hindu*, 3(1).
- Nurhayati, Y. (2017). Peningkatan Prestasi Belajar Kesenian dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kelompok dengan Cara Menyangkal pada Siswa Kelas VII Semester Ganjil SMPN 1 Ciniru Kabupaten Kuningan Tahun Pelajaran 2014/2015. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, , 4(1).
- Ramadhan, A. &. (2022). Penelitian tindakan kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran dengan berbasis kearifan lokal dan penulisan artikel ilmiah sesuai dengan kurikulum tahun 2013 di madrasah tsanawiyah darul hikmah medan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 121-128.
- Rizal, M. D., Malia, J., Septiyani, A. S., Yulianawati, & Undari, L. (2023, November). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Kepercayaan Diri Siswa Menggunakan Metode Think Pair Share. *Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 169-177.
- Rogers, D. R. (2011). The Roles of Dopamine and Serotonin in Decision Making: Evidence from Pharmacological Experiments In Humans. *Journal npg*.
- Sunyiati. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Senilai Melalui Model Realistic Mathematics Education Siswa Kelas IV SDN 44 Bengkulu Tengah. *Jurnal PGSD*, 14(1).
- Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 6(1).
- Widhiastuti, R., & Fachrurrozie. (2014, Juni). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(1), 48-56.
- Widoyoko, E. P. (2004, September). Penelitian tindakan kelas dan pengembangan profesi guru. Universitas Muhammadiyah Purworejo, 14.

Yenimar. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Melalui Penggunaan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 44-51.