

Penerapan Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe
TGT (Team Games Tournament)
Berbasis Liveworksheets Untuk
Meningkatkan Minat Belajar
PKN Siswa Kelas IV SDIT
Muhammadiyah 01 Kotapinang
by Nurhabibah Harahap

Submission date: 13-Aug-2024 09:40AM (UTC+0700)

Submission ID: 2431329694

File name: VOL_2_NO_4_OKTOBER_2024_HAL_149-157.docx (94.83K)

Word count: 2874

Character count: 18365

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbasis *Liveworksheets* Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang

Nurhabibah Harahap^{1*}, Deprizon², Wismanto³, Radhiyatul Fithri⁴, Salman⁵, Sakban⁶

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Riau,
Indonesia

Email : Nurhabibah60@gmail.com¹, Deprizon@umri.ac.id², Wismanto@umri.ac.id³,
Radhiyatulfithri@umri.ac.id⁴, Salman@umri.ac.id⁵, Sakban@umri.ac.id⁶.

Alamat: Jl. Tuanku Tambusai, Simpang Komersil SKA, Kota Pekanbaru, Riau

*Korespondensi penulis : Nurhabibah60@gmail.com

Abstract: *This research is motivated by the low interest of students in learning Civics subjects because students feel bored, fed up with learning carried out using the lecture method so that students are not interested in participating in learning. This study aims to increase the interest of fourth grade students of SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang in Civics subjects by implementing a cooperative learning model of the TGT (Team Games Tournament) type based on liveworksheets. This research is a classroom action research (PTK). The subjects in this study were 15 fourth grade students of SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. While the object of this research is the application of the TGT (Team Games Tournament) learning model based on liveworksheets media to increase students' interest in learning. This research was conducted in two cycles, each cycle was carried out for two meetings. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The results of the study on the application of the TGT learning model based on liveworksheets in the Civics subject of class IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang are that in cycle I, teacher activity was 81.25% in the good category, student activity was 71.25% in the sufficient category and student learning interest was 72.91% in the sufficient category. In cycle II, the results of the application of the TGT model based on liveworksheets increased, teacher activity was 96.25% in the very good category, student activity was 91.25% in the very good category and student learning interest was 92.91% in the very good category. The results of this study indicate that the application of the TGT (Team Games Tournament) type cooperative learning model based on liveworksheets in class IV SDIT in Civics subjects can increase student learning interest.*

Keyword : *TGT (Team Games Tournament) Learning Model, Liveworksheets Media, Students' Interest in Learning*

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN dikarenakan siswa merasa bosan, jenuh dengan pembelajaran yang dilakukan dengan metode ceramah sehingga siswa tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang pada mata pelajaran PKN dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis *liveworksheets*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang yang berjumlah 15 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbasis media *liveworksheets* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklusnya dilakukan selama dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian penerapan model pembelajaran TGT berbasis *liveworksheets* pada mata pelajaran PKN kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang adalah pada siklus I aktivitas guru 81,25% berada pada kategori baik, aktivitas siswa 71,25% berada pada kategori cukup dan minat belajar siswa 72,91 % berada pada kategori cukup. Pada siklus II hasil penerapan model TGT berbasis *liveworksheets* mengalami peningkatan, aktivitas guru 96,25% berada pada kategori baik sekali, aktivitas siswa 91,25% berada pada kategori baik sekali dan minat belajar siswa 92,91 % berada pada kategori baik sekali. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis *liveworksheets* kelas IV SDIT pada mata pelajaran PKN dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci : Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*), Media *Liveworksheets*, Minat Belajar Siswa

1. PENDAHULUAN

Rendahnya kemampuan belajar dan prestasi pelajar Indonesia dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya minat belajar. Minat belajar merupakan keinginan seseorang untuk ikut serta dalam kegiatan belajar. Minat untuk belajar merupakan salah satu faktor psikologis yang mempengaruhi belajar seseorang (Zahra et al., 2023). Pada saat sekarang ini sangat banyak siswa yang dekat dan di sibukkan dengan teknologi sehingga membuat siswa malas belajar (Amalia Safitri et al., 2020). pembelajaran yang kondusif, dan mampu mengajar dengan menyenangkan.

Perkembangan zaman yang terus berkembang menuntut guru untuk meningkatkan peran dan kemampuannya. Kemampuan guru dalam melaksanakan tugasnya dengan baik di lembaga pendidikan sangat ditentukan oleh kemampuannya. Keterampilan guru harus terus dikembangkan melalui kursus pendidikan, jalur karir, pelatihan, dan pengalaman mengajar. Semakin baik keterampilan guru maka semakin baik pula kualitas keberhasilan pembelajarannya (Arif, 2019). Guru merupakan ujung tombak pendidikan yang memegang peranan penting dalam keberhasilan pendidikan. Guru diharapkan dapat berperan secara ideal, terutama melalui kinerjanya dalam proses pembelajaran (Juliana et al., 2024).

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan dan sangatlah penting. Pendidikan merupakan kewajiban bagi setiap orang, baik pendidikan formal maupun nonformal, karena melalui pendidikan manusia dapat membedakan antara hal yang baik dan buruk (Hafizah et al., 2024). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Pendidikan merupakan salah satu aspek yang menjadikan setiap individu berwawasan luas dan berkembang. Oleh karena itu, aspek ini menjadi hal terpenting bagi setiap individu dalam mempersiapkan diri menghadapi hari-hari kehidupan (Luthfiyyah & Salman, 2024). Belajar merupakan suatu hal yang sangat penting, karena Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11:

وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فانشُرُوا وَرَفَعَ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: "Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat." Q.S Al-Mujadilah:11

Belajar adalah sebuah proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, dengan proses belajar mengajar yang baik akan terbentuk peserta didik yang unggul, cerdas dan dapat memahami pembelajaran dengan baik. Proses pembelajaran akan bermakna jika siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Rizaldi et al., 2020).

Pendidikan juga berperan dalam menunjang pembangunan bangsa dan negara, tenaga pembangunan yang kompeten sesuai dengan kebutuhan ekonomi, sosial dan budaya, penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, keimanan dan ketakwaan juga akan terpenuhi untuk melaksanakan apa yang diatur dalam UUD 1945 dan Pancasila sebagai dasar negara Indonesia (Deprizon et al., 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti, peneliti melihat bahwa siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang pada saat belajar mata pelajaran PKN masih ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru. Hal ini dapat dilihat dari hanya beberapa siswa yang fokus mendengarkan materi, siswa lainnya sibuk dengan aktivitasnya sendiri seperti siswa yang sibuk melipat-lipat kertas, menulis-nulis buku, menggambar, bahkan ada yang siswa yang masih sibuk berbicara dengan teman sebangkunya dan ada juga siswa yang mengantuk saat mengikuti pembelajaran.

Minat belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam proses pembelajaran secara tetap dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan dari orang lain (Rojabiyah & Setiawan, 2019). Rendahnya minat belajar siswa disebabkan beberapa faktor diantaranya, motivasi belajar, sikap guru, keadaan kelas, keluarga, fasilitas sekolah, dan teman pergaulan. Minat belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berkaitan erat dan tidak dapat berdiri sendiri-sendiri. (Korompot et al., 2020).

Minat belajar bisa di tumbuhkan pada siswa dengan melaksanakan proses pembelajaran yang menarik, kreatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif dan kreatif. Model pembelajaran dianggap sebagai pedoman untuk merancang lingkungan dan kegiatan belajar yang kondusif (Purbayanti et al., 2022).

Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini merupakan model pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Rahmawati, 2019). Proses pembelajaran dilaksanakan dengan melakukan belajar sambil bermain

2. METODE PENELITIAN

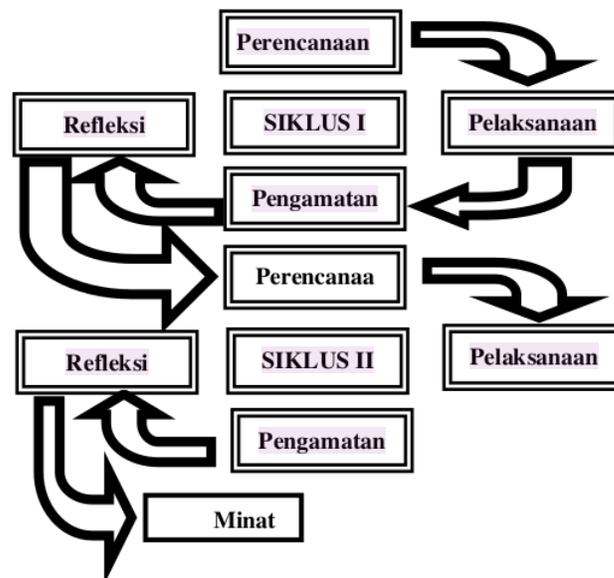
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas berasal dari bahasa Inggris, yaitu *Classrom Action Research* diartikan penelitian dengan tindakan yang dilakukan dikelas (Annury, 2019). Menurut Carr dan Kemmis (1999) dalam (Millah et al., 2023) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu observasi yang dilakukan oleh orang-orang yang terlibat di dalamnya (guru, siswa dan kepala sekolah) dengan menggunakan metode refleksi diri dan bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek pembelajaran yang terjadi dikelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan. Menurut Suharsimi Arikunto (2002) penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P : \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Angka Presentasi
- F : Skor yang diperoleh
- N : Skor maksimal
- 100% : Bilangan Konstanta

Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas



Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa/siswi kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang yang berjumlah 15 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis media *liveworksheets* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti terlebih dahulu menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan lembar observasi minat belajar siswa . Berikut adalah hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbasis media *liveworksheets* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKN;

1. Aktivitas Guru

Tabel 1 Hasil Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II
81,25%	96,25%

Hasil data observasi aktivitas guru diatas menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran PKN materi Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbasis *liveworksheets* ada peningkatan aktivitas guru yang lebih baik dari siklus I. Pada siklus I persentase aktivitas guru 81,25 % berada pada kategori “Baik”, dan pada siklus II persentase aktivitas guru meningkat jadi 96,25 % berada pada kategori “Baik Sekali”.

2. Aktivitas Siswa

Tabel 2 Hasil Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Siklus I	Siklus II
71,25%	91,25%

Hasil data observasi aktivitas siswa diatas menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PKN materi Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbasis *liveworksheets* ada peningkatan aktivitas siswa yang lebih baik dari siklus I. Pada siklus I persentase aktivitas siswa 71,25 % berada pada kategori “Cukup”, dan pada siklus II persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 91,25 % berada pada kategori “Baik Sekali”.

3. Minat Belajar Siswa

Tabel 3 Hasil Minat Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
59,16 %	72,91 %	92,91 %

Hasil data observasi minat belajar siswa diatas menunjukkan bahwa hasil observasi minat belajar siswa dalam pembelajaran PKN materi Negara Kesatuan Republik Indonesia dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berbasis *liveworksheets* ada peningkatan minat belajar siswa yang lebih baik dari siklus I. Pada siklus I persentase siswa 72,91 % berada pada kategori “Cukup”, dan pada siklus II persentase minat belajar siswa meningkat menjadi 92,91 % berada pada kategori “Baik Sekali”.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I aktivitas guru mencapai persentase 81,25 % dengan kategori baik. Guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik, namun guru masih belum terlalu menguasai kelas. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh persentase 72,91 % dengan kategori cukup. Hal ini disebabkan karena masih ada siswa yang belum berminat dalam mengikuti pembelajaran. Siswa masih belum mau terlibat dalam pelaksanaan belajar kelompok, siswa masih malu-malu bertanya terkait hal-hal yang belum dimengerti dan siswa juga belum terlalu memahami penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) . Minat belajar siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang sebelum dilakukan tindakan memperoleh persentase minat belajar 59,16% dengan kategori kurang.

Minat belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa minat belajar mengalami peningkatan dibanding pada saat Pra Siklus. Pada siklus I perolehan minat belajar siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang mencapai persentase 72,91% dengan kategori cukup. Namun, pada siklus I minat belajar siswa belum mencapai target yang diinginkan karena pada saat pelaksanaan pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi, siswa tersebut masih sibuk dengan kegiatannya sendiri. Minat belajar siswa akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Khodijah (2016), adanya minat terhadap suatu hal akan mendorong seseorang mencapai tujuan yang diinginkan sehingga bersedia melakukan aktivitas yang berkaitan dengan yang diminati. Minat belajar siswa juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar *Post Test I*, siswa yang tuntas hanya 7 orang. Nilai rata-rata yang diperoleh 70 masuk dalam kategori

Rendah. Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai nilai KKM. Pelaksanaan tindakan siklus I belum mencapai target yang diinginkan sehingga peneliti memutuskan untuk melanjutkan tindakan yang berikutnya, yaitu siklus II. Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan untuk mencapai hal-hal yang masih belum maksimal pada siklus I dan memperbaikinya sehingga bisa sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II aktivitas guru meningkat dibanding siklus I. Aktivitas guru pada siklus II mencapai persentase 96,25 % dengan kategori baik sekali. Pada siklus II guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan maksimal. Guru sudah mampu menguasai kelas, membimbing siswa dalam melaksanakan kegiatan dengan kondusif.

Pada siklus II aktivitas siswa meningkat dibanding siklus I. Aktivitas siswa siklus II memperoleh persentase 91,25 % dengan kategori baik sekali. Pada siklus II Siswa sudah fokus dalam mengikuti pembelajaran, memperhatikan guru saat menjelaskan materi, sudah aktif bertanya terkait apa yang belum dimengerti, dan siswa sudah memahami pelaksanaan model TGT, sehingga kegiatan proses pembelajaran bisa berlangsung dengan tertib dan lebih kondusif.

Minat belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa minat belajar siklus II meningkat dibanding siklus I. Pada siklus II perolehan minat belajar siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang mencapai persentase 92,91 % dengan kategori baik sekali. Pada siklus II minat belajar sudah mencapai target yang diinginkan. Pada saat pelaksanaan siklus II siswa sudah berminat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari, siswa sudah ikut terlibat dalam kelompok, sudah mau bekerja sama menyelesaikan persoalan dalam kelompok. Siswa terlihat sangat antusias, sangat aktif, sangat tertarik dan terlihat sangat senang dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis *liveworksheets* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari persentase minat belajar yang diperoleh siswa

4. KESIMPULAN

Hasil Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berbasis *liverworksheets* kelas IV SDIT yaitu pada siklus I aktivitas guru 81,25% berada pada kategori baik, aktivitas siswa 71,25% berada pada kategori cukup dan minat belajar siswa 72,91 % berada pada kategori cukup. Pada siklus II hasil penerapan model TGT mengalami peningkatan dibanding siklus I, aktivitas guru 96,25% berada pada kategori baik sekali, aktivitas siswa 91,25% berada pada kategori baik sekali dan minat belajar siswa 92,91 % berada pada kategori baik sekali. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) Berbasis *Liverworksheets* dapat meningkatkan minat belajar PKN siswa kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang

DAFTAR PUSTAKA

- Annury, M. N. (2019). Peningkatan kompetensi profesional guru melalui penelitian tindakan kelas. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama untuk Pemberdayaan*, 18(2), 177. <https://doi.org/10.21580/dms.2018.182.3258>
- Arif, A. (2019). Pelatihan modul pembelajaran menggunakan MS.Word pada guru SMKN 1 Jarai. *Ngabdimas*, 2(1), 31–38. <https://doi.org/10.36050/ngabdimas.v2i1.224>
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Deprizon, D., Fithri, R., Wismanto, W., Baidarus, B., & Refika, R. (2023). Sistem perencanaan manajemen pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 (MIN 2) Pekanbaru. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v9i1.800>
- Hafizah, N., Yuni, K. W., Ulfani, S. M., Sari, R. K., & Wismanto, W. (2024). Peran pendidikan agama Islam dalam membentuk karakter religius peserta didik. *Repository UIN Aizu*, 5(2), 29–42. http://repository.uinsaizu.ac.id/3872/2/COVER_BAB_I_BABV_DAFTAR_PUSTAKA.pdf
- Juliana, Sakban, & Deprizon. (2024). Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan karakter kemandirian peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas III SDN 167 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*, 3.
- Khodijah. (2016). *Psikologi pendidikan*. Rajawali Pers.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Luthfiyyah, S., & Salman. (2024). Peran pendidik dalam menghubungkan kecerdasan emosional dan kreativitas terhadap kemandirian belajar anak. *Progressive of Cognitive and Ability*, 3(1), 23–33. <https://doi.org/10.56855/jpr.v3i1.853>

- Millah, A. S., Apriyani, A., Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Purbayanti, R. L., Suherdiyanto, & Veriansyah, I. (2022). Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran student facilitator and explaining pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 03 Sukadana Kabupaten Kayong Utara. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 1(1), 22–29.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmawati, R. (2019). Teams games tournament (TGT) sebagai strategi mengaktifkan kelas dengan mahasiswa yang mengalami hambatan komunikasi. *JPK (Jurnal Pendidikan Khusus)*, 14(2), 70–76. <https://doi.org/10.21831/jpk.v14i2.25169>
- Rizaldi, D. R., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). PhET: Simulasi interaktif dalam proses pembelajaran fisika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 10–14. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.103>
- Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2019). Analisis minat belajar siswa MTs kelas VII dalam pembelajaran matematik materi aljabar berdasarkan gender. *Journal On Education*, 1(2), 458–463.
- Safitri, A. Y., Baedowi, S., & Sari Setianingsih, E. (2020). Pola asuh orang tua di era digital berpengaruh dalam membentuk karakter kedisiplinan belajar siswa kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 508–514.
- Zahra, A., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan minat belajar peserta didik melalui media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22649–22657.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang

ORIGINALITY REPORT

21%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	blog.uad.ac.id Internet Source	1%
2	Nourma Yulita, Mustika Setyaningrum. "Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Card Sort dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X", KULIDAWA, 2023 Publication	1%
3	journal.umg.ac.id Internet Source	1%
4	Yulita Karla Mulyaningsih, Ahid Hidayat. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG ANGKA MELALUI MEDIA PAPAN FLANEL", JURNAL RISET GOLDEN AGE PAUD UHO, 2020 Publication	1%
5	ejournal.upi.edu Internet Source	1%

6	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1 %
7	mail.jptam.org Internet Source	1 %
8	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	1 %
9	journal2.uad.ac.id Internet Source	1 %
10	jtam.ulm.ac.id Internet Source	1 %
11	Submitted to IAIN Bukit Tinggi Student Paper	1 %
12	repository.ump.ac.id Internet Source	1 %
13	www.gururema.com Internet Source	1 %
14	Submitted to Bali Island School Student Paper	1 %
15	www.jurnal-umbuton.ac.id Internet Source	1 %
16	ejournal-fip-ung.ac.id Internet Source	1 %
17	repository.unmas.ac.id Internet Source	1 %

18	rudy-unesa.blogspot.com Internet Source	1 %
19	journal.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
20	syamsufkipuntad.blogspot.com Internet Source	1 %
21	semnas.univpgri-palembang.ac.id Internet Source	1 %
22	jurnal.itbsemarang.ac.id Internet Source	1 %
23	Nurul Fitriani, Muhsinah Annisa. "Kombinasi Model Project Based Learning, Course Review Horay Berbasis STEM Meningkatkan Hasil Belajar", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2024 Publication	1 %
24	yogajaya87.wordpress.com Internet Source	1 %
25	aksara.unbari.ac.id Internet Source	1 %
26	icm2e.fmipa.unp.ac.id Internet Source	1 %
27	repositori.usu.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Berbasis Liveworksheets Untuk Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
