PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS APLIKASI *PLICKERS* TERHADAP KEMAMPUAN *RESILIENCE* PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS III SDN 4 PADOANG-DOANGAN

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

NUR FITRI RESKIANI

921862060062

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS APLIKASI *PLICKERS* TERHADAP KEMAMPUAN RESILIENCE PADA MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS III SDN 4 PADOANG-DOANGAN

Atas Nama Saudara :

Nama : Nur Fitri Reskiani

NIM : 921862060062

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, memenuhi syarat untuk diseminarkan.

Pangkajene, 25 November 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
AMRULLAH MAHMUD, S.Pd., M.Pd.	**RURI MUHAMMAD PD, S.Pd., Gr., M.Pd.**

Diketahui oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, S.H., M.H.	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd**

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh Panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana.

Disahkan Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

AZZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua : Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd (.....)

Sekretaris : Ruri Muhammad PD, S.Pd., Gr., M.Pd (.....)

Penguji : 1. A. Shyam Sarjani Alam, S.T., S.Pd., M.Pd (.....)

2. Rustinah, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing : 1. Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd (.....)

2. Ruri Muhammad PD, S.Pd., Gr., M.Pd (.....)

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nur Fitri Reskiani
NIM	: 921862060062
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Aplikasi *Plickers* Terhadap Kemampuan *Resilience* Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III SDN 4 Padoang-Doangan.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri.

Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, 25 November 2025

Yang membuat pernyataan

Nur Fitri Reskiani

921862060062

MOTTO

“Tidak ada keberhasilan tanpa perjuangan, tidak ada hasil tanpa proses, dan tidak ada kesuksesan tanpa doa”.

PERSEMBAHAN

“Skripsi ini saya persembahkan kepada orang tua tercinta atas doa, kasih sayang, dan dukungan yang tak pernah terputus. Terima kasih atas pengorbanan dan keikhlasan yang menjadi kekuatan terbesar dalam penyelesaian skripsi ini”.

ABSTRAK

Nur Fitri Reskiani, 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Aplikasi *Plickers* Terhadap Kemampuan *Resilience* Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III SDN 4 Padoang-Doangan. Skripsi dibimbing oleh Amrullah Mahmud dan Ruri Muhammad P D, Program Studi Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi *Plickers* terhadap kemampuan *resilience* siswa dalam mata pelajaran IPS kelas III SDN 4 Padoang-Doangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara, dan observasi. Analisis data menggunakan model Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Subjek penelitian terdiri dari 15 siswa kelas III. Instrumen penelitian berupa angket kemampuan resilience (30 item pernyataan), pedoman wawancara, serta lembar observasi keterlaksanaan model TGT berbasis *Plickers*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan *resilience* kategori tinggi (10 siswa), sedang (3 siswa), dan rendah (2 siswa). Pelaksanaan model pembelajaran TGT berbasis aplikasi *Plickers* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta ketangguhan siswa dalam menghadapi kesulitan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis aplikasi *Plickers* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan *resilience* siswa dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: *Team Games Tournament, Plickers, Resilience.*

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga penelitian ini dapat menyelesaikan. penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam. Dengan harapan semoga mendapatkan syafaatnya kelak. Skripsi yang judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbasis Aplikasi Plickers Terhadap Kemampuan Resilience Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III SDN 4 Padoang-Doangan.". Ini disusun guna memenuhi tugas dan persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan ilmu pendidikan STKIP Andi Matappa. Penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan dukungan baik moral maupun material dari berbagai pihak. Maka kesempatan ini dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa, yang telah menaungi kami dalam mengecap pendidikan yang penuh hikmah ini.

2. A. Zam Immawan Alam, S.H.,M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, yang menjadi figure dalam menumbuhkan banyak inspirasi kepada kami selama menuntut ilmu.

3. Firda Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.

4. Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd dan Ruri Muhammad P D, S.Pd., Gr., M.Pd selaku Pembimbing 1 dan II yang begitu sabar dan tulus meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu pengetahuan begitu banyak kepada penulis, semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala selalu melimpahkan segala kebaikan kepada Bapak dan Sekeluarga.

5. A. Shyam Sarjani Alam, ST., S.Pd., M.Pd dan Rustinah, S.Pd., M.Pd selaku Penguji I dan Penguji II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Seluruh Bapak Ibu Dosen dan Staf Tata Usaha STKIP Andi Matappa, yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu yang telah mendidik, membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pemahaman yang tak ternilai selama di bangku kuliah. Hanya ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya dan do'a yang setulus-

tulusnya yang dapat penulis berikan. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala memberikan pahala yang berlipat ganda atas segala kebaikan Bapak dan Ibu dosen

7. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moral selama kuliah serta selalu memanjatkan Do'a yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.

8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2021 STKIP Andi Matappa Pangkep yang telah memberikan kasih sayang, semangat, masukan dan pengalamannya selama ini.

Kepada mereka semua penulis tidak dapat memberikan apa-apa, hanya ucapan terima kasih yang dapat penulis sampaikan. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan dan selalu melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya kepada mereka semua. Pada akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, karena sebagai manusia biasa tentunya kita tidak luput dari kehilafan, sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi wawasan serta kesempatan dimasa mendatang. Aamiin.....

Pangkajene, 25 November 2025

Penulis

NUR FITRI RESKIANI

DAFTAR ISI

SAMPUL ii

LEMBAR PENGESAHAN iii

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI iv

KEASLIAN SKRIPSI v

MOTTO vi

ABSTRAK vii

ABSTRACT viii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 9

C. Tujuan Penelitian 9

D. Manfaat Penelitian 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA 11

A. Kajian Pustaka 11

B. Penelitian Relevan 31

C. Kerangka Pikir 34

BAB III METODE PENELITIAN 37

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 37
B. Deskripsi Fokus 38
C. Lokasi Dan Waktu Penelitian 38
D. Subjek Penelitian 38
E. Instrumen Penelitian 39
F. Prosedur Pengambilan Data 42
G. Teknik Analisis Data 45
H. Pengecekan Keabsahan Data 46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 47
A. Hasil Penelitian 47
B. Pembahasan 69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 95
A. Kesimpulan 95
B. Saran 96
DAFTAR PUSTAKA 97
LAMPIRAN 102
RIWAYAT HIDUP 195

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Subjek Penelitian	39
3.2	Pedoman Wawancara	40
3.3	Kategorisasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran	43
3.4	Kategorisasi Kemampuan *Resilience*	44
4.1	Hasil Data Angket	48
4.2	Hasil Wawancara Siswa	50
4.3	Hasil Wawancara Siswa	51
4.4	Hasil Wawancara Siswa	52
4.5	Hasil Wawancara Siswa	54
4.6	Hasil Wawancara Siswa	55
4.7	Hasil Wawancara Siswa	56
4.8	Hasil Wawancara Siswa	57
4.9	Hasil Wawancara Siswa	58
4.10	Hasil Wawancara Siswa	59
4.11	Hasil Wawancara Siswa	60
4.12	Hasil Wawancara Siswa	61
4.13	Hasil Wawancara Siswa	62
4.14	Hasil Wawancara Siswa	64
4.15	Hasil Wawancara Siswa	65
4.16	Hasil Wawancara Siswa	66
4.17	Keterlaksanaan Model Pembelajaran	68

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Nama	Halaman
2.1	*QR Code*	22
2.2	Kerangka Pikir	36
4.1	Hasil Data Angket	47
4.2	Hasil Wawanacara Siswa	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi	104
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	123
Lampiran 3. Lembar Kerja Siswa	132
Lampiran 4. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran	156
Lampiran 5. Hasil Wawancara Siswa	162
Lampiran 6. Hasil Angket Siswa	171
Lampiran 7. Persuratan	179

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses penanaman nilai-nilai dan karakter yang harus dimiliki oleh setiap individu. Sesuai dengan apa yang diamanahkan pada pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 yang menyatakan pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya seluruh potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan juga berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Afriyadi, (2020:71) pendidikan merupakan suatu usaha untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi jasmani dan rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya, serta sebagai peristiwa penyampaian informasi yang berlangsung dalam situasi komunikasi antar manusia guna mencapai tujuan yang diinginkan. Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam pengembangan kepribadian dan kemampuan individu. Dalam konteks pendidikan yang dijelaskan, pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran bukan hanya sekedar proses penyampaian pengetahuan, tetapi juga merupakan proses interaktif yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi dirinya. Dengan bimbingan yang tepat, pembelajaran dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan berpikir kritis ketika menghadapi tantangan. Festiawan, (2020:3) pembelajaran sudah mendarah daging dalam kehidupan sehari-hari. Namun

masih ada sebagian masyarakat yang belum memahami hakikat pendidikan karena memiliki beberapa ciri yang sulit dibandingkan dengan kegiatan lainnya, apabila ciri-ciri pendidikan tidak terpenuhi maka tidak dapat dianggap sebagai program pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah pembelajaran IPS. Jika dibandingkan dengan pentingnya pembelajaran dalam konteks pendidikan, maka manfaat pembelajaran IPS sangatlah signifikan.

Pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan tentang masyarakat dan budaya, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial dan karakter pada siswa. Gustika et al., (2023:4535) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu cabang ilmu yang dapat meningkatkan kepekaan terhadap lingkungan sekitar dan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, dan politik. Kelas IPS di sekolah dirancang untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik (Nasution & Lubis, 2018:2). Di dalam pembelajaran terdapat sebuah proses pembelajaran. Proses pembelajar merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan pemahaman atau tingkat pemahaman seseorang melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Idrus, (2019:920) proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan pengajaran dan prosedur evaluasi untuk menentukan sampai pada titik mana hasil belajar siswa dapat dicapai dalam kaitannya dengan materi pelajaran atau materi yang telah

diselesaikan. Proses ini mencakup berbagai metode dan pendekatan yang digunakan pendidik dalam menyajikan materi serta bagaimana siswa menerima, memahami, dan menerapkan informasi tersebut. Pembelajaran IPS memerlukan metode yang tepat agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas IPS yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran dimana siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang terdiri dari empat sampai enam siswa dengan kemampuan, suku/ras, dan jenis kelamin yang berbeda-beda (Fauzi & Masrupah, 2024:12). Hikmah et al., (2018:48) . *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran dimana siswa dibagi dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang dengan kemampuan, jenis kelamin, suku atau afiliasi yang berbeda. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada empat fase TGT yaitu pengajaran, pembelajaran kelompok, bimbingan belajar/kompetisi dan penghargaan kelompok. Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif TGT, keterampilan kognitif dan sosial dapat dicapai dengan lebih mudah (Siregar & Putri, 2022:32). Alawiyah et al., (2023:71) Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran karena permainan membuat siswa bersemangat dalam proses pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan gagasannya

dalam memecahkan masalah selama proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan sikap saling tolong menolong dan kerja sama antar siswa dalam pembelajaran, serta membuat siswa lebih tertarik selama proses pembelajaran berlangsung dan siswa tidak mudah merasa bosan.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena media pembelajaran dapat membantu menumbuhkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai media ajar yang disesuaikan dengan materi ajar sehingga membantu pendidik melakukan pembelajaran di kelas agar kelas tidak menjadi membosankan dan monoton. Media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai stimulus belajar peserta didik. Huda, (2022:4) untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang aktif, komunikatif, dan kreatif. Materi ajar atau sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. Ini pasti memudahkan peserta didik untuk memahami apa yang diajarkan. Seiring perkembangan zaman, teknologi menjadi hal yang paling penting bagi aspek kehidupan manusia, tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi semakin hari semakin pesat dan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan tidak hanya orang tua/orang dewasa tetapi bahkan anak-anak (Rubyanti, 2022:98). Penggabungan teknologi dengan pendidikan di harapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, hasil belajar siswa, motivasi siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menarik. Contoh

penggabungan teknologi dengan pendidikan yaitu dengan mengimplementasikan aplikasi *Plickers* menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (tgt).

Plickers merupakan aplikasi berbasis sistem respon interaktif (*Interactive Response System*) yang dapat dipergunakan untuk mengirimkan respons pendidik dari peserta didik melalui perangkat seluler, komputer dan kartu dengan memanfaatkan QR Code (Çetin & Solmaz, 2017:29).Yunita et al., (2021:96) *Plickers* merupakan alat pendukung yang dapat digunakan oleh guru agar dapat memberikan penilaian dan mengumpulkan data dari hasil penilaian secara *real - time* dengan menciptakan suasana yang menyenangkan. Tan & Tasir, (2022:4) menjelaskan bahwa aplikasi *Plickers* merupakan kegiatan belajar mengajar siswa menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti ujian untuk meningkatkan dan menikmati ujian. Cara Kerja Sistem Plickers ; (1) Persiapan oleh guru: guru membuat akun di https://www.plickers.com, menambahkan kelas dan daftar siswa, mencetak kartu *Plickers* (setiap kartu memiliki pola unik seperti *QR code* dan sudut A, B, C, D), menyusun soal (biasanya pilihan ganda atau benar/salah) di dalam akun *Plickers*, (2) Pelaksanaan di Kelas: guru menayangkan soal di layar proyektor melalui komputer (terhubung ke internet), siswa menjawab dengan memegang kartu mereka sesuai pilihan jawaban: A di atas = jawaban A, B di atas = jawaban dan seterusnya, guru memindai seluruh kelas dengan kamera *smartphone*/tablet melalui aplikasi *Plickers*, aplikasi otomatis mengenali jawaban setiap siswa

dengan merebutkan poin tertinggi dalam menjawab permasalahan, permainan dapat merupa kuis atau pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran dan dapat digabungkan dengan media pembelajaran apa pun. Untuk itu peneliti menggabungkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan teknologi aplikasi *Plickers* agar pembelajaran di kelas semakin menarik.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Berbasis Aplikasi *Plickers* Terhadap Kemampuan *Resilience* Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas III SDN 4 Padoang-Doangan".

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi *Plickers* terhadap kemampuan *Resilience* pada mata pelajaran IPS siswa di kelas III SDN 4 Padoang-Doangan?.

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi *Plickers* terhadap kemampuan *Resilience* pada mata pelajaran IPS siswa di kelas III SDN 4 Padoang-Doangan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran

a) Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran perlu dipahami oleh guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, tekanan utama yang berbeda-beda (Sulistio & Haryanti, 2022:1). M. Hosnan (Amalia et al., 2023:2) Model adalah prosedur yang sistematis tentang pola belajar untuk mencapai tujuan belajar serta sebagai pedoman bagi pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah segala cara yang digunakan guru untuk memandu proses pembelajaran dan memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Model pembelajaran sangat efektif dalam meningkatkan kualitas kegiatan mengajar karena dalam kegiatan mengajar siswa didorong untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan diharapkan menggunakan bakatnya untuk mengamati secara dekat, kerja sama tim, dan kolaborasi dalam suasana kelompok.

b) Karakteristik Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai kedalaman lebih dari strategi metode dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran karena merupakan jenis pembelajaran yang dikenal dengan rencana pembelajaran disebut menggunakan model pembelajaran ketika mempunyai empat ciri khas tertentu yaitu, rasional teoritik yang logis, landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai), tingkah laku yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil, serta lingkungan belajar yang perlu dibenahi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai Octavia, S. A(Amalia et al., 2023:6).

c) Tujuan Model Pembelajaran

Pangestu (2019:125) mengungkapkan bahwa tujuan dari adanya media pembelajaran, yaitu:

a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan ketrampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar
b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar
c. Menumbuhkan sikap dan ketrampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu
d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik
e. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran
f. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

d) Aspek-aspek Model Pembelajaran

Evolusi model pembelajaran dari waktu ke waktu telah mengalami perubahan, Komalasari (Amalia et al., 2023:9) yang meliputi berbagai jenis model pembelajaran yang diajarkan kepada siswa. Sebagai contoh beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu,

1. Model pembelajaran pelayanan
2. Model pembelajaran berbasis pemecahan masalah
3. Model pembelajaran berbasis manajemen proyek
4. Model pembelajaran berbasis pengalaman kerja, dan
5. Model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran ini dapat digunakan berdasarkan kebutuhan kelas yang akan diajar. Salah satu model pembelajaran yang akan dibahas adalah model pembelajaran kooperatif. Guru dapat menyesuaikan diri dengan kondisi kelas yang sesuai untuk menjamin pembelajaran berjalan lancar. Model pembelajaran kooperatif adalah jenis model pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui pengajaran kelompok kecil dimana siswa belajar berdampingan satu sama lain.

2. Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament* (TGT)

a) Definisi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournamnent* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif dimana kegiatan belajar siswa diawali dengan memperhatikan penjelasan guru di depan kelas (presentasi kelas), team (belajar kelompok), games (memainkan permainan), kemudian tournament (turnamen akademik) dan terakhir rekognisi tim (Mulyani et al., 2018). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuiskuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka (Sulistio & Haryanti, 2022:38). *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. (Subekha, 2019:10)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis model pembelajaran yang menekankan kerja sama tim antar siswa dalam kelompok kecil. Melalui sistem ini diharapkan setiap siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan kompetisi yang ada dapat menginspirasi siswa

untuk meningkatkan prestasi individu dan kelompoknya, serta keterampilan sosial, kerja tim, dan komunikasi antar siswa.

b) Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Robert E (Subekha, 2019:11) menjelaskan bahwa Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki karakteristik yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, games *tournament* dan penghargaan kelompok yang mengandung unsur permainan education sehingga dapat membuat siswa mengingat konsep dari permainan yang dilakukan serta dapat menambah keterampilan siswa dalam bekerja kelompok.

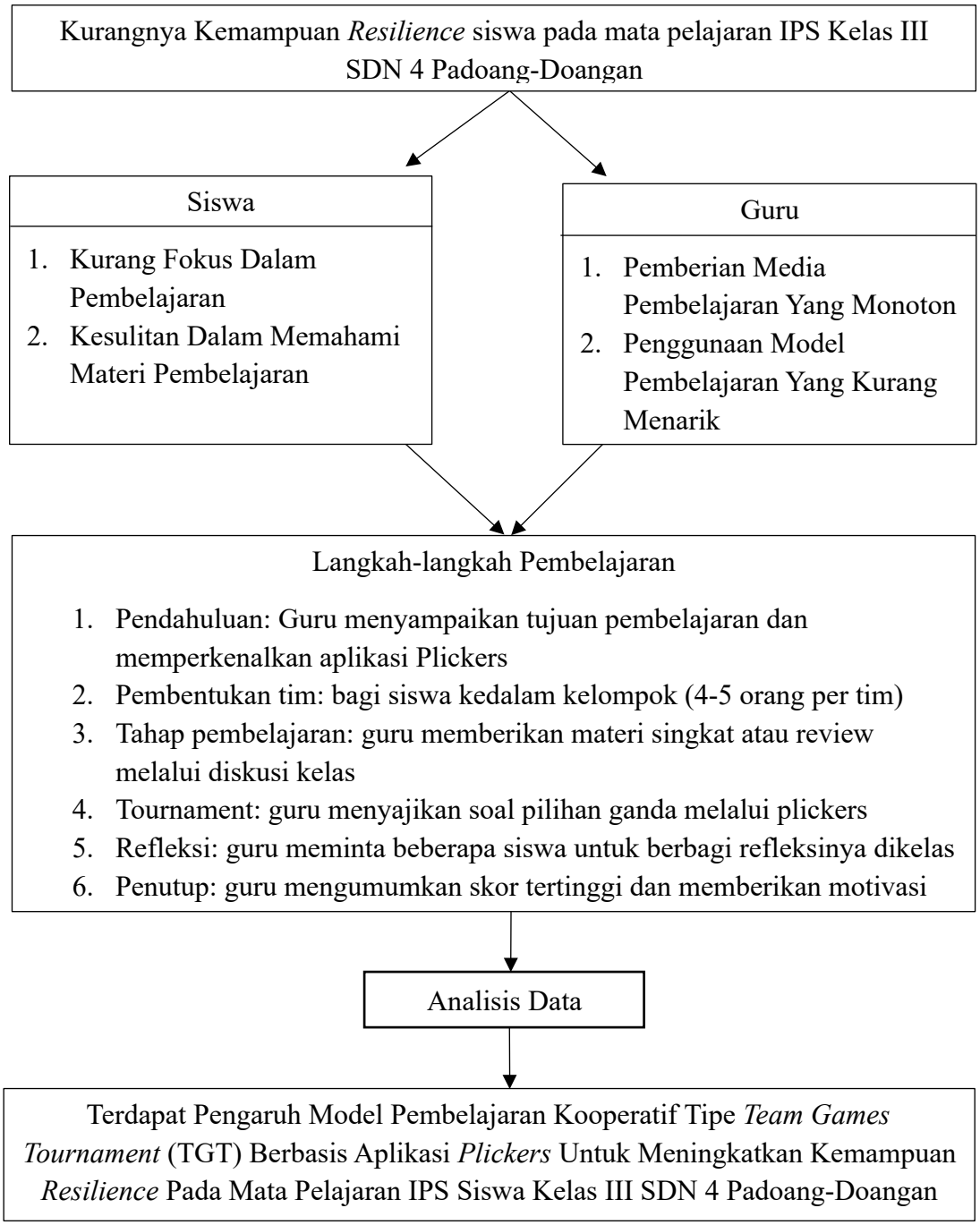
c) Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Adapun tujuan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Maharani, (2020:18) adalah kerjasama antar sesama anggota kelompok dalam satu tim sebagai persiapan menghadapi turnamen yang dipersiapkan antar kelompok dengan pola permainan yang dirancang oleh guru. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

d) Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Rusman (Subekha, 2019:11) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu Pembelajaran awal, *Team*

kemampuan *Resilience* pada mata pelajaran IPS siswa kelas III SDN Padoang-Doangan. Adapun Kerangka Pikir Pada Penelitian Ini Sebagai Berikut:



Gambar 2.2: Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (A. F. Nasution, 2023:34) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena seputar apa yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lainnya secara menyeluruh, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, dalam konteks khusus yang alamiah, dan menggunakan berbagai metode alamiah.

Penelitian deskriptif kualitatif melibatkan penggambaran fenomena atau kenyataan yang dapat terjadi secara alami atau hasil rekayasa manusia. Penelitian ini lebih memusatkan perhatiannya pada kualitas, karakteristik, dan hubungan antara kegiatan tersebut. Penelitian deskriptif kualitatif mencoba untuk membaca dan menjelaskan data yang ada seiring dengan konteks situasi saat ini. Penelitian ini juga mengulas sikap, pertentangan, hubungan, dan pandangan yang dialami oleh kelompok responden. Lagi pula, penelitian deskriptif kualitatif menguraikan situasi apa adanya tanpa memanipulasi variabel yang sedang diteliti.

B. Deskripsi Fokus

Fokus penelitian memiliki manfaat untuk membatasi cakupan objek yang diteliti sehingga peneliti tidak kebingungan dalam menghadapi beragam data yang diperoleh selama penelitian lapangan. Penekanan dalam menentukan fokus penelitian lebih difokuskan pada sejauh mana pentingnya informasi yang dapat diperoleh dari situasi ekonomi dan sosial. Hal ini bertujuan untuk mempersempit ruang lingkup studi kualitatif sambil membantu dalam memilih data yang relevan serta yang tidak relevan. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* berbasis aplikasi *plickers* untuk meningkatkan kemampuan *resilience*.

C. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Padoang-Doangan yang berlokasi di Jl. Hm Arsyad. B, Kelurahan Padoang-Doangan, Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2025/2026. Pemilihan lokasi tersebut didasari karna peneliti pernah ditugaskan dalam program Kampus Mengajar Angkatan 7 yang ditempatkan dilokasi itu selama 4 bulan.

D. Subjek Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021:13).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 4 Padoang-Doangan yang berjumlah 15 siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Gravetter dan Wallnau (2016) yang menyatakan bahwa sampel kecil antara 15-30 masih dapat menghasilkan temuan yang sahih.

Tabel 3.1 Subjek Penelitia

Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
Laki-laki	9
Perempuan	6
Total	15

sumber: data siswa kelas III SDN 4 padoang-doangan

E. Instrumen Penelitian

Arikunto (2021:64) Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah pengumpulan data dan mencapai hasil yang lebih baik, lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga memudahkan penganalisisan data. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan beberapa instrumen yakni, Lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis aplikasi *Plickers*, pedoman wawancara, dan angket kemampuan *resilience*.

1. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbasis Aplikasi *Plickers*

Mengamati secara langsung pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi *Plickers*, untuk melihat sejauh mana komponen-komponen model tersebut diterapkan sesuai perencanaan. Penyusunan

lembar observasi keterlaksanaan dapat berdasarkan *sintaks* model pembelajaran *Team Games Tournament* dan fitur aplikasi *Plickers* (pembentukan tim, penggunaan kuis dengan *Plickers*, pelaksanaan turnamen, dan pemberian penghargaan).

2. Pedoman Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan.

Tabel 3.2 Lembar Pedoman Wawancara

Indikator	Pertanyaan
Mampu mengatur perasaan saat mengalami kesulitan	Apa yang kamu rasakan saat tidak bisa menjawab soal IPS?
	Bagaimana kamu menenangkan diri saat kesulitan belajar?
	Apa yang kamu lakukan agar tetap semangat belajar IPS?
Mampu mengendalikan diri saat terganggu	Apa yang kamu lakukan saat ingin menyerah belajar IPS?
	Bagaimana kamu menahan diri agar tetap belajar saat bosan?
	Ceritakan saat kamu tetap belajar meskipun kesulitan?.
Percaya bahwa hal baik akan terjadi.	Apakah kamu yakin bisa memahami pelajaran IPS?
	Apa yang kamu pikirkan saat kesulitan

	menjawab soal?
	Bagaimana kamu tetap percaya diri dalam belajar IPS?
Peduli terhadap orang dan lingkungan sekitar.	Apa yang kamu lakukan saat temanmu kesulitan belajar IPS?
	Bagaimana kamu membantu teman yang bingung?
Percaya diri bahwa bisa melakukan suatu hal.	Apakah kamu bisa mengerjakan soal IPS sendiri?
	Bagaimana perasaanmu saat berhasil menjawab soal IPS?
	Apa kamu percaya diri saat belajar IPS?
Mencari jalan keluar saat ada kesulitan.	Apa yang membuat kamu kesulitan belajar IPS?
	Bagaimana kamu mencari tahu penyebab kesulitanmu?
	Apa yang kamu lakukan untuk mengatasi kesulitan itu?
Tetap berusaha walaupun sulit.	Apa yang kamu lakukan saat tidak bisa menjawab soal IPS?
	Mengapa kamu tetap mencoba walau soal IPS sulit untuk dijawab?
	Ceritakan pengalamanmu saat terus belajar

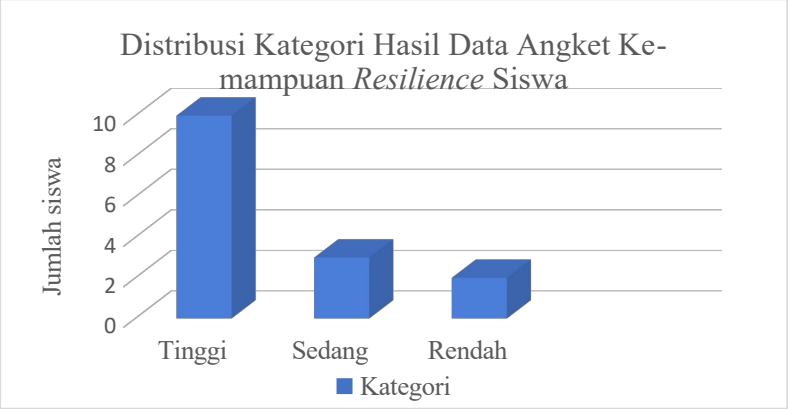
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 17-21 Juli 2025, yakni dengan pemberian angket kemampuan *resilience* terhadap 15 siswa dari kelas III. Kemudian dilakukan wawancara pada subjek siswa yang berjumlah 15 orang. Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Kemampuan *Resilience* Siswa dengan menggunakan angket kemampuan *resilience* berupa pernyataan sebanyak 30 soal. Setelah mengerjakan angket kemampuan *resilience*, setiap subjek akan diwawancarai yang dilakukan satu persatu secara bergantian sehingga peneliti mudah menyimpulkan informasi-informasi yang dibutuhkan terkait kesulitan-kesulitan yang dialami. Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan pembelajaran sebanyak 3 kali pertemuan untuk melihat keterlaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis aplikasi *Plickers*.

1. Data Angket



Gambar 4.1 Hasil Data Angket

Tabel 4.1 Hasil Data Angket

No	Nama	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh	Persentase	Kategori
1	Rk	30	19	64%	Sedang
2	Nb	30	28	94%	Tinggi
3	Ad	30	14	47%	Rendah
4	Dt	30	26	87%	Tinggi
5	Sf	30	21	70%	Sedang
6	Im	30	24	80%	Sedang
7	Rd	30	27	90%	Tinggi
8	Rn	30	28	94%	Tinggi
9	Ns	30	26	87%	Tinggi
10	Fj	30	18	60%	Rendah
11	Al	30	29	97%	Tinggi
12	Ar	30	27	90%	Tinggi
13	Hm	30	30	100%	Tinggi
14	Sr	30	27	90%	Tinggi
15	Av	30	28	94%	Tinggi

Sumber: (Hasil Angket 2025)

Berikut hasil angket (kuisioner) kemampuan *resilience* siswa kelas III dengan jumlah 15 siswa. Dalam pengkategorian siswa dapat dilihat dari hasil nilai tes angket kemampuan *resilience* berdasarkan skor nilai yang mengungkapkan bahwa

skor hasil angket dengan nilai <40% dikategorikan berkemampuan sangat rendah, hasil angket dengan nilai 41-60% dikategorikan berkemampuan rendah, hasil angket dengan nilai 61-80% dikategorikan berkemampuan sedang, dan hasil angket dengan nilai 81-100% dikategorikan berkemampuan tinggi.

Hal ini terlihat dari 10 siswa, yaitu Nb, Dt, Rd, Rn, Ns, Al, Ar, Hm, Sr, Av, yang memperoleh skor antara 87% hingga 100% sehingga tergolong dalam kategori tinggi. Selanjutnya, sebanyak 3 siswa yakni Rk (64%), Sf (70%), dan Im (80%) berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa kemampuan resilience mereka masih cukup baik namun perlu penguatan lebih lanjut. Adapun siswa dengan kategori rendah berjumlah 2 orang yaitu Ad (47%) dan Fj (60%), yang menunjukkan bahwa kemampuan resilience keduanya masih tergolong rendah sehingga membutuhkan perhatian serta pembinaan lebih intensif karena dari hasil angket menunjukkan kecenderungan mudah menyerah, cepat merasa bosan, kurang memiliki kepercayaan diri, serta jarang berinisiatif mencari solusi sendiri. Keadaan ini menghambat kemampuan mereka untuk bertahan, menyesuaikan diri, dan bangkit dari tantangan. Tanpa bimbingan yang terarah, siswa akan kesulitan mengembangkan strategi belajar yang efektif. Oleh karena itu, pendampingan dari guru maupun orang tua sangat diperlukan agar aspek *resiliensi* seperti rasa percaya diri, kegigihan, dan kemampuan menemukan solusi dapat berkembang secara lebih baik. Secara umum, hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memiliki kemampuan resilience yang tinggi, namun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan pendampingan dalam pengembangan kemampuan tersebut.

2. Data Hasil Wawancara Siswa

Narasumber pada kegiatan wawancara dalam penelitian ini adalah 15 siswa. Subjek penelitian tersebut yaitu subjek SP_1, SP_2, SP_3, SP_4, SP_5, SP_6, SP_7, SP_8, SP_9, SP_{10}, SP_{11}, SP_{12}, SP_{13}, SP_{14}, SP_{15}. Berikut hasil wawancara terkait kemampuan resilience siswa.

Wawancara ini dilakukan di ruang kelas III setelah jam istirahat berakhir. Tampak suasana kelas berisik dan ramai yang tadinya suasananya hening kini siswa kembali berbagi cerita dan tawa dengan teman sebangkunya. Suasana ini membuat narasumber tidak fokus dengan pertanyaan yang diberikan. Peneliti mencoba menarik perhatian mereka namun hanya beberapa siswa yang memperhatikan, meskipun masih ada beberapa yang terus berbicara.

a. Subjek pertama bernama Raka yang dikenal sebagai siswa yang ceria dan selalu bersemangat saat pembelajaran berlangsung. Kemudian peneliti mulai dengan beberapa pertanyaan. Berikut adalah hasil wawancara dengan subjek 01, yaitu:

Tabel 4.2 Hasil Wawancara Siswa

P	: Apa yang kamu rasakan saat tidak bisa menjawab soal IPS?
SP_1	: “Kadang panik kalau enggak bisa jawab”
P	: Apa yang kamu pikirkan saat kesulitan menjawab soal?
SP_1	: “Cari petunjuk di soal”.
P	: Bagaimana kamu membantu teman yang bingung?

SP_1	: “Menjelaskan pelan-pelan”.
P	: Apakah kamu bisa mengerjakan soal IPS sendiri?
SP_1	: “Bisa, tapi kadang ragu”.
P	: Apa yang membuat kamu kesulitan belajar IPS?
SP_1	: “Kalau banyak hafalan”.
P	: Bagaimana kamu mencari tahu penyebab kesulitanmu?
SP_1	: “Tanya guru”
P	: Apa yang kamu lakukan saat tidak bisa menjawab soal IPS?
SP_1	: “Berusaha tebak sambil ingat materi”

Sumber: (Hasil Wawancara Nur Fitri Reskiani)

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa subjek 01, termasuk kategori cukup dalam kemampuan *resilience* karena subjek memiliki cukup kepercayaan diri, mau mencoba lagi meski ragu, dan butuh dorongan dari guru/orang tua untuk konsisten.

b. Subjek kedua Nabila dikenal sebagai siswi yang cerdas dan selalu antusias dalam setiap mata pelajaran. Setelah memperkenalkan diri dan menjelaskan tujuan wawancara, peneliti mulai dengan beberapa pertanyaan.

   Berikut adalah hasil wawancara dengan subjek 02, yaitu:

Tabel 4.3 Hasil Wawancara Siswa

P	: Apa yang kamu rasakan saat tidak bisa menjawab soal IPS?
SP_2	: “Tenang, coba lagi.”
P	: Apa yang kamu pikirkan saat kesulitan menjawab soal?

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang kemampuan *resilience* siswa kelas III SDN 4 Padoang-Doangan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Kemampuan *resilience* siswa terbagi dalam tiga kategori. Sebanyak 10 siswa berada pada kategori tinggi, 3 siswa pada kategori sedang, dan 2 siswa pada kategori rendah. Analisis per individu menunjukkan variasi strategi dalam menghadapi kesulitan. Siswa dengan *resilience* tinggi cenderung tenang, mampu mengendalikan diri, dan mencari solusi secara mandiri. Siswa dengan *resilience* sedang masih membutuhkan pengingat atau dorongan dari guru dan orang tua agar konsisten. Sedangkan siswa dengan *resilience* rendah menunjukkan kecenderungan mudah menyerah, kurang percaya diri, serta pasif dalam mencari solusi.

Keterlaksanaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis aplikasi *Plickers* berjalan sangat baik. Seluruh sintaks terlaksana sesuai rencana, siswa aktif, antusias, dan termotivasi. Model ini memberikan dampak positif pada peningkatan *resilience* siswa, terutama dalam hal kerjasama, motivasi, kepercayaan diri, serta kemampuan menghadapi tantangan secara lebih positif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Guru disarankan untuk menggunakan metode pembelajaran IPS yang bervariasi, seperti diskusi kelompok, simulasi peran, atau permainan edukatif pada materi jenis-jenis pekerjaan, untuk mengurangi kebosanan siswa (khususnya seperti Adit yang mudah bosan), meningkatkan rasa percaya diri siswa kategori sedang, serta memberikan tantangan analisis kasus nyata bagi siswa kategori tinggi agar tetap termotivasi dan mampu menjadi tutor sebaya bagi temannya.

2. Bagi Siswa

   Siswa disarankan untuk melatih kemampuan *resilience* dalam mata pelajaran IPS dengan membuat jadwal belajar yang teratur, memecah materi panjang menjadi bagian-bagian kecil agar lebih mudah dipahami, serta berinisiatif mencari bantuan dari teman atau guru ketika mengalami kesulitan, sehingga tidak cepat menyerah dan tetap termotivasi dalam belajar

3. Bagi Sekolah

   Sekolah perlu mendukung penggunaan media dan teknologi pembelajaran seperti *Plickers* dengan menyediakan sarana dan pelatihan guru. Sekolah juga dapat mengembangkan program yang mendukung

resilience siswa, misalnya melalui kegiatan ekstrakurikuler, lomba edukatif, maupun kegiatan motivasi belajar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan kajian lanjutan secara kualitatif guna menggali faktor-faktor yang memengaruhi *resilience* siswa dan menilai penerapan model pembelajaran lain sebagai pembanding.

DAFTAR PUSTAKA

Adiyono, A., Umami, F., & Rahayu, A. P. (2023). The Application of the Team Game Tournament (TGT) Learning Model in Increasing Student Interest in Learning. *Proceeding of International Conference on Education, Society and Humanity*, *1*(1), 791–799. https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/icesh/article/view/5650

Afriyadi, F. (2020). Kewajiban warga negara dalam bidang pendidikan menurut undang-undang dasar negara Republik Indonesia tahun 1945. *Muhammadiyah Law Review*, *4*(1), 28–34.

Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, *4*(1), 69–82.

Alifa, E. N., Hidayat, S., & Nur, L. (2020). Analisis Penggunaan Multimedia Evaluasi Plickers dalam Mengurangi Budaya Menyontek. *Pedadidaktik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(2), 168–177.

Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.

Ansori, A. (2020). Analisis kemampuan resiliensi dalam meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, *3*(4), 353–362.

Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.

Arjun, M., & Muntazhimah, M. (2023). The Effect Of Mathematical Resilience On The Mathematical Problem-Solving Ability Of Students. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *12*(1), 944–950.

Arzfi, B. P., Yulianti, N., Desyandri, D., & Irdamurni, I. (2022). The Effect of the Plickers Application on Fourth-Grade Studentsâ€™ Learning Motivation in Learning Integrated Themes. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7154–7160.

Çetin, R. A. D. E., & Solmaz, E. (2019). Ask-Response-Play-Learn: Students'Views On Gamification Based Interactive Response System. *Journal Of Educatıonal And Instructıonal Studıes In The World*, *7*(3), 28–40.

Chusna, C. A., Rochmad, R. A., & Prasetyo, A. P. B. (2019). Mathematical Resilience Siswa pada Pembelajaran Team Assisted Individualization dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, *2*(1), 157–162. https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/download/266/393

Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(1), Article 1. https://doi.org/10.59373/ngaos.v2i1.7

Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, *11*. https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar dan Pendekatan_Pembelajaran.pdf

Gustika, C. D., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2023). Analisis Minat Belajar Pesera Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV A SDN 3 TUGU. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 4533–4544.

Gravetter, F. J., & Wallnau, L. B. (2016). Statistics for the behavioral sciences (10th ed.). Cengage Learning.

Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, *5*(1), 46–55.

Huda, H. (n.d.). *Pemanfaatan Media Evaluasi Plickers Terhadap Keterampilan membaca Cerpen kelas VII SMPN 13 Depok Tahun Pelajaran 2022/2023* [B.S. thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. Retrieved October 16, 2024, from https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/69214

Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam proses pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *9*(2), 920–935.

Lubis, M., & Dewi, R. S. (2021). Resilience in Early Childhood. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, *6*(1), 1069–1077.

Maharani, D. R. (2020). *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyyah Magelang*.

Mayasari, R. (2020). *Mengembangkan pribadi yang tangguh melalui pengembangan keterampilan resilience*. Sunan Kalijaga State Islamic University.

Mir'atannisa, I. M., Rusmana, N., & Budiman, N. (2019). Kemampuan adaptasi positif melalui resiliensi. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, *3*(02), 70–75.

Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *3*(2), 38–45.

Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep dasar IPS*. Samudra Biru. https://books.google.com/books

Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 9118–9126.

Nusi, S., Popoi, I., Bahsoan, A., Mahmud, M., & Gani, I. P. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Plickers Dalam Evaluasi Pembelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 2 Bolaang Mongondow Utara Sulawesi Utara. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, *8*(2), 595–606.

Pangestu, B. A. (n.d.). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan*.

Rubyanti, R. (2022). Implementasi pengasuhan digital dalam meningkatkan digital resilience anak. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, *5*(3), 98–106.

Siregar, R. H., & Putri, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah SMAS Al-Manar Medan TP 2021/2022. *Keguruan*, *10*(2), 31–36.

Subekha. (2019). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif teams games tournament (tgt) berbantuan media plickers terhadap hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi* [bachelorThesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta]. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/47121

Sugiyono, D. (2021). *Memahami penelitian kualitatif*. https://digilib.unigres.ac.id/index.php/index.php?p=show_detail&id=966&keywords=

Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning model)*. https://repository.penerbiteureka.com/pt/publications/408751/model-pembelajaran-kooperatif-cooperative-learning-model

Tan, C. R., & Tasir, Z. (2022). Kesan penggunaan aplikasi plickers dalam pembelajaran Topik Imbuhan berasaskan gamifikasi terhadap pelajar tahun tiga. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, *7*(3), e001340–e001340.

Utomo, P., Pahlevi, R., & Prayogi, F. (2022). The Effect of Social Skills and Social Support on Student Resilience in Schools. *Altruistik: Jurnal Konseling Dan Psikologi Pendidikan*, *2*(1), 38–49.

Yunita, D., Kusyadi, I., Nurhasanah, N., & Tassia, S. E. (2021). Penggunaan Aplikasi Plickers untuk Data Penilaian Formatif di SMA Islam Assa'adah. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, *5*(1), 95–100.