

Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa

Wiya Mela Astari¹, Winda Sari², Sri Rezeki³, Saddam⁴, Isnaini⁵, Maemunah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

wiyaastarii@gmail.com¹, sariwinda911@gmail.com², umi.cici.66@gmail.com³,

saddamalbimawi1@ummat.ac.id⁴, bungisnainiibrahim@gmail.com⁵,

maemunahabdullah@gmail.com⁶

Kata Kunci:

Partisipasi belajar; Pembelajaran daring; TGT.

Abstract: Kurangnya partisipasi dan keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran jarak jauh menyebabkan rendahnya prestasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan partisipasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Geams Tournament (TGT) pada pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan partisipasi siswa. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Studi Literature Riview (SLR) merujuk pada metodologi penelitian tertentu dan pengembangan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu. Data penelitian ini berasal dari berbagai jurnal nasional terakreditasi sinta yang mengkaji tentang berbagai macam metode pembelajaran yang dapat di gunakan pada pembelajaran jarak jauh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran yang cukup efektif di terapkan adalah metode pembelajaran kooperatif tipe (TGT). Metode tersebut memiliki 5 komponen yaitu: (1) Persentase kelas, (2) Belajar dalam kelompok, (3) Permainan, (4) Pertandingan, (5) Penghargaan kelompok. Dari beberapa komponen tersebut peneliti menyimpulkan bahwa metode tersebut dapat mengatasi rendahnya partisipasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran jarak jauh.

Keywords:

Student participation; Distance learning; TGT,

Abstract: Lack of student participation and activeness in distance learning activities causes low student achievement. This study aims to determine the increase in student participation and activity during the learning process using the Teams Geams Tournament (TGT) cooperative learning method in distance learning to increase student participation. The type of research used is the Literature Review Study (SLR) referring to the research methodology. and development to collect and evaluate related research on a particular topic focus. The research data comes from various sinta accredited national journals which examine various kinds of learning methods that can be used in distance learning. The results showed that the learning model that was quite effective in applying was the cooperative learning method (TGT). This method has 5 components, namely: (1) Class percentage, (2) Learning in groups, (3) Games, (4) Competitions, (5) Group awards. From these several components the researcher concluded that this method can overcome the low participation and activeness of students during the distance learning process.

Article History:

Received : 28-07-2023
Online : 16-08-2023



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



A. LATAR BELAKANG

Teori yang melandasi pembelajaran cooperative learning adalah teori konstruktivisme. Pada dasarnya, pendekatan teori konstruktivisme dalam belajar adalah suatu pendekatan di mana siswa harus secara individual menemukan dan menransformasikan informasi yang kompleks, memeriksa informasi dengan aturan yang ada dan merevisinya bila perlu. Pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok (Syahraini, 2018). Proses pembelajaran saat ini tidak dapat dilakukan secara tatap muka antara guru dan siswa karena adanya pandemic corona virus disease (Covid-19). Covid-19 merupakan virus jenis baru yang ditemukan di Wuhan, China pada tahun 2019. Covid-19 menyebar secara luas hingga menyebabkan pandemi global yang berdampak pada berbagai sektor di kehidupan masyarakat. Mulai dari sector sosial, ekonomi, pariwisata bahkan sector pendidikan mengalami dampak yang signifikan karena virus ini. Beberapa negara menerapkan penutupan sekolah untuk meminimalisir penyebaran virus Covid-19. Melihat kondisi yang seperti ini, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Bapak Nadiem Anwar Makarim mengeluarkan surat edaran No. 4 Tahun 2020 pada tanggal 24 Maret 2020 yang berisi tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. (Sucipta, 2021) dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Komang, 2020).

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) dalam membentuk generasi penerus bangsa yang berpendidikan. Salah satu komponen untuk mencapai tujuan Pendidikan adalah pembelajaran. (Sari, 2018) Dalam proses pembelajaran seharusnya siswa dilibatkan secara langsung didalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan, daya berpikir dan kemampuannya (Fitriani, 2020). Permasalahan yang timbul pada pembelajaran jarak jauh berdasarkan observasi penulis pada minggu kelima pembelajaran yang dirasakan siswa berasal dari sarana prasarana yang tidak sama Click or tap here to enter text. antar siswa dalam hal ini spesifikasi handphone yang dimiliki siswa, jaringan internet yang berbeda tiap daerah, dan kuota internet yang terbatas di lingkungan keluarga tingkat menengah kebawah (Wibowo, 2021).

Masalah lain dari segi pembelajaran adalah menurunnya keaktifan siswa di kelas. Proses belajar mengajar harus tetap mengoptimalkan penyampaian materi dengan baik guna menjaga kualitas hasil belajar termasuk peningkatan motivasi belajar peserta didik selama pandemik COVID-19 (Mandailina, 2020). Partisipasi aktif siswa sangat berpengaruh pada proses perkembangan berpikir, emosi, dan sosial. Pada situasi saat ini guru perlu melakukan inovasi dalam memilih metode dan model pembelajaran yang kooperatif. (Setiyarini, 2022) Model kooperatif merupakan alternative untuk membantu peserta didik berpartisipasi aktif dan meningkatkan hasil belajar (Utami U. &, 2020).

Salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar siswa yaitu siswa kurang berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran, Terlebih pada pembelajaran jarak jauh. Banyak siswa yang masih takut untuk bertanya atau menemukakakan pendapat dalam kegiatan pembelajaran. Hanya sedikit siswa yang berani menjawab pertanyaan guru atau mengemukakan pendapat. Beberapa siswa tampak tidak memperhatikan guru dan asyik sendiri dengan kesibukannya, sedangkan sisanya hanya mengikuti pembelajaran secara pasif (Mustajab & Desy Fatmaryanti, 2013). Berdasarkan paparan masalah di atas, penulis melakukan kajian literatur untuk mencari solusi pemecahan atas permasalahan tersebut. Hasil analisis dari berbagai literatur menunjukkan bahwa masalah tentang belum optimalnya interaksi dan komunikasi antara guru dengan siswa, maupun interaksi

antar siswa dalam pembelajaran jarak jauh dapat diselesaikan melalui pemilihan model pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang sudah ada dapat dimodifikasi untuk disesuaikan dengan pembelajaran jarak jauh agar lebih efektif. Model pembelajaran yang tepat juga akan lebih optimal jika didukung dengan penggunaan alat bantu komunikasi yang tepat (Triyakfi, 2021).

Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengatasi rendahnya partisipasi siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana siswa setelah belajar dalam kelompok diadakan sebuah turnamen akademik, dalam turnamen tersebut siswa akan berkompetisi sebagai wakil-wakil dari kelompok mereka dengan anggota kelompok lainnya yang berkemampuan sama dan diakhir dari turnamen tersebut terdapat penghargaan bagi para pemenang. (Putra, 2021) Lebih lanjut dijelaskan bahwa dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diungkapkan Slavin, terdiri dari 5 komponen yaitu: (1) Presentasi kelas (class precentation), (2) Belajar dalam kelompok (teams), (3) Permainan (games), (4) Pertandingan (tournament), (5) Penghargaan kelompok (team recognition). Berdasarkan latar belakang di atas tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) (Luh & Armidi, 2022).

B. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR merujuk pada metodologi penelitian tertentu dan pengembangan untuk mengumpulkan serta mengevaluasi penelitian yang terkait pada fokus topik tertentu (Lusiana dan Suryani, 2018). Manfaat penelitian dengan metode SLR ialah mampu mengidentifikasi, mengkaji, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia dengan fokus topik pada fenomena tertentu yang menarik (Traiandini, 2019). Metode SLR dalam prakteknya membutuhkan upaya agar fokus penelitian tetap terjaga, salah satu upaya tersebut ialah menyusun pertanyaan (research questions) yang ingin diperoleh dari proses riviw tersebut. Pertanyaan itulah yang pada akhirnya terjawab berdasarkan hasil sintesis dari berbagai sumber. Model penyusunan pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada prinsip OFTA, yaitu Objek, Fokus, Tujuan, dan Aspek.

Tahapan menyusun penelitian dengan metode SLR secara garis besar terdiri dari 3 (tiga) langkah, yaitu tahap perencanaan (planning stage), tahap pelaksanaan (conducting stage), dan tahap pelaporan (reporting stage). Tahap perencanaan meliputi tahap mengidentifikasi kebutuhan riviw yang sistematis, menyusun protokol riviw, dan mengevaluasi protokol riviw. Tahap pelaksanaan meliputi tahap mencari bahan pokok riviw, memilih dan menseleksi bahan pokok untuk riviw, menggali data dari bahan pokok riviw, menilai kualitas bahan pokok riviw, dan mensintesis data (Rusdiana, 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Jarak Jauh

Dalam pembelajaran daring masa pandemi tentunya tetap memiliki rancangan, proses, serta metode penilaian yang disesuaikan dengan kondisi yang dialami. Meskipun dengan kondisi pandemi proses pembelajarannya tentu didesain ulang dan disesuaikan dengan juknis dari Menteri pendidikan sesuai instruksi yang diberikan. Dalam masa pandemi covid-19 dengan media pendukung yang dipergunakan adalah whatsapp.guru bekerjasama dengan orang tua siswa, melakukan seluruh proses pembelajaran baik tugas maupun evaluasi kegiatan, dengan

memanfaatkan fitur yang ada seperti unggah video, berbagi file hasil tugas melalui media whatsapp, menunjukkan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran daring mampu memotivasi siswa untuk tetap aktif mengikuti proses pembelajaran dalam masa pandemi covid-19 (Jamroh, 2021).

Pembelajaran Jarak Jauh mempunyai prinsip-prinsip yang harus dipegang dan dipahami oleh para guru. Prinsip-prinsip tersebut tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 4 tahun 2020, yaitu: (1) Keselamatan dan kesehatan seluruh warga satuan pendidikan. (2) Kegiatan PJJ dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani untuk menyelesaikan target kurikulum. (3) Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup. (4) Materi pembelajaran bersifat inklusif sesuai dengan usia dan jenjang pendidikan, konteks budaya, karakter, dan jenis kekhususan peserta didik. (5) Aktivitas dan pemberian tugas siswa dapat bervariasi, tergantung daerah, satuan pendidikan serta minat dan kondisi masing-masing siswa, termasuk fasilitas PJJ. (6) Hasil belajar siswa selama PJJ diberikan umpan balik dalam bentuk kualitatif dan berguna bagi guru tanpa harus memberikan skor/nilai kuantitatif. (7) Mengedepankan pola komunikasi interaktif dan positif antara orang tua dan guru (Bondowoso, 2022).

Penerapan pembelajaran jarak jauh dengan daring tingkat partisipasi siswa dalam mengirim tugas sangat rendah. Pembelajaran jarak jauh dengan daring bagi siswa merupakan sebuah situasi baru dalam pembelajaran sehingga banyak hambatan. Penerapan pembelajaran daring sangat menyulitkan siswa karena membutuhkan jaringan Internet yang cukup serta kuota yang memadai. Sementara itu, dari pihak guru masih banyak kendala yang harus disiapkan baik dari sisi media maupun pembelajaran. Hambatan tersebut senada dengan hasil Abroto (2021) menjelaskan pembelajaran daring tidak memudahkan malah menyulitkan siswa dan guru karena kurangnya fasilitas mulai dari jaringan Internet yang jelek, guru kurang menguasai Internet, mahalnya kuota, pembelajaran tidak efektif karena kurang terawasi (Sadiah, 2020).

Adapun beberapa karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran jarak jauh adalah sebagai berikut: (1) Program disusun disesuaikan jenjang, jenis, dan sifat Pendidikan, (2) Dalam proses pembelajaran tidak ada pertemuan langsung secara tatap muka antara pengajar dan pembelajar, sehingga tidak ada kontak langsung antara pengajar dengan pembelajar (3) Pembelajar dan pengajar terpisah sepanjang proses pembelajaran itu karena tidak ada tatap muka seperti halnya dalam pembelajaran konvensional, sehingga pembelajar harus dapat belajar secara mandiri, (4) Adanya lembaga pendidikan yang mengatur pembelajar untuk belajar mandiri. Pendidikan jarak jauh adalah sistem pendidikan yang menekankan pada cara belajar mandiri (self study), (5) Lembaga pendidikan merancang dan menyiapkan materi pembelajaran, serta memberikan pelayanan bantuan belajar kepada pembelajar, (6) Materi pembelajaran disampaikan melalui media pembelajaran, seperti computer dengan internetnya atau dengan program e-learning, (7) Melalui media pembelajaran tersebut, akan terjadi komunikasi dua arah (interaktif) antara pembelajar dan pengajar, pembelajar dengan pembelajar lain, atau pembelajar dengan lembaga penyelenggara pembelajaran jarak jauh, (8) Tidak ada kelompok belajar yang bersifat tetap sepanjang masa belajarnya, karena itu pembelajar menerima pembelajaran secara individual bukannya secara kelompok, (9) Paradigma baru yang terjadi dalam pembelajaran jarak jauh adalah peran pengajar yang lebih bersifat fasilitator yang memberikan bantuan atau kemudahan kepada pembelajar untuk belajar, dan pembelajar sebagai peserta dalam proses pembelajaran, (10) Pembelajar dituntut aktif, interaktif, dan partisipatif dalam proses belajar, karena sistem belajarnya secara mandiri yang sedikit sekali mendapatkan bantuan dari pengajar atau pihak lainnya, (11) Sumber belajar adalah bahan-bahan yang dikembangkan secara sengaja sesuai

kebutuhan dengan tetap berdasarkan kurikulum, (12) Interaksi pembelajaran bisa dilaksanakan secara langsung jika ada suatu pertemuan (Abidin, 2020).

2. Pengertian Partisipasi Belajar

Partisipasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti yaitu perihal turut berperan serta dalam suatu kegiatan, keikutsertaan, dan peran serta. “partisipasi adalah keterlibatan mental dan emosi serta fisik anggota dalam memberikan inisiatif terhadap kegiatan-kegiatan yang dilancarkan oleh kelompok serta mendukung pencapaian tujuan dan bertanggungjawab atas keterlibatannya”. Partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa diharapkan mampu berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran mulai dari awal pembelajaran hingga akhir secara optimal sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya partisipasi belajar dari siswa, pembelajaran akan lebih terfokuskan untuk mendidik dan mengembangkan potensi dan aspek-aspek perkembangan siswa kearah yang lebih optimal. Siswa benar-benar diposisikan sebagai subyek yang sedang belajar (Anastasia, 2021).

Bahwa partisipasi berarti keikutsertaan peserta didik dalam suatu kegiatan yang ditunjukkan dengan perilaku fisik dan psikisnya. Belajar yang optimal akan terjadi bila peserta didik berpartisipasi secara tanggung jawab dalam proses belajar. Keaktifan peserta didik ditunjukkan dengan partisipasinya. Keaktifan itu dapat terlihat dari beberapa perilaku misalnya mendengarkan, mendiskusikan, membuat sesuatu, menulis laporan, dan sebagainya. Partisipasi peserta didik dibutuhkan dalam menetapkan tujuan dan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Oleh karena itu partisipasi belajar sangat penting (Setiyarini, 2022).

Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran juga tergambar dalam definisi pendekatan yang berpusat pada anak menurut yaitu sebagai suatu kegiatan belajar di mana terjadi interaksi dinamis antara guru dan anak atau antara anak dengan anak lainnya. Pada dasarnya peserta didik harus aktif selama proses pembelajaran tanpa diminta secara naluriah akan berpartisipasi atau melibatkan dirinya dalam setiap proses pembelajaran. Sebuah pembelajaran dikatakan tercapai tujuannya jika seluruh peserta didik aktif berpartisipasi tanpa terkecuali. Partisipasi pada proses pembelajaran merupakan hal yang penting, tujuannya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Wihartanti, 2022).

Pada era pandemi Covid-19 saat ini, guru dituntut memanfaatkan media teknologi berbasis online untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Guru juga dituntut memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang mampu memotivasi siswa (. Perubahan yang terjadi ini memaksa guru untuk mengubah proses pembelajaran interaktif menjadi non interaktif. Hal ini menjadi problematika baru bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran supaya siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Kompetensi siswa dapat tercapai dengan baik, apabila siswa dapat memberikan partisipasinya dalam proses pembelajaran secara aktif (Purbawati, 2020).

3. Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Geams Tournament (TGT)

Metode pembelajaran adalah serangkaian teknik dan strategi yang digunakan oleh pengajar untuk memfasilitasi proses pembelajaran siswa. Metode pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi konsep-konsep baru dengan lebih mudah. Beberapa metode pembelajaran yang umum digunakan di antaranya adalah ceramah, diskusi, simulasi, studi kasus, dan sebagainya (Khasanah, 2023). Berdasarkan dari beberapa teori pendukung bahwa menerapkan model pembelajaran yang baik dan tepat bagi siswa sangat berdampak baik dan dapat membawa dampak positif bagi guru dan siswa, selain meningkatkan

motivasi belajar siswa penggunaan model pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Dalam kegiatan mengajar diperlukan metode pembelajaran yang menarik agar siswa tidak bosan dengan apa yang diajarkan guru. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai metode pelaksanaan rencana yang disusun dalam bentuk kegiatan aktual dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat kooperatif Teams Game Tournament merupakan salah satu bentuk paradigma pembelajaran yang mudah diterapkan, mengikutsertakan siswa sebagai tutor sebaya, dan memasukkan komponen permainan. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dibuat untuk pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament memungkinkan siswa untuk belajar lebih nyaman dengan tetap membutuhkan tanggung jawab, kejujuran, kolaborasi, kompetisi yang sehat, dan partisipasi belajar (Putra, 2021).

Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament) menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar dengan pengelompokan heterogen, dengan tahapan belajar dalam kelompok, permainan, penghargaan (Luh, 2023). Keunggulan dari model pembelajaran TGT adalah: (a) para siswa dalam kelas TGT memperoleh teman yang secara signifikan dari pada kelas tradisional, (b) meningkatkan persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukan dari keberuntungan, (c) meningkatkan harga diri sosial pada siswa, (d) meningkatkan kerjasama, (e) keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar Bersama (Purwantini, 2013). Adapun beberapa kelemahan dari Pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) menurut sebagai berikut: Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas., Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain., Motivasi belajar lebih tinggi, Hasil belajar lebih baik, Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi (Damayanti, 2017).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat di simpulkan bahwa pandemic COVID-19 memeberikan berbagai dampak,terutama dalam pada bidang Pendidikan. Dengan adanya kebijakan dari pemerintah yang mengharuskan belajar dari rumah. Kondisi demikian menuntut Lembaga pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut ialah dengan melakukan pembelajaran jarak jauh. Melalui pembelajaran jarak jauh siswa dihadapkan dengan situasi baru dalam pembelajaran sehingga banyak hambatan dari segi sarana dan prasarana,mulai dari jaringan, kuota internet,dan fasilitas. Hasil analisis dari berbagai literatur menunjukkan bahwa masalah lain yang timbul yaitu dari segi pembelajaran, seperti kurangnya partisipasi dan keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran terlebih pada pemebelajaran jarak jauh. Banyak siswa yang maasih takut untuk bertanya atau mengemukakan pendapat dalam kegiatan pembelajaran. Hanya sedikit siswa yang berani menjawab pertanyaan guru atau mengemukakan pendapat.Kemudian beberapa siswa tampak tidak memperhatikan guru dan asyik sendiri dengan kesibukannya,se sedangkan sisanya hanya mengikuti pembelajaran secara pasif. Dari berbagai macam problematika pembelajaran guru harus mencari solusi agar siswa termotivasi untuk ikut aktif dan berpatisipasi selama kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran Dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa meningkatkan meningkatkan partisipasi selama proses pembelajaran.

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan di perlukan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode yang peneliti rasa cukup untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe (TGT) merupakan pembelajaran yang kegiatannya lebih berpusat pada siswa, siswa dibagi beberapa kelompok-kelompok kecil terdiri dari 4-6 orang, dalam kemampuan siswa yang heterogen. Melalui metode ini diharapkan dapat terjadi lebih interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa mengurangi rasa takut karena secara langsung siswa tersebut dapat menuangkan hasil pikir yang kritis dan mengungkapkan dalam kelompok masing-masing sehingga pembelajaran yang lebih bermakna.

REFERENCES

- Anastasia. (2021). Analisis Partisipasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Bahasa Inggris Di Masa Pandemi Covid-19 Di SDN Brawijaya
- Bondowoso. (2022). Journal Of Empowerment Community And Education E-Learning Madrasah Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi
- Damayanti. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika How To Cite (Apa 6 Th Style Fitriani. (2020).
- Jamroh. (2021). Penerapan Pembelajaran Berbasis Masker Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Vi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh
- Khasanah. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam
- Komang. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19
- Luh , & Armidi. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD A R T I C L E I N F O Mandailina. (2020).
- Mustajab, & Desy Fatmaryanti. (2013). Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas VIII A Smp Negeri 2 Karanggayam Tahun Pelajaran 2012/2013
- Purbawati. (2020). Tingkat Partisipasi Siswa Sekolah Menengah Pertama Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19
- Purwantini. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Tgt Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd No. 9 Jimbaran
- Putra. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK
- Rusdiana. (2022). Peranan Kelembagaan Peternakan, Sebuah Eksistensi Bukan Hanya Mimpi: Ulasan Dengan Metode Systematic Literature Review (SLR) The Role Of Animal Husbandry Institutions, An Existence Not Just A Dream: A Review Using The Systematic Literature Review (SLR) Method
- Sadiah. (2020). The Effectiveness Of Civic Education Online Learning On The Learning Participation Of Students In Garut
- Sari, N., & Rahman, N. (2018). Peningkatan Motivasi dan Kemampuan Kognitif IPA melalui Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw. In *Pancasakti Science Education Journal PSEJ* (Vol. 3, Issue 1).
- Setiyarini. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19
- Sucipta, I. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Stad Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Xii Mipa 8 Sma Negeri 7 Denpasar Tahun Pelajaran 2020/2021. 22(1).

- Syahraini. (2018). Peningkatan Motivasi Dan Kemampuan Kognitif IPA Melalui Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw
- Tambak, S. (2018). Metode Cooperative Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
- Triyakfi. (2021). Motipdyta Sebagai Alternatif Solusi Pembelajaran Jarak Jauh Di Daerah Terkendala Jaringantriyakfi H
- Utami. (2020). Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ Website: [Http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit](http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit) E-Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Tematik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi
- Wibowo. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Di Smk Negeri 1 Saptosari
- Wihartanti. (2022). Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar Pada Blended Learning