



PENINGKATAN MINAT BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI INTEGRASI MEDIA CANVA AI DAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT DI KELAS VI SD 3 JATI WETAN KUDUS

Zulfa Khusnul Aqna ^{1*}, Erik Aditia Ismaya ², Sugiyantoro ³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

Corresponding Author: zulfaaqna20@gmail.com*

Article Info

Article history:

Received : 01 Oktober 2026

Accepted : 14 Oktober 2026

Published : 14 Oktober 2026

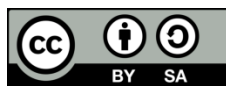
Available online

<https://jurnal.usi.ac.id/index.php/moralita/index>

E-ISSN: 2302-6561

Cara mengutip:

Aqna, K. Z., Ismaya, A. E., Sugiyartono. (2026). PENINGKATAN MINAT BELAJAR MURID PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MELALUI INTEGRASI MEDIA CANVA AI DAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT DI KELAS VI SD 3 JATI WETAN KUDUS. MORALITA: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 7(2), 151-166.



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

ABSTRAK

Minat belajar murid kelas VI SD 3 Jati Wetan Kudus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah, ditandai sikap pasif dan rendahnya keterlibatan aktif. Penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart ini bertujuan mendeskripsikan perubahan kompetensi guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran melalui integrasi media Canva AI dan model Team Games Tournament (TGT), serta menganalisis perkembangan minat belajar murid setelah tindakan. Penelitian berlangsung dalam dua siklus dengan sembilan murid (tiga laki-laki dan enam perempuan) sebagai subjek. Tindakan berupa pembelajaran TGT dengan slide, ilustrasi, dan kartu soal yang disusun menggunakan fitur Canva AI. Minat belajar diukur dengan angket 16 butir (skala Likert 1-4) pada prasiklus, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II, serta diobservasi pada empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif; kompetensi guru diobservasi selama tindakan. Rata-rata skor angket naik dari 52% (prasiklus) menjadi 65% (Siklus I) dan 82% (Siklus II), atau 30 poin persentase, dan seluruh murid memperoleh skor lebih tinggi pada Siklus II daripada prasiklus. Murid berkategori minimal tinggi bertambah dari 2 menjadi 4 dan 8 dari 9 murid. Kompetensi guru naik dari 65% menjadi 85%. Seluruh indikator keberhasilan tercapai. Perkembangan ini terjadi setelah tindakan diterapkan dan belum dapat digeneralisasi karena penelitian dilakukan pada satu kelas kecil tanpa kelompok pembandingan.

Kata Kunci: Minat Belajar; Pendidikan Pancasila; Canva AI; Team Games Tournament; Penelitian Tindakan Kelas

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila berperan membentuk karakter generasi muda. Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024 menempatkan pembelajaran idealnya kontekstual, interaktif, dan menyenangkan sehingga menyentuh aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik murid (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2024). Pada mata pelajaran yang memuat nilai, kondisi ideal itu terwujud ketika murid terlibat: menanggapi, berdiskusi, dan mengaitkan nilai dengan pengalamannya, bukan sekadar mendengar dan mencatat.

Kenyataannya berbeda. Pengamatan peneliti selama Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD 3 Jati Wetan Kudus menunjukkan murid kelas VI cenderung pasif, enggan menjawab, dan mudah teralihkan saat pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berjalan satu arah. Data awal (prasiklus) memperkuat pengamatan itu. Angket minat belajar menghasilkan rata-rata skor 33,22 dari skor maksimum 64 (51,91%); hanya dua dari sembilan murid mencapai kategori tinggi, sedangkan enam murid berada pada kategori rendah atau sangat rendah. Observasi menempatkan perhatian (49%) sebagai indikator terendah. Minat yang rendah berisiko membuat murid hadir tanpa terlibat, sehingga nilai-nilai Pancasila berhenti sebagai bahan hafalan.

Minat belajar adalah ketertarikan dan perhatian yang tumbuh tanpa paksaan dan muncul ketika murid menerima stimulus yang menarik (Slameto, 2021). Hidi dan Renninger (2006) menggambarkan minat berkembang dari minat situasional yang dipicu lingkungan menuju minat yang dipelihara melalui tugas bermakna dan keterlibatan, sedangkan Krapp (2002) menekankan bahwa minat terbentuk dari interaksi antara individu dan lingkungan belajarnya. Pandangan ini menempatkan rancangan pembelajaran guru sebagai faktor yang dapat diperbaiki melalui PTK. Lingkungan juga ikut membentuk minat; studi kasus Amalia, Suad, & Ismaya (2023) di SD 2 Bae Kudus mencatat bahwa keterlibatan orang tua yang berbeda berkaitan dengan perbedaan antusiasme anak dalam belajar. Penelitian ini mengadaptasi indikator Safari dalam Uno (2021) dan Slameto (2021) menjadi empat indikator: (1) perasaan senang, yaitu ekspresi menikmati pembelajaran; (2) ketertarikan, yaitu kecenderungan mengikuti dan menanyakan materi; (3) perhatian, yaitu pemusatan konsentrasi pada penjelasan dan tugas; dan (4) keterlibatan aktif, yaitu partisipasi dalam diskusi, permainan, dan penyelesaian tugas kelompok. Keempatnya selaras dengan komponen emosional, kognitif, dan perilaku dalam konsep keterlibatan murid di sekolah (Fredricks et al., 2004).

Canva AI adalah platform desain berbasis web berfitur kecerdasan buatan yang memungkinkan guru menyusun slide, ilustrasi, dan kuis. Dalam penelitian ini digunakan tiga fitur: AI Presentation untuk slide materi, AI Image Generator untuk ilustrasi kontekstual, dan AI Quiz untuk kartu soal turnamen. Secara teoretis, perpaduan kata dan gambar yang dirancang baik membantu murid memproses materi (Mayer, 2021) dan dapat memicu minat situasional (Hidi & Renninger, 2006); karena itu Canva AI diposisikan sebagai penyedia stimulus visual yang diharapkan menumbuhkan ketertarikan dan perhatian. Model TGT, yang dikembangkan DeVries dan Edwards (1973), memadukan presentasi kelas, tim, permainan akademik, turnamen, dan penghargaan tim

(Slavin, 1995). Rancangan ini membangun saling ketergantungan positif antaranggota tim (Johnson & Johnson, 2009) dan memuat unsur permainan yang cenderung berdampak positif pada aspek motivasional dan perilaku belajar (Sailer & Homner, 2020), sehingga diharapkan mendorong keterlibatan aktif dan perasaan senang.

Penelitian TGT di sekolah dasar umumnya melaporkan hasil belajar. Karnilasari, Utaminingsih, & Ismaya (2022) menemukan bahwa TGT berbasis flashcard menghasilkan hasil belajar yang berbeda dan lebih baik daripada TAI pada murid kelas VI, sedangkan Nurunnahar, Ismaya, Handayani, & Khoir (2025) melaporkan peningkatan ketuntasan belajar pada kelas IV dengan TGT berbantuan permainan detektif; fokus serupa tampak pada Aisah, Ismaya, & Bakhruddin (2023) dan Damayanti, Ismaya, & Bakhruddin (2023). Pada Pendidikan Pancasila dan PPKn, penelitian TGT yang kami telaah juga banyak mengukur hasil belajar (Agistyawangsa et al., 2024; Supriandono et al., 2023; Wati et al., 2024), dan Purnalyta et al. (2024) membahas TGT untuk kolaborasi murid pada Pendidikan Pancasila sekolah dasar. Penelitian yang mengukur minat belajar melaporkan peningkatan antarsiklus: Manzili et al. (2025) pada Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP dengan media Wordwall (rata-rata angket 70,83% pada Siklus I menjadi 85,41% pada Siklus II), Afifatimah et al. (2024) yang juga memadukan TGT dan Wordwall untuk minat belajar Pendidikan Pancasila, serta Robiyah et al. (2025) pada pembelajaran matematika SMP. Untuk Canva AI, Al Mardhafi et al. (2026) menyajikan studi kasus kualitatif di sekolah dasar berdasarkan observasi satu hari; studi itu menyimpulkan bahwa visualisasi, interaktivitas, dan aktivitas berbasis permainan dengan Canva AI dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan afektif murid, sekaligus mencatat masih sedikitnya studi empiris tentang media berbasis AI di sekolah dasar. Perbandingan studi tersebut diringkas pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Penelitian Ini

Penelitian	Subjek	Media dan model	Metode	Hasil utama
Amalia et al. (2023)	Orang tua dan anak kelas V, SD 2 Bae Kudus	Tidak ada tindakan; fokus peran orang tua	Studi kasus kualitatif	Mayoritas orang tua hanya mengingatkan anak belajar; keterlibatan berbeda mengikuti kondisi orang tua
Karnilasari et al. (2022)	223 murid kelas VI	Flashcard; TGT dan TAI	Kuasi-eksperimen	Ada perbedaan pengaruh; TGT lebih unggul ($t = 3,910$; $p = 0,000$)
Damayanti et al. (2023)	Murid kelas V SDN 1 Kedungdowo	Games Book; pembelajaran IPS	PTK dua siklus	Keterampilan guru 72,82% → 80,97%; ketuntasan 56,67% → 76,67%
Aisah et al. (2023)	15 murid kelas IV	MONOGAYA; TGT	PTK dua siklus	Hasil belajar keterampilan 70% → 82%; sikap 67% → 73%
Nurunnahar et al. (2025)	18 murid kelas IV	Permainan detektif; TGT	PTK dua siklus	Ketuntasan belajar 33,33% → 78,22%
Manzili et al. (2025)	Murid kelas VIII SMPN 3 Gunungsari	Wordwall; TGT; Pendidikan Pancasila	PTK dua siklus	Minat belajar (angket) 70,83% → 85,41%; seluruh indikator observasi tercapai
Al Mardhafi et al. (2026)	Murid SD Negeri 02 Wangandowo, Pekalongan	Canva AI (visualisasi, interaktivitas, permainan)	Studi kasus kualitatif, observasi satu hari	Keterlibatan kognitif dan afektif murid meningkat; kendala perangkat dan jaringan
Penelitian ini	9 murid kelas VI SD 3 Jati Wetan Kudus	Canva AI; TGT; Pendidikan Pancasila	PTK dua siklus	Minat belajar (angket dan observasi empat indikator), skor per murid, dan kompetensi guru

Sumber: Olahan peneliti dari artikel yang dikaji (2026)

Telaah tersebut menunjukkan tiga celah yang spesifik, sebatas literatur yang kami telaah. Pertama, penelitian TGT pada Pendidikan Pancasila dan PPKn lebih banyak mengukur hasil belajar, sedangkan yang mengukur minat memakai media permainan seperti Wordwall, bukan fitur generatif Canva AI untuk slide, ilustrasi, dan kuis. Kedua, bukti tentang Canva AI di sekolah dasar masih berupa studi kasus kualitatif dari satu kali pengamatan, sehingga belum memperlihatkan bagaimana minat murid berubah antarsiklus ketika Canva AI dipadukan dengan model kooperatif. Ketiga, laporan PTK umumnya menyajikan rata-rata kelas; perubahan pada tingkat murid dan perbaikan praktik guru antarsiklus jarang ditampilkan bersama data minat.

Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan PTK dua siklus yang memadukan Canva AI dan TGT pada Pendidikan Pancasila kelas VI, mengukur minat dengan dua sumber data (angket dan observasi empat indikator), menelusuri skor setiap murid, dan mencatat kompetensi guru sebagai bagian dari perbaikan tindakan. Kontribusinya bersifat empiris, praktis, dan metodologis: bukti awal berbasis PTK tentang perkembangan minat belajar pada Pendidikan Pancasila sekolah dasar; gambaran operasional integrasi fitur Canva AI ke dalam lima tahap TGT beserta perbaikan antarsiklus; serta pelaporan yang memisahkan data angket dan observasi dan menyertakan skor per murid agar perkembangannya dapat diperiksa pembaca. Penelitian ini diposisikan sebagai pelengkap, bukan pengganti, temuan terdahulu.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan perubahan kompetensi guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran melalui integrasi Canva AI dan TGT, dan (2) menganalisis peningkatan minat belajar murid kelas VI SD 3 Jati Wetan Kudus setelah tindakan.

2. METODE

Desain dan subjek. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014; Arikunto, 2021) dengan empat tahap pada tiap siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. PTK dipilih karena bertujuan memperbaiki praktik pembelajaran di kelas peneliti sendiri sekaligus mengembangkan kompetensi guru secara siklik (Kunlasomboon et al., 2015; Meesuk et al., 2020). Penelitian berlangsung pada semester gasal 2026/2027 di SD 3 Jati Wetan Kudus dalam dua siklus, masing-masing berisi dua pertemuan dengan alokasi 2 x 35 menit per pertemuan, dan didahului prasiklus untuk data dasar. Subjeknya sembilan murid kelas VI (tiga laki-laki dan enam perempuan), dipilih karena pengamatan PPL dan data awal menunjukkan minat belajar yang rendah pada Pendidikan Pancasila; skor angket prasiklus mereka bervariasi dari 20 hingga 48 dari skor maksimum 64. Peneliti bertindak sebagai guru dan dibantu seorang kolaborator sebagai observer.

Tindakan. Tindakan menerapkan lima tahap TGT (Slavin, 1995) yang masing-masing dipadukan dengan fitur Canva AI, sebagaimana dirinci pada Tabel 2. Siklus I melaksanakan rancangan awal; refleksi bersama observer pada akhir Siklus I menjadi dasar perbaikan Siklus II.

Tabel 2. Operasionalisasi Tindakan: Tahap TGT, Fitur Canva AI, dan Indikator Minat yang Disasar

Tahap TGT	Aktivitas pembelajaran	Fitur Canva AI	Indikator yang disasar
Presentasi kelas	Guru menyajikan tujuan dan materi; murid menyimak penjelasan	AI Presentation (slide materi); AI Image Generator (ilustrasi kontekstual)	Ketertarikan, perhatian
Pembentukan tim	Murid belajar dalam tim heterogen dan menyiapkan diri untuk permainan. Murid dibentuk menjadi 2 tim heterogen (Tim A terdiri dari 5 murid dan Tim B terdiri dari 4 murid) berdasarkan kombinasi tingkat kemampuan akademik awal dan kesetaraan gender	-	Keterlibatan aktif
Permainan	Wakil tim menjawab kartu soal	AI Quiz (kartu soal)	Perasaan senang, keterlibatan aktif
Turnamen	Murid bertanding secara akademik dan skornya dikumpulkan untuk tim	AI Quiz	Keterlibatan aktif, perhatian
Penghargaan tim	Guru menghitung skor tim, memberi penghargaan dan penguatan	-	Perasaan senang

Sumber: Olahan peneliti berdasarkan tahap TGT menurut Slavin (1995) (2026)

Sumber data angket. Sumber data angket adalah sembilan murid. Angket minat belajar berisi 16 butir berskala Likert empat pilihan (skor 1-4; rentang skor 16-64) (Sugiyono, 2018) yang disusun dari kisi-kisi empat indikator: perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif Ke-16 butir angket tersebar merata pada empat indikator (masing-masing 4 butir): perasaan senang (butir 1-4, contoh: "Saya merasa senang saat guru mengajar menggunakan slide interaktif Canva AI"), ketertarikan (butir 5-8), perhatian (butir 9-12), dan keterlibatan aktif (butir 13-16). Angket diberikan pada prasiklus, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II. Persentase minat dihitung dengan rumus $P = (\text{skor perolehan} \div \text{skor maksimum}) \times 100\%$, lalu dikategorikan menjadi lima tingkat mengacu pada Uno (2021) (Tabel 3). Kategori minimal tinggi ($\geq 70\%$, setara skor ≥ 45) menjadi dasar menghitung jumlah murid yang mencapai kategori tinggi.

Tabel 3. Kategori Minat Belajar

Kategori	Rentang persentase	Rentang skor angket (16-64)
Sangat tinggi (ST)	85-100%	55-64
Tinggi (T)	70-84%	45-54
Cukup (C)	55-69%	36-44
Rendah (R)	40-54%	26-35
Sangat rendah (SR)	< 40%	16-25

Keterangan: rentang skor adalah pembulatan batas persentase ke skor bulat yang memenuhi batas tersebut.

Sumber: Uno (2021), dikonversi peneliti

Sumber data observasi. Sumber data observasi adalah perilaku murid dan guru selama pembelajaran, yang dicatat kolaborator sebagai observer. Observasi minat belajar dilakukan pada setiap pertemuan dengan lembar yang memuat perilaku keempat indikator (skor 1-4; skor 4 untuk respons tertinggi dan skor 1 untuk terendah), lalu dikonversi ke persentase per indikator. Kompetensi guru diamati dengan rubrik yang mencakup 6 aspek penilaian (pengelolaan waktu, pengelolaan kelas, pemberian kesempatan berpartisipasi, pemberian penguatan, pengelolaan permainan/turnamen, dan pendampingan individual) berskala 1-4; kategorinya Cukup, Baik (skor $\geq 70\%$), dan Sangat Baik. Catatan lapangan merekam dinamika kelas untuk refleksi, dan dokumentasi

(foto kegiatan, perangkat ajar, dan slide Canva AI) menjadi bukti pelaksanaan. Data angket dan data observasi dilaporkan terpisah.

Validitas dan reliabilitas instrumen. Validitas isi angket dan lembar observasi ditelaah melalui kecocokan butir dengan kisi-kisi empat indikator. Validitas isi angket dan lembar observasi ditelaah dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Lapangan serta Guru Pamong PPL SD 3 Jati Wetan Kudus. Validitas butir angket diuji dengan korelasi Pearson product moment antara skor butir dan skor total, dengan kriteria $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,666 untuk $n = 9$ dan $\alpha = 0,05$). Reliabilitas konsistensi internal diuji dengan koefisien Cronbach's alpha (Cronbach, 1951) dan diinterpretasikan hati-hati karena nilainya bergantung pada jumlah butir dan sampel (Taber, 2018). Karena subjek hanya sembilan murid, hasil uji statistik dipandang sebagai bukti pendukung dan tidak menjadi satu-satunya dasar kelayakan instrumen. Hasilnya disajikan pada subbab 3.7.

Analisis data. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan persentase, rata-rata, simpangan baku, selisih skor antartahap, dan jumlah murid pada tiap kategori; peningkatan dinyatakan dalam poin persentase (selisih dua persentase), bukan persen. Hasil angket dan observasi dibandingkan untuk melihat kesesuaian arah perubahannya. Data kualitatif (catatan lapangan dan refleksi) dianalisis dengan model interaktif Miles dan Huberman: reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Karena penelitian tidak memiliki kelompok pembandingan, perubahan ditafsirkan sebagai perkembangan setelah tindakan, bukan efek sebab-akibat.

Indikator keberhasilan. Penelitian berhasil bila (1) minimal 75% murid berkategori minat tinggi pada akhir Siklus II, (2) rata-rata minat naik minimal 15 poin persentase dari prasiklus, (3) kompetensi guru minimal kategori Baik ($\geq 70\%$), dan (4) keempat indikator minat meningkat konsisten dari prasiklus sampai Siklus II.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Prasiklus

Pembelajaran masih konvensional: guru berceramah dengan buku teks tanpa media visual. Murid pasif, jarang bertanya, dan sebagian kurang fokus. Angket menghasilkan rata-rata skor 33,22 dari 64 (51,91%) dengan rentang skor 20–48 ($SD = 9,81$). Dua dari sembilan murid (22%) berkategori tinggi, satu murid cukup, empat murid rendah, dan dua murid sangat rendah (Tabel 4 dan 5). Observasi menunjukkan perhatian (49%) sebagai indikator terendah, disusul ketertarikan dan keterlibatan aktif (masing-masing 52%) (Tabel 6).

3.2 Siklus I

Tahap TGT dijalankan lengkap. Rata-rata skor angket naik menjadi 41,56 (64,93%; naik 13,02 poin persentase dari prasiklus) dan murid berkategori tinggi menjadi empat orang (44%). Delapan murid memperoleh skor lebih tinggi daripada prasiklus (kenaikan 4–18 poin), sedangkan satu murid, M9, turun dari 48 menjadi 31. Observasi menunjukkan peningkatan paling tampak pada perasaan senang (67%) dan ketertarikan

(64%), masing-masing naik 12 poin, sedangkan perhatian (58%) dan keterlibatan aktif (60%) naik lebih kecil, yaitu 9 dan 8 poin. Kompetensi guru mencapai 65% (kategori Cukup). Catatan lapangan dan refleksi bersama observer menunjukkan tiga masalah: sebagian murid ragu berpartisipasi saat presentasi dan diskusi, waktu permainan dan turnamen belum terkelola sehingga tidak semua murid tampil, dan transisi antarslide perlu disesuaikan secara teknis.

3.3 Siklus II

Perbaiki Siklus II menjawab ketiga masalah tersebut: ilustrasi yang lebih bervariasi dari AI Image Generator, alokasi waktu yang lebih proporsional agar semua murid mendapat giliran, dan pendampingan individual bagi murid pasif. Rata-rata skor angket mencapai 52,44 (81,94%; naik 17,01 poin persentase dari Siklus I dan 30,03 poin dari prasiklus), dan delapan dari sembilan murid (89%) berkategori minimal tinggi, tiga di antaranya sangat tinggi. Seluruh murid memperoleh skor lebih tinggi daripada Siklus I maupun prasiklus; satu murid (M1; skor 40) masih berkategori cukup. Pada observasi, keempat indikator naik 18–20 poin dari Siklus I, antara lain ketertarikan dari 64% menjadi 83%, dan tidak ada indikator yang menurun. Kompetensi guru mencapai 85% (Sangat Baik). Seluruh indikator keberhasilan terpenuhi (Tabel 8), sehingga penelitian dihentikan pada Siklus II.

3.4 Minat Belajar Berdasarkan Angket

Tabel 4 menyajikan skor angket setiap murid, dan Tabel 5 menyajikan sebaran kategorinya. Rata-rata skor 33,22; 41,56; dan 52,44 setara dengan 51,91%; 64,93%; dan 81,94% dari skor maksimum 64, yang dalam naskah ini dibulatkan menjadi 52%, 65%, dan 82%.

Tabel 4. Skor Angket Minat Belajar per Murid (Skor Maksimum 64)

Murid	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Δ Pra→I	Δ I→II	Δ Pra→II
M1	20 (SR)	30 (R)	40 (C)	+10	+10	+20
M2	25 (SR)	34 (R)	48 (T)	+9	+14	+23
M3	28 (R)	38 (C)	50 (T)	+10	+12	+22
M4	29 (R)	40 (C)	52 (T)	+11	+12	+23
M5	30 (R)	48 (T)	53 (T)	+18	+5	+23
M6	32 (R)	49 (T)	54 (T)	+17	+5	+22
M7	39 (C)	52 (T)	55 (ST)	+13	+3	+16
M8	48 (T)	52 (T)	59 (ST)	+4	+7	+11
M9	48 (T)	31 (R)	61 (ST)	-17	+30	+13
Rata-rata skor	33,22	41,56	52,44	+8,33	+10,89	+19,22
Persentase	51,91%	64,93%	81,94%	+13,02 poin	+17,01 poin	+30,03 poin
Simpangan baku	9,81	8,89	6,19	-	-	-
Rentang skor	20–48	30–52	40–61	-	-	-

Keterangan: huruf dalam kurung = kategori (Tabel 3); Δ = selisih skor; M1–M9 = kode murid.

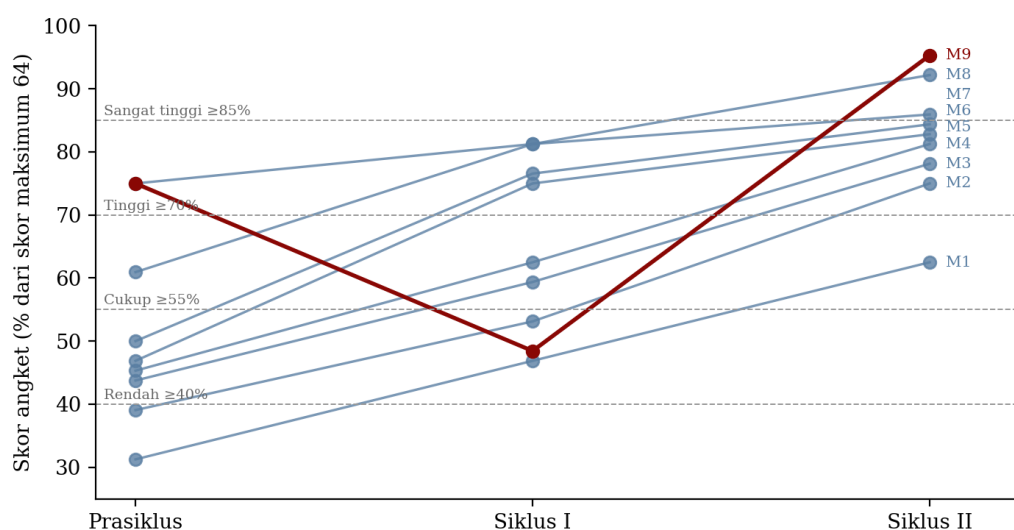
Sumber: Olahan data angket penelitian (2026)

Tabel 5. Sebaran Kategori Minat Belajar Berdasarkan Angket

Kategori	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Sangat tinggi	0	0	3
Tinggi	2	4	5
Cukup	1	2	1
Rendah	4	3	0
Sangat rendah	2	0	0
Jumlah murid	9	9	9
Minimal tinggi	2 (22%)	4 (44%)	8 (89%)

Sumber: Olahan data angket penelitian (2026)

Semua murid memiliki skor Siklus II yang lebih tinggi daripada prasiklus (kenaikan 11–23 poin; Grafik 2). Enam murid dengan skor awal terendah (M1–M6) naik 20–23 poin, sedangkan tiga murid dengan skor awal lebih tinggi (M7–M9) naik 11–16 poin; pola ini dapat dipengaruhi batas atas skala sehingga murid dengan skor awal tinggi memiliki ruang naik yang lebih kecil. Lintasan M9 berbeda: skornya turun pada Siklus I (48 menjadi 31), lalu naik 30 poin menjadi 61 pada Siklus II, skor tertinggi di kelas. Tidak ada murid yang kategorinya pada Siklus II lebih rendah daripada prasiklus.



Grafik 2. Lintasan Skor Angket Setiap Murid (% dari Skor Maksimum)

Sumber: Olahan data angket penelitian (2026)

3.5 Minat Belajar Berdasarkan Observasi

Tabel 6 menyajikan capaian empat indikator dari lembar observasi. Rata-rata sederhana keempat indikator adalah 52,00%, 62,25%, dan 81,50% pada prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Angka ini berbeda tipis dari persentase skor angket (51,91%; 64,93%; dan 81,94%; selisih 0,09; 2,68; dan 0,44 poin) karena kedua data berasal dari instrumen dan penskoran yang berbeda; karena itu keduanya dilaporkan terpisah dan tidak saling menggantikan. Arah perubahannya sama pada kedua sumber data, dan kesesuaian ini memperkuat pembacaan bahwa minat murid berkembang selama tindakan.

Tabel 6. Capaian Minat Belajar per Indikator Berdasarkan Observasi

Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Δ Pra→II (poin)
Perasaan senang	55%	67%	85%	+30
Ketertarikan	52%	64%	83%	+31
Perhatian	49%	58%	78%	+29
Keterlibatan aktif	52%	60%	80%	+28
Rata-rata keempat indikator	52,00%	62,25%	81,50%	+29,50

Keterangan: baris rata-rata adalah rata-rata aritmetik sederhana keempat indikator, bukan persentase skor angket. Sumber: Olahan data lembar observasi penelitian (2026)

3.6 Kompetensi Guru dan Ketercapaian Indikator Keberhasilan

Kompetensi guru naik dari 65% (Cukup) pada Siklus I menjadi 85% (Sangat Baik) pada Siklus II, atau 20 poin persentase. Peningkatan ini merupakan bagian dari proses perbaikan tindakan, terutama dalam pengelolaan waktu, pengelolaan kelas, pemberian kesempatan kepada murid, pemberian penguatan, pengelolaan permainan dan turnamen, serta pendampingan murid. Peningkatan skor kompetensi guru sebesar 20 poin persentase ini bersumber dari perbaikan pada aspek pengelolaan waktu turnamen dan pendampingan individual yang meningkat dari skala Cukup menjadi Sangat Baik. Kompetensi guru dibaca sebagai bagian dari tindakan, bukan variabel yang dibandingkan dengan minat murid. Tabel 7 meringkas capaian antartahap dan Tabel 8 memeriksa indikator keberhasilan.

Tabel 7. Ringkasan Capaian Antartahap

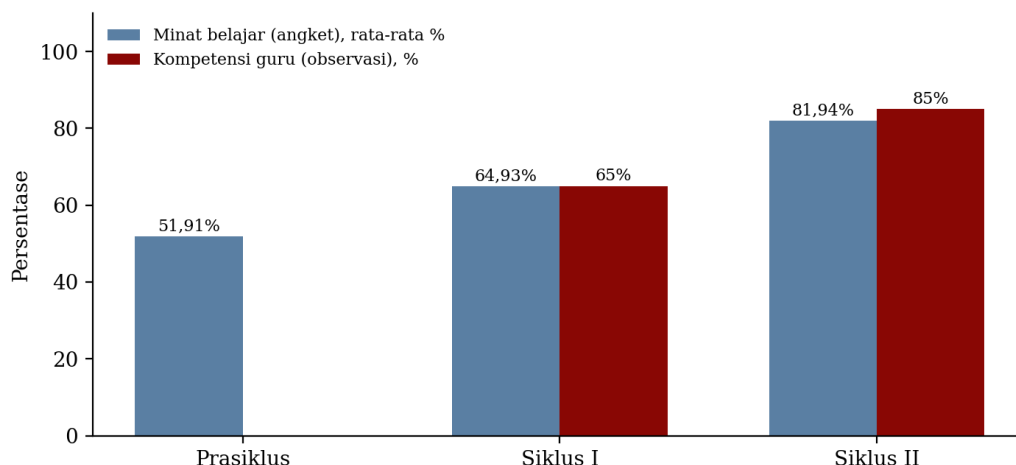
Tahap	Rata-rata minat (angket)	Murid minimal tinggi	Kompetensi guru
Prasiklus	52%	2 dari 9 murid (22%)	-
Siklus I	65%	4 dari 9 murid (44%)	65% (Cukup)
Siklus II	82%	8 dari 9 murid (89%)	85% (Sangat Baik)

Keterangan: (-) tidak diukur pada prasiklus; kenaikan minat prasiklus-Siklus II = 30 poin persentase (51,91% → 81,94%). Sumber: Olahan data penelitian (2026)

Tabel 8. Ketercapaian Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan	Target	Capaian	Status
Murid berkategori tinggi pada akhir Siklus II	$\geq 75\%$	8 dari 9 murid (89%)	Tercapai
Kenaikan rata-rata minat dari prasiklus	≥ 15 poin	30,03 poin (angket)	Tercapai
Kompetensi guru	$\geq 70\%$ (Baik)	85% (Sangat Baik)	Tercapai
Keempat indikator minat naik konsisten	Naik pada tiap tahap	Naik pada tiap tahap (Tabel 6)	Tercapai

Sumber: Olahan data penelitian (2026)



Grafik 1. Rata-rata Minat Belajar Murid (Angket) dan Kompetensi Guru Antarsiklus

Sumber: Olahan data angket dan lembar observasi (2026)

3.7 Validitas dan Reliabilitas Instrumen Angket

Tabel 9 meringkas hasil uji validitas butir dan reliabilitas angket 16 butir. Hasil pengujian validitas butir menggunakan korelasi *Pearson product-moment* menunjukkan bahwa seluruh 16 butir pernyataan angket memiliki nilai r_{hitung} berkisar antara **0,737** hingga **0,926**, di mana seluruhnya lebih besar dari $r_{tabel} = 0,666$ ($n = 9, \alpha = 0,05$). Hasil uji reliabilitas konsistensi internal menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* (α) sebesar **0,976**, yang tergolong dalam kriteria reliabilitas Sangat Tinggi ($\alpha \geq 0,90$). Dengan demikian, instrumen angket dinyatakan valid dan konsisten. Ringkasan hasil disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Ringkasan Validitas dan Reliabilitas Angket Minat Belajar

Instrumen	Jumlah butir	Butir valid ($r_{hitung} > 0,666$)	Cronbach's alpha	Keterangan
Angket minat belajar	16	16 (100% Valid)	0,976	Reliabilitas Sangat Tinggi ($\alpha \geq 0,90$)

Sumber: Olahan data respons angket penelitian (2026)

3.8 Pembahasan

Minat belajar murid yang diukur dengan angket naik bertahap dari 51,91% pada prasiklus menjadi 64,93% pada Siklus I dan 81,94% pada Siklus II setelah tindakan diterapkan. Arah yang sama tampak pada observasi empat indikator (rata-rata 52,00%; 62,25%; dan 81,50%) dan pada catatan lapangan, yang memperlihatkan murid semakin jarang pasif dan semakin berani menjawab. Karena penelitian hanya melibatkan sembilan murid dalam satu kelas tanpa kelompok pembanding, hasil ini tidak dapat dibaca sebagai bukti bahwa Canva AI dan TGT menyebabkan peningkatan. Uraian berikut membahas mekanisme yang masuk akal secara teoretis dan selaras dengan catatan lapangan, bukan mekanisme yang telah diuji.

Stimulus visual dan minat situasional. Pada Siklus I, perasaan senang dan ketertarikan naik lebih dahulu (masing-masing 12 poin), sedangkan perhatian dan keterlibatan aktif naik lebih kecil. Pola ini sejalan dengan peran slide dan ilustrasi Canva AI sebagai pemicu minat situasional (Hidi & Renninger, 2006; Slameto, 2021): gambar kontekstual menggantikan ceramah bertumpu buku teks sehingga materi lebih mudah menarik perhatian. Mayer (2021) menjelaskan bahwa kata yang dipadukan dengan gambar relevan membantu pemrosesan materi, dengan syarat gambar mendukung tujuan belajar dan tidak sekadar menghias. Al Mardhafi et al. (2026) juga mencatat peningkatan perhatian, antusiasme, dan partisipasi murid sekolah dasar saat Canva AI dipakai untuk visualisasi dan aktivitas berbasis permainan, meskipun studi itu bersifat kualitatif dan hanya mengamati satu pembelajaran.

Interaksi kelompok, permainan, dan turnamen. Minat situasional yang terpicu belum tentu bertahan; menurut Hidi dan Renninger (2006), minat dipelihara bila murid mengerjakan tugas yang bermakna dan terlibat aktif. Pada titik inilah TGT berperan. Kerja tim menciptakan saling ketergantungan positif sehingga setiap anggota berkepentingan pada pemahaman temannya (Johnson & Johnson, 2009), sedangkan permainan dan turnamen memberi umpan balik cepat dan tantangan akademik yang menyenangkan (Sailer & Homner, 2020). Dalam kerangka teori determinasi diri (Ryan & Deci, 2000), kerja tim dapat memenuhi kebutuhan keterhubungan dan kesempatan menjawab benar dapat memenuhi kebutuhan kompetensi, dua dari tiga kebutuhan psikologis dasar yang mendukung motivasi intrinsik. Data penelitian ini konsisten dengan uraian tersebut: perhatian dan keterlibatan aktif masing-masing naik 20 poin pada Siklus II, jauh lebih besar daripada kenaikan pada Siklus I (9 dan 8 poin), setelah giliran bermain dibagi lebih merata. Keterlibatan aktif termasuk komponen perilaku dalam konsep keterlibatan murid (Fredricks et al., 2004) yang paling mungkin berubah ketika kesempatan berpartisipasi tersedia bagi setiap murid.

Perbedaan antarmurid. Data per murid menunjukkan bahwa perkembangan tidak seragam. Semua murid memiliki skor Siklus II lebih tinggi daripada prasiklus, dan enam murid dengan skor awal terendah naik 20–23 poin. Pola ini dapat dikaitkan dengan tim heterogen dan pendampingan individual bagi murid pasif, tetapi desain penelitian tidak memisahkan kontribusi keduanya, dan batas atas skala turut membatasi kenaikan murid yang skor awalnya tinggi. Pendampingan individual pada Siklus II dapat dipahami sebagai scaffolding dalam zona perkembangan proksimal (Vygotsky, 1978). Kasus M9 menunjukkan bahwa minat dapat berfluktuasi skornya turun pada Siklus I disebabkan kondisi fisik murid yang kurang sehat serta adanya rasa canggung saat turnamen kelompok, lalu naik drastis sebesar 30 poin menjadi 61 (skor tertinggi) pada Siklus II setelah diberikan pendampingan individual dan dorongan positif dari kelompoknya dan menjadi tertinggi pada Siklus II. Kasus seperti ini tidak tampak bila hanya rata-rata kelas yang dilaporkan, dan menjadi alasan skor per murid disertakan.

Refleksi guru dan perubahan strategi. Kompetensi guru naik dari 65% menjadi 85%. Refleksi Siklus I membuat guru lebih terampil mengatur waktu antartahap TGT, mengelola kelompok, dan mengoperasikan Canva AI. Tiga perubahan strategi pada Siklus II (alokasi waktu proporsional, giliran merata, dan pendampingan individual)

menjawab tiga masalah yang ditemukan pada refleksi Siklus I dan bertepatan dengan kenaikan perhatian dan keterlibatan aktif. Kecenderungan serupa dilaporkan Damayanti et al. (2023), yang mencatat keterampilan guru naik dari 72,82% menjadi 80,97% dengan media Games Book pada pembelajaran IPS. Dalam PTK, perbaikan kompetensi guru adalah bagian dari tindakan (Meesuk et al., 2020), sehingga naiknya minat murid tidak dapat dipisahkan dari perbaikan praktik tersebut.

Keterkaitan dengan penelitian terdahulu. Pola peningkatan antarsiklus juga terlihat pada penelitian TGT lain. Manzili et al. (2025) melaporkan rata-rata angket minat belajar Pendidikan Pancasila di SMP naik dari 70,83% pada Siklus I menjadi 85,41% pada Siklus II, dan Khusnudin et al. (2022) mencatat keaktifan murid kelas IV naik dari 62,7% menjadi 82,2% dengan TGT. Angka-angka itu berdekatan dengan rata-rata observasi penelitian ini pada Siklus I dan II (62,25% dan 81,50%), tetapi perbandingan langsung tidak tepat karena jenjang, instrumen, dan kriteria berbeda. Nurunnahar et al. (2025) melaporkan kenaikan ketuntasan belajar dari 33,33% pada Siklus I menjadi 78,22% pada Siklus II, dan Aisah et al. (2023) mencatat hasil belajar keterampilan naik dari 70% menjadi 82% pada kelas IV; Karnilasari et al. (2022) menunjukkan keunggulan TGT atas TAI pada murid kelas VI. Studi-studi itu mengukur hasil belajar, sedangkan penelitian ini mengukur minat belajar; keselarasan pola hanya menunjukkan bahwa tindakan berbasis TGT dalam PTK dua siklus kerap diikuti perbaikan dari siklus pertama ke siklus kedua, bukan bahwa temuannya setara.

3.9 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, subjek hanya sembilan murid dalam satu kelas tanpa kelompok pembandingan, sehingga hasil tidak dapat digeneralisasi dan tidak menunjukkan hubungan sebab-akibat; perubahan dapat dipengaruhi faktor lain, seperti kedewasaan murid, keakraban dengan prosedur pengukuran, atau efek kebaruan media. Kedua, penelitian berlangsung dua siklus sehingga keberlanjutan minat setelah tindakan berakhir belum diketahui. Ketiga, peneliti berperan sebagai guru dan hanya ada satu kolaborator sebagai observer, sehingga bias penilai belum dikendalikan melalui kesepakatan antarpengamat. Keempat, angket merupakan laporan diri murid sekolah dasar yang rentan terhadap kecenderungan menjawab positif; angket karena itu dibaca bersama observasi dan catatan lapangan. Kelima, uji validitas dan reliabilitas instrumen yang dihitung dari respons 9 murid menghasilkan 16 butir valid ($r_{hitung} > 0,666$) dan koefisien *Cronbach's Alpha* sebesar 0,976 (sangat tinggi), meskipun demikian estimasi statistik tersebut tetap disikapi secara hati-hati dan didukung oleh validasi isi dari penelaah ahli. Keterbatasan ini tidak meniadakan nilai temuan sebagai bukti awal yang kontekstual, tetapi membatasi cara membacanya.

4. KESIMPULAN

Pertama, kompetensi guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran meningkat selama tindakan, dari 65% (Cukup) pada Siklus I menjadi 85% (Sangat Baik) pada Siklus II. Kedua, minat belajar murid kelas VI SD 3 Jati Wetan Kudus berkembang

setelah penerapan pembelajaran berbantuan Canva AI dan TGT: rata-rata skor angket naik dari 52% pada prasiklus menjadi 65% pada Siklus I dan 82% pada Siklus II (30 poin persentase), dan murid berkategori minimal tinggi bertambah dari 2 menjadi 4 dan 8 dari 9 murid (22%, 44%, dan 89%). Seluruh indikator keberhasilan tercapai: 89% murid berkategori tinggi (target 75%), kenaikan 30 poin persentase (target 15), kompetensi guru 85% (target $\geq 70\%$), dan keempat indikator minat meningkat pada tiap tahap. Temuan ini terbatas pada satu kelas berisi sembilan murid tanpa kelompok pembanding sehingga tidak menunjukkan hubungan sebab-akibat.

Implikasi praktis bagi pembelajaran Pendidikan Pancasila ada tiga. Pertama, fitur Canva AI dapat dipakai guru untuk menyediakan ilustrasi dan kartu soal kontekstual, dengan pemeriksaan keluaran AI sebelum ditayangkan agar sesuai materi dan usia murid. Kedua, stimulus visual sebaiknya dipasangkan dengan struktur partisipasi seperti TGT, karena perhatian dan keterlibatan aktif naik jelas setelah giliran dibagi merata dan murid pasif didampingi. Ketiga, guru perlu merencanakan alokasi waktu dan pembagian giliran sejak awal serta menyiapkan alternatif bila perangkat atau jaringan terbatas.

Guru disarankan menggunakan Canva AI dan TGT secara bertahap sambil menjaga pembagian giliran agar seluruh murid berpartisipasi. Sekolah disarankan menyediakan akses internet dan perangkat yang memadai serta pelatihan guru. Peneliti selanjutnya disarankan menguji pendekatan ini dengan subjek lebih banyak, kelompok pembanding, dan pemeriksaan kesepakatan antarpengamat, atau dengan variabel lain seperti hasil belajar dan berpikir kritis.

REFERENSI

- Afifatimah, O., Hanif, M., & Pribadi, D. B. T. (2024). Peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan strategi Teams Games Tournament dengan media berbasis ICT "Wordwall". *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 53–65. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.457>
- Agistyawangsa, I. P., Wibawa, I. M. C., & Simamora, A. H. (2024). The effect of the Team Game Tournament cooperative learning model on civic education learning outcomes. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(3), 501–510. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i3.91278>
- Aisah, D., Ismaya, E. A., & Bakhrudin, A. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media MONOGAYA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1190–1200. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1582>
- Al Mardhafi, A. F., Syahputra, M. A., Rohman, Z. H., Muzaki, R., & Hasanah, F. N. (2026). The implementation of Canva AI as a digital learning medium in primary schools with limited resources: A case study through student observation. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 126–132. <https://doi.org/10.32832/educate.v11i1.22398>
- Amalia, S. K., Suad, & Ismaya, E. A. (2023). Peran orang tua dalam menumbuhkan minat belajar anak di SD 2 Bae, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8854>

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Cronbach, L. J. (1951). Coefficient alpha and the internal structure of tests. *Psychometrika*, 16(3), 297–334. <https://doi.org/10.1007/BF02310555>
- Damayanti, D. H., Ismaya, E. A., & Bakhruddin, A. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa kelas V dalam pembelajaran IPS berbantuan Games Book. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 1210–1218. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1583>
- DeVries, D. L., & Edwards, K. J. (1973). Learning games and student teams: Their effects on classroom process. *American Educational Research Journal*, 10(4), 307–318. <https://doi.org/10.3102/00028312010004307>
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2006). The four-phase model of interest development. *Educational Psychologist*, 41(2), 111–127. https://doi.org/10.1207/s15326985ep4102_4
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Karnilasari, Utaminingsih, S., & Ismaya, E. A. (2022). Pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) dan Team Assisted Individualization (TAI) berbasis flashcard terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD materi sistem tata surya. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 186–193. <https://doi.org/10.36456/inventa.6.2.a6197>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer.
- Khusnudin, R., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Model pembelajaran Teams Games Turnaments untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1246–1252. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.2577>
- Krapp, A. (2002). Structural and dynamic aspects of interest development: Theoretical considerations from an ontogenetic perspective. *Learning and Instruction*, 12(4), 383–409. [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(01\)00011-1](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(01)00011-1)
- Kunlasomboon, N., Wongwanich, S., & Suwanmonkha, S. (2015). Research and development of classroom action research process to enhance school learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 171, 1315–1324. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.248>
- Manzili, R., Ismail, M., & Sawaludin, S. (2025). Peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Team Game Tournament berbasis media game Wordwall pada Pendidikan Pancasila. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 13(2), 146–155. <https://doi.org/10.31764/civicus.v13i2.33518>

- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Meesuk, P., Sramoon, B., & Wongrugs, A. (2020). Classroom action research-based instruction: The sustainable teacher professional development strategy. *Journal of Teacher Education for Sustainability*, 22(1), 98–110. <https://doi.org/10.2478/jtes-2020-0008>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Nurunnahar, A., Ismaya, E. A., Handayani, R., & Khoir, M. (2025). Penerapan model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan detektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.101678>
- Purnalyta, N. F. B., Ariyanti, N. D., Dewi, M. C., & Tarsidi, D. Z. (2024). TGT for student collaboration in elementary school Pancasila education: An effective solution or just an alternative? *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.70489/x65kdw98>
- Robiyah, S., Nugraheni, P., & Purwoko, R. Y. (2025). Peningkatan minat belajar dan kemampuan numerasi siswa kelas VIII menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(1). <https://doi.org/10.30659/jp-sa.v5i1.39308>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Slameto. (2021). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Supriandono, T., Murdiono, M., & Riyanto, A. (2023). The effect of Team Games Tournaments cooperative learning model on student learning outcomes in Pancasila and civic education learning. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 223–233.
- Taber, K. S. (2018). The use of Cronbach's alpha when developing and reporting research instruments in science education. *Research in Science Education*, 48(6), 1273–1296. <https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wati, H. B., Listyarini, I., Sudiyono, S., & Artharina, F. P. (2024). Efektivitas model pembelajaran teams games tournament terhadap hasil belajar pendidikan pancasila dan

kewarganegaraan. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 105-112. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.385>