INTERNALISASI POTENSI *STUDENT LEADERSHIP* MELALUI INOVASI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOUNAMENT* (TGT) PADA PEMBELAJARAN PPKN

Vivin Nur Kholivah[1]*, Salda Yanti[2], Noor Ellyawati[3], Siti Lailin[4]
[1,2]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mulawarman
[3]Pendidikan Ekonomi, Universitas Mulawarman
[4]SMA Negeri 3 Samarinda

*Email Penulis Korespodensi: vivinurk9a@gmail.com

Info Artikel

Kata kunci:
Internalisasi Potensi
Student Leadership
Cooperative Learning
Teams Games Tournament

Abstrak

Penerapan pembelajaran yang terinspirasi dari sebuah pembelajaran *Games* menggunakan tipe *teams games learning* untuk menginternalisasikan potensi *Student Leadership* yang secara internal telah dimiliki oleh setiap peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola pembelajaran dan permasalahan, optimalisasi pembelajaran serta tantangan dan potensi masa depan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini kelas X-D di SMA Negeri 3 Samarinda yang berjumlah 34 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat komponen kegiatan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi dan Wawancara. Melalui rangakian penelitian yang dilakukan dalam siklus 1 dan 2 serta kegiatan refleksi dan perbaikan didapatkan hasil bahwa terdapat kemajuan dan pemahaman serta perkembangan peserta didik setelah melalui proses pembelajaran secara berkemlompok menggunakan tipe *Teams Games Tournament* dengan 3 Indikator berupa sikap tanggung Jawab, bekerja sama serta kemampuan untuk menyusun strategi dalam kelompok. Dengan hasil tersebut tipe pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lain seperti Problem Based Learning yang dioptimalkan melalui kerja secara berkelompok.

Copyright (c) 2023 The Author
This is an open access article under the CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, guru berperan penting dalam proses pembelajaran. dimana kemampuan guru diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun disisi lain banyak penelitian yang menyatakan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih jauh tertinggal dari negara-negara lain (Ratnasari, 2019). Secara umum, ditilik dari proses penyelenggaraannya guru memiliki tanggung jawab atas perkembangan kemampuan siswa secara optimal dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Prawitasari, 2015). Berbagai metode pembelajaran yang digunakan guru terhadap peserta didik harus sesuai dengan sifat tugas dan cara belajar. Namun, pemilihan dan penguasaan metode pembelajaran yang tepat masih menjadi kendala bagi sebagian guru.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mencari dan menemukan metode yang cocok untuk membentuk karakter siswa agar bisa digunakan dalam memilih aktivitas positif di masa yang akan datang nantinya adalah sebuah peran guru dalam menciptakan inovasi (Haluti,2023). Sehingga dalam proses kegiatan belajar dan mengajar

inovasi yang digunakan untuk meningkatkan karakter peserta didik salah satunya adalah karakter kepemimpinan sangat diperlukan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilingkungan sekolah. Inovasi yang dilakukan oleh guru dapat berwujud melalui metode dan model pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Metode atau model pasti berpengaruh dalam proses pembelajaran yang efektif, sebaliknya jika guru hanya menjelaskan, maka siswa merasa bosan dan jenuh saat belajar. Penggunaan model yang tepat akan mempengaruhi minat belajar siswa, sehingga hasil belajar meningkat (Siregar & Sentosa, 2015).

Berdasarkan hasil observasi lingkungan belajar yang dilakukan selama 2 kali masa tatap muka di kelas yang sama dalam kegiatan belajar mengajar presentase menggunakan metode mengajar yang melibatkan peserta didik secara penuh masih minim dan masih didominasi metode pembelajaran secara konvensional dengan fokus pembelajaran pada kegiatan penjelasan berupa ceramah. Kemudian wawancara juga dilakukan kepada 3 orang dari total 34 Peserta didik yang diambil menggunakan teknik *random sampling,* sebanyak 2 orang menyatakan kurang suka mempelajari PPKn dikarenakan terlalu banyak menghapal dan mencatat sehingga kesulitan menemukan intisari kepemimpinan di dalam pembelajaran. Kemudian wawancara juga dilakukan kepada guru pamong dan menyatakan bahwa penanaman nilai kepemimpinan peserta didik cukup menantang dengan keadaan respon peserta didik yang terkadang masih kurang antusias.

Dilihat dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Kelas X-D masih menunjukkan bahwa pembelajaran PPKn yang menekankan pada pengembangan nilai-nilai kepemimpinan atau *Student Leadership* masih menemukan banyak tantangan. Diperlukan sebuah konsep pembelajaran yang mampu menginternalisasikan Potensi *Student Leadership* melalui Inovasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tounament Pada Pembelajaran PPKn Pelanggaran Nilai-Nilai HAM di Kelas X-D SMA N 3 Samarinda. Pembelajaran yang menempatkan kreatifitas dan kemampuan pembentukan nilai kepemimpinan melalui kolabirasi antara materi dengan games merupakan pembelajaran inovatif yang berpusat pada peserta didik (student centered) dan menetapkan guru sebagai motivator dan fasilitator, dimana peserta didik diberi peluang untuk memahami permasalahan di sekitarnya.

B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bersifat kolaboratif dan partisipatif. Arikunto (2019) penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang menggambarkan baik proses maupun hasil, pelaksanaan PTK di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis Internalisasi Potensi Student Leadership Melalui Inovasi Model Pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tounament* Pada Pembelajaran PPKn Pelanggaran Nilai-Nilai HAM Di Kelas X-D SMA N 3 Samarinda. Teknik pengumpulan data dengan melaksanakan Wawancara dan Observasi . Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XD dan Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 2 Oktober 2023 - 30 November 2023.

C. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilatar belakangi dengan minimnya metode mengajar yang menghoptimalkan keterlibatan peserta didik secara maksimal dalam meningkatkan potensi *student leadership* dengan indikator kerja sama, bertanggung jawab dan mengkolaborasikan strategi sebagai bentuk pengimplementasian *critical thingking.* Selain itu berdasarkan pada hasil observasi yang dilakukan ketika dilaksanakan kegiatan bekerja dalam kelompok Kemampuan peserta didik berkaitan dengan kepemimpinan dalam diskusi bersama kelompok masih kurang, hal ini dikarenakan banyak dari kelompok belajar yang dibentuk masih memberikan pembebanan

dengan intensitas yang agak tinggi ke beberapa teman kelompok yang dianggap lebih pintar, sisanya tidak begitu serius ketika berdiskusi dan hanya bermain main. Sehingga optimalisasi dan internalisasi *Student Leadership* tidak dapat dilakukan dengan maksimal hanya dengan pealaksanaan kegiatan berdiskusi biasa dalam kelompok belajar.

Penggunaan model pembelajaran yang inovatif belum sepenuhnya diterapkan oleh guru. Model pembelajaran yang diterapkan guru merupakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan diselingi diskusi kelompok. Guru belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi menyebabkan siswa pasif dan kurang bersemangat ketika pembelajaran dikelas. Oleh sebab itu penggunaan model pembelajaran yang tepat, efektif, dan efesien akan membantu siswa belajar dengan baik, karena model pembalajran merupakan suatu cara yang dipilih oleh guru untuk penyampaian materi kepada siswa agar siswa dapat menerima dan menguasai materi tersebut sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan Model Pembelajaran Cooperative Learning dengan Optimalisasi Tipe Teams Games Learning sebagai upaya Internalisasi Potensi Student Leadership Pada Pembelajaran PPKn Pelanggaran Nilai-Nilai Ham di Kelas X-D Sma N 3 Samarinda. Adapun Salah satu keunggulan dari Tipe pembelejaran *Teams Games Tournament* ini adalah siswa akan lebih mudah memahami materi karena dalam implementasinya siswa akan bekerja dengan kelompok yang di desain dengan menggunakan pembelajaran dalam bentuk games yang di lombakan antar kelompok.

Keberhasilan penelitian ini tercapai apabila siswa telah mampu bekerja sama dalam tim dengan baik untuk menyelesaikan materi pembelajaran dan menunjukkan terdapat peningkatan terhadap indikator *Student Leadrship* yang telah ditetapkan oleh penelti. Hal tersebut terlihat dari hasil Wawancara, Observasi dan Pengisian Quisioner selama proses belajar berupa pernyataan setuju atau tidak setuju terhadap setiap indikator yang di tentukan oleh peneliti. baik pada siklus I maupun siklus II. Pembelajaran ini dikatakan berhasil apabila minimal 75% siswa memiliki nilai keterampilan terhadap indikator *Student Leadership.*

Berdasarkan tahapan penelitian yang telah dilakukan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi telah menunjukkan adanya peningkatan Hasil kemampuan *team work* yang mengarah kepada nilai-nilai *Student Laeadership.* Peningkatan kemampuan tersebut dalam Mata Pelajaran PPKN berkaitan dengan Nilai-Nilai HAM dalam kehidupan Sehari-hari siswa kelas XD di SMA Negeri 3 Samarinda digambarkan dengan peningkatan nilai *pra Pembelajaran* ke *pasca Pembelajaran* pada siklus I dan Siklus II. Berikut ini data hasil sementara indikator *student leadership* dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 orang siswa dalam proses kegiatan pembelajaran terhadap mata pelajaran PPKn topik nilai HAM pada siswa kelas X-D di SMA Negeri 3 Samarinda.

Tabel 1. Perbandingan sebelum dan sesudah siklus 1 terhadap indikator

Item Penilaian	**Siklus I**			
	Pra		**Pasca**	
	+	-	+	-
Bekerja sama	21	13	22	12
Bertanggung jawab	10	24	13	21
Menyusun strategi bersama	9	25	13	21

Pada indikator bekerja sama pada sebelum pembelajaran 21 orang mengatakan melalui pembelajaran berkelompok dapat meningkatkan nilai kerjasama antar peserta didik dan 13 sisanya menyatakan tidak didapat nilai kerjasama. Setelah perlakuan Pada siklus 1 terdapat kemajuan sebanyak 22 orang mengatakan nilai bekerja sama dapat terbentuk dan sebanyak 12

orang mengatakan nilai bekerja sama belum terbentuk. Kemudian pada indikator bertanggung jawab pada sebelum perlakuan siklus 1 dalam pembelajaran sebanyak 10 orang mengatakan nilai bertanggung jawab dalam pembelajaran berkelompok biasa dapat dilaksanakan dan 24 orang lainnya menyatakan nilai bertanggung jawab belum didapatkan dari kegiatan biasanya. Kemudian setelah diberlakukan siklus pertama pada pembelajaran atau pasca pembelajaran sebanyak 13 orang menyatakan mendapatkan nilai bertanggung jawab dan 21 orang lainnya menyatakan belum mendapatkan nilai-nilai yang menunjukkan sifat bertanggung jawab. Terakhir pada indikator kemampuan menyusun strategi bersama sebelum proses pembelajaran 9 orang menyatakan kerja kelompok dan diskusi kelompok dapat menimbulkan kemampuan menyusun strategi bersama dan 25 orang lainnya menyatakan belum bisa membangkitkan nilai menyusun strategi bersama. Kemudian setelah pemberlakuan siklus pertama pada pembelajaran terdapat kenaikan yakni 13 orang menyatakan dengan pembelajaran berkelompok ditambah pelaksanaan menggunakan tipe times games turnamen dapat meningkatkan kemampuan menyusun strategi dan 21 orang lainnya menyatakan masih belum bisa meningkatkan kemampuan menyusun strategi. Rencana Tindak Lanjut dalam Penelitian ini adalah setelah dilaksanakan tindakan menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams games Tournament* pada siklus I, dilakukan refleksi dengan memperhatikan kegiatan belajar mengajar. Dari hasil pengamatan dapat dilihat bahwa pelaksanaan pembelajaran PPKN dengan Model Pembelajaran *cooperative learning* telah menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. Refleksi dari hasil pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Kekurangan dan perbaikan siklus I

No	Refleksi	Kekurangan	Perbaikan
1	Aktivitas siswa	Sebagian siswa masih sering bercerita dengan teman sebangkunya dan tidak fokus saat guru memberikan instruksi	Untuk selanjutnya ketika ada siswa yang kurang mendengar dan memperhatikan guru ketika menjelaskan ditunjuk salah satunya untuk diberi pertanyaan, sehingga anak-anak dapat lebih fokus terhadap materi yang dijelaskan.
		Saat diskusi dan bermain games masih ada beberapa peserta didik yang terlihat kurang antusias	Guru memberikan perhatian dan motivasi serta memberikan hadiah kepada tim yang antusias agar seluruh peserta didik termotivasi menjadi yang terbaik
		Pada saat berdiskusi masih terdapat siswa yang tidak terlibat dengan maksimal	guru memotivasi siswa agar berkontribusi dengan maksimak
		Pada saat presentasi berlangsung, kondisi kelas kurang kondusif sehingga terkesan ramai.	Guru menghimbau siswa untuk menjaga kondusivitas selama pembelajaran terutama saat mencari pasangan kelompok.
		Dalam presentasi, terdapat beberapa orang siswa tidak aktif terlihat merenung.	Guru memberi nasehat kepada siswa agar lebih fokus dan mempelajari materi dengan baik sebelum mengikuti presentasi

2	Hasil belajar siswa	Masih didominasi oleh beberapa peserta didik yang memang memiliki ketertarikan pada pembelajaran dan diskusi, sisanya masih terdapat beberapa peserta didik yang belum bekerjasama dengan baik antar anggota dalam satu kelompok	Untuk pertemuan selanjutnya, guru harus memberikan penekanan tentang ketiga item yang diujikan agar motivasi peserta didik sama sama meningkat

Berdasarkan refleksi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* telah cukup optimal dalam meningkatkan ketigas indikator kepemimpinan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsungl. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil pengisian survey yang ditunjukkan kepada 34 Peserta didik yang terlibat melalui kegiatan pembelajaran ini. Oleh sebab itu proses perbaikan akan dilaksanakan pada siklus II guna mengoptimalkan kegiatan siswa pada model pembelajaran Cooperative learning menggunakan tipe teams games tournament pada siklus I. Kemudian untuk mendapatkan data perbandingan yang akan digunakan mengukur tingkat keberhasilan dan efektivitas pembelajaran dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *teams games tourament* peneliti melanjutkan dan mengulang kembali siklus pembelajaran dengan metri yang berbeda dan objek yang sama yakni 34 Peserta didik kelas X D. Proses pengulangan siklus terjadi dari momen penyusunan perangkat pembelajaran dan bahan ajar serta tindakan di kelas dengan mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar secara kooperatif yang diiringi dengan belajar menggunakan sistem bermain *games.* Setelah masa proses pembeljaaran usai, peneliti kembali memberikan survey untuk mendapatkan data keberhasilan optimalisasi Indikator *Student Leadership* dengan topik pembeljaraan yang masih sama dan item penilaian yang juga masih sama. Dari hasil tersebut didapatkan beberapa data tambahan mengenai presepsi dan perubahan yang dirasakan oleh peserta didik berkaitan dengan kemampuan untuk bekerjasama dalam tim, bertanggung jawab serta kemampuan menyusun strategi bersama ketiga melaksanakan pembelajaran kooperatif menggunakan tipe *teams games tournament*.

Tabel 4. Kekurangan dan Perbaikan Siklus 2

No	Refleksi	Kekurangan	Perbaikan dan kemajuan
1.	Aktivitas siswa	Sebagian siswa masih sering bercerita dengan teman sebangkunya dan tidak fokus saat guru memberikan instruksi	Untuk selanjutnya ketika ada siswa yang kurang mendengar dan memperhatikan guru ketika menjelaskan ditunjuk salah satunya untuk diberi pertanyaan, sehingga anak-anak dapat lebih fokus terhadap materi yang dijelaskan. Kemajuan: peserta didik menunjukkan tingkat konsentrasi dan sangat mudah saat diberikan instruksi lanjutan

		Saat diskusi dan bermain games masih ada beberapa peserta didik yang terlihat kurang antusias	Guru memberikan perhatian dan motivasi serta memberikan hadiah kepada tim yang antusias agar seluruh peserta didik termotivasi menjadi yang terbaik Kemajuan: Seluruh tim termotivasi dan bersemangat dalam bekerja sama dalam tim.
		Pada saat berdiskusi masih terdapat siswa yang tidak terlibat dengan maksimal	guru memotivasi siswa agar berkontribusi dengan maksimal. Kemajuan: peserta didik mulai menunjukkan semangatnya untuk terlibat meskipun tidak semua namun mayoritas peserta didik sudah mampu memiliki andil dalam kelompok masing masing.
		Pada saat presentasi berlangsung, kondisi kelas kurang kondusif sehingga terkesan ramai.	Guru menghimbau siswa untuk menjaga kondusivitas selama pembelajaran terutama saat mencari pasangan kelompok. Kemajuan: Peserta didik mampu mengkondisikan diri sendiri dan kelompok masing maisng untuk lebih tenang dan menghargai kelompok lain yang sedang presentasi.
		Dalam presentasi, terdapat beberapa orang siswa tidak aktif terlihat merenung.	Guru memberi nasehat kepada siswa agar lebih fokus dan mempelajari materi dengan baik sebelum mengikuti presentasi. Kemajuan: Peserta didik memiliki antusias yang bersemangat dan berdiskusi untuk menentukan tanggapan bersama teman kelompoknya.
2	Hasil belajar siswa	Masih didominasi oleh beberapa peserta didik yang memang memiliki ketertarikan pada pembelajaran dan diskusi, sisanya masih terdapat beberapa peserta didik yang belum bekerjasama dengan baik antar anggota dalam satu kelompok	Untuk pertemuan selanjutnya, guru harus memberikan penekanan tentang ketiga item yang diujikan agar motivasi peserta didik sama sama meningkat. Kemajuan: peserta didik mulai memiliki ambisi yang sama untuk memenuhi 3 item *Student Leadership* setelah diberikan pemahaman dan apersepsi berkaitan dengan nilai nilai tersebut.

Secara umum terdapat kemajuan yang terukur dengan baik berkaitan dengan kemampuan dan pemahaman peserta didik mengenai kemampuan yang berkiatan dengan *Student Leadership*. Proses yang dijalani dari siklus 1 sampai dengan siklus 2 memberikan gambaran bahwa semakian baik proses pembelajaran yang mampu dibawakan oleh guru maka akan memberikan pengaruh yang baik dan progresif pula bagi perkembangan dan pemahaman peserta didik mengenai indikator kepemimpinan peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui siklus 1 dan 2 dapat diperoleh bahwa kegiatan belajar mengajar menggunakan cara *Cooperative Learning* dengan tipe *teams games tournament* di Kelas XD SMA N 3 Samarinda menunjukkan keberhasilan yang cukup baik.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan potensi *leadership student* dengan materi yang berkaitan dengan pelanggaran nilai-nilai HAM (Hak Asasi Manusia) di SMA Negeri 3 Samarinda tahun ajaran 2023/2024. Adapun lebih lanjut hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada siklus 1 terjadi
   Peningkatan nilai kepuasan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan Model diskusi secara biasa dengan diskusi menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* yang telah cukup optimal dalam meningkatkan ketiga indikator kepemimpinan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil pengisian survey yang ditunjukkan kepada 34 Peserta didik yang terlibat.
2. Pada siklus 2 terjadi
   Peningkatan yang cukup signifikan terhadap pembelajaran dengan menggunakan Model diskusi secara biasa dengan diskusi menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* yang telah meningkatkan ketiga indikator kepemimpinan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung sebanyak lebih dari 70% batas ambang keberhasilan. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil pengisian survey yang ditunjukkan kepada 34 Peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran siklus 2
3. Pada siklus 1 dan 2
   Terdapat Hubungan yakni peningkatan kemampuan peserta didik yang didasarkan pada pengamatan dan pengisian lembar survey berkaitan dengan indikator nilai nilai kepemimpinan peserta didik selama dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kedepan pembelajaran menggunakan tipe ini akan sangat efektif jika dikombinasikan dengan model pembelajaran *problem based learning* dengan memecahkan masalah menggunakan kekuatan berkelompok.

REFERENSI

Aini, D. A. N. (2020). *Implementasi kurikulum bela negara dan kemaritiman dalam meningkatkan kemampuan kepemimpinan peserta didik di SMAN Taruna Nala Jawa Timur* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

Aisyah, N. H., & Aini, R. (2023). Kepemimpinan Peserta Didik Perempuan dalam Pandangan Guru Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Siwalan. *Jurnal Hawa: Studi Pengarus Utamaan Gender dan Anak*, *5*(1), 67-77.

Arikunto, S., Suhardjono, Supardi (2019). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.

Catur Desri Anita, Kemdikbud, (2022). Rencana Tindak Lanjut Pembelajaran, https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/rencana-tindak-lanjut-rtl-ppg- daljab-kategori-1-tahun-2022-unesa/

Febryananda, I. P. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Sosiodrama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI OTKP pada Kompetensi Dasar Menerapkan Pelayanan Prima kepada Pelanggan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 07(04), 170-174.

Haluti, F., Ali, N., Jumahir, J., & Saleh, S. K. (2023). Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Di Era Modernisasi. *Jurnal Pendidikan Glasser*, *7*(1), 211-216.

Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, *7*(1), 141-148.

Pramasanti, R., Bramasta, D., & Anggoro, S. (2020). Implementasi pendidikan karakter tanggung jawab dan kerja sama dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 di sd negeri 2 berkoh. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *2*(1), 43-48.

Prasetya, C. Y. A., Tindangen, M., & Fendiyanto, P. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Samarinda. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, pp. 61-64).

Ramadhan, M. F., Husen, A., & Raharjo, R. (2021). Pengembangan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik di SMA Negeri 43 Jakarta. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, *1*(1), 26-31.

Ratnasari, Y. T. (2019). Profesionalisme Guru Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. Revitalisasi Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Era Revolusi Industri 4.0.

Robiyanto, A. (2021). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar siswa. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 114-121.

Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, *4*(1), 29-39.