

Journal of Comprehensive Science
p-ISSN: 2962-4738 e-ISSN: 2962-4584
Vol. 2 No. 1 Januari 2023

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TURNAMENT
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS
VIII PADA MATA PELAJARAN IPS**

Sutrisno
SMP Negeri 21 Pontianak
Email: strisno4@gmail.com

Abstrak

Aktivitas belajar peserta didik SMP Negeri 21 Pontianak tergolong masih rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: proses pembelajaran yang masih berorientasi pada guru, peserta didik kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran, guru belum menerapkan model dan teknik pembelajaran yang bervariasi, guru kurang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan proses pembelajaran. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya perbaikan dalam pembelajaran IPS salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik Kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 21 Pontianak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Taggart. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII B SMP negeri 21 Pontianak sejumlah 34 peserta didik. Penelitian ini berlangsung dalam 2 siklus, dalam satu siklus terdapat satu kali pertemuan. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini jika hasil observasi aktivitas belajar peserta didik di akhir siklus memperoleh hasil minimal baik (75% - 91%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas pembelajaran peserta didik pada siklus I persentase aktivitas belajar peserta didik sebesar 81%. Pada siklus II terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik menjadi 84%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada siklus II dengan selisih peningkatan sebesar 4%.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar, IPS, Team Game Tournament (TGT).

Abstract

The learning activities of SMP Negeri 21 Pontianak students are still relatively low. This is caused by several factors, including: the learning process is still teacher-oriented, students are not involved in the learning process, teachers have not applied various learning models and techniques, teachers are less creative and innovative in developing the learning process. Therefore it is necessary to make efforts to improve IPS learning, one of which is by applying the Team Game Tournament (TGT) learning model. This research aims to determine the application of the Team Game Tournament (TGT) learning model to increase the learning activities of Grade VIII students in social studies subjects at SMP Negeri 21 Pontianak. This research is a classroom action

research with the Kemmis and Taggart models. The subjects of this study were 34 class VIII B students at SMP Negeri 21 Pontianak. This research took place in 2 cycles, in one cycle there was one meeting. Data collection techniques in this study used observation and documentation techniques. Data analysis technique using percentage descriptive analysis. The indicator of success in this study is if the results of observing students' learning activities at the end of the cycle obtain good minimum results (75% - 91%). The results showed that the application of the Team Game Tournament (TGT) learning model in social studies learning was able to increase students' learning activities. This can be seen from the results of observations of students' learning activities in cycle I, the percentage of students' learning activities was 81%. In cycle II there was an increase in students' learning activities to 84%. The results showed that there was an increase in students' learning activities in cycle II with an increase of 4%.

Keywords: *Learning Activities, Social Studies, Team Game Tournaments (TGT).*

Pendahuluan

Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah dengan menampilkan permasalahan sehari-hari (Nugroho, n.d.). Mata pelajaran IPS dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang ada di sekitar siswa (Darsono dan Widya Karmilasari, 2017). Aktivitas pembelajaran IPS di SMP Negeri 21 Pontianak terutama kelas VIII belum berjalan secara optimal. Konsep dasar dan teori IPS yang terdiri dari berbagai disiplin ilmu (sejarah, ekonomi, sosiologi, dan geografi) tentu tidak mudah dipahami oleh peserta didik. Kondisi cuaca Kota Pontianak yang relatif panas berdampak pada konsentrasi belajar peserta didik terutama pada jam-jam siang, peserta didik banyak yang mengantuk dan tidak fokus mengikuti proses pembelajaran. Situasi ini terus berlangsung ditambah lagi dengan teknik dan model mengajar guru yang kurang inovatif cepat membuat peserta didik menjadi bosan. Pelibatan peserta didik yang minim dan cara mengajar guru yang masih mendominasi dalam pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif. Akibatnya peserta didik hanya sebatas menjalankan rutinitas belajar saja tanpa memperoleh makna dan hakikat dari belajar itu sendiri.

Berkaitan dengan permasalahan di atas peneliti mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan menerapkan model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas VIII di SMP negeri 21 Pontianak. Dengan model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) diharapkan peserta didik lebih interaktif dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menerapkan model pembelajaran Team Game Turnament (TGT), aktivitas pembelajaran IPS peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 21 Pontianak dapat meningkat atau tidak. Selain itu bagaimana penerapan model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) tersebut dilaksanakan dalam pembelajaran di kelas.

Aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan peserta didik yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran baik yang berupa aktivitas fisik maupun aktivitas mental (Siti Nurjanah, 2013). Sementara itu (Mela Marlana, 2021) menyebutkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu kegiatan baik yang berupa kegiatan fisik maupun non fisik yang dilakukan dalam proses interaksi antara guru dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan belajar. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah semua

kegiatan yang berlangsung di suatu tempat baik secara fisik maupun mental dalam sebuah proses belajar-mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Paul B Diedrich di dalam Mely Agustini (2017) menjelaskan bahwa aktivitas belajar siswa terdiri dari: (1) Visual activities, misalnya: membaca, memperhatikan gambar, mendemonstrasikan, dan melakukan percobaan. (2) Oral activities, seperti: menyatakan pendapat, merumuskan, bertanya, memberi saran, diskusi, dan interupsi. (3) Listening activities, contohnya: mendengarkan percakapan, mendengarkan musik, dan mendengarkan pidato. (4) Writing activities, misalnya: menulis, mengarang, membuat laporan, dan menyalin. (5) Drawing activities, misalnya: menggambar, membuat grafik, dan membuat peta. (6) Motor activities, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, membuat model, mereparasi, bermain, bermain dan berkebun. (7) Mental activities, misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, dan mengambil keputusan (Marlena, 2021).

Model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai dengan 6 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, agama, dan ras yang berbeda. Secara garis besar model pembelajaran ini meliputi beberapa tahapan yaitu: guru menyajikan materi, peserta didik belajar dalam kelompok, terdapat tugas yang dikerjakan oleh kelompok, adanya pertandingan (turnament), dan penghargaan kelompok (Nurdiansyah dan Fariyatul Wahyuni, 2016). Definisi lain, model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri dari 3 sampai 5 peserta didik yang heterogen baik dalam hal akademis, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model pembelajaran ini adalah adanya game dan turnamen akademik (Moch. Agus Krisno Budiyanto, 2016).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) adalah model pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang terdiri dari 3 sampai 5 peserta didik lalu belajar dalam kelompok dan disertai adanya permainan dan diakhiri dengan penghargaan kelompok. Model pembelajaran ini sangat baik untuk melatih peserta didik saling bekerja sama dan dapat memotivasi peserta didik lainnya untuk belajar. Langkah-langkah model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) antara lain: (1) Penyajian materi oleh guru, (2) Pembentukan kelompok belajar, (3) Pertandingan atau turnamen, (4) Penghitungan skor, (5) Pemberian penghargaan

Kelebihan model pembelajaran Team game Turnament (TGT) antara lain: terjadi interaksi dan kerja sama antara sesama anggota kelompok, mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, proses belajar siswa menjadi lebih aktif dan menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar, melatih persaingan yang jujur dan sehat, membiasakan siswa bersosialisasi dengan orang lain.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan guru di kelasnya sendiri dengan cara merancang, melaksanakan, dan mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran (Anda Juanda, 2016).

Prosedur penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart yang menggunakan sistem spiral refleksi yang terdiri dari dua siklus. Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Afandi, Chamalah, Wardani, & Gunarto, 2013) menjelaskan bahwa di dalam satu siklus atau satu putaran terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan (planing), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Hanya saja untuk komponen acting dan observing dijadikan satu kesatuan karena antara implementasi acting dan observing merupakan dua kegiatan yang tidak dapat terpisahkan. Hal ini memiliki makna bahwa kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsungnya suatu tindakan maka pada saat itu juga proses observasi terjadi. Prosedur penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart.

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 21 Pontianak tahun pelajaran 2022/2023 semester ganjil dengan jumlah peserta didik sebagai berikut: Laki-laki berjumlah 18 peserta didik dan perempuan berjumlah 16 peserta didik. Dengan demikian Jumlah total keseluruhan peserta didik yang dijadikan subyek penelitian adalah 34 peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 21 Pontianak dengan pertimbangan administratif, yaitu peneliti selain sebagai peneliti juga merupakan guru (tenaga pendidik) di SMP Negeri 21 Pontianak sehingga memudahkan dan mengefektifkan waktu dalam penelitian. Waktu penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu tiga bulan, mulai dari awal bulan oktober 2022 sampai dengan akhir desember 2022.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: (1) Lembar observasi, digunakan untuk mengamati aktivitas belajar peserta didik dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan model pembelajaran Team Game Turnament (TGT). (2) Dukumentasi berupa pengambilan gambar pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dokumen berupa gambar atau foto siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran Team Game turnament (TGT) untuk mendapatkan gambaran situasi dan kondisi pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung (Agustin, Yensy, & Rusdi, 2017).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari data primer dan data sekunder. Data primer yaitu sumber data yang berasal dari pengamatan pada saat tindakan berlangsung seperti: aktivitas belajar peserta didik dan pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran Team Game Turnament (TGT). menggunakan lembar observasi (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Fokus pengamatan data primer yaitu aktivitas belajar peserta didik yang terdiri dari aktivitas visual, aktivitas oral, aktivitas motorik, dan aktivitas mental Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari dokumen sekolah seperti profil sekolah, kondisi sarana prasarana, jumlah siswa, jumlah guru dan pegawai.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan: (1) Observasi yaitu pengamatan terhadap proses belajar mengajar yang terjadi di kelas. Pengamat dapat mengobservasi guru dan peserta didik terkait proses belajar mengajar, aktivitas dan interaksinya (Krisno, 2016). Observasi bisa dilakukan oleh guru sendiri maupun guru kolaborator. Dalam penelitian ini terdapat dua lembar observasi yaitu: lembar observasi aktivitas belajar siswa dengan menggunakan skala penilaian. atau rating scale dan lembar observasi pelaksanaan model pembelajarn Team Game Turnament (TGT) dengan menggunakan sistem checklist. (2) Dukumentasi adalah sesuatu yang memiliki makna baik yang tertulis maupun cetak untuk digunakan sebagai catatan atau bukti (Mualimin & Cahyadi, 2014). Dukumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

semua catatan harian siswa, guru, maupun kepala sekolah yang berhubungan dengan penelitian.

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan guru peneliti dan guru observer dihitung lalu dibuat persentase. Hasil analisa data kemudian disajikan secara deskriptif untuk menjelaskan dan memaparkan hasil dari tindakan penelitian setelah menerapkan model pembelajaran Team Game Turnament (TGT). Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini menggunakan kriteria ketercapaian hasil tindakan sebagai berikut: Sangat baik (ketercapaian tindakan 92%-100%), Baik (ketercapaian tindakan 75%-91%), Cukup (ketercapaian tindakan 50%-74%), Kurang (ketercapaian tindakan 25%-49%). Penelitian dikatakan berhasil jika hasil perhitungan data dari pengamatan memiliki ketercapaian tindakan 75%-91%. (Hadi, Asrori, & Rusman, 2021).

Hasil dan Pembahasan

SMP Negeri 21 Pontianak terletak di Jalan Tanjung Raya II Saigon, Kelurahan Saigon, Kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak, Provinsi Kalimantan Barat. SMP Negeri 21 Pontianak memiliki letak yang strategis di tepi Jalan Tanjung Raya II Saigon. Kondisi lingkungan sekolah berada di antara komplek perumahan, pertokoan, dan gudang. SMP Negeri 21 Pontianak berdiri pada tahun 2003 merupakan salah satu sekolah unggulan di Pontianak Timur, terakreditasi A dan memiliki luas lahan kurang lebih 1,3 hektar. Jumlah peserta didik pada tahun ajaran 2022/2023 semeseter ganjil berjumlah 671 peserta didik dengan rincian sebagai berikut: kelas VII jumlah 203 yang terdiri dari 89 laki-laki dan 114 perempuan. Kelas VIII jumlah 243 yang terdiri dari 120 laki-laki dan 123 perempuan. Kelas IX jumlah 225 yang terdiri dari 100 laki-laki dan 125 perempuan.

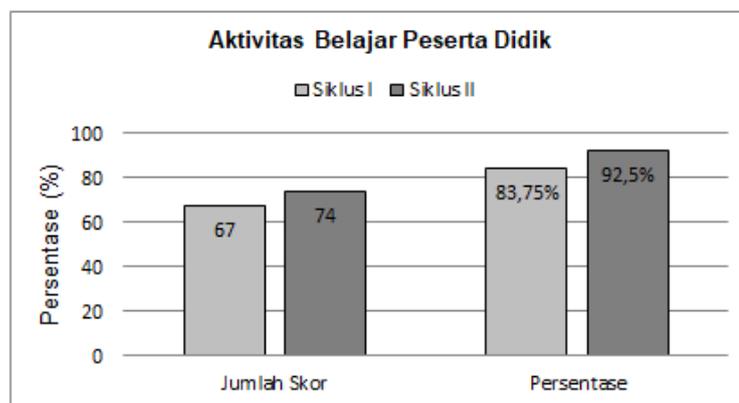
Penelitian tindakan kelas penerapan model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 21 Pontianak dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Tahapan setiap siklus meliputi tindakan perencanaan (planing), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Siklus I dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 11 Nopember 2022 di Kelas VIII B pada jam pertama (07.00-08.20) dengan materi Konflik sosial dengan jumlah peserta didik yang hadir 32 dan 2 peserta didik tidak hadir dengan alasan sakit.

Hasil pelaksanaan tindakan siklus I dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Perencanaan, dari aspek perencanaan guru peneliti belum maksimal dalam persiapannya karena pada saat akan mulai tindakan mengalami keterlambatan dalam mempersiapkan media pembelajaran, di samping itu ditemukan kartu permainan yang belum sesuai antara pertanyaan dengan jawaban. (2) Pelaksanaan, dari aspek pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan secara efektif sesuai rencana, hanya saja ditemukan beberapa kartu yang belum sesuai antara jawaban dengan pertanyaan sehingga membuat peserta didik bingung. (3) Pengamatan, berdasarkan pengamatan guru observer selama proses pembelajaran bahwa guru peneliti sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan sintak model pembelajaran Team Game tournament (TGT) dan semua aktivitas belajar peserta didik baik aktivitas visual, oral, motorik, dan mental dapat berjalan sesuai rencana. (4) Refleksi, dari pelaksanaan tindakan siklus I terdapat beberapa catatan antara lain: guru hendaknya lebih mempersiapkan media

pembelajaran, terdapat kartu yang belum sesuai antara jawaban dengan pertanyaan, mengelola waktu pembelajaran seefektif mungkin agar tidak terjadi kekurangan waktu.

Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 16 Nopember 2022 jam pertama (07.00-08.20) dengan materi Integrasi sosial dengan jumlah peserta didik yang hadir 32 dan 2 peserta didik tidak hadir dengan alasan 1 sakit dan 1 tanpa keterangan. Hasil pelaksanaan tindakan siklus II dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Perencanaan, dari aspek perencanaan guru peneliti sudah memperbaiki temuan pada siklus I di mana peneliti sudah mempersiapkan media pembelajaran (power point) dengan baik. Kartu turnamen juga sudah dipersiapkan dengan baik sehingga tidak ditemukan kesalahan dalam kartu turnamen. (2) Pelaksanaan, dari aspek pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan secara efektif sesuai rencana, proses pembelajaran dan aktivitas permainan kartu berjalan dengan baik di mana semua peserta didik mengikuti permainan sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh guru peneliti. (3) Pengamatan, berdasarkan pengamatan guru observer selama proses pembelajaran bahwa guru peneliti sudah sangat baik dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan sintak model pembelajaran Team Game tournament (TGT) dan semua aktivitas belajar peserta didik, baik aktivitas visual, oral, motorik, dan mental dapat berjalan dengan baik. (4) Refleksi, dari pelaksanaan tindakan siklus II terdapat beberapa catatan antara lain: persiapan guru harus betul-betul matang sebelum pelaksanaan pembelajaran, membuat kartu turnamen harus detail dan hati-hati agar tidak ditemukan kesalahan, mengelola waktu pembelajaran sebaik mungkin agar tidak kekurangan waktu.

Berdasarkan hasil perhitungan dari lembar pengamatan (observasi) dapat dilihat pada grafik di bawah ini :

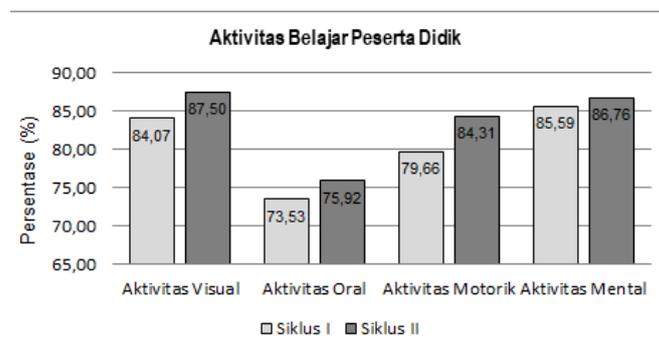


Gambar 1

Peningkatan aktivitas belajar peserta didik tiap siklus

Pada grafik di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: pada siklus I berdasarkan hasil pengamatan menggunakan lembar observasi yang dilakukan oleh guru observer diperoleh hasil dengan jumlah skor 67 dengan persentase 83.75%. Persentase ketercapaian tindakan 83.75% tersebut jika dilihat berdasarkan indikator keberhasilan penelitian maka termasuk klasifikasi baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada siklus I penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS Kelas VIII menunjukkan keberhasilan yang signifikan. Pada siklus II berdasarkan hasil pengamatan guru observer diperoleh hasil skor 74 dengan persentase 92.5%. Berdasarkan indikator keberhasilan penelitian maka persentase ketercapaian tindakan 92.5% termasuk klasifikasi sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Secara rinci

peningkatan sub aktivitas belajar peserta didik dengan menerapkan model pembelajaran Team game Turnament (TGT) setiap siklus secara detail dapat dilihat pada grafik 2 di bawah ini:



Grafik 2

Peningkatan aktivitas belajar peserta didik

Pada grafik di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: pada siklus I berdasarkan hasil perhitungan sub aktivitas belajar untuk aktivitas visual memperoleh persentase 84.07%, aktivitas oral 73.53%, aktivitas motorik 79.66%, dan aktivitas mental 85.59%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I jika dilihat dengan menggunakan indikator penelitian menghasilkan ketercapaian tindakan dengan klasifikasi baik. Hanya pada aktivitas oral saja yang masih belum menunjukkan peningkatan dan jika dilihat dari indikator keberhasilan masih berada pada klasifikasi cukup. Oleh karena itu peneliti bersama guru kolaborator melakukan refleksi hasil tersebut untuk diperbaiki pada siklus II. Hasil cukup pada aktivitas oral disebabkan karena peserta didik masih belum terbiasa untuk mengungkapkan pendapat, bertanya, maupun menyimpulkan dari proses pembelajaran. Guru peneliti dan guru kolaborator memberikan arahan dan penguatan agar peserta didik lebih berani tampil karena akan memperoleh poin keaktifan.

Pada siklus II aktivitas visual naik dari 84.07% menjadi 87.50%, aktivitas oral naik dari 73.53% menjadi 75.92%, aktivitas motorik naik dari 79.66% menjadi 84.31%, aktivitas mental naik dari 85.59% menjadi 86.76%. Berdasarkan hasil tersebut maka penerapan model pembelajaran Team Game Turnamen (TGT) yang diterapkan pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 21 Pontianak berhasil dengan baik dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di semua aspek baik pada aktivitas visual, oral, motorik, maupun mental. Peningkatan terbesar pada aktivitas motorik dengan selisih peningkatan sebesar 4.66%, sedangkan peningkatan terkecil pada aktivitas mental dengan selisih peningkatan hanya berkisar 1.18%. Kondisi ini terjadi karena pada siklus I aktivitas mental sudah memperoleh persentase yang cukup tinggi yaitu 85.59%.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: penerapan model pembelajaran Team Game Turnament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada siklus I sebesar 81% meningkat menjadi 84% pada siklus II. Aktivitas visual naik dari 84.07% menjadi 87.50%, aktivitas oral naik dari 73.53% menjadi 75.92%, aktivitas motorik naik dari 79.66% menjadi 84.31%, aktivitas mental naik dari 85.59% menjadi 86.76%.

Penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) membuat peseseta didik merasa nyaman belajar sambil bermain, peserta didik tidak hanya sekedar bermain tetapi juga memperoleh pengetahuan dan bekerja sama dengan sesama peserta didik lainnya. Semua peserta didik terlibat dalam permainan, karena harus mengikuti aturan permainan sehingga tidak lagi ditemukan siswa yang bermasalah seperti saat sebelum dilakukan tindakan.

Agar pelaksanaan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dapat berjalan dengan lancar, maka guru harus mempersiapkan dengan matang seperti: menyiapkan kartu tournament, menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran (power point), menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD), dan memahami sintak-sintak model pembelajaran Team Game Tournament (TGT).

Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dapat diterapkan pada mata pelajaran lain dan dikombinasikan dengan teknik atau media lain namun tidak cocok diterapkan pada mata pelajaran matematika atau pelajaran berhitung, karena model pembelajaran tournament memerlukan kecepatan dan ketepatan waktu dalam berpikir sehingga apabila diterapkan pada mata pelajaran matematika atau pelajaran berhitung maka akan banyak menyita waktu sehingga tujuan pembelajaran kurang dapat tercapai.

BIBLIOGRAFI

- Afandi, Muhamad, Chamalah, Evi, Wardani, Oktarina Puspita, & Gunarto, H. (2013). Model dan metode pembelajaran. *Semarang: Unissula*.
- Agustin, Mely, Yensy, Nurul Astuty, & Rusdi, Rusdi. (2017). Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran problem posing tipe pre solution posing di smp negeri 15 kota bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 66–72.
- Anda Juanda, A. J. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Action Research*. Deepublish.
- Hadi, Abd, Asrori, Asrori, & Rusman, Rusman. (2021). *Penelitian kualitatif: studi fenomenologi, case study, grounded theory, etnografi, biografi*. Pena Persada.
- Krisno, Agus. (2016). *SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. Ummppress.
- Marlena, Mela. (2021). *Pengaruh pembelajaran daring terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran ips di smpnegeri22 kota bengkulu*. IAIN Bengkulu.
- Mualimin, Mualimin, & Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nugroho, Soni Jabar. (n.d.). *Improvement of Social Science Achievement through the Snowball Throwing Learning Model in Elementary Class*.
- Nurdyansyah, Nurdyansyah, & Fahyuni, Eni Fariyatul. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.