

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI
KOSAKATA BARU MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PBL DENGAN GAMES
TOURNAMENTS PADA KELAS 2 SDN JUNREJO 2 BATU**

Lusiana Agustina¹, Wahyu Prihanta², Fita Safitri³

^{1,2}PPG FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

³SDN Junrejo 2 Batu

¹ppg.lusianaagustina78@program.belajar.id, ²wahyuprihanta@umm.ac.id,

³fita2nd@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the application and improvement of learning outcomes using the Problem Based Learning learning model with Games Tournaments in improving Indonesian learning outcomes for new vocabulary material in class II students at SDN Junrejo 2 Batu. This type of research is classroom action research. This type of research uses a data collection model by means of observation and also uses quantitative data analysis techniques, namely describing the results descriptively. The analysis used to analyze whether data increases students creativity through the PBL learning model with games tournaments. The results showed that there was an effect of using the PBL learning model which was shown from the results of cycle one with an average of 80% having exceeded the KKM limit. With this it can be concluded that the use of PBL model in vocabulary material for Indonesian subjects with games tournaments games in an effort to increase results learning is declared successful has passed the KKM limit.

Keywords: *classroom action research, games tournaments, problem based learning (PBL)*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan dan peningkatan hasil belajar menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dengan Games Tournaments dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi kosakata baru pada peserta didik kelas II SDN Junrejo 2 Batu. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research), jenis penelitian ini menggunakan model pengumpulan data dengan cara observasi dan juga teknik analisis data menggunakan kuantitatif yakni menggambarkan hasil secara deskriptif. Analisis yang digunakan untuk menganalisis apakah data peningkatan kreativitas siswa melalui model pembelajaran PBL dengan permainan games tournaments. Hasil penelitian menunjukkan bahwasannya ada pengaruh penggunaan model pembelajaran PBL dimana ditunjukkan dari hasil siklus satu dengan rata-rata 80% sudah melampaui batas KKM, dengan ini dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan model PBL dalam materi kosakata baru mata pelajaran

Bahasa Indonesia dengan permainan games tournaments dalam upaya peningkatan hasil belajar dinyatakan berhasil dan telah melewati batas KKM.

Kata Kunci : penelitian tindakan kelas, games tournaments, problem based learning (PBL)

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia merupakan pondasi bagi kemajuan bangsa dan memegang peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui berbagai usaha pembangunan antara lain melalui pengembangan, perbaikan kurikulum dan sistem evaluasi, perbaikan sarana pendidikan, pengembangan dan pengadaan materi ajar, serta pelatihan bagi guru dan tenaga kependidikan lainnya (Nurjanah & Fatkhul, 2022). Pendidikan dalam proses pelaksanaannya mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi mencakup sikap, pengetahuan, keterampilan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dengan pengalaman yang bermakna (Wahyuningsih, 2019).

Pendidikan pada masa saat ini sudah masuk pada paradigma pembelajaran abad 21 menekankan kepada kemampuan siswa untuk

berpikir kritis, menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi komunikasi, dan berkolaborasi (Zulfira et al., 2019). Kemampuan keterampilan tersebut dapat dicapai dengan model pembelajaran yang sesuai baik. Dalam hal ini, guru memegang peran sentral fasilitator pembelajaran untuk berproses menguasai materi ajar dengan berbagai sumber belajar yang telah dipersiapkan (Mukminah et al., 2020).

Beberapa kompetensi yang harus dimiliki siswa di abad 21 disebut 4C, diantaranya yaitu Critical thinking and problem solving (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), memiliki Creativity (kreativitas), Communication skills (kemampuan berkomunikasi), dan Ability to work Collaboratively kemampuan untuk bekerja sama (Ardianti & Marlana, 2020). Oleh karenanya, di abad 21 ini guru harus memiliki kualitas dan keterampilan teknologi, mengelola informasi, terampil berinovasi serta terampil meningkatkan diri dalam

menghadapi persaingan global (Apriyadi et al., 2022). Pembelajaran pada masa ini harus berpusat pada peserta didik, sedangkan guru hanya menjadi fasilitator.

Kegiatan pembelajaran di kelas disusun berdasarkan langkah sesuai dengan model pembelajaran menarik keaktifan peserta didik (Putri & Ismiyati, 2016). Karena sangat berpengaruh pada pemahaman dan hasil belajar yang di dapatkan oleh peserta didik. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif, efisien, berpusat pada peserta didik namun tetap berpedoman pada tujuan pembelajaran (Hardiana et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran harus berpusat pada peserta didik dan guru hanya menjadi fasilitator (Panuntun, 2020). Terdapat banyak sekali teori dan konsep yang harus dipahami oleh peserta didik (Ayu et al., 2020). Dengan demikian, perlu pembelajaran aktif menyenangkan untuk mencapai pembelajarannya (Ivantri, 2021).

Hasil temuan yang penulis peroleh dari kegiatan observasi mengenai permasalahan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDN Junrejo 2

Batu semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 menunjukkan bahwa terdapat kurang lebih 50% siswa memperlihatkan hasil belajar yang masih berada di bawah KKM khususnya materi kosakata baru. Hal ini menunjukkan bahwa capaian target masih belum sesuai dengan harapan.

Berdasarkan permasalahan dan pemaparan teori di atas, penulis mencoba memberikan solusi dengan memberikan perlakuan melalui model pembelajaran yang dalam penyajiannya dibuat lebih menarik, kreatif, kolaboratif, kooperatif serta menciptakan suasana pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran yang akan penulis terapkan yaitu model PBL dengan Games Tournaments. Ini menuntut guru untuk menghadirkan permasalahan dalam membantu peserta didik berpikir kritis, memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Oleh karena itu penulis mengajukan penelitian “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Kosakata Baru Melalui Model Pembelajaran PBL dengan Games Tournaments pada Kelas II SDN Junrejo 2 Batu”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), yaitu penelitian di dalam konteks kelas yang bertujuan memperbaiki praktek pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar (Hari Purnomo, 2011). Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu memperbaiki dan atau meningkatkan praktik proses pembelajaran di kelas pada materi kosakata baru pada teks bacaan tentang lingkungan rumah yang bersih dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* tersebut diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa (Kusuma, 2012).

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa siklus sampai mencapai taraf keberhasilan tindakan. Dalam hal ini, masing-masing siklus terdiri dari empat tahap kegiatan sesuai dengan tahap-tahap yang ada pada penelitian tindakan kelas (PTK), yang terdiri dari: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Observasi awal dilakukan dengan melakukan pengamatan untuk mengidentifikasi

masalah yang selama ini terjadi dan ketika membelajarkan siswa di kelas 2A. Semua permasalahan nyata yang dialami atau pernah dialami oleh para guru itu dicatat, kemudian dipilih satu permasalahan yang paling urgent untuk diberikan beberapa alternatif pemecahannya melalui penerapan model atau model pembelajaran PBL dan Games Tournament.

Tahap Perencanaan adalah melakukan penyusunan skenario pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah model PBL Games Tournament. Tindakan proses untuk melaksanakan skenario pembelajaran telah disusun tahap perencanaan. Tahap pengamatan proses observasi pelaksanaan pembelajaran sesuai skenario yang telah direncanakan, dan segala hal dalam proses pembelajaran, dengan berpedoman instrumen penelitian. Terakhir tahap refleksi proses evaluasi langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan, termasuk di dalamnya menilai keberhasilan dari suatu pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Junrejo 2 Batu, Malang, dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa

Kelas 2A SDN Junrejo 2 Batu, Malang tahun pelajaran 2022 / 2023 semester ganjil dengan jumlah 21 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki – laki dan 10 siswa perempuan.

Menurut (Sugiyono, 2019) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utamanya mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, sumber dan cara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (*tidak terstruktur*). (Sugiyono, 2007) menyatakan bahwasanya teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data kesesuaian hasil belajar. Teknis analisis data kuantitatif yakni menggambarkan hasil secara deskriptif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum peneliti mengadakan tindakan kelas, peneliti melakukan observasi prasiklus terlebih dahulu kepada siswa II A SDN 2 Junrejo Batu Malang. Observasi dilakukan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dalam

II A. Dari hasil observasi yang dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Observasi Prasiklus

| Indikator Keaktifan | Hasil prasiklus (%) |
|--------------------------------|----------------------------|
| Bertanya | 20% |
| Menjawab pertanyaan | 25% |
| Mengungkapkan Pendapat | 25% |
| Bekerja secara kelompok | 30% |

Sumber : Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi peneliti dikelas menunjukkan bahwasanya dalam hal ini tingkat keaktifan belajar dari total siswa 21 hanya terdapat 7 siswa dinyatakan telah mencapai tingkat keaktifan yang baik dan selebihnya 60% termasuk pada kategori pasif, data tersebut meliputi kegiatan bertanya sebesar 20%, menjawab pertanyaan sebesar 25%, berani mengungkapkan pendapat sebesar 25% dan bekerja secara kelompok sebesar 30%.

Proses pembelajaran siklus 1

Tahap Perencanaan

Guru berenca tiga kali pertemuan (4x35Menit), instrumen yaitu: Bahan Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik, Media Pembelajaran, instrumen

Penilaian, dan media pembelajaran. Selain itu guru juga memiliki model pembelajaran dengan sintak langkah-langkah model PBL dengan langkah Orientasi peserta didik pada masalah, Mengorganisasikan untuk belajar, Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan,

Pertemuan pertama: Guru mengorientasikan siswa pada masalah dengan menelaah kosakata yang terdapat pada teks bacaan mengenai lingkungan rumah bersih. Selanjutnya guru mengorganisasikan kerja peserta didik dengan membaca teks bacaan “Halaman Rumah Dayu Indah dan Asri” dan melihat gambar mengenai kosakata yang terdapat pada teks bacaan tersebut. Siswa melakukan penyelidikan dengan menelaah dan menafsirkan untuk menjawab permasalahan mengenai apa saja kosakata baru beserta maknanya yang terdapat pada teks bacaan “Halaman Rumah Dayu Indah dan Asri” dan gambar mengenai kosakata yang terdapat pada teks bacaan tersebut.

Pertemuan kedua: Siswa mempresentasikan hasil diskusi mengenai kosakata yang di temukan beserta maknanya dengan melihat teks bacaan “Halaman Rumah Dayu Indah dan Asri” dan gambar mengenai kosakata yang terdapat pada teks bacaan tersebut. Kemudian siswa menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Tahap Refleksi

Kegiatan akhir pembelajaran yakni guru merefleksikan siswa dengan mengutarakan harapan, keinginan dan kebutuhan, baik yang telah tercapai maupun belum tercapai selama proses pembelajaran. Guru membuat kesimpulan materi.

Hasil pencapaian keaktifan siklus 1

Tabel 2. Pencapaian keaktifan siklus 1

| Indikator | Pencapaian (%) |
|--------------------------------|-----------------------|
| Bertanya | 73% |
| Menjawab | 64% |
| Pertanyaan | |
| Mengungkapkan pendapat | 62% |
| Bekerja Secara kelompok | 58% |
| Rata-rata | 64% |

Sumber : Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pada tabel 2 diketahui presentase siswa yang telah melakukan deskriptor keaktifan belajar siswa pada siklus 1 dalam aspek bertanya sebesar 73%, menjawab pertanyaan 64%, mengungkapkan pendapat 62% dan bekerja secara kelompok sebesar 58% dari keseluruhan data ini dapat ditarik kesimpulan bahwasanya keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah, yang berarti bahwa pencapaian tersebut masih jauh dari target yang diharapkan. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa terhadap pelajaran adalah model PBL dengan menggunakan permainan *game tournament* (In'am & Sutrisno, 2021). Tentunya dalam penerapan tindakan siklus 1 ini juga masih banyak kekurangan dan belum mencapai hasil yang diharapkan, sehingga perlu diperbaiki untuk melaksanakan siklus berikutnya. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dengan model PBL dengan permainan *games tournament* pada siklus 1, dapat diperoleh data tingkat pencapaian keaktifan belajar secara kelompok seperti yang tercantum pada Tabel 3,

berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa keaktifan pada kelompok tidak ada satupun kelompok yang mencapai tingkat keaktifan minimal 70%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keaktifan kelompok siklus 1 ini masih sangat rendah, sehingga diperlukan adanya perbaikan untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

Tabel 3. Keaktifan kelompok siklus 1

| Nama kelompok | Keaktifan Kelompok (%) |
|------------------|------------------------|
| Kelompok I | 67 |
| Kelompok II | 61 |
| Kelompok III | 62 |
| Kelompok IV | 65 |
| Kelompok V | 60 |
| Kelompok VI | 63 |
| Rata-rata | 63 |

Sumber : Hasil penelitian

Proses pembelajaran pada siklus 2

Pada siklus 2 ini peneliti memiliki 4 tahapan proses kegiatan pembelajaran pada siklus 2 yang sama seperti pada siklus 1. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut ;

Hasil pencapaian keaktifan siklus 2

Tabel 4. Pencapaian keaktifan siklus 2

| Indikator | Pencapaian (%) |
|------------------------|----------------|
| Bertanya | 89% |
| Menjawab Pertanyaan | 85% |
| Mengungkapkan | 88% |

| | |
|--------------------------------|-----|
| pendapat | |
| Bekerja Secara kelompok | 87% |
| <i>Rata-rata</i> | 87% |

Sumber : Hasil Penelitian

Dari data tabel diatas presentase jumlah siswa yang telah melakukan deskriptor keaktifan belajar siswa pada siklus 2 dalam aspek bertanya sebesar 89%, menjawab pertanyaan sebesar 85%, mengungkapkan pendapat 88% dan bekerja kelompok sebesar 87% dan dari hasil keseluruhan memiliki rata-rata 87% dapat disimpulkan bahwasanya keaktifan belajar siswa telah mengalami banyak peningkatan dibanding siklus 1. Hasil presentase dengan rata-rata 87% menunjukkan bahwa pada siklus ini telah mencapai target keaktifan yang diharapkan yaitu 70% sehingga tidak perlu dilanjutkan ke tahap siklus berikutnya karena penelitian ini telah dianggap berhasil mencapai target yang telah ditentukan.

Keaktifan Belajar siswa dalam kelompok pada siklus ke 2

Berdasarkan observasi keaktifan belajar siswa dalam kelompok secara keseluruhan pada siklus 2, diperoleh presentase keaktifan belajar sebesar 86%, angka ini menunjukkan bahwa pencapaian

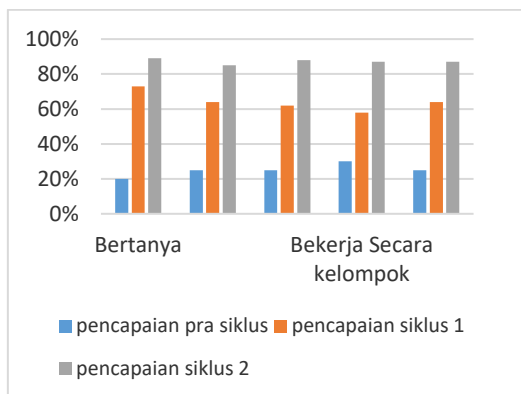
keaktifan belajar pada siklus 2 telah mengalami peningkatan dari siklus 1 dan telah mencapai batas minimal target 70% dari jumlah siswa secara keseluruhan. Hasil rincian keaktifan dalam kelompok bisa dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Keaktifan kelompok siklus 2

| Nama kelompok | Keaktifan Kelompok (%) |
|---------------------|------------------------------|
| Kelompok I | 85 |
| Kelompok II | 81 |
| Kelompok III | 87 |
| Kelompok IV | 89 |
| Kelompok V | 84 |
| Kelompok VI | 82 |
| <i>Rata-rata</i> | 86 |

Sumber : Hasil penelitian

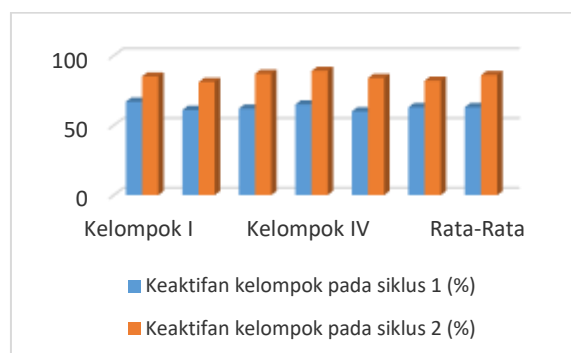
Keaktifan belajar siswa secara individu dapat diketahui dengan perbandingan taraf pencapaian masing-masing aspek keaktifan belajar siswa antara observasi awal, pelaksanaan tindakan siklus 1 hingga tindakan siklus 2. Dimana grafik tersebut memperlihatkan terjadi peningkatan keaktifan secara individu pada setiap siklusnya.



Gambar 1. Grafik hasil pencapaian keaktifan belajar siswa pada prasiklus, siklus 1 dan siklus 2

Dari perhitungan data yang diperoleh bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan pada tiap siklus. Siklus 2 tindakan dikatakan berhasil karena presentase keaktifan belajar siswa secara klasikal telah mencapai taraf minimal yang ditentukan, sehingga penerapan pembelajaran PBL dan games tournament dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 2A SDN Junrejo 2 Batu. Hal ini sebanding dengan pendapat Arends dalam (Suprijono, 2009) menyatakan model pembelajaran mengarah pada pendekatan yang digunakan guru dan tujuan pembelajaran, tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungannya dan pengelolaan kelas. Dalam hal ini, keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari cara siswa berinteraksi dengan teman maupun dengan guru yang mengajar saat proses pembelajaran berlangsung

dimana kemampuan siswa saat mengerjakan tugas yang diberikan maupun dalam mengerjakan ujian (Adi Suandika et al., 2020). Selain itu peneliti juga melihat dari nilai perbandingan tingkat pencapaian keaktifan kelompok antara Siklus I dan Siklus II pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Perbandingan tingkat pencapaian keaktifan kelompok antara Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan secara menyeluruh pada tindakan siklus 1 dan siklus 2 dengan penerapan model PBL dengan permainan Games Tournament telah terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa. Peningkatan sesuai dengan indikator yang telah digunakan oleh peneliti yang meliputi beberapa hal diantaranya Siswa mampu dan berani mengemukakan gagasan pada kegiatan pembelajaran, Siswa yang berani bertanya tentang materi yang belum dipahami, siswa menjawab pertanyaan, Siswa dapat

berdiskusi dan bekerjasama dengan siswa lain. Games tournament merupakan model kooperatif yang menempatkan kelompok belajar heterogen yang terdiri dari 5-6 siswa sehingga dapat saling membantu dalam memecahkan masalah yang diberikan. Model ini menyenangkan menciptakan kompetisi tim karena terdiri dari permainan yang mengikuti karakter anak (Uskono et al., 2020). Games tournament berpotensi meningkatkan kolaboratif siswa dalam pembelajaran karena model pembelajaran TGT dilakukan secara berkelompok dan menggunakan pendekatan komunikatif, dimana suatu pendekatan memungkinkan siswa untuk terlibat aktif (Wafa & Radia, 2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe PBL menggunakan media permainan Game Tournament ini melatih siswa untuk bekerjasama dalam kelompok diskusi dalam permainan sehingga terciptanya suasana kompetensi kelompok kecil. Menggunakan tim kerja dan turnamen permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status (Cahyaningsih, 2017).

Pada penelitian yang dilakukan (Panuntun, 2020) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran TGT Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas XI SMK HKT1 2 Banjarnegara" diperoleh bahwa penerapan model PBL dengan model permainan games tournament yang diterapkan pada subjek siswa tergantung pada keaktifan siswa dalam membangun pengetahuannya secara kreatif. Selain itu dalam penelitian (Cahaya Arum L et al., 2018) dengan judul penelitian "Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika" menyatakan bahwa model PBL dengan menggunakan permainan games tournament ini membuat siswa tidak mendominasi pembelajaran dan memberikan kesempatan belajar bagi siswa yang berkemampuan sedang atau rendah, sehingga siswa bersosialisasi dan bekerjasama dalam kelompok.

Pembelajaran menggunakan model PBL sangat diperlukan, sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Sri laksanakanwati & Kuswendy, 2021) bahwasanya pembelajaran menggunakan model PBL menjadikan siswa mampu memikul tanggung

jawab yang lebih besar untuk mereka sendiri. PBL mempunyai pengaruh efektif meningkatkan kreativitas dan aktifitas belajar siswa (Hidayati, 2020). Pembelajaran menggunakan model PBL dengan permainan *games tournament* menekankan siswa melalui proses pemecahan yang disebut dengan masalah dunia nyata. Dapat disimpulkan bahwa PBL menjadikan masalah sebagai model dasar pengajaran, membuat siswa masuk ke dalam masalah yang sebenarnya, memotivasi dalam minat belajar siswa, dan secara aktif memupuk siswa untuk menemukan masalah, keterampilan pemecahan masalah, kemampuan kerja tim (Kristen et al., 2020). Beragamnya angka peningkatan antara satu penelitian dengan penelitian yang lain tentu terjadi akan adanya faktor yang mempengaruhi. Berdasarkan atas segala faktor yang ada, pada hakikatnya anak (siswa) adalah pribadi yang “unik” dimana masing-masing dilengkapi dengan bakat, potensi, sifat, dan karakter yang beragam. Dengan demikian, keberhasilan siswa meningkatkan kemampuannya beragam tidak dapat diukur hanya melalui satu model saja (Rahman & Ristiana, 2020)

D. Kesimpulan

Pembelajaran dengan model PBL dengan permainan games tournament dapat meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan adanya perubahan sikap siswa dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Perubahan tersebut interaksi dan kerja sama antar siswa dalam keberaniannya berpendapat dan mengemukakan ide selama proses pembelajaran. Penelitian ini berhasil dibuktikan oleh peneliti dimana pada siklus 2 nilai keaktifan siswa sudah melampaui batas KKM dengan nilai sebesar 86%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Suandika, I. K., Pasek Nugraha, I. N., & Erawati Dewi, L. J. (2020). The Effect of Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament (TGT) on the Activity and Learning Outcomes of Automotive Basic Work Class X TKRO Students of SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69–78.
<https://doi.org/10.23887/jptm.v8i2.27599>
- Apriyadi, A., Hasan, K., & Hairuddin. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iii Melalui Model Pembelajaran

- PBL Di Sdn Cipageran Mandiri 2 Tahun Ajaran 2020/ 2021. *Global Journal Teaching Professional*, 1(November), 24–29.
- Ardianti, U., & Marlana, L. (2020). Probit Regression Analysis to Predict the Effect of Problem-Based Learning Model and Teams Games Tournament Cooperative Learning Model toward Students' Learning Outcomes. *Desimal: Jurnal Matematika*, 3(3), 201–210. <https://doi.org/10.24042/djm.v3i3.6749>
- Ayu, D., Arisanti, K., Widiani, I. W., & Simamora, A. H. (2020). Tri Hita Karana Dalam Team Games Tournament Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia Volume*, 3(April), 1–11.
- Cahya Arum L, S. eka, Hariyani, S., & Rahayu, N. (2018). *ehingga terbukti bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Kata Kunci: Teams Games Tournament; Hasil Belajar* . 1(3), 116–126.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1–5.
- Hardiana, L., Syamsuri, Nindiasari, H., & Fatah, A. (2022). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament dengan permainan kapal perang terhadap hasil belajar matematika. *JP3M: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 8(1), 1–8. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v8i1.4195>
- Hari Purnomo, B. (2011). Model Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 251–256.
- Hidayati, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Team Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *SOSEARCH: Social Science Educational Research, Volume*, 1(1), 39–45.
- In'am, A., & Sutrisno, E. S. . (2021). Strengthening students' self-efficacy and motivation in learning mathematics through the cooperative learning model. *International Journal of Instruction*, 4(1), 395–410.
- Ivantri, R. (2021). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Islam Islam Al Affan*, 1(2), 1–13.
- Kristen, U., Wacana, S., & Tengah, J. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 889–898.
- Kusuma, W. (2012). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (kedua). Jakarta : PT. Indeks.

- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.31764/justek.v2i2.3533>
- Nurjanah, S., & Fatkhul, A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 193–204.
- Panuntun, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 19–23.
- Putri, N. P. A. E., & Ismiyati. (2016). Meningkatkan Motivasi Gerak dalam Permainan Bola Softball dengan Modifikasi Alat pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(April), 11–15.
- Rahman, A., & Ristiana, E. (2020). Pengaruh Model PBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN 30 Sumpangbita. *Jurnal Pendidikan Edumaspul*, 4(1), 29–41.
- Sri laksanakanawati, T., & Kuswendy, U. (2021). Pembelajaran Materi Peran Indonesia Di Era Global Pada Siswa Sd Kelas Vi Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Melalui Setting Kooperatif Tipe Teams Games. *Journal of Elementary Education*, 04(03), 475–486.
- Sugiyono. (2007). *Model Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Elfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Model Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning; Teori dan aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Uskono, I. V., Rowa, Y. R., & Naiheli, M. (2020). Pengaruh model pembelajaran problem posing terhadap prestasi belajar matematika. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya*, 5(1), 1–7.
- Wafa, M. A. A., & Radia, E. H. (2020). Meta-Analysis of Teams Games Tournament Learning Model on Mathematics Learning Outcomes. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 3(3), 81–88.
- Wahyuningsih, R. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1(5), 177–184. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/258/243>
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi

Keanekaragaman Hayati Di SMA
Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*,
5(3), 273–285.
<https://doi.org/10.22437/bio.v5i3>.
8418