

PENERAPAN TEAM GAMES TOURNAMENTS (TGT) DALAM MENINGKATKAN AKTIFITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SANITASI HYGIENE

Lina Mufidah¹, Titik Sulistyani², & Eka Rachmawati³

^{1,2,3} Akademi Kesejahteraan Sosial AKK Yogyakarta

Email: lina_mufidah@yahoo.co.id

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan oleh rendahnya keaktifan belajar Peserta didik dan rendahnya hasil belajar Peserta didik akibat dari system pembelajaran daring pada masa pandemic covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus dengan memuat aspek perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi aktifitas belajar Peserta didik dan lembar tes hasil belajar. Subjek penelitian ini yaitu mahaPeserta didik Program Studi Seni Kuliner Tahun Ajaran 2022-2023 yang berjumlah 52. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian didapatkan bahwa penerapan model teams games tournaments (TGT) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan juga hasil belajar peserta didik terutama pada matakuliah teori. Pembelajaran sanitasi hygiene menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan kuis dilakukan selama dua siklus dengan siklus yang pertama sebagian besar responden pada siklus I masih kurang aktif dalam pembelajaran sebanyak 27 (51,9%). Sedangkan pada siklus II didapatkan sebagian besar keaktifan belajar sebagian besar kategori cukup aktif sebanyak 29 (55,8%). Hasil belajar peserta didik dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I sebagian besar memiliki hasil belajar diatas KKM sebanyak 34 (65,4%) sedangkan siklus II sebagian besar memiliki hasil belajar diatas KKM sebanyak 47 (90,4%).

Kata Kunci: *Teams Games Tournaments, Aktifitas Belajar, Hasil Belajar.*

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in student learning activity and student learning outcomes. The method used is class action research (PTK) which consists of two cycles containing aspects of planning, implementation, evaluation and reflection. The instruments used are observation sheets of student learning activities and test sheets of learning outcomes. The subjects of this study are 52 students of the Culinary Arts Study Program for the 2022-2023 Academic Year. The results showed an increase in learning activity and student learning outcomes. The study's results found that applying the team's games tournaments (TGT) model can increase student activeness and learning outcomes, especially in theoretical courses. Sanitation hygiene learning using the quiz-assisted TGT learning model has carried out for two cycles in the first cycle; most respondents in the first cycle were still less active in education, as much as 27 (51.9%). While in cycle II, it was found that most of the learning activity in most categories was quite active, as much as 29 (55.8%). The learning outcomes of students can be concluded that there is an increase in learning outcomes in cycle I, most of which have learning outcomes above KKM as much as 34 (65.4%), while cycle II mostly has learning outcomes above KKM as much as 47 (90.4%).

Keywords: *Teams Games Tournaments, Learning Activity, Learning Outcome.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses peserta didik dengan pendidik dalam kondisi formal disekolah. Pembelajaran ini memiliki lingkup adanya interaksi peserta didik antara pendidik dan peserta didik (Nurhaini, 2022). Kegiatan pembelajaran yang berhasil dapat membantu Peserta didik mencapai potensi mereka sendiri dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, komunitas, bangsa, dan negara. (Khosy'in, 2020).

Hasil dari kegiatan pembelajaran dapat secara sadar mengubah perilaku individu. Perubahan tingkah laku yang dialami oleh peserta didik terkait dengan bidang pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang mereka pelajari disebut sebagai hasil belajar (Maharani et al., 2021).

Sistem pendidikan telah sangat terpengaruh oleh pandemi COVID-19. Sebagian besar Peserta didik di Indonesia jelas baru dengan pembelajaran online. Menurut survey UNICEF yang dilakukan pada tahun 2020, sebagian besar peserta didik di Indonesia tidak merasa nyaman belajar dari rumah, yang membuat mereka kurang termotivasi untuk belajar online. (Kasih, 2020).

Aktifitas belajar merupakan setiap kegiatan yang dilakukan Peserta didik selama proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang dipelajari sebanyak mungkin. Akibatnya, proses konstruksi pengetahuan Peserta didik akan menjadi lebih baik. Belajar adalah proses mengubah tingkah laku, sehingga kegiatan diperlukan. Rendahnya kualitas aktifitas belajar yang disebabkan pandemic dengan metode daring membuat berkurangnya aktifitas peserta didik dalam proses belajar (Hamalik, 2013).

Belajar adalah tindakan mental dan fisik, menurut Sardiman (2012). Aktivitas

belajar peserta didik dalam pembelajaran sangat beragam dan kompleks. Pembelajaran merupakan kegiatan yang benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar jika berbagai kegiatan ini dapat dibuat di sana. Pembelajaran yang tepat dalam kelas akan mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik Visual, oral, mendengarkan, ketrampilan, dan aktivitas mental adalah beberapa aktivitas belajar (Agustin et al., 2017).

Hal ini sejalan dengan Paul D. Dierich membagi kegiatan belajar menjadi delapan kelompok, menurut Oemar Hamalik kelompok kegiatan belajar antara lain melakukan kegiatan membaca, melakukan hal melihat gambar, melakukan praktek yang sebelumnya ada demonstrasi, menampilkan dalam pameran, melihat langsung cara kerja sambil bermain kegiatan tersebut termasuk dalam kelompok pertama (Hamalik, 2013).

Kelompok kedua melakukan kegiatan lisan, seperti mengemukakan fakta atau prinsip, mengaitkan peristiwa, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengajukan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi. Kelompok ketiga melakukan kegiatan mendengarkan, seperti mendengarkan materi yang disajikan, berbicara dalam kelompok, bermain game, atau mendengarkan radio.

Kelompok keempat yaitu dapat menuliskan cerita, peserta didik dapat menuliskan laporan, dapat menyusun karangan ilmiah, menyusun rangkuman, mengerjakan tes serta pengisian angket. Kelompok kelima seperti mampumenggambarkan suatu gambar, diagram, peta dan diagram pola.

Kelompok keenam melakukan kegiatan yang berkaitan dengan metrik, seperti melakukan percobaan. Kelompok ketujuh melakukan hal-hal mental, seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor, melihat hubungan, dan membuat keputusan.

Kelompok kedelapan melakukan hal-hal emosional, seperti tenang, berani, membedakan, dan tertarik. (Sari et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi kelas pada matakuliah sanitasi hygiene diketahui materi teori yang sangat banyak. Peserta didik mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran apabila hanya menggunakan metode ceramah. Perilaku jenuh pada peserta didik dapat dilihat saat peserta didik memasuki kelas terlihat rasa tidak tertarik untuk mengikuti materi teori. Hal ini mengakibatkan aktifitas dan hasil belajar juga menurun.

Dari perspektif proses, pembelajaran dianggap berhasil dan berkualitas jika seluruh peserta didik atau setidaknya sebagian besar (75%) terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan mengetahui masalah ini, aktivitas pembelajaran harus diperbaiki karena pembelajaran tidak akan berjalan lancar (Tarigan, 2014).

Model pembelajaran dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik menggunakan pembelajaran dengan model yang mewajibkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif selama proses pembelajaran (Neneng Mila Avivah, 2019). Metode pembelajaran juga harus membuat peserta didik termotivasi untuk mempertahankan pengetahuan mereka untuk waktu yang lama (Cahyono et al., 2021). Model pembelajaran kooperatif Tournaments Games (TGT) merupakan

salah satu model pembelajaran yang direkomendasi untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. (Ermilia & Slamet, 2015).

Model pembelajaran TGT ini ialah model pembelajaran yang memanfaatkan kegiatan kelompok dan sepenuhnya melibatkan peserta didik (Fauziyah et al., 2020). Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah turnamen permainan tim, di mana peserta didik ditempatkan dalam kelompok-kelompok dari empat hingga enam peserta didik, masing-masing dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin yang berbeda. Turnamen tim berbasis akademik melibatkan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu di mana peserta didik berlomba sebagaimana mereka berlomba dengan anggota tim lain.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Taggart. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus dengan beberapa tahapan meliputi perencanaan, observasi, evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah mahaPeserta didik Program Studi Seni Kuliner Semester 2 Tahun ajaran 2022/2023 yang mengikuti matakuliah sanitasi dan hygiene berjumlah 52 mahaPeserta didik.

Metode dan instrument pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Indikator aktifitas belajar peserta didik dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi aktifitas Peserta didik

No	Indikator
1	Peserta didik membaca materi yang akan dipelajari
2	Peserta didik mampu berdiskusi dengan temannya
3	Peserta didik bertanya pada Pendidik dan Teman
4	Peserta didik mampu menyimak saat pendidik memberikan penjelasan
5	Peserta didik membuat catatan untuk materinya
6	Peserta didik mampu menanggapi pendapat teman atau pendidik
7	Peserta didik mampu mengerjakan tes dengan kemampuan sendiri

8 Peserta didik bersemangat dalam mengikuti pelajaran

Sumber : (Hamalik, 2013)

Sintaks Model pembelajaran TGT menurut Ngalimun (2014)

Tabel 2. Sintaks Model pembelajaran kooperatif Tournaments Games (TGT)

No	Sintak Model TGT
1	Pendidik membuat kelompok empat peserta didik yang heterogen, informasi dasar tentang materi dan prosedur kegiatan diberikan. Dibuat sejumlah meja turnamen, misalnya sepuluh meja, dan empat peserta didik dengan kemampuan setara ditempatkan di tiap meja. Semua peserta didik setuju untuk duduk di meja tertentu.
2	Selanjutnya, turnamen dilakukan. Setiap peserta didik mengambil kartu soal yang diletakkan di meja dan harus mengerjakannya dalam waktu tertentu. Peserta didik dapat mengerjakan lebih dari satu soal, dan hasilnya diperiksa dan dinilai untuk memperoleh skor turnamen untuk masing-masing peserta didik dan kelompok asal. Setiap peserta didik di meja turnamen diberikan gelar, yaitu superior, very good, good, atau medium.
3	Pada turnamen berikutnya, tempat duduk di meja turnamen disesuaikan dengan gelar. Peserta didik dengan gelar tertinggi berada di kelompok meja turnamen yang sama, dan peserta didik dengan gelar yang sama berada di kelompok meja turnamen yang lain.
4	setelah semuanya selesai, skor dihitung untuk masing-masing kelompok awal dan untuk masing-masing individu; setelah itu, masing-masing kelompok dan individu diberi penghargaan.

Teknik analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil observasi kegiatan pendidikan dan peserta didik selama pembelajaran berlangsung untuk pengamatan aktifitas dan teknik kuantitatif yang digunakan untuk menganalisis untuk menghitung persentase hasil belajar yang diperoleh.

Implementasi model pembelajarah TGT dapat dikatakan meningkatkan aktifitas jika 70% peserta didik dari jumlah peserta didik telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sedangkan hasil belajar dikatakan berhasil jika terdapat 75% peserta didik telah memenuhi nilai KKM atau 75.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sebelum tindakan dilakukan diawal semester dua 2 Tahun ajaran 2022/2023 hasil pengamatan peneliti pada awal semester menghasilkan evaluasi sekaligus refleksi untuk dapat menentukan metode dan strategi pembelajaran yang tepat pada pembelajaran untuk peserta didik. Sebagian besar Peserta didik mengatakan bahwa pembelajaran matakuliah teori sanitasi hygiene harus lebih variatif, seringkali peserta didik tidak konsentrasi, dan tidak terlalu cepat dapat dipahami disebabkan hanya berpusat pada pendidik dengan metode konvensional. Metode ini dalam beberapa waktu awal lebih efektif namun tidak selama pembelajaran.

Pada matakuliah ini banyak teori yang harus dihafalkan sehingga banyak sekali dari peserta didik keberatan dalam menghafalkan materi. Setelah evaluasi dan refleksi proses selesai, peneliti menjelaskan KD yang akan dipelajari selama semester kedua, bersama dengan kontrak belajar. Hasil dari pra tindakan ini akan menjadi informasi untuk proses tindakan.

Pada siklus I pendidik membuat instrumen pembelajaran berupa rencana kegiatan pembelajaran dengan tambahan sintak model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) serta menyiapkan soal tes yang telah dibuat, kemudian pendidik membentuk kelompok heterogen dengan 4-5 Peserta didik. Kemudian pendidik membuat kartu-kartu yang berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban. Setelah itu menyusun lembar observasi yang digunakan untuk pengamatan kegiatan pelaksanaan tindakan yang dilakukan pendidik dan lembar observasi untuk melihat aktifitas belajar Peserta didik.

Setelah perencanaan tindakan I disusun dengan matang, maka dilakukan tindakan siklus I sesuai perencanaan. Pembelajaran dengan metode pembelajaran Team Game Tournament (TGT) diawali dengan membuat kelompok peserta didik. Setiap kelompok dilakukan acak agar

mendapatkan kemampuan peserta didik yang heterogen. Pada tahap ini peneliti menemukan pada saat memilih kelompok. Pada tahap ini setiap kelompok diisi minimal 4 hingga 5 orang.

Kemudian pendidik menempatkan setiap kelompok pada meja turnamen. Selanjutnya pendidik membagikan kartu soal yang diletakkan dimeja. Pendidik memberikan waktu untuk mengerjakan soal itu secara bersama-sama. Peserta didik dapat mengerjakan soal lebih dari satu soal. Pada siklus I peserta didik melakukan diskusi bersama kelompoknya secara bersama-sama untuk menjawab beberapa pertanyaan yang mampu mereka jawab. Kemudian hasil pengerjaan dikumpulkan kembali untuk mendapatkan skor.

Pada turnamen berikutnya tempat duduk di meja turnamen disesuaikan dengan gelar. Peserta didik dengan gelar tertinggi berada di kelompok meja turnamen yang sama, dan peserta didik dengan gelar yang sama berada di kelompok meja turnamen yang lain. Setelah semuanya selesai, skor dihitung untuk masing-masing kelompok awal dan untuk masing-masing individu; setelah itu, masing-masing kelompok dan individu diberi penghargaan.

Tabel 1. Analisis deskriptif Statistics

		Keaktifan			
		Belajar (Siklus I)	Keaktifan Belajar (Siklus II)	Hasil Belajar (Siklus I)	Hasil Belajar (Siklus II)
N	Valid	52	52	52	52
	Missing	0	0	0	0
	Mean	17.2692	19.5000	75.6346	84.2115
	Median	16.0000	20.0000	78.0000	85.0000
	Mode	15.00 ^a	16.00 ^a	78.00	94.00
	Std. Deviation	3.67352	4.22643	8.85843	8.12968
	Variance	13.495	17.863	78.472	66.092
	Range	15.00	16.00	39.00	27.00
	Minimum	12.00	12.00	50.00	67.00

Maximum	27.00	28.00	89.00	94.00
Sum	898.00	1014.00	3933.00	4379.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa keaktifan pada siklus 1 memiliki total 898 sedangkan pada siklus 2 memiliki total 1014. Pada hasil belajar didapatkan nilai 3933 pada siklus 1 sedangkan pada siklus 2 didapatkan 4379. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat

peningkatan setiap siklus. Kegiatan evaluasi dilakukan menggunakan lembar observasi dan lembar tes tertulis. Berikut hasil evaluasi yang dilakukan pada setiap siklus.

Tabel 2. Keaktifan Belajar Siklus I

		Keaktifan Belajar (Siklus I)		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Sangat Aktif	3	5.8	5.8	5.8
	Cukup Aktif	22	42.3	42.3	48.1
	Kurang Aktif	27	51.9	51.9	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa sebagian besar responden pada siklus I masih kurang aktif dalam

pembelajaran sebanyak 27 (51,9%) sedangkan sebagian kecil sangat aktif hanya 3 responden (5,8%)

Tabel 3. Keaktifan belajar siklus II

		Keaktifan Belajar (Siklus II)		Valid	Cumulative
		Frequency	Percent	Percent	Percent
Valid	Sangat Aktif	7	13.5	13.5	13.5
	Cukup Aktif	29	55.8	55.8	69.2
	Kurang Aktif	16	30.8	30.8	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar memiliki keaktifan belajar sebagian besar kategori cukup aktif sebanyak 29 (55,8%) sedangkan sebagian kecil sangat aktif sebanyak 7 (13,5%). Pembelajaran sanitasi hygiene menggunakan model pembelajaran

TGT berbantuan kuis dilakukan selama dua siklus dengan siklus yang pertama sebagian besar responden pada siklus I masih kurang aktif dalam pembelajaran sebanyak 27 (51,9%). Sedangkan pada siklus II didapka sebagian besar keaktifan belajar

sebagian besar kategori cukup aktif sebanyak 29 (55,8%).

Tabel 4. Hasil Belajar Siklus I

		Hasil Belajar (Siklus I)			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dibawah KKM	18	34.6	34.6	34.6
	Diatas KKM	34	65.4	65.4	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat dilihat pada siklus I sebagian besar memiliki hasil belajar diatas KKM sebanyak 34 (65,4%)

sedangkan sebagian kecil dibawah KKM sebanyak 18 (34,6%).

Tabel 5. Hasil belajar siklus II

		Hasil Belajar (Siklus II)			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Dibawah KKM	5	9.6	9.6	9.6
	Diatas KKM	47	90.4	90.4	100.0
	Total	52	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dilihat pada siklus II sebagian besar memiliki hasil belajar diatas KKM sebanyak 47 (90,4%) sedangkan sebagian kecil memiliki hasil belajar dibawah KKM sebanyak 5 (9,6%). Hasil belajar peserta didik dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I sebagian besar memiliki hasil belajar diatas KKM sebanyak 34 (65,4%) sedangkan siklus II sebagian besar memiliki hasil belajar diatas KKM sebanyak 47 (90,4%).

Peneliti dan teman sejawat mereka melakukan kegiatan refleksi sebagai observer. Siklus pertama pelaksanaan tindakan menggunakan model pembelajaran tim game turnamen tidak optimal atau tidak sesuai dengan rencana tindakan.

Berdasarkan siklus kedua kegiatan refleksi, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki: 1) materi yang harus diberikan harus lebih luas dan mencakup keseluruhan materi; 2) pengamatan saat pembelajaran terutama pada saat peserta didik beraktifitas harus diamati lebih seksama, 3) Peserta didik mengalami kesulitan pada saat memahami soal karena waktu yang ditentukan sehingga peserta didik berpacu dengan waktu yang mempengaruhi kemampuan akademis peserta didik dan 4) membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan rekap skor tim untuk tiap tim.

Siklus kedua dimulai dengan tahapan yang sama dengan siklus pertama namun pada siklus II ini peneliti menyelesaikan masalah yang ditemukan seperti pembagian

kelompok yang mulai heterogen. Sehingga pada siklus ini setiap kelompok memiliki peserta dengan kemampuan yang berbeda.

Menurut praktik di lapangan, peserta didik sangat menyukai pendekatan ini. Saat proses pembelajaran tampak menyenangkan dan menarik bagi mereka pada saat pembelajaran, peserta didik sangat antusias untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan, yang juga berisi ulasan materi yang telah diberikan. Pendekatan pembelajaran ini mengutamakan point untuk dapat bekerjasama, lebih aktif dan jua memiliki kemampuan berpikir kritis menjadi point dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. Selain itu, penggunaan pendekatan ini memiliki potensi agar peserta didik menerima kesan menyenangkan dan bermakna serta menyenangkan sehingga materi yang diberikan dapat tersampaikan kepada peserta didik.

Semua peserta didik sangat antusias dengan pembelajaran model TGT ini. Tidak ditemukan kelompok yang masih beradu mulut dengan peserta lain. Hasil refleksi siklus I dan II dapat menjadi rekomendasi untuk menyempurnakan model pembelajaran ini. Hasilnya menunjukkan bahwa metode turnamen pertandingan tim (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar sekaligus hasil belajar peserta didik.

Pendidik menggunakan model pembelajaran sejak masuk pada siklus I Dengan turnamen kuis, Peserta didik memiliki pengalaman belajar yang menarik, yang mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kelas. Namun, siklus ini menghadapi beberapa tantangan. Tantangan pertama peserta didik akan diproses dalam pembagian kelompok, yang dilanjutkan siklus selanjutnya kemudian pada siklus berikutnya membagi kelompok melalui hasil kuis. Diawal proses siklus berikutnya banyak yang menolak namun akhirnya menyetujui keputusan pendidik

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes tertulis. Hasil

penelitian didapatkan bahwa penerapan model teams games tournaments (TGT) dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan juga hasil belajar peserta didik terutama pada matakuliah teori. Pembelajaran sanitasi hygiene menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan kuis dilakukan selama dua siklus dengan siklus yang pertama sebagian besar responden pada siklus I masih kurang aktif dalam pembelajaran sebanyak 27 (51,9%). Sedangkan pada siklus II didapatkan sebagian besar keaktifan belajar sebagian besar kategori cukup aktif sebanyak 29 (55,8%).

Hasil belajar peserta didik dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I sebagian besar memiliki hasil belajar diatas KKM sebanyak 34 (65,4%) sedangkan siklus II sebagian besar memiliki hasil belajar diatas KKM sebanyak 47 (90,4%).

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini dalam upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar Peserta didik dengan menggunakan pendekatan pembelajaran Turnamen Game Tim (TGT). Diharapkan pendidik dapat menerapkan metode ini untuk materi teori selanjutnya untuk mencegah kejenuhan peserta didik pada metode konvensional. Peserta didik diharapkan dalam menggunakan metode ini untuk meningkatkan keaktifan diri dalam pembelajaran dengan berpartisipasi penuh. Peneliti berikutnya diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang materi dan teknik tertentu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelesaikan masalah yang muncul dalam proses belajar mengajar terutama matakuliah teori

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, M., Yensy, N. A., & Rusdi, R. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik 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. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.66-72>
- Cahyono, Mulyana, D., Sukarlina, L., & Efendi, I. N. (2021). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS DALAM MENUMBUHKAN KEWARGANEGARAAN*. 4(2).
- Ermilia, F., & Slamet. (2015). penerapan metode Team Game Tournament dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika p. *Prodi Matematika*, 1, 1–27. https://eprints.ums.ac.id/33210/9/NA_SKAH_PUBLIKASI.pdf
- Fauziyah, N., Nulinnaja, R., & Aziizah, H. Ai. (2020). MODEL TEAM GAMES TOURNAMENTS (TGT) DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR IPS PESERTA DIDIK. *SOCIUS*, 9(2), 144–154.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Kasih. (2020). *Survei UNICEF: 66 Persen Peserta didik Mengaku Tak Nyaman Belajar di Rumah*. PT. Kompas Media Nusantara.
- Khosi'in. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Teams-Games-Tournaments (TGT) Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X di MA NU 03. *Journal of Biology Education*, 3(2), 142–156.
- Maharani, D. S., Indrawadi, J., & Amri, U. (2021). Using Teams Games Tournament (Tgt) Model Associated With Snakes and Ladder Games Media To Improve Students ' Learning Activities At Grade V of Sdn 13 Kapalo Koto , Padang Penggunaan Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Permainan Ular Ta. *Primary*, 10(4), 1069–1078.
- Neneng Mila Avivah, E. F. S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Matematika. *4th National Seminar on Guidance and Counseling (SNBK 2019) and Workshop on Pedagogical Theory and Practice (WTPP 2019)*, 2(Snbk), 171–177.
- Nurhaini, L. (2022). Penerapan Teams Games Tournament untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar. “*Strategi Pembelajaran Inovatif Era Merdeka Belajar Dan New Normal Berbasis Digital*,” February.
- Sari, M., Oktafia, M., & Ningsih, F. (2021). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS PESERTA DIDIK Kata Kunci : Kemampuan Pemecahan Masalah , Teams Games Tournament , Metode ceramah Pendahuluan Pendidikan merupakan salah satu bentuk. *Phytagoras*, 10(April), 101–112.
- Tarigan, D. (2014). Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 5(1), 56–62.