

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran Teks Hikayat pada Siswa Kelas X SMA

Application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model in Learning Hikayat Texts for Class X SMA Students

Azka Azkiya Rahmah Nur Batrisyia^{1*}, Maulfi Syaiful Rizal²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,
Universitas Brawijaya

*email: azka_azkiya88@student.ub.ac.id

ABSTRAK

Histori Artikel:

Diajukan:
31/03/2024

Diterima:
30/04/2024

Diterbitkan:
30/04/2024

Kegiatan proses pembelajaran pada peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 1 Kepanjen memiliki kendala yakni kurangnya minat peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga berpengaruh pada tingkat keaktifan serta hasil belajar peserta didik di dalam kelas rendah. Penelitian ini ditujukan untuk mencari tahu apakah dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan cara diskusi kelompok dapat berpengaruh terhadap keaktifan, berpikir kritis, kreatif, serta hasil belajar peserta didik yang berkualitas dengan proses pembelajaran yang menyenangkan. Adapun jenis metode yang dipakai pada penelitian ini yaitu deskripsi kualitatif dengan memakai data kualitatif untuk mengetahui dan mendeskripsikan tingkat keaktifan dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas X-2 SMA Negeri 1 Kepanjen secara keseluruhan berjalan sesuai dengan prosedur dengan melihat bahwa siswa lebih aktif saat pembelajaran dengan model TGT.

Kata kunci: Pengaruh; TGT; Keaktifan; Hasil Belajar

ABSTRACT

The learning process activities of students in class X-2 of SMA Negeri 1 Kepanjen face a challenge, which is the lack of interest of students in the subject of Bahasa Indonesia, thus affecting their level of activeness and learning outcomes in the class. This research is aimed at finding out whether the implementation of the cooperative learning model of Teams Games Tournament (TGT) through group discussions can affect the activeness, critical thinking, creativity, and quality learning outcomes of students in a fun learning process. The method used in this research is qualitative description utilizing qualitative data to assess and describe the level of activeness and learning outcomes of students during the Bahasa Indonesia learning process in the class. The implementation of the cooperative learning model of TGT in class X-2 of SMA Negeri 1 Kepanjen overall proceeded according to procedures, indicating that students were more active during learning with the TGT model.

Keywords: Influence; TGT; Activeness; Learning Outcome

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah satu di antara pendukung yang amat diperlukan untuk membangun serta meningkatkan kecerdasan

suatu negara. UU No. 57 Tahun 2021 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengisyaratkan bahwasanya pendidikan yaitu upaya yang sengaja disusun dalam rangka menciptakan

lingkungan belajar serta proses belajar-mengajar yang terbaik. Ini bertujuan supaya siswa dapat dengan aktif mengupayakan pengembangan potensi mereka dari segala aspek, seperti spiritualitas, kontrol diri, kecerdasan, kepribadian, moralitas, dan keterampilan yang berguna baik pada diri sendiri maupun masyarakat, bangsa, serta negara.

Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan juga ikut berubah secara signifikan pula, tak terkecuali di Indonesia. Pendidikan di Indonesia pada tahun ajaran baru 2023/2024, diketahui terdapat lebih dari 268.000 satuan pendidikan di seluruh wilayah Indonesia yang sudah tercatat mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya. Kurikulum Merdeka hadir untuk merevolusi pembelajaran dengan mengedepankan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan relevan bagi setiap siswa. Implementasi ini ditujukan untuk menciptakan generasi penerus yang pintar, berintegritas, dan siap menghadapi tantangan masa depan. Generasi ini diharapkan akan memiliki atribut seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, kemandirian, keimanan, ketaqwaan kepada Tuhan, berakhlak baik, kepedulian sosial yang tinggi, serta kemampuan beradaptasi dengan era globalisasi (Dok: Renstra Direktorat Guru Pendidikan Dasar Tahun 2020-2024).

Seperti yang diketahui, guru di dalam kelas memiliki peran sebagai fasilitator yang aktif merespons sikap dan ide pelajar, berdiskusi dengan siswa dan dapat memperbaiki mutu pembelajaran dari menyusun rencana pembelajaran berbentuk RPP atau modul pembelajaran, menentukan model pembelajaran yang akan dipakai saat proses pembelajaran, media ajar, menetapkan sumber ajar serta membuat sistem untuk mengevaluasi sebagai alat ukur capaian hasil belajar (Nasrul, 2017). Sementara itu hal yang bisa diupayakan guru agar senantiasa mampu mengikuti zaman yang semakin berkembang di era teknologi sekarang adalah melalui upaya menerapkan metode belajar mengajar yang mampu melahirkan peserta didik yang selain aktif, juga kritis, serta memiliki kreativitas (Fajrianti & Meilana, 2021). Namun, masih banyak guru yang menerapkan metode

mengajar satu arah, yaitu guru menjadi sumber materi belajar bagi peserta didik dan peserta didik sekadar mendengar atau sebatas menjadi penerima materi saja. Pengajaran otoriter membatasi siswa dalam proses belajar. Mereka dipaksa mengikuti perintah guru tanpa ruang untuk berpendapat (Ta'rifin, 2013). Dalam pembelajaran prosedural, siswa hanya menerima materi dan mengerjakan tugas tanpa ruang untuk eksplorasi dan pengembangan potensi diri (Junaedi, 2012).

Pembelajaran pasif membuat siswa diam, dan ini dapat menurunkan keaktifan dan hasil belajar mereka. Siswa memiliki rasa takut bertanya, takut mengutarakan pendapatnya karena tidak memiliki kebebasan untuk berpendapat. Apabila terus menerus terjadi, hal tersebut dapat berpengaruh terhadap minimnya keaktifan belajar peserta didik (Prayito, 2010). Firdaus (2014) berpendapat bahwa keaktifan belajar peserta didik mencakup semua aktivitas yang mengarah pada proses belajar mengajar. Maksud dari aktivitas di sini misalnya bertanya, berpendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, serta kerjasama antar siswa lain di dalam kelas (Kustiani, 2013).

Masalah serupa juga dialami oleh SMA Negeri 1 Kepanjen, Maang. Dari hasil pengamatan pada hari Kamis tanggal 7 September 2023, didapatkan data bahwasanya jalannya proses belajar mengajar hanya terjadi satu arah. Namun yang menjadi masalahnya adalah bukan karena penyampaian metode guru yang menjadikan pembelajaran tersebut hanya satu arah, melainkan rendahnya minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga hal ini mempengaruhi nilai keaktifan, pemahaman siswa pada materi yang diajarkan, juga hasil belajar mereka. Proses pembelajaran yang seperti ini dapat berakibat pada tingkat keaktifan siswa dalam belajar, dimana siswa akan cenderung lebih diam, tidak merespon baik pertanyaan yang diajukan oleh guru, dan tidak ada keinginan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan disaat mereka belum memahami materi yang guru sampaikan. Perhatian peserta didik terhadap guru yang sedang menerangkan materi di depan pun seringkali teralihkan dengan penggunaan secara bebas gawai ketika berlangsungnya

kegiatan belajar mengajar, yang nampak dari peserta didik yang tidak mengacuhkan kegiatan belajar mengajar serta tidak menyimak pada apa yang guru jelaskan. Mereka asik mengobrol dengan rekan sebangkunya ataupun bermain gawai pribadinya. Tidak jarang siswa meminta jam pelajaran kosong. Terjadinya hal tersebut dikarenakan peserta didik merasakan kebosanan akibat monotonnya kegiatan belajar mengajar ataupun karena materi yang sulit dipahami, serta teknik mengajar yang kurang diminati peserta didik sehingga menjadikan rendahnya keinginan siswa untuk belajar.

Selain dari keaktifan belajar siswa ketika di kelas, diperoleh juga informasi melalui guru Bahasa Indonesia yang bertanggung jawab bahwasanya hasil belajar siswa kelas X-2 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih belum optimal, yaitu berdasarkan hasil nilai ulangan harian, nilai tugas, ataupun nilai keaktifan siswa selama pembelajaran di kelas. Hasil belajar siswa yang belum optimal juga diperkirakan terjadi sebab pada kegiatan proses belajar mengajar peserta didik tidak memiliki kebebasan untuk berpikir kritis, bertanya, berpendapat, berkreasi, dan kurang inovatifnya penerapan model pembelajaran yang menjadikan peserta didik hanya difokuskan menerima materi serta arahan tugas dari guru dan tidak mendapat peluang agar bisa ikut terlibat langsung secara aktif dalam aktivitas belajar mengajar.

Didasarkan paparan masalah diatas, maka dilaksanakan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran yang bisa memberi siswa kebebasan untuk memahami materi, bertanya, memberikan pendapat, berkreasi, berpikir kritis, serta terlibat aktif dalam pembelajaran. Bahkan di saat peserta didik melakukan kesalahan, dirinya tak mendapat celaan, sindiran, kritik berlebihan yang menjatuhkan siswa sehingga siswa enggan untuk berusaha lebih baik, yakni dengan penerapan pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang memberi prioritas pada kerjasama antar siswa. Setiap anggota kelompok membantu, bertanggung jawab, dan berkomunikasi satu sama lain secara intensif. Pembelajaran ini dievaluasi berdasarkan proses kerja kelompok, bukan hanya hasil

akhir individu (Arif Rohman, 2009:289). Dengan pembelajaran kooperatif bertipe Teams Games Tournament (TGT) diharapkan mampu membantu mereka jadi semakin aktif saat kegiatan belajar mengajar berlangsung sebab antarsiswa dapat saling berkolaborasi dan berkompetisi dalam pembelajaran yang dapat menghidupkan suasana kelas menjadi lebih interaktif. Dengan begitu keinginan belajar pada diri siswa dapat meningkat dan hasil belajar yang diperoleh pun menjadi lebih maksima.

Jadi, artikel penelitian ini ditujukan untuk mencari tahu apakah dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada aktivitas pembelajaran di kelas X-2 berpengaruh terhadap keaktifan serta kualitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai metode penelitian deskriptif kualitatif yang dimaksudkan untuk mengungkap gambaran suatu gejala yang sedang terjadi (Arikunto, 2005:234). Pada penelitian ini, peneliti berperan menjadi instrumen utama, di mana perannya yaitu menentukan fokus penelitian, memilih informan yang tepat, dan membuat kesimpulan dari hasil analisis data (Sugiyono, 2014).

Subjek penelitian di sini yaitu siswa kelas X-2 SMA Negeri 1 Kepanjen. Data yang didapatkan berupa wawancara, studi dokumentasi, buku, dan artikel jurnal penelitian terdahulu yang relevan.

Metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan: a) wawancara secara bertahap. Wawancara pertama dilakukan saat observasi pendahuluan untuk mendapatkan informasi tentang pembelajaran di kelas X-2 SMA Negeri 1 Kepanjen. Subjek yang diwawancarai antara lain, guru dan siswa yang didasarkan pada pedoman wawancara tidak terstruktur, atau tidak dilakukan dalam satu waktu. b) Observasi dilakukan ketika proses aktivitas belajar mengajar berlangsung dengan memakai lembar observasi individu antar kerja kelompok disaat implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT. c) Kuesioner diberikan kepada siswa sesudah kegiatan pembelajaran model TGT diterapkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan

dan minat dari masing-masing siswa terkait pembelajaran kooperatif tipe TGT yang telah mereka lakukan. Kuesioner berbentuk suatu pernyataan dengan jawaban pilihan ganda, siswa diminta menentukan sebuah jawaban yang paling sesuai dengan apa yang dirasakan. d) Dokumentasi yang dipakai bertujuan untuk melihat bermacam dokumen yang dibuat oleh guru di masing-masing siklus pembelajaran.

Data penelitian dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif, yakni menguraikan hasil dari nilai keaktifan peserta didik selama aktivitas belajar mengajar yang peneliti lakukan, serta hasil belajar yang didapatkan peserta didik dari pembelajaran itu. Bogdan dan Biklen dalam Moleong (2015: 248) mengatakan bahwa analisis data yaitu proses yang diupayakan melalui bekerja bersama data, mengorganisasi data, melakukan pemilahan, pencarian serta mendapatkan pola, mendapatkan apa yang diperlukan untuk ditelaah, serta memutuskan mana yang akan diceritakan kepada orang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN Penerapan Metode TGT pada Pembelajaran Teks Hikayat

Penelitian ini dimulai sejak tanggal 7 September hingga 19 November 2023 dengan subjek utama penelitian yaitu siswa kelas X-2 SMA Negeri 1 Kepanjen yang jumlahnya 34 peserta didik. Penelitian ini menyajikan data hasil belajar/nilai yang didapat tiap peserta didik baik itu penilaian dari segi individu maupun kelompok, dan pernyataan siswa yang dikumpulkan melalui pengisian form kuesioner untuk melihat taraf minat peserta didik dalam penerapan kegiatan pembelajaran model TGT yang dilaksanakan.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil observasi langsung di kelas selama kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia dalam beberapa pertemuan. Berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan di kelas X-2, selama pembelajaran bahasa Indonesia menunjukkan hasil bahwasanya peserta didik masih tidak begitu aktif dan terkesan acuh terhadap pembelajaran. Peserta didik terlihat mudah merasakan kebosanan di saat pengajar sedang menerangkan bahan ajar bahasa Indonesia. Peserta didik masih terpaku terhadap pemikiran bahwa pembelajaran bahasa

Indonesia sangat sulit dipahami dan sifatnya membosankan. Tidak hanya itu, peserta didik pun nampak tidak begitu aktif serta kurangnya antusiasme saat mengerjakan tugas yang pengajar berikan. Ketika pengajar menerangkan materi memakai metode ceramah, kurang lebih hanya 30% siswa yang menyimak petunjuk dari pengajar, pertanyaan yang pengajar ajukan pun merekaanggapi secara baik, di samping itu peserta didik pun mencatat materi yang sudah pengajar jelaskan di depan. Media yang dipakai dalam proses mengajar juga sudah termasuk variatif dengan menggunakan media teknologi digital, seperti menggunakan media Power Point, Genially, Wordwall, QuizWhizzer. Sumber belajar yang digunakan siswa adalah Buku Ajar Siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X, namun tidak hanya itu siswa juga diberikan kebebasan dalam penggunaan HP di dalam kelas sehingga seharusnya dapat membantu siswa untuk menambah informasi-informasi terkait materi pelajaran yang sedang diajarkan dari berbagai macam sumber.

Namun, memperhatikan sikap serta cara pandang siswa selama mengikuti jalannya kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas, menunjukkan hasil bahwa terlihat peserta didik tidak begitu antusias serta tidak begitu aktif dalam pembelajaran. Jadi hal tersebut memengaruhi hasil belajar siswa di mata pelajaran bahasa Indonesia. Hasil belajar siswa kelas X-2 SMA Negeri 1 Kepanjen dalam pembelajaran bahasa Indonesia dirasa masih kurang. Hal tersebut didasari oleh penilaian keaktifan serta hasil belajar mereka dalam materi sebelumnya yakni Teks Anekdote yang dimana siswa terlihat tidak begitu antusias saat menjalani aktivitas pembelajaran di kelas. Maka dari itu di bab selanjutnya yaitu materi Teks Hikayat, peneliti menerapkan inovasi model pembelajaran yang sedikit berbeda dari sebelumnya yakni dengan penerapan model kooperatif Teams Games Tournament (TGT) guna mengetahui pengaruhnya terhadap tingkat keaktifan serta hasil belajar mereka pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Penguasaan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kurikulum merdeka meliputi penguasaan tata bahasa, sastra, komunikasi, serta apresiasi terhadap suatu karya sastra.

Sistem penilaian atau penentuan dalam kelulusan Ujian Sekolah juga merupakan masalah yang tak kalah penting. Mengingat bahwa penentuan kelulusan bagi siswa bukan lagi ditentukan hanya dengan Ujian Akhir Nasional saja, akan tetapi juga dipengaruhi oleh minat belajar yang tentu saja memberi dampak terhadap hasil belajar mereka. Menurut data yang didapat melalui wawancara guru di SMA Negeri 1 Kepanjen, kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang diberlakukan terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X semester 1 adalah 83. Hal ini dilakukan guna mengimbangi statistika penilaian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia agar tetap stabil. Angka KKTP yang tinggi menjadikan peneliti merasa sedikit kesulitan dalam mengatur nilai dan membedakan siswa berdasarkan kemampuan yang sebenarnya.

Permasalahan di atas dapat disebabkan juga karena kurang optimalnya guru dalam pembelajaran, kurangnya inovasi penerapan strategi ataupun model pembelajaran yang mampu menjadikan siswa tertarik. Hal inilah yang menjadi poin masalah rendahnya nilai keaktifan mereka pada pembelajaran bahasa Indonesia yang mana hal ini memengaruhi pada rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar mereka hanya dipandang melalui pengerjaan tugas, soal-soal atau pengadaan ulangan harian tanpa tahu kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi itu sudah betul-betul paham atau tidak. Padahal nilai keaktifan siswa pada proses pembelajaran seharusnya menjadi pengaruh besar terhadap kemampuan serta pemahaman mereka pada materi yang dipelajari. Guru harus terus mengembangkan ide atau strategi pembelajaran, salah satunya adalah dengan mengikuti perkembangan pendidikan dan cara belajar yang disukai oleh siswa.

Saat melakukan observasi penelitian didalam kelas ketika proses pembelajaran bahasa Indonesia berlangsung didapati banyak siswa yang terlihat tidak memperhatikan, asik sendiri dengan kesibukannya, bermain gawai, mengobrol bersama teman sebangku, acuh tidak mendengarkan, mengantuk, bosan, bahkan ada yang tertidur. Peristiwa tersebut sebenarnya bisa saja dicegah dengan melakukan Ice Breaking di tengah

pembelajaran, jika didapati siswa mulai tidak fokus dalam memperhatikan. Namun, Ice Breaking sifatnya hanya sementara dan hanya mengembalikan fokus siswa didalam kelas dengan game atau semacamnya, bukan membantu siswa dalam memahami materi yang guru ajarkan, apalagi menjadikan mereka aktif selama jalannya pembelajaran dalam jangka panjang. Berikut ditampilkan beberapa gambar mengenai kondisi kelas di beberapa pertemuan;



Gambar 1. Kondisi kelas saat pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas

Pada gambar di atas kondisi siswa, terlihat jika mereka mengalami kejenuhan selama kegiatan pembelajaran. Mereka sibuk memainkan gawainya sendiri, mengobrol dengan teman, berjalan-jalan dalam ruang kelas, dan seperti merasa bosan terhadap pembelajaran.

Dengan demikian penelitian ini akan membahas mengenai kondisi siswa didalam kelas secara mendalam dan pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi Teks Hikayat di mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas X-2 SMA Negeri 1 Kepanjen.

Pelaksanaan Model Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

Penerapan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif dilaksanakan dalam 3 pertemuan yaitu, pada hari Jum'at 10 November 2023 pukul 10.00 – 11.20 WIB, Kamis 16 November 2023 pukul 11.15 – 13.00 WIB (2 jam pelajaran, terjeda istirahat 25 menit), dan Jum'at 17 November 2023 pukul 10.00 – 11.20 WIB. Dengan jumlah keseluruhan yang mengikuti pembelajaran sebanyak 34 siswa. Untuk mencapai tujuan dari penerapan model pembelajaran ini, peneliti membuat beberapa bagian;

1. Pertemuan Pertama

Di pertemuan pertama, seperti biasa aktivitas belajar mengajar diawali guru melakukan pembukaan dengan salam, selanjutnya mengajak para siswa untuk berdo'a bersama sebelum aktivitas pembelajaran dimulai. Setelah itu guru akan mengabsen kehadiran kelas. Di awal kegiatan belajar mengajar, guru akan memberikan pertanyaan pemantik terlebih dahulu terkait materi yang akan disampaikan. Lalu kemudian guru mulai menyampaikan bahwa materi di pertemuan ini sudah memasuki materi baru yakni materi Bab 3 Menyusuri Nilai pada Cerita Lintas Zaman (Teks Hikayat).

Pada pembelajaran di pertemuan pertama guru hanya memfokuskan siswa untuk mendengarkan dan memahami pengertian dasar dari materi yang disampaikan dengan menggunakan metode ceramah dibantu dengan pemaparan materi di papan tulis. Materi yang disampaikan antara lain;

a. Pengertian dan pengetahuan dasar Teks Hikayat

Hikayat merupakan satu di antara karya sastra lama yang berbentuk prosa panjang yang di dalamnya menceritakan kisah hidup yang bernuansa istana, kerajaan, kaum bangsawan, atau tokoh-tokoh terkenal dengan kehebatannya, kegagahan, kesaktiannya, kekuatannya, atau seorang pahlawan. Hikayat berfungsi untuk membangkitkan semangat, menglipur lara, ataupun sebagai hiburan dalam sebuah pesta.

b. Struktur teks hikayat

- 1) Abstraksi (Penggambarkan cerita)
- 2) Orientasi (Pengenalan suasana, waktu, tempat dalam cerita)
- 3) Komplikasi (Sebab-akibat suatu konflik/bagian yang isinya menghadirkan berbagai macam masalah secara terus menerus)
- 4) Evaluasi (Bagian ujung masalah atau teks yang menggambarkan seakan mendekati akhir cerita. Pada bagian ini biasanya berisikan berbagai jenis poin atau amanat yang bermanfaat bagi hidup manusia secara umum).
- 5) Resolusi (Resolusi merupakan bagian dari teks hikayat yang berisikan tentang bermacam jalan keluar dari permasalahan yang terjadi dalam cerita. Resolusi yang ditampilkan biasanya berasal dari pemikiran pribadi penulisnya).
- 6) Koda (Kesimpulan, pembaca dapat memperoleh poin-poin yang disimpulkan, atau disebut karakteristik teks hikayat).

c. Karakteristik teks hikayat

- 1) Kemustahilan (meliputi berbagai hal yang di luar nalar ataupun tidak logis)
- 2) Kesaktian (karakter yang diperankan tokoh dalam cerita).
- 3) Anonim (tidak diketahui siapa penulis atau orang pertama yang menceritakan cerita hikayat).
- 4) Istana sentris (selalu bertema atau berlatar tempat di sebuah kerajaan atau bernuansa di istana).

d. Ciri-ciri teks hikayat

- 1) Menjadi cerminan kenyataan hidup yang rakyat setempat alami.
- 2) Secara umum akan dikisahkan melalui periwayatan, dongeng, dll. Karangan ini dinamakan sebagai narasi.
- 3) Unsur yang paling menonjol yaitu fiksi atau rekaan kejadian.
- 4) Bermotifkan kesaktian dan keajaiban.
- 5) Isi yang terkandung umumnya mengungkapkan kehidupan tokoh besar misalnya pahlawan, orang sakti, raja, dan sebagainya.

Sesudah materi selesai dijelaskan, guru membuka peluang bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan serta menggunakan metode arus balik yakni bertanya secara bergantian antara guru kepada siswa dan sebaliknya. Hal tersebut dilakukan demi memastikan pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan dengan cara memilih secara acak siswa, kemudian meminta siswa tersebut mereview kembali materi yang baru disampaikan dengan menggunakan kalimatnya sendiri, hampir semua siswa yang mendapat kesempatan ditanya dapat menjelaskan kembali materi yang diajarkan. Pada saat waktu tanya jawab beberapa siswa terlihat antusias dalam bertanya dan mendengarkan materi, walaupun masih terdapat sejumlah siswa yang nampak acuh atau tidak begitu aktif selama proses pembelajaran.

Sesudah guru tuntas memberikan materi, peserta didik ditugaskan untuk menyusun peta konsep yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan dengan cara yang bebas menurut pemahamannya masing-masing. Siswa tidak langsung dilepaskan begitu saja dengan pemahamannya, siswa tetap dibimbing dan diarahkan oleh guru. Jika ada siswa yang bertanya ataupun terlihat bahwa terdapat siswa yang masih merasa kebingungan dengan tugas yang diberikan, guru berperan untuk membantu siswa dalam memahaminya. Tugas peta konsep dikumpulkan di pertemuan pertama. Selama siswa mengerjakan tugas membuat peta konsep, guru menentukan pembagian kelompok-kelompok kecil belajar dengan sistem acak untuk pertemuan kedua dan ketiga. Sebuah kelompok beranggotakan 4 hingga 5 orang. Proses membagi kelompok ini harus dilakukan secara tidak terstruktur (acak) karena sifatnya heterogen atau kelompok belajar yang dibuat harus tanpa pandang bulu atau harus beragam, karena kelebihan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT, selain bisa menjadikan seluruh peserta didik baik itu yang kemampuan akademiknya tinggi ataupun rendah, akan ikut serta aktif dalam aktivitas belajar mengajar, sekaligus bisa membangkitkan rasa kebersamaan serta dapat saling menghargai antar anggota

kelompok masing-masing (Shoimin, 2017:207).

Memasuki akhir kegiatan pembelajaran guru juga peserta didik melaksanakan refleksi, evaluasi, dan doa penutup pembelajaran bersama. Dalam refleksi, guru akan memberi beberapa pertanyaan kepada siswa guna mengulas kembali secara singkat materi yang dibahas hari ini. Selanjutnya guru melakukan evaluasi pada seluruh peserta didik dengan memberikan masukan sekaligus arahan untuk kegiatan yang dilakukan di pertemuan selanjutnya agar dapat berjalan dengan lancar dan terarah. Dan diakhiri dengan doa menutup pelajaran bersama-sama.

2. Pertemuan Kedua

Di pertemuan kedua, sama halnya seperti biasa aktivitas belajar mengajar dimulai dengan guru mengucapkan salam, kemudian mengajak para siswa untuk berdo'a bersama sebelum dimulainya aktivitas pembelajaran. sesudah itu guru mengabsensi kehadiran mereka di kelas.

Sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran guru akan memberikan pertanyaan pemantik terlebih dahulu terkait materi yang telah dipelajari di pertemuan pertama. Lalu kemudian guru mulai menyampaikan aktivitas yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran sekarang. Peserta didik diarahkan untuk berkumpul berdasarkan pembagian kelompok yang telah dibuat di pertemuan pertama.

Pada pembelajaran di pertemuan kedua guru lebih memfokuskan siswa untuk mengerjakan tugas yang sudah tersedia di dalam buku ajar siswa secara berkelompok. Sebelum siswa mengerjakan tugas, siswa diminta untuk membaca terlebih dahulu secara seksama Teks Cerita Hikayat Sa'ijaan dan Ikan Todak. Kemudian tugas dikerjakan satu kelompok satu kertas dan dijawab dengan cara berdiskusi bersama anggota kelompoknya masing-masing. Guru pun membuka peluang pada siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait bagian persoalan yang belum dipahami. Guru mengelilingi kelas sekaligus membantu mengarahkan kelompok-kelompok siswa yang masih merasa

kebingungan, dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran agar kegiatan berjalan dengan baik. Jika sudah selesai, siswa dapat langsung mengumpulkan tugas di meja atas guru.

Memasuki akhir kegiatan pembelajaran guru juga peserta didik melaksanakan refleksi, evaluasi, dan doa penutup pembelajaran bersama. Dalam refleksi, guru memberi sejumlah pertanyaan pada siswa guna mengulas ulang secara singkat kegiatan yang sudah dilakukan dan materi yang sudah dipelajari tadi. Selanjutnya guru melakukan evaluasi dengan memberi masukan sekaligus arahan untuk kegiatan TGT yang akan dilakukan di pertemuan ketiga. Guru meminta siswa untuk membawa lem kertas masing-masing kelompok 1, agar nantinya dapat berjalan dengan lebih baik. Diakhiri dengan doa menutup pelajaran bersama-sama.

3. Pertemuan Ketiga

Hal yang dilakukan oleh guru sebelum memasuki ruang kelas dan melakukan aktivitas pembelajaran adalah mempersiapkan bahan materi ajar. Persiapan yang dilakukan guru di pertemuan ketiga adalah pertanyaan dan sistem games turnamen yang nantinya akan dimainkan oleh siswa ketika kegiatan pembelajaran.

- a. Guru menyiapkan 8 pertanyaan terkait struktur teks hikayat dari cerita Hikayat Sa'ijaan dan Ikan Todak yang telah dibaca siswa di pertemuan kedua.
- b. Guru menentukan point jawaban dari soal yang telah dibuat.
- c. Guru membuat rubrik penilaian individu dalam kegiatan diskusi kelompok.
- d. Menyediakan lembar kertas HVS bagi siswa untuk menjawab pertanyaan.
- e. Menyiapkan 2 lem kertas, 3 pensil, dan 2 pulpen cadangan guna menghindari terjadinya suatu kendala dalam bermain games.

Guru memasuki ruang kelas. Seperti halnya pertemuan satu dan dua, di pertemuan tiga sebelum aktivitas belajar mengajar dimulai, guru membukanya dengan salam kemudian mengajak para siswa untuk berdo'a bersama sebelum dimulainya aktivitas

pembelajaran. Kemudian guru akan mengabsensi kehadiran siswa di kelas. Sebelum memasuki kegiatan inti pembelajaran guru akan memberikan pertanyaan pemantik terlebih dahulu terkait materi yang telah disampaikan di pertemuan pertama dan kedua. Lalu arahan terkait kegiatan inti dari pembelajaran yang akan dilakukan. Guru memberi siswa dua pilihan untuk tempat aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, yakni di dalam kelas seperti biasa atau di luar kelas (lapangan/tempat terbuka yang cukup luas). Hampir seluruh siswa memilih pembelajaran untuk dilakukan di luar ruangan dan memilih tempat di area lapangan sekolah.

Sebelum turun ke lapangan guru memberikan arahan kegiatan pembelajaran TGT terlebih dahulu kepada siswa di dalam kelas mengenai teknik mengerjakan, cara bermain, penilaian, dan hadiah yang akan didapatkan pemenang dalam games ini. Adapun sebagai berikut;

a. Teknik dan cara bermain

- 1) Siswa dibagi jadi 7 kelompok, tiap kelompok berisi 4 – 5 peserta didik. Mereka dibagi sama rata, yang didalamnya terdapat siswa laki-laki juga perempuan. Kelompok siswa telah dibagi di pertemuan pertama.
- 2) Siswa diminta membawa buku ajar siswa yang di dalamnya terdapat teks cerita Hikayat Sa'ijaan dan Ikan Todak yang telah mereka baca sebelumnya. Jawaban dari setiap pertanyaan ada di dalam teks cerita tersebut.
- 3) Siswa dilarang menggunakan gawai dalam proses pembelajaran dan dilarang untuk search jawaban di google.
- 4) Selanjutnya, setiap kelompok harus menentukan siapa yang akan menjawab pertanyaan, maka ia lah yang harus berlari mengambil pertanyaan yang di pegang atau di taruh oleh guru di tempat yang berbeda.
- 5) Guru memberi aba-aba hitungan 1 – 3, dan siswa yang mewakili kelompok untuk pertanyaan tersebut

harus berlari mengambil kertas pertanyaan yang dipegang oleh guru.

- 6) Setiap naik level ke pertanyaan berikutnya, siswa harus secara bergantian mengambil pertanyaan. Maksudnya adalah siswa yang mengambil dan menjawab pertanyaan selanjutnya tidak boleh siswa yang sama, begitupun seterusnya. Jadi semua siswa harus ikut berperan dan berkerja sama untuk menyelesaikan permainan.
 - 7) Siswa yang mengambil kertas pertanyaan ke depan, maka ia juga yang harus menuliskan jawabannya di kertas yang telah disediakan. Jawaban didapat dari hasil diskusi dan kesepakatan dari semua anggota kelompok tersebut.
 - 8) Kertas pertanyaan ditempelkan menggunakan lem kertas di kertas HVS yang telah diberikan untuk menjawab pertanyaan.
 - 9) Kelompok yang belum selesai menjawab satu pertanyaan, dilarang untuk mengambil pertanyaan selanjutnya lebih dulu. Karena hal ini dapat melanggar penilaian kecepatan.
- b. Penilaian
- 1) Penilaian diambil dari ketepatan dan kecepatan kelompok siswa dalam mengerjakan.
 - 2) Kelompok siswa yang mengumpulkan paling awal mendapat point plus, dan kelompok siswa akan menang dalam permainan jika semua jawaban dari pertanyaan dijawab dengan benar. Namun, jika ternyata kelompok siswa yang mengumpulkan paling awal masih terdapat kesalahan dalam menjawab pertanyaan, maka pemenang bisa jadi kelompok siswa yang mengumpulkan selanjutnya. Karena penilaian tergantung pada Ketepatan menjawab dan Kecepatan mengerjakan.
 - 3) Penilaian juga diambil dari cara siswa mengikuti aturan permainan.
- c. Pemenang

- 1) Pemenang diumumkan di pertemuan selanjutnya

Jika diskusi kelompok untuk menjawab pertanyaan telah selesai, siswa diberikan waktu untuk memastikan kembali jawaban-jawabannya, kemudian dikumpulkan karena waktu kegiatan belajar mengajar telah selesai. Sebelum ditutup guru juga peserta didik melaksanakan refleksi, evaluasi, dan doa menutup pelajaran bersama. Pada aktivitas refleksi, guru memberikan sejumlah pertanyaan pada peserta didik guna mengulang kembali secara singkat respon siswa terkait kegiatan yang telah dilaksanakan tadi. Kemudian Guru melaksanakan evaluasi melalui pemberian apresiasi pada semua peserta didik dikarenakan sudah mengikuti aktivitas belajar mengajar dengan baik, serta menjadikan pembelajaran hari ini lancar dan menyenangkan. Diakhiri dengan doa guru dan siswa menutup pelajaran bersama-sama.

Pembahasan

1. Model Pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran yaitu kerangka kerja yang memberi gambaran aktivitas pembelajaran untuk tenaga pendidik untuk menjalankan aktivitas pembelajaran di kelas.

Model pembelajaran yaitu kerangka kerja atau pola yang menggambarkan secara sistematis terkait kegiatan pembelajaran yang guru gunakan sebagai acuan dalam melakukan perancangan pembelajaran demi tercapainya tujuan bersama. Model pembelajaran yang baik dapat kita ketahui dari beberapa ciri, diantaranya memiliki prosedur sistematis, hasil dan tujuan ditetapkan secara khusus, dan lainnya.

Model pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang memprioritaskan nilai kerja sama antar siswa selama proses aktivitas pembelajaran. Sesuai pendapat Huda (2015, hlm.32) pembelajaran kooperatif merujuk pada suatu metode pembelajaran di mana peserta didik bisa melakukan kerja sama dalam suatu kelompok kecil serta saling bantu membantu selama proses pembelajaran.

Rusman (2018, hlm.202) mengatakan bahwa *cooperative learning* atau pembelajaran kooperatif atau adalah bentuk

dari kegiatan belajar mengajar yang mana peserta didik belajar serta juga berkerja dalam sejumlah kelompok untuk berkolaborasi di mana struktur kelompoknya haruslah heterogen, maksudnya adalah penyusunan kelompok belajar haruslah tidak pandang bulu, atau harus. Artinya, jangan sampai guru membiarkan para siswa untuk membentuk kelompoknya sendiri-sendiri, hal ini dilakukan agar sifat heterogen tersebut dapat diterapkan dengan baik oleh siswa.

Disusunnya model pembelajaran kooperatif adalah sebagai upaya untuk memperbaiki tingka partisipatif peserta didik terhadap aktivitas belajar mengajar, memfasilitasinya dengan sikap kepemimpinan serta pengambilan keputusan dalam kelompok, serta membuka kesempatan siswa untuk berinteraksi satu dengan yang lainnya dan belajar berkerja sama dalam tim demi tercapainya keberhasilan bersama.

Di antara alternatif yang bisa diterapkan untuk menangani permasalahan pada penelitian ini yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa yang dapat membangun minat serta motivasi siswa agar aktif dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu model pembelajaran yang memberikan peluang bagi guru untuk mulai mengajak peserta didik supaya aktif dalam kegiatan belajar mengajar, menjalin kedekatan serta saling percaya terhadap kemampuan guru.

Dalam model pembelajaran TGT siswa akan dibagi jadi sejumlah kelompok beranggotakan 4 hingga 5 siswa yang sifat keanggotaannya heterogen dipandang dari kemampuan akademiknya, jenis kelaminnya, ataupun suku serta rasnya (Rusman, 2014:224). Model pembelajaran TGT ini tentunya memiliki keunggulan, selain dapat menjadikan seluruh peserta didik baik yang kemampuan akademiknya tinggi ataupun rendah akan ikut serta aktif dalam kegiatan belajar mengajar serta bisa membangkitkan perasaan kebersamaan serta dapat menghargai antar anggota kelompok masing-masing (Shoimin, 2017:207).

Pembelajaran kooperatif tidaklah bisa disamakan dengan belajar kelompok semata. Terdapat sejumlah ciri dari model pembelajaran kooperatif, salah satunya terdapatnya kepemimpinan bersama, keanggotaan yang heterogen, saling tergantung yang positif, hasil belajar dipertanggungjawabkan oleh semua anggota kelompok, mengutamakan pada tugas serta kerja sama, guru mengambil peran sebagai penunjang keberhasilan aktivitas belajar mengajar, hanya ada satu hasil belajar kooperatif, dan terdapatnya evaluasi serta penghargaan kooperatif (Lundgren, 1994:5). Diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas X-2 SMA Negeri 1 Kepanjen secara keseluruhan dapat dikatakan telah dijalankan menurut prosedur serta terlihat bahwa peserta didik menjadi semakin aktif saat pembelajaran dengan menggunakan model TGT. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian guru melalui rubrik penilaian individu siswa selama penerapan model pembelajaran TGT berlangsung dengan kategori penilaian antara lain; nilai keaktifan, kerjasama, tanggung jawab, kedisiplinan, dan ketuntasan pemahaman siswa. Tercatat sebanyak 88% siswa menjadi lebih aktif saat pembelajaran tipe TGT dengan menerapkan nilai kerjasama dalam tim. Nilai hasil ketuntasan siswa dalam memahami materi pun meningkat menjadi 76% dengan nilai rata-rata 81.54. Namun, masih tetap ditemui beberapa kekurangan dalam penerapan pembelajaran ini yang masih perlu untuk dikoreksi kembali, diantaranya adalah masih terdapat sejumlah peserta didik yang tak menaati kesepakatan peraturan pembelajaran, guru belum menerangkan tujuan dari penerapan pembelajaran memakai model kooperatif tipe TGT, yang mana tidak bisa digunakan secara terus menerus di setiap pertemuan.

Saat pembelajaran berlangsung, para siswa terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. keaktifan siswa menjadi banyak mengalami peningkatan ketika kegiatan game, diskusi, serta turnamen berlangsung. Ketika game dan turnamen dilakukan, para siswa dengan semangat mengikuti kegiatan pembelajaran, ini

terlihat dari ketergantungan antar sesama siswa untuk mencapai tujuan keberhasilan bersama agar dapat memenangkan game dan mendapat hadiah. Ketika diskusi kelompok dilakukan, siswa saling berkerjasama dengan baik, siswa juga mulai berani untuk mengutarakan pendapatnya dan siswa lain menghormati pendapat tersebut sehingga terjadilah diskusi untuk memutuskan jawaban yang paling tepat.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberi peningkatan yang relatif signifikan untuk mendorong keaktifan serta keberhasilan pembelajaran bagi siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas x. Pada pertemuan pertama dalam pembelajaran di awal bab mungkin siswa masih merasa biasa saja terhadap pembelajaran yang dilakukan, dan sikap yang cenderung diam masih banyak didapati. Ini dikarenakan memang pada pertemuan pertama guru lebih didominasi oleh penggunaan metode ceramah saja. Hal tersebut bertujuan membekali pemahaman siswa untuk memasuki kegiatan pembelajaran di pertemuan selanjutnya. Tidak lupa untuk guru selalu melakukan refleksi dan evaluasi setiap akhir pembelajaran.

Jika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dijalankan secara benar, maka dapat dikatakan guru berhasil dalam efektivitas pengelolaan kelasnya. Dengan ketentuan ketika membagi kelompok dilakukan dengan adil serta merata didasarkan pada kondisi kelas. Namun, mungkin untuk implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT kali ini masih terdapat banyak kekurangan karena baru diterapkan pertama kali dalam pembelajaran di kelas, sehingga masih memerlukan revisi. Tetapi hal ini tidak menjadikan hasil dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT tersebut gagal, sebab tujuan utama diterapkannya model pembelajaran TGT tersebut yaitu harapan bahwa siswa dapat semakin aktif selama kegiatan pembelajaran di kelas terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menghindari adanya rasa jenuh pada siswa di saat

kegiatan belajar berlangsung, meningkatkan rasa kepercayaan diri pada siswa, belajar berkontribusi aktif dan bertanggung jawab terhadap anggota kelompok yang lain, meningkatkan terjalannya komunikasi dan kedekatan antar siswa agar tidak adanya lagi rasa perbedaan atau dibandingkan, dan meningkatkan hasil belajar siswa, dan dari tujuan tersebut hampir 90% hasil pembelajaran mencapai tujuan yang diharapkan.

Nilai keaktifan siswa dapat dikategorikan cukup baik dari hasil penerapan model pembelajaran ini meningkat menjadi 88%. Hasil tersebut menjadi tanda bahwasanya diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT bisa memberikan inovasi baru kepada guru-guru untuk dapat digunakan dalam menambah tingkat keaktifan belajar serta hasil belajar siswa pada aktivitas pembelajaran di SMA Negeri 1 Kepanjen, Malang.

2. Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok diterapkan guna membantu mendorong murid agar ikut terlibat dalam proses belajar tipe kooperatif dengan melibatkan dua siswa ataupun lebih agar saling melakukan interaksi, dan saling mempertahankan pendapatnya guna memecahkan suatu masalah sehingga akan mendapatkan kesepakatan bersama. Tujuannya adalah untuk mengetahui semangat belajar dalam diri siswa yang perlu guru pahami, pasalnya ketika motivasi atau semangat belajar yang dimiliki siswa rendah, tentu harus ada orang lain yang memiliki semangat belajar yang tinggi di sekitarnya.

Penerapan model pembelajaran TGT dengan cara diskusi kelompok adalah melalui pembagian peserta didik menjadi 7 kelompok yang berisikan masing-masing 4-5 peserta didik. Diskusi kelompok dimaksudkan untuk mengukur kekompakan siswa, dan melatih siswa berkerjasama dalam tim. Masing-masing anggota kelompok menampilkan peran yang aktif selama aktivitas belajar mengajar dengan siklus siswa yang berlari maka dia yang menulis jawaban di kertas. Peserta didik diberikan waktu 5 menit untuk berdiskusi bersama kelompok, guru bertugas untuk

membimbing peserta didik supaya aktif dengan kondisi pembelajaran yang kondusif. Setelah diskusi kelompok selesai menjawab pertanyaan pertama, dilanjutkan pada pertanyaan berikutnya dengan cara yang sama, dan yang mengambil soal selanjutnya, tidak boleh siswa yang sama yang mengambil pertanyaan sebelumnya.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan cara diskusi kelompok bisa diimplementasikan dalam pembelajaran pada kelas dengan tiga unsur penting yang perlu mendapat perhatian pada model pembelajaran TGT yaitu kelompok-kelompok kecil, sejumlah permainan serta turnamen.

3. Games

Games adalah bagian tak terpisahkan dari implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas X-2. Games dilaksanakan di hari Jum'at yakni di pertemuan ketiga tanggal 17 November 2023 pukul 10.00 – 11.20 WIB. Games dibuat supaya kegiatan belajar mengajar jadi semakin menyenangkan serta membuat minat belajar siswa terbangkitkan yang menjadikan siswa aktif saat mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. Diskusi kelompok yang dilakukan dengan berbasis game adalah sebagai alat ukur taraf pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya dengan dibalut kegiatan yang lebih menarik dan menyenangkan.

4. Turnamen

Turnamen dalam kegiatan pembelajaran ini dilakukan dengan pemberian sejumlah soal yang perlu peserta didik kerjakan. Soal pada turnamen ini telah disiapkan sebelumnya oleh guru dengan jumlah 8 soal dan point nilai yang telah ditetapkan. Turnamen dalam kegiatan ini dilaksanakan dalam rangka mencari tahu ingatan atau pemahaman siswa terkait materi yang sudah diberikan di pertemuan pertama.

Berdasarkan hasil perhitungan skor point yang didapat oleh kelompok-kelompok siswa, dapat dikatakan bahwa hampir seluruh siswa masih mengingat serta paham terhadap materi pembelajaran yang telah

disampaikan. Hal tersebut didasari oleh hasil jawaban siswa yang mampu menjawab soal menggunakan bahasa atau cara pandangnya sendiri dalam memahami materi.

SIMPULAN

Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi teks hikayat membantu siswa supaya makin mudah paham terhadap materi pembelajaran, sekaligus mengajak mereka untuk kembali mengingat materi yang telah di pelajari dalam beberapa pertemuan dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal ini ditunjukkan dengan berhasilnya penerapan kegiatan model pembelajaran TGT pada materi teks hikayat dimana 88% peserta didik terlibat aktif pada aktivitas pembelajaran, aktivitas pembelajaran jadi semakin hidup, 76% siswa tuntas dalam memahami materi yang sudah diajarkan, siswa dapat melakukan analisis struktur teks hikayat secara baik, siswa mampu berkerjasama dalam tim untuk mencapai keberhasilan bersama, meningkatnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, dan hasil akhir pembelajaran yang lebih baik. Dari hasil penjumlahan rubrik yang telah ditentukan guru secara keseluruhan, yakni kategori nilai keaktifan, kerjasama antar siswa, tanggung jawab, kedisiplinan, dan ketuntasan di dapat nilai rata-rata siswa adalah 92,08. Hasil ini menunjukkan bahwasanya implementasi model pembelajaran tipe TGT berpengaruh baik pada upaya memperbaiki keaktifan serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Mustamiroh, Akmal Sutja, Siti Tiara Maulia. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas VIII di SMP N egeri 5 Muaro Jambi. *AoEJ : Academy of Education Journal*, 14 (2), 1469-1476.
- Hartanto, Nani Mediatati. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika melalui Mode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team

- Game Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7 (3), 3244-3252.
- Anis, H. (2022). *Angket Minat Belajar*. <https://hermananis.com/angket-minat-belajar/>
- Ariyanti, M. (2017). Perbandingan Keefektifan Project-Based Learning dan Problem-Based Learning Ditinjau dari Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(1), 3501–3507. <https://doi.org/10.11569/wcjd.v18.i33.3501>
- Darmayati, R. (2022). *Instrumen: Angket Minat Belajar Matematis Siswa*. https://www.academia.edu/88986916/Instrumen_Angket_Minat_Belajar_Matematis_Siswa
- Destarina, D., & Darlina, E. (2022). Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Teks Hikayat Selama Masa Pandemi COVID-19 Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 6(3), 334–341.
- Hanifah, G. N. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* [Universitas Pendidikan Inonesia]. http://repository.upi.edu/78927/1/S_PGSD_1800047_Title.pdf
- Harianto, N. (2012). *Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Think Pair Share terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Komunikasi Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar Negeri Mangunsari 03 Salatiga Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012* [Universitas Kristen Satya Wacana]. https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/941/1/T1_292008220_Judul.pdf
- Herdinawati, N. ... Hatuti, P. W. (2018). Efektivitas Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *E-Journal Pendidikan IPA Volume*, 7 No 8, 430–438.
- Hikmawan, S. S. (2022). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Minat Belajar Matematika Siswa SMA Melalui Project-Based Learning Model dengan Pendekatan Steam (PJBL-Steam)* [Universitas Pendidikan Indonesia]. http://repository.upi.edu/88244/4/S_MAT_1804371_Chapter3.pdf
- Juaini, M. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Mandalika. *MandalikaMathematics and Education Journal*, 2, 43–55. <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/MANDALIKA/article/view/1893/pdf>
- Kherysuryawan. (2023). *Struktur Kurikulum Merdeka SMA/MA Tahun 2023*. <https://www.kherysuryawan.id/2022/06/struktur-kurikulum-merdeka-smama-tahun.html>
- Kusniyawati, L. ... Dahlan, U. A. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Dengan Metode Discovery Learning Dalam Pembelajaran Tematik Secara Daring SD Muhammadiyah Tlogolelo. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 57–68. Penggunaan media pop up book diharap membuat pembelajaran bercerita me
- Lailatifah, S., & Tuharto. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran TGT Dan Stad Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 38–47.
- Maulidina, Z. ... Utama, F. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JURNAL JPSD*, 4(2), 140–147. <https://media.neliti.com/media/publications/438918-none-8ec30ac3.pdf>
- Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2022). *Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor*

- 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20220215_093900_SalinanKepmendikbudristekNo.56_ttgPedomanPenerapanKurikulum.pdf
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Perwiraningtyas, A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas V di Delanggu. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 1–9.
- Putriyanti, C. C., & Fensi, F. (2017). Penerapan Metode Diskusi Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IX SMP Santa Maria Monica, Bekasi Timur. *Psibernetika*, 10(2), 114–122. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v10i2.1047>
- Robi, I., Rosidin, U., & Viyanti, V. (2015). Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Model Stad. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3(4), 116383
- Sandari, T. (2020). Analisis Minat Siswa terhadap Mata Pelajaran Fisika di SMA N 1 Batanghari. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2003).
- Sulistiyaningrum, T., & Fathurrahman. (2023). Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Kurikulum Merdeka di SD Nasima Kota Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(2), 121–128. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Suwarno. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Philanthropy: Journal of Psychology*, 5(4), 110–122. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i4.227>
- Thabroni, G. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Team Games Tournament)*. <https://serupa.id/model-pembelajaran-kooperatif-tgt-team-games-tournament/>
- Wardani, W. K. (2016). *Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Menggunakan Pendekatan Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SDK Wirobrajan I Yogyakarta* [Universitas Sanata Dharma]. <https://123dok.com/document/y9rgk5ly-peningkatan-menggunakan-pendekatan-learning-pelajaran-matematika-wirobrajan-yogyakarta.html>
- Yulastuti, S. ... Fathurrahman. (2022). Pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Tema Kewirausahaan Kelas 4 SD Labschool UNNES Kota Semarang. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 51(2), 76–87. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/LIK/article/view/40807/14110>