



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnamen Dengan Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar Sejarah SMK PGRI 4 Sidoarjo

Putri Uswatun Hasanah

Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Delta Sidoarjo

E-mail: uswatunp6@gmail.com

Abstract

The purpose of this study is to describe student learning outcomes after the teacher applies the TGT (*Teams Games Tournament*) learning model with ludo games. This research was conducted at SMK PGRI 4 Sidoarjo on class X IPS 1 students, amounting to 24 even semester students. This research is quantitative descriptive. For data collection using research instruments in the form of student learning outcomes test sheets. The data collected in this study were test data on student learning outcomes after participating in the learning process using the test method. After the data was obtained, the data that had been collected were analyzed using descriptive analysis techniques, namely the analysis of student learning outcomes tests which were analyzed using the completeness of individual learning outcomes and classical learning outcomes. Students are said to be complete individually if they get a value of ≥ 65 and a class is said to be classically complete if they get KKM in the class totaling $\geq 65\%$. The conclusion of this study is that the application of the TGT learning model with the game of Ludo has an effect on student learning outcomes.

Keywords: *Team Games Tournament, history subjects*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah guru menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan permainan ludo. Penelitian ini dilakukan di SMK PGRI 4 Sidoarjo pada siswa kelas X IPS 1 yang berjumlah 24 siswa semester genap. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Untuk pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berupa lembar tes hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data tes hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode tes. Setelah data diperoleh, data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu analisis tes hasil belajar siswa yang dianalisis menggunakan ketuntasan hasil belajar individu dan ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai ≥ 65 dan suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila mendapatkan KKM di dalam kelas tersebut berjumlah $\geq 65\%$. Kesimpulan penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran TGT dengan permainan ludo berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Team Games Tournament, mata pelajaran Sejarah*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang sehat dan berilmu, beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan berintegritas, menjadi warga negara yang kompeten, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Tujuan mulia tersebut hanya dapat tercapai jika kita mampu mengatasi

berbagai kendala dan permasalahan dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya agar menjadi manusia yang berkualitas (Kurniawan 2014). (Rani 2022) juga menyatakan bahwa pendidikan bertujuan sebagai sarana untuk meningkatkan/mengembangkan potensi, bakat maupun minat siswa guna terwujudnya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas.

Menurut (Suardi 2018) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam proses interaksi ini terjadi transfer pengetahuan dan nilai-nilai dari guru kepada peserta didik termasuk juga dari lingkungan kepada peserta didik. Interaksi yang baik diantara guru dan murid akan memberikan hasil atau dampak positif dalam proses yang dijalani demikian pula sebaliknya, jika interaksi tidak berjalan dengan baik maka output yang di dapat juga tidak akan maksimal.

Dalam Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar isi Pendidikan Dasar dan menengah menentukan terdapat beberapa mata pelajaran yang wajib di ikuti siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah guna memenuhi kompetensi yang dimiliki oleh siswa. salah satu mata pelajaran untuk jenjang pendidikan menengah yang wajib diikuti adalah mata pelajaran Sejarah. Kata sejarah merupakan terjemahan Indonesia dari kata *history* (bahasa Inggris) berasal dari kata benda *historia* (bahasa Yunani) atau dibaca *istoria* yang berarti “ilmu”. Aristoteles menggunakan istilah ini sebagai suatu pertelaan sistematis maupun nonkronologis mengenai seperangkat gejala alam, baik berupa susunan sistematis maupun nonkronologis. Sejarah adalah suatu ilmu pengetahuan yang disusun atas hasil penyelidikan berbagai peristiwa yang dapat di buktikan dengan bahan kenyataan. Sejarah didefinisikan sebagai catatan tentang masyarakat umum manusia atau peradaban manusia yang terjadi pada watak atau sifat masyarakat tersebut. Dalam proses belajar guna mencapai hasil belajar terdapat banyak faktor yang bisa mempengaruhi. Menurut (Arif 2017) Dalam pendidikan sejarah, hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti minat belajar, kedisiplinan belajar, ketersediaan fasilitas pembelajaran di sekolah, dan metode mengajar guru mengenai keberhasilan siswa dalam pendidikan sejarah.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa merupakan tanggung jawab bersama lembaga sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Konteks lingkungan keluarga dan masyarakat memberikan siswa pengetahuan yang cukup untuk berinteraksi sosial. Inovasi pembelajaran yang sistematis, selangkah demi selangkah, menyenangkan, dan berorientasi pada pertumbuhan berdasarkan tujuan pembelajaran dan pengalaman belajar dari lingkungan siswa dapat membantu pendidik menciptakan proses pembelajaran yang dapat dipahami oleh semua siswa. Tercapainya tujuan pembelajaran ditandai dengan hasil belajar yang baik bagi siswa, dan hasil belajar merupakan salah satu hal terpenting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai siswa pada kelas IPS menunjukkan sejauh mana siswa memahami ajaran. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS cenderung rendah. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang menganggap IPS merupakan mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik untuk dipelajari.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT). Model pembelajaran

TGT merupakan salah satu jenis strategi pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan, mencakup aktivitas bagi seluruh siswa tanpa membedakan status, mencakup peran siswa sebagai tutor sebaya, serta mencakup unsur keceriaan dan penguatan (Setiawan 2021). Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahapan penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).

Berdasarkan hasil pra observasi pada pembelajaran sejarah di kelas X IPS 1 semester genap di SMK PGRI 4 Sidoarjo. Siswa masih kurang konsentrasi dan semangat dalam belajar sejarah. Selain itu, ketika sebagian besar siswa tidak memahami suatu hal, mereka hanya diam saja tanpa bertanya kepada guru atau teman yang sudah memahami. Berdasarkan hasil wawancara dengan perwakilan siswa menyatakan bahwa motivasi belajarnya masih kurang maksimal karena bosan dengan proses pembelajaran yang terlalu banyak tugas dan diskusi serta kurang maksimal. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran, siswa menerima materi saja dan menganggapnya tidak menarik dan mulai membahas hanya tugas-tugas yang belum sepenuhnya memenuhi harapan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, kami berpendapat perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran, terutama dari segi model yang digunakan. Perbaikan tersebut diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan menerapkan permainan Ludo dalam proses pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang diri siswa untuk menguasai materi pelajarannya. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mampu memfasilitasi hal tersebut adalah model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif dimana didalamnya terdapat komponen pembelajaran yang di kemas dalam bentuk permainan yang terdiri dari kelompok-kelompok siswa yang melakukan turnamen akademik maupun kuis (Hakim 2017). Kelompok-kelompok siswa yang dibentuk merupakan kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya game dan turnamen akademik. Dengan belajar dalam kelompok kecil siswa akan lebih terfokus serta lebih nyaman melakukan diskusi serta lebih mudah menyelesaikan masalah termasuk juga berbagi informasi satu sama lain. Langkah-langkah dalam pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) antara lain pembentukan kelompok, pemberian informasi TGT, membuat kesepakatan peraturan, melakukan turnamen dengan kelompok baru, dan penentuan kelompok pemenang (Wijayanti 2016).

Dengan langkah-langkah dalam pembelajaran tersebut terdapat kelebihan dari Teams Games Tournament (TGT) yang terletak pada proses pembelajaran yang menyenangkan karena menyeimbangkan proses pembelajaran dengan games atau turnamen. Menurut (Yulia 2020) kelebihan lain dari pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok. Sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi pengetahuan dengan teman kelompoknya. Selanjutnya, Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang didalamnya terdapat sekelompok kecil dari siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang

berbeda, yang akan bekerja sama untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu (Hakim 2017).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif. Hal ini dikarenakan teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiono 2012). Subjek penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X IPS 1 semester genap. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini yaitu alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data supaya mendapatkan hasil yang lebih baik dan lengkap sehingga mudah untuk diolah. Untuk pengumpulan data perlu menggunakan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar. Lembar tes hasil belajar merupakan lembaran yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode tes hasil belajar. Metode tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa butir soal setelah mengikuti pembelajaran model TGT (Teams Game Tournament) dengan permainan ludo.

Untuk pengumpulan data perlu menggunakan instrumen penelitian berupa tes hasil belajar. Lembar tes hasil belajar merupakan lembaran yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode tes hasil belajar. Metode tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa butir soal setelah mengikuti pembelajaran model TGT (Teams Game Tournament). Analisis data hasil belajar siswa digunakan untuk mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa. Dianalisis dengan rumus:

- Nilai tes hasil belajar individu = $\frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal soal}} \times 100$
- Persentase ketuntasan belajar secara klasikal = $\frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$

Siswa dikatakan tuntas secara individu apabila memperoleh nilai ≥ 65 . Selanjutnya, suatu kelas dikatakan tuntas secara klasikal apabila mendapatkan KKM di dalam kelas tersebut berjumlah $\geq 65\%$ siswa tuntas dalam belajar.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Sesuai dengan bentuk penelitian juga sumber data yang dimanfaatkan, maka metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

A. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung adalah observasi partisipatif agar hasilnya seobjektif. Dalam observasi partisipatif, peneliti terlibat dengan kehidupan sehari-hari orang yang sedang diamati atau

yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya (Sugiono.D 2012). Observasi dilakukan untuk memantau proses pembelajaran Sejarah yang sedang berlangsung dikelas. Observasi ini bertujuan untuk mengamati kegiatan yang dilakukan guru dan siswa kelas X IPS 1 SMK PGRI 4 di dalam kelas sejak sebelum melaksanakan tindakan, saat pelaksanaan tindakan sampai akhir tindakan.

Peran peneliti dalam kegiatan ini adalah melaksanakan pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas X IPS 1 SMK PGRI 4. Sedangkan observer berperan sebagai pengamat jalannya pembelajaran di kelas. Selain mengamati proses pembelajaran dikelas, juga mengamati kerja guru mengelola kelas dan dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Observasi siswa difokuskan pada berlangsungnya proses pembelajaran Sejarah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Sedangkan, observasi terhadap guru difokuskan pada kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Observasi untuk mengetahui proses dan hasil tindakan pembelajaran beserta peristiwa-peristiwa yang melingkupinya.

B. Tes

Tes adalah serentetan pernyataan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2006:150). Pemberian tes dalam penelitian ini untuk mengukur seberapa jauh kemampuan memahami pembelajaran sejarah yang diperoleh siswa kelas X IPS 1 SMK PGRI 4 setelah kegiatan pembelajaran tindakan. Tes ini diberikan pada awal penelitian untuk mengidentifikasi kekurangan atau kelemahan siswa kelas X IPS 1 SMK PGRI 4 dalam pembelajaran Sejarah. Selain itu, tes ini dilakukan di setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan kemampuan memahami pembelajaran siswa. Dengan kata lain, tes disusun dan dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan memahami pembelajaran sejarah sesuai dengan siklus yang ada.

C. WAWANCARA

Esterberg (Sugiono.D 2012) mendefinisikan wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Terdapat tiga macam wawancara yakni wawancara terstruktur, wawancara semiterstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Wawancara semiterstruktur merupakan jenis wawancara yang dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Sedangkan wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

Dalam penelitian ini metode wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak berstruktur yaitu untuk memperkuat dan memperjelas data yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) sebagai peningkatan

memahami peristiwa proklamasi pada siswa kelas X IPS 1 SMK PGRI 4 Sidoarjo tahun ajaran 2023/2024.

Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Kuantitatif

Penilaian angket atau kuesioner dilakukan dengan menggunakan *presentages correction*. Besarnya nilai yang diperoleh siswa adalah presentase dari skor maksimum ideal yang sebenarnya dicapai dengan hasil 100%. Rumus penilaian menurut Suharsimi Arikunto (2010: 283) adalah sebagai berikut.

a. Nilai Presentase

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP: Nilai presentase yang dicari atau yang diharapkan

R: Skor mentah yang diperoleh

SM: Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100: Bilangan tetap

b. Rata-rata (*Mean*)

$$X = \frac{\sum Xt}{N}$$

Keterangan:

X: Rata-Rata atau Mean yang diharapkan

$\sum Xi$: Jumlah nilai semua peserta didik

N: Jumlah peserta didik

Data kuantitatif tersebut dapat ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Hasil data di atas dapat dianalisis dengan pedoman sebagai berikut:

Table 1. Kriteria rata-rata motivasi

Prosentase	Kriteria
>80%	Sangat Tinggi
61-80%	Tinggi
41-60%	Sedang

21-40%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Instrumen perangkat yang digunakan untuk penelitian ini divalidasi oleh validator yang dianggap kompeten dalam bidang pendidikan sejarah untuk mengetahui valid atau tidaknya perangkat pembelajaran dan soal tes yang dirancang. Perangkat pembelajaran yang divalidasi oleh validator meliputi Lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar validasi media pembelajaran, dan lembar validasi soal Tes Hasil Belajar.

Penelitian ini dilakukan melalui kajian literatur dari jurnal dan hasil penelitian terdahulu yang selaras dengan penelitian ini. Berikut adalah hasil pemaparan dari jurnal dan penelitian terkait. Berdasarkan pada hasil penelitian temuan dilakukan oleh (D. Sumardi 2012) bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dalam kelas pemeliharaan sistem pendinginan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut (D. Sumardi 2012), penelitian yang dilakukan adalah penelitian tentang capaian pembelajaran siswa, oleh karena itu disebut penelitian tindakan kelas (PTK). Sebaliknya, temuan penelitian ini berasal dari capaian pembelajaran siswa, oleh karena itu disebut penelitian deskriptif kuantitatif.

Menurut (Sugiono.D 2012), statistik deskriptif kuantitatif merupakan statistika yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mengilustrasikan data yang telah terkumpul tanpa harus membuat suatu kesimpulan yang dilakukan untuk masyarakat umum atau generalisasi dan disebut kuantitatif karena hasil penelitiannya berupa angka atau hitungan, seperti hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ini diiringi dengan peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas. Hasil belajar dan aktivitas belajar setiap siklus penelitian tindakan kelas ini dapat meningkat karena terjadi perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus.

Berdasarkan pada hasil penelitian (Wahyudi 2014) bahwa model pembelajaran TGT memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok bola voli di kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo. Hal ini dapat terlihat dari adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model oleh TGT, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah passing bola voli. Perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pengajaran TGT yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah lulus ujian bola voli. Penelitian belajar yang dilakukan bersamaan dengan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Berdasarkan untuk hasil dari pada penelitian ini yaitu masih terdapat sebagian guru yang tidak menggunakan model dan media pembelajaran, pengamatan pada penelitian yang dilakukan bersamaan dengan penelitian ini hanya akan menggunakan salah satu model TGT saja di dalam, sedangkan pada penelitian yang dilakukan hanya akan menggunakan salah satu model TGT dengan bantuan ludo saja.

Penelitian yang dilakukan oleh (Solihah 2016) menunjukkan bahwa model pendidikan TGT mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa dua dimensi. Hal ini dibuktikan dengan fakta bahwa siswa yang menerima instruksi matematika TGT memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dari pada mereka yang menerima instruksi STAD. Dalam penelitian bahwa model pembelajaran TGT lebih baik digunakan dibandingkan model pembelajaran STAD karena model pembelajaran TGT dapat memberikan motivasi sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar dan pada kurikulum TGT siswa lebih berkompeten dengan kelompok lain yang memiliki kemampuan sama, membuat kurikulum TGT lebih adil dari pada kurikulum STAD. Studi ini didasarkan pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Yanida 2018) penggunaan media permainan ludo berbasis chemoeducation efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 5 Padang. Dapat dibandingkan dengan penelitian kuantitatif penelitian, studi penelitian ini hanya menggunakan media ludo tanpa model apa pun. Sebaliknya, penelitian ini terdiri dari perbandingan model TGT dengan permainan ludo. Tujuan sasaran penelitian yang dilakukan adalah untuk meningkatkan hasil belajar dan hasil penelitian tersebut dituangkan dalam capaian pembelajaran. dari penelitian yang dilakukan adalah untuk meningkatkan hasil belajar.

Menurut (Anggraeni 2019), hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT efektif dalam mendorong siswa untuk mempelajari materi, dan hampir semua siswa memberikan tanggapan positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif TGT. Penelitian belajar yang dilakukan bersamaan dengan penelitian ini bersifat kuantitatif dan membandingkan model TGT dengan permainan ludo akan menjadi perbedaan antara penelitian yang sedang dilakukan dan penelitian ini, khususnya jika penelitian yang dilakukan tersebut didasarkan pada motivasi mahasiswa, sedangkan penelitian yang dilakukan tersebut didasarkan pada hasil belajar mahasiswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan pelaksanaan paradigma pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Ludo memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan karena adanya beberapa perhitungan teoritis dan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa keunggulan model TGT adalah siswa akan terlatih dari menulis soal - soal karena akan ada turnamen untuk siswa belajar menulis soal - soal dan juga permainan untuk siswa bermain ludo yang terdapat soalnya untuk menguji pemahaman siswa.

REFERENSI

- Anggraeni, N. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa (Studi Eksperimen Di Kelas VII SMP Negeri 1 Lemah Abang Cirebon)." *Journal Of Mathematical Science and Mathematics Educations*, 2019: 165-178.
- Arif, A., Syah, I., & Arif, S. "Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sejarah siswa kelas XI IPS." *Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah (PESAGI)*, 2017: 5(6).

- D. Sumardi, K. Y., & T., E. B. "Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK." *Journal of Mechanical Engineering Education*, 2012: 323-330.
- Hakim, S., A. & Syofyan, H. "Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat." *International Journal of Elementary Education*, 2017: 1(4), 249-263.
- Kurniawan, I., Teguh, I. M., & Suartama, I. K. "Pengaruh Strategi Kontekstual REACT Terhadap Kinerja Pemecahan Masalah IPA Siswa SMP Negeri 6 Singaraja." *E-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2014: 2(1), 1-10.
- Rani, D. E. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Basicedu*, 2022: 6(4), 6068-6077.
- Setiawan, Lastya & Sadrina. "Penerapan TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli ." *Jurnal Edukasi Elektro*, 2021: Vol. 5, No. 2, 131-137.
- Solihah, A. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal SAP*, 2016: 1, 45-53.
- Suardi, M. "Belajar dan pembelajaran." *Deepublish*, 2018.
- Sugiono, P. D. "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)." *ALFABETA, CV.*, 2012.
- Sugiono, D. "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)." *ALFABETA, CV.*, 2012.
- Wahyudi, R. A., & Hidayat, T. "Model Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Studi Pada Siswa Kelas X TPM SMK Negeri 2 Probolinggo. ." *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2014: 6-9.
- Wijayanti, A. "Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep fisika dasar mahasiswa pendidikan IPA." *Pijar MIPA XI(1)*, 2016: 15-21.
- Yanida, F., & Iswendi. "Efektivitas Media Permainan Ludo Berbasis Chemo Edutainment untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X SMAN 5 Padang Tahun Pelajaran 2018/2019." *MENARA ilmu*, 2018: 30-37.
- Yulia, A., Juwandani, E., & Mauliddya, D. " Model pembelajaran kooperatif learning." *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin 3 (SNIPMD 3)*, 2020: 223-227.