

Pendampingan Pembelajaran Dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) di SMPN 11 Sinjai

Magfira Urva*¹, Nurhayani², R.Nurhayati³, Makmur Jaya Nur⁴

^{1,2,3}Universitas Islam Ahmad Dahlan

⁴Universitas Muhammadiyah Bulukumba

*e-mail: magfiraurva016@gmail.com



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstrak

Keaktifan belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa hal yang mempengaruhi siswa SMPN 11 Sinjai sehingga tidak aktif dalam proses pembelajaran yakni penggunaan model pembelajaran yang monoton, tidak menggunakan metode yang bervariasi, siswa yang mempunyai latar belakang dan kebutuhan belajar yang berbeda-beda, dan pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik saja. Sehingga tidak tercipta pemerataan hasil belajar yang maksimal. Oleh karena itu, sangat penting menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti halnya *Teams Games Tournament* (TGT) yang termasuk dalam pembelajaran kooperatif yang menjadikan siswa sebagai tutor sebaya dalam memudahkan peningkatan kualitas belajar siswa. Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam pengabdian ini diantaranya; 1) menambah wawasan dan terciptanya pembelajaran yang tidak monoton dan membangkitkan keaktifan belajar bagi siswa kelas VIII SMPN 11 Sinjai, 2) peserta diharapkan dapat lebih aktif untuk bertanya dan menjawab ataupun berargumen melalui diskusi kelompok. Metode yang digunakan ialah metode *service learning* dengan empat tahapan yakni; tahapan observasi, persiapan, tindakan, dan refleksi. Hasil menunjukkan bahwa setelah menerapkan model pembelajaran TGT siswa mulai aktif bertanya dan menjawab serta siswa dapat menjadi tutor bagi temannya dan mendapatkan hasil belajar yang sangat memuaskan.

Kata kunci: Keaktifan Belajar, Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*

Abstract

Community service is motivated by observation which show that student lack active learning in learning activitie. There are several things that influence SMPN 11 Sinjai students so that they are not active in the learning process, namely the use of monotonous learning models, not using varied methods, students who have different backgrounds and learning needs, and learning that only focuses on educators. Just that maximum distribution of learning outcomes cannot be created. Therefore, it is very important to use varied learning models such as Teams Games Tournament (TGT) which is included in cooperative learning which makes students become peer tutors to facilitate improving the quality of students' learning. The objectives to be achieved in this devotion include: 1) increase insight and create learning that is not monotonous and generate active learning for class VIII students SMPN 11 sinjai, 2) participants are expected to be more active in asking and answering or arguing through group discussions. The method used is the servicelearning method with four stages, namely the stages of observation, preparation, action and reflection stages. The results show that after implementing the TGT learning model students begin to actively ask and answer question and students can become tutors for their friends and get excellent learning outcomes satisfying.

Keywords: Learning Activeness, Learning Mode, *Teams Games Tournament*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang tidak terkesan monoton membutuhkan perhatian dan kemampuan seorang pendidik dalam mengelola pembelajaran dengan baik agar siswa dapat lebih aktif ketika pembelajaran berlangsung (Priyanto & de Kock, 2021). Kemampuan yang dimiliki oleh seorang pendidik sangat berpengaruh dengan hasil belajar peserta didik, sebab kemampuan memiliki dampak yang sangat besar terhadap hasil pembelajaran yang diperoleh nantinya (Rahman et al., 2019). Pembelajaran dijam-jam terakhir sangat membutuhkan model pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan siswa untuk berargumen. Mengingat bahwa pembelajaran yang tidak bervariasi akan memberikan kesan yang tidak nyaman, membosankan, rasa ngantuk bahkan pusat perhatian siswa teralihkan. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa bergantung pada kualitas guru dalam proses pembelajaran.

Pendidik menjadi penanggung jawab dalam proses pembelajaran di dalam kelas sehingga mendapatkan tuntutan untuk menciptakan kelas yang aktif bukan pasif. Salah satu aspek penting yang harus dimiliki guru ialah metode penyampaian ilmu pengetahuan dan pendekatan keterampilan. Metode yang dimaksud ialah penggunaan strategi atau model pembelajaran yang dapat mengakomodasi segala perbedaan siswa dalam menerima pembelajaran (Rimahdani et al., 2023). Pembelajaran dapat berkualitas apabila didukung oleh proses yang berkualitas pula. Hal tersebut dapat dilihat melalui *skill* yang dimiliki oleh seorang pendidik dalam mengatasi masalah dalam suatu pembelajaran. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi juga menjadi pemicu adanya pembelajaran yang monoton dimana dalam hal ini kebanyakan pendidik yang lebih aktif dibandingkan siswanya sehingga hanya sedikit siswa yang mencapai ketuntasan dalam suatu mata pelajaran. Hal tersebut serupa dengan ungkapan Suriyati bahwa keahlian pendidik yang menjadi penentu dalam keberhasilan pembelajaran (Suriyati et al., 2019). Dengan demikian, pendidik diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi yang dapat meningkatkan produktivitas, keaktifan dan kemampuan dalam bekerja sama dengan teman sebaya.

Pembelajaran pada dasarnya menjadi jembatan antara pendidik dalam menyalurkan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pelaksanaan pembelajaran termasuk dalam suatu proses belajar yang didalamnya tercipta suatu aktivitas dalam penyampaian informasi (Dakhi, 2022). Menurut UU No. 20 Tahun 2003 pembelajaran dilakukan dengan menciptakan interaksi antara siswa dan pendidik dengan memanfaatkan sumber belajar dan bahan ajar yang dimodifikasi sedemikian rupa untuk menghasilkan kualitas belajar yang efektif (Zagoto, 2022). Hal tersebut dibenarkan Nur Ismail dan Alexandro bahwa pelaksanaan pembelajaran menciptakan hubungan antara setiap komponen yang berdasar pada kebijakan dari kurikulum (Ismail & Alexandro, 2021). Pembelajaran menekankan pada perubahan dan atau penambahan ilmu pengetahuan baru, pembentukan karakter, peningkatan sikap spiritual dan ketakwaan kepada sang pencipta.

Dalam kegiatan belajar mengajar dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa karena dengan adanya model pembelajaran yang bervariasi maka menciptakan suasana yang berbeda salah satunya penggunaan model pembelajaran kooperatif yang mengedepankan kekompakan dalam kelompok untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran membutuhkan penyesuaian dengan bahan ajar yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Marfu'ah et al., 2022). Model pembelajaran sebagai kunci utama dalam menciptakan kelas yang aktif dengan memberikan perubahan yang baik bagi siswa untuk lebih berkualitas.

Keberhasilan dari proses belajar siswa, bergantung pada keterampilan pendidik dalam menggunakan sumber belajar, penggunaan strategi dan pemilihan model pembelajaran yang memberikan kesan yang tidak monoton, bermakna dan lebih bervariasi. Ada beberapa hal yang sering kali menjadi kendala bagi pendidik yakni karakteristik siswa, pendidik yang tidak dapat memahami kebutuhan belajar siswa, tidak memanfaatkan bahan ajar secara maksimal, tidak memberikan kesempatan secara penuh kepada siswa untuk berperan aktif, kemampuan guru secara verbal yang kurang begitu pula dengan interaksinya (Suharni, 2021). Kemampuan pendidik dalam memberikan perubahan kepada siswa seyogyanya dapat dilakukan melalui model pembelajaran *Teams games tournament* (TGT) untuk menciptakan siswa yang aktif melalui kerja kelompok dengan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian, pentingnya pendidik dalam menggunakan model pembelajaran yang bersifat kooperatif. Adapun komponen dari model pembelajaran TGT yaitu 1) penyajian materi, 2) kelompok, 3) game, 4) turnamen, 5) penghargaan kelompok (Mahardi et al., 2019).

Berdasarkan observasi yang dilakukan nampak siswa yang tidak fokus terhadap apa yang disampaikan pendidik, mengantuk, terlihat bosan dalam belajar, hanya sebagian dari beberapa siswa yang aktif dan kebanyakan pasif, percaya diri siswa yang masih kurang. Hal tersebut dapat dipengaruhi dari pemilihan model pembelajaran yang tidak sesuai, penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi dan terkesan monoton, dan kurangnya perhatian pendidik kepada siswa secara personal. Padahal seharusnya dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh siswa mempunyai hasil belajar yang merata dan berkualitas. Dengan demikian, pendidik perlu menggunakan model pembelajaran yang memenuhi segala kebutuhan siswa seperti dalam pengabdian Lailatul Nimah, dkk yang menunjukkan bahwa setelah menggunakan metode *Teams Games Tournament* di UPT 315 Gresik telah tercipta peningkatan pemahaman siswa bahkan kerja sama antar siswa terlaksana dengan baik dan melibatkan

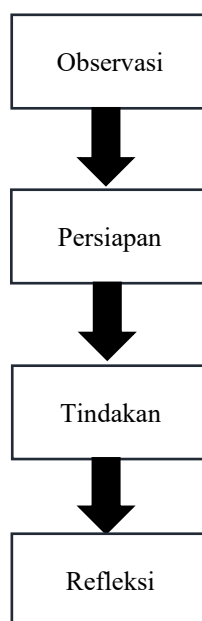
seluruh siswa (Nimah et al., 2021). Kemudian hal tersebut diperkuat oleh pengabdian yang dilakukan oleh Ana Yunitasari dan Yayat Suharyat yang hasil pengabdiannya menunjukkan bahwa keberhasilan dari metode *Teams Games Tournament* membuat siswa untuk saling bekerja sama agar kelompoknya dapat dengan cepat menyelesaikan semua tugas yang diberikan dan terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tetap semangat dalam mengikuti proses pembelajaran (Yunitasari & Suharyat, 2022). Berdasarkan beberapa hasil pengabdian yang telah dilakukan maka menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat tepat digunakan untuk membuat setiap siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan terciptanya kesan pembelajaran yang tidak monoton.

Pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan. Oleh karena itu, guru harus inovatif dalam mengembangkan kemampuannya dalam melihat kebutuhan belajar siswa dengan mengubah strategi pembelajaran yang ada. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan berdampak baik pada hasil belajar siswa sehingga dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk banyak berpartisipasi dan terlibat secara penuh (Arsana, 2020). Salah satu alternative untuk menjadikan kelas untuk lebih aktif maka dibutuhkan model pembelajaran yang mampu memberikan perubahan terhadap siswa untuk lebih aktif. Maka dari itu pendidik perlu menggunakan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya kooperatif yang tidak terkesan monoton dan memberikan kesempatan siswa yang terbelakang dapat belajar dengan teman sebayanya.

Tujuan dari Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan guna untuk menambah wawasan dan kemampuan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan secara penuh siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar di kelas VIII SMP Negeri 11 Sinjai.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan selama 4 hari setiap hari selasa yakni tanggal 06, 13, 20, 27 Februari dan 5 Maret 2024 di SMP Negeri 11 Sinjai. Kegiatan ini dilaksanakan di kelas VIII. 1 melalui mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat menggunakan metode *service learning*. Metode *service learning* ialah metode pengabdian yang memberikan pelayanan kepada seseorang untuk menerapkan suatu ilmu dalam menyelesaikan suatu masalah atau penyesuaian dengan kebutuhan. Seperti ditunjukkan pada Gambar 1, pengabdian ini dilaksanakan melalui 4 tahapan yakni tahapan observasi, persiapan, tindakan, dan refleksi (Pramanik et al., 2021).



Gambar 1. Bagan Tahapan Metode *Service Learning*

Adapun tahapan yang dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat diantaranya sebagai berikut:

a. Tahapan Observasi

Tahapan pertama yang dilakukan yakni menentukan lokasi pelaksanaan kemudian melakukan komunikasi dengan pihak sekolah sekaligus melakukan observasi awal di dalam kelas pada tanggal 06 Februari 2024. Hal tersebut dilakukan untuk menyampaikan tujuan pengabdian dilakukan dan melihat *problem* secara langsung di dalam kelas.

b. Tahapan Persiapan

- 1) Tahapan awal yang dilakukan penulis yaitu pada tanggal 06 Februari 2024 mendiskusikan materi pelajaran dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) terkait materi yang akan diajarkan kepada siswa
- 2) Selanjutnya membuat modul ajar pada tanggal 07-08 Februari 2024 terkait dengan judul materi "*Meyakini Nabi dan Rasul Allah Menjadi Generasi Digital yang Berkarakter*". Hal tersebut dilakukan agar penulis mempunyai tahapan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.
- 3) Merancang *posttest* berupa soal-soal uraian, tebak kata dan teka-teki silang. Kegiatan tersebut dilakukan penulis pada tanggal 09 Februari 2024.
- 4) Membuat daftar hadir siswa beserta menentukan konsep penilaian yang akan diterapkan. Kegiatan tersebut dilakukan pada tanggal 10 Februari 2024.
- 5) Tahapan terakhir yang dilakukan pada tanggal 11 Februari 2024 ialah mencetak semua lembar soal kelompok yang disesuaikan dengan banyaknya jumlah kelompok yang akan dibentuk.

c. Tahapan Tindakan

- 1) Tahapan awal dilakukan Pada tanggal 13 Februari 2024 pada jam 11.10 sampai 13.40 penulis mengucapkan salam, menginstruksikan siswa membaca surah-surah pilihan, dan memberikan penjelasan terkait materi yang berjudul tentang "*Meyakini Nabi dan Rasul Allah Menjadi Generasi Digital yang Berkarakter*" serta memberikan penjelasan awal terkait maksud dan tujuan dari pelaksanaan program kerja di Sekolah.
- 2) Pada pertemuan selanjutnya dilakukan pada tanggal 20 Februari 2024 penulis memberikan rangsangan pengetahuan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa terkait dengan materi pembelajaran. Kemudian melakukan observasi langsung kepada siswa. Selanjutnya dilaksanakan praktik mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bersama siswa kelas VIII khususnya kelas VIII.1 SMPN 11 Sinjai. Pengabdian dilakukan dengan membawakan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang memuat materi tentang *Meyakini Nabi dan Rasul Allah Menjadi Generasi Digital yang berkarakter*. Selanjutnya, penulis membentuk kelompok kecil terdiri dari 5-6 anggota kelompok dan memberikan lembar kerja kelompok yang didalamnya memuat soal-soal uraian dan teka-teki silang.
- 3) Pertemuan selanjutnya dilakukan pada tanggal 27 Februari 2024 penulis mengulang kembali materi pelajaran kepada siswa kemudian membentuk kembali kelompok kecil baru yang dibentuk dengan cara mengintung hingga angka 5. Kemudian siswa mencari teman kelompoknya dengan angka yang sama. Penulis kemudian membagikan lembar kerja kelompok yang berisikan soal cerita dan tebak-tebak kata. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil kerja kelompoknya dan memberikan perlakuan untuk menekankan keaktifan dan kerja sama yang baik antar setiap siswa.
- 4) Pertemuan terakhir dilakukan pada tanggal 5 Maret 2024 yaitu penulis melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan random kepada setiap kelompok. Hal tersebut dilakukan penulis dengan memberikan kesempatan setiap anggota kelompok untuk menyampaikan argumennya. Melakukan evaluasi atau refleksi dilakukan untuk melihat bagaimana kesuksesan penggunaan model pembelajaran TGT yang dapat menjadikan siswa sebagai tutor sebaya dan menciptakan keaktifan belajar secara merata kepada siswa.

d. Tahapan Refleksi

Tahap refleksi dilakukan dengan melihat tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dengan adanya tahapan refleksi ini maka dapat diketahui keberhasilan dari penerapan model pembelajaran TGT yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran yang efektif diterapkan oleh pendidik dilakukan melalui pembentukan kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan suatu masalah yang diberikan dengan baik dan benar. Dengan adanya upaya ini maka siswa mempunyai kesempatan untuk menjadi tutor bagi teman sebayanya sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif. Selain itu, pemanfaatan teknologi sangat menguntungkan bagi para pendidik yang dapat menjadikan teknologi sebagai alat dalam memberikan materi pelajaran. Mengingat sekarang ini siswa sudah berada di era globalisasi yang membutuhkan kemampuan dalam menggunakan teknologi seperti penggunaan LCD, laptop, komputer dan beberapa *platform e-learning* yang dapat diakses yakni *google meet*, *google classroom*, *zoom meeting* dan *whatsapp messenger*. Hal tersebut dapat menjadi alat atau bahan oleh pendidik agar tidak sekedar menggunakan buku pelajaran sebagai bahan pembelajaran. Dengan adanya, teknologi maka memudahkan segala informasi dan pengetahuan baru dapat terakses apabila pembelajaran tersebut tidak diikuti oleh siswa yang berhalangan untuk hadir (Mandasari et al., 2022). Pembelajaran membutuhkan timbal balik antara pendidik dan siswa. Oleh karena itu, perlu ditanamkan rasa percaya diri kepada siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan saling bekerja sama dalam mencari solusi dari tugas yang diberikan. Terbentuknya kelompok kecil maka memberikan peluang yang cukup besar dalam memberikan kebebasan untuk bertukar pendapat sesuai dengan persepsi masing-masing siswa.

Model pembelajaran yang digunakan guru terkadang dipandang sudah cukup memadai untuk menyampaikan materi pelajaran namun pada kenyataannya pendidik terjebak dalam situasi pembelajaran yang berpusat pada pendidik (Setianingsih et al., 2021). Keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran bukan hanya dilakukan secara verbal akan tetapi dapat dilakukan melalui pendekatan non verbal. Pendekatan secara verbal mencakup tentang penggunaan kata-kata atau bahasa lisan untuk menyampaikan suatu informasi yang memberikan motivasi belajar siswa untuk lebih percaya diri dan memberikan suatu pujian sebagai bukti dari keberhasilannya dalam suatu pembelajaran. Sedangkan pendekatan secara non verbal berupa emosional pendidik, ekspresi, kontak mata, gerak tubuh (Anggraini, 2022). Salah satu hal yang dapat dilakukan ketika pembelajaran berlangsung yaitu berkeliling dan mengamati siswa satu persatu tanpa pilih kasih dengan begitu perhatian seorang pendidik tertuju pada semua siswa terutama yang kurang dalam hal pengetahuan untuk diberikan solusi dengan bertanya secara langsung untuk mengetahui apa yang menjadi keluhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Pasaribu, 2023). Perhatian yang diberikan pendidik kepada siswanya akan memberikan kesan positif karena dengan pendekatan yang dilakukan pendidik akan membuat siswa tidak merasa takut dan kaku dalam proses pembelajaran. Setiap pendidik pastinya menginginkan semua siswanya berhasil, dimana keberhasilan tersebut dapat terwujud akibat dari cara pendidik dalam menyajikan materi, penggunaan metode dan media pembelajaran. Pendidik perlu mendesain pembelajaran semenarik mungkin agar gairah dan rasa semangat siswa bangkit dan tidak merasakan bosan dan mengantuk di dalam kelas. Semangat belajar yang dimiliki siswa akan memberikan kesempatan untuk berprestasi.

Hadirnya model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* menjadi ciri khas tersendiri yang tidak hanya sekedar membentuk kelompok kerja akan tetapi dalam pelaksanaannya terdapat turnamen atau kompetisi antar tim untuk mendapatkan skor lebih banyak. Sebagaimana ditegaskan Dewi Setianingsih, dkk bahwa model pembelajaran TGT mempunyai beberapa tahapan diantaranya presentasi di dalam kelas, kerja kelompok, adanya turnamen berupa kuis/tebak kata, dan penghargaan yang diberikan kepada siswa (Setianingsih et al., 2021). Untuk mengetahui kemampuan setiap siswa maka dibentuk kelompok kecil secara heterogen. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya agar siswa dapat membantu teman kelompoknya untuk lebih aktif dengan begitu hasil belajar siswa secara merata berkualitas. Pemenuhan kebutuhan belajar siswa bukan hanya dari pendidik akan tetapi, siswa lain dapat menjadi faktor pendukung sehingga terbentuknya keaktifan belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT tersebut.

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Februari 2024 melibatkan siswa kelas VIII khususnya kelas VIII.1 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Terdapat 4 tahapan yang dilakukan selama pengabdian kepada masyarakat yaitu 1) tahapan observasi, 2) persiapan, 3) tindakan, dan 4) refleksi. Tahapan pertama dilakukan observasi atau pengamatan langsung sekaligus koordinasi

dengan pihak sekolah. Selanjutnya, tahapan persiapan dengan membuat modul ajar berdasarkan materi yang akan diberikan dan membuat soal uraian, teka-teki silang dan tebak kata. Tahapan tindakan dilakukan dengan penerapan model pembelajaran TGT. Komponen model pembelajaran TGT diantaranya 1) penyajian materi, 2) kelompok, 3) game, 4) turnamen, 5) penghargaan kelompok. Komponen tersebut haruslah diterapkan dan diperhatikan oleh pendidik.

Pada saat penerapan model pembelajaran TGT dengan materi meyakini nabi dan rasul Allah menjadi generasi digital yang berkarakter, penulis memaparkan materi secara klasikal. Terdapat pola pengorganisasian dalam pelaksanaan pembelajaran melalui pembentukan kelompok kecil yaitu penulis membentuk kelompok kecil dengan cara berhitung, bagi siswa yang mempunyai angka yang sama maka berada dalam satu kelompok yang sama (Ibrahim et al., 2022). Hal tersebut dilakukan agar siswa tidak ada yang saling menyalahkan ketika berkumpul dengan teman kelompoknya.



Gambar 2. Penyampaian Materi dan Pembagian Kelompok

Penyampaian materi kepada siswa seperti ditunjukkan pada Gambar 2 sangat penting dilakukan sekaligus melakukan pendekatan kepada siswa guna mengetahui kebutuhan belajar siswa. Selain itu, pemilihan metode dan media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran (Nurhayati et al., 2022). Siswa diinstruksikan untuk bertanya terkait dengan materi yang disampaikan oleh pendidik, kemudian pendidik juga memberikan pertanyaan rebutan untuk melihat konsentrasi dan kemampuan berpikir siswa. Hal tersebut menjadi stimulus dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik sebelumnya telah menyediakan lembar kerja yang hendak dibagiakan di setiap kelompok. Kelompok yang terbentuk terdiri atas 5-6 orang secara heterogen. Setiap kelompok akan mengerjakan lembar kerja yang berisikan soal-soal uraian dan teka-teki silang. Hal tersebut dikerjakan dengan bekerja sama satu sama lain.



Gambar 3. Antusias Anggota Kelompok dalam Mencari Jawaban

Gambar 3 menunjukkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam bekerja sama menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan. Aktivitas belajar dengan model TGT membuat siswa belajar secara rileks disamping itu menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan melibatkan peran siswa

sebagai tutor sebaya serta terdapat unsur permainan didalamnya (Astuti et al., 2022). Terciptanya hubungan yang sehat antara siswa dengan siswa dan pendidik dengan siswa menjadi salah satu ciri-ciri dari pelaksanaan kelompok kecil. Dengan demikian, pendidik perlu menggunakan model pembelajaran kooperatif yakni *Teams Game Tournament* (TGT) yang didalamnya memuat kuis-kuis, setiap kelompok berlomba-lomba untuk menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan kemudian di presentasikan di depan kelas.



Gambar 4. Mengamati Setiap Kelompok dalam Menyelesaikan Tugas yang Diberikan

Dalam proses pengabdian dilakukan tahap refleksi atau evaluasi untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa melalui proses pembelajaran (Gambar 4). Berdasarkan hasil pelaksanaan yang dilakukan mulai dari awal hingga akhir guna menunjukkan bahwa siswa sangat aktif dan antusias dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan sikap percaya diri, semangat, tidak merasa kaku dan suasana kelas tidak merasa monoton dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh hasil belajar yang didapatkan oleh siswa sangat memuaskan.

4. KESIMPULAN

Keterampilan pendidik sangat dibutuhkan dalam menciptakan kelas yang tidak terkesan monoton dengan menggunakan model pembelajaran yang tidak membosankan. Dikarenakan dengan model pembelajaran yang tidak bervariasi maka tidak akan meningkatkan hasil belajar siswa. Terciptanya suasana yang nyaman dan terpenuhinya kebutuhan serta penggunaan media dengan baik menjadi faktor pendukung bagi siswa dalam menerima ilmu pengetahuan dengan efektif dan menghasilkan siswa yang berkualitas. Dengan demikian, pendidik perlu menerapkan model pembelajaran yang bervariasi salah satunya pembelajaran kooperatif yang menjadikan siswa sebagai tutor sebaya untuk memudahkan siswa saling bertukar pendapat dan membantu siswa lain yang tidak memahami suatu materi dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dalam hal ini, mengadopsi *Teams Games Tournament* (TGT) yang digunakan pendidik sebagai model pembelajaran alternatif yang pelaksanaannya terdapat *games* namun memuat pembelajaran.

Berdasarkan hasil tindakan pengabdian kepada masyarakat di SMPN 11 Sinjai, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran memberikan dampak yang positif pada peningkatan keaktifan belajar siswa dalam bertanya, menjawab, bertanggung jawab, antusiasme, dan kerja sama. Hal tersebut tampak melalui diskusi kelompok. Selanjutnya, selaku penulis mengharapkan keaktifan dan antusiasme siswa dapat dipertahankan dan menggunakan model pembelajaran TGT agar pembelajaran lebih bervariasi dan tidak terkesan monoton.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, E. S. (2022). Membangun komunikasi efektif verbal dan non verbal dalam pembelajaran

- anak usia dini di kelurahan negeri baru. *Usia Dini*, 8(1).
- Arsana. (2020). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Dan Fasilitas Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2).
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model rancangan pembelajaran kooperatif learning teams game tournament (TGT) pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 1(2).
- Dakhi. (2022). Implementasi model pembelajaran cooperative problem solving untuk meningkatkan kreativitas dan prestasi belajar. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, 1(1).
- Ibrahim, D. S. M., Aswasulaskin, Ramadhani, S., & Mukti, H. (2022). Peran guru dalam membentuk karakter siswa melalui pembelajaran kooperatif. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Ismail, M. N., & Alexandro, R. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran online di saat pandemi covid-19. *Ilmiah Kanderang*, 12(1).
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model pembelajaran teams games tournament berbasis kearifan lokal trikaya parisudha terhadap pendidikan karakter gotong royong dan hasil belajar IPA. *Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2).
- Mandasari, B., Aminatun, D., Ayu, M., & Hamzah, I. (2022). Pendampingan pembelajaran bahasa Inggris melalui active learning bagi siswa-siswi Ma Ma'arif 9 Kota Gajah Lampung Tengah. *Journal of Empowerment Community*, 4(2).
- Marfu'ah, S., Zaenuri, Masrukan, & Walid. (2022). Model pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. *Prisma: Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Nimah, L., Pratiwi, I. N., & Dewi, L. C. (2021). Pengenalan PHBS (Pola Hidup Bersih dan Sehat) untuk Mencegah Penularan COVID-19 dengan Metode TGT (Teams Games Tournament) di UPT 315 Gresik. *Pelita Abdi Masyarakat*, 2(1).
- Nurhayati, R., Kasmawati, Suriyati, & Ningsih. (2022). Penerapan Metode Active Learning Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 14(1).
- Pasaribu, S. (2023). Meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan think pair share siswa kelas VII SMP Swasta pembangunan Medan TP 2009/2010. *Penelitian Pendidikan MIPA*, 8(1).
- Pramanik, P. D., Achmadi, M., & Z.Nasution, D. (2021). MEDIA BELAJAR INOVATIF BAGI SISWA SDN 05 PESANGGRAHAN JAKARTA: PKM DENGAN KONSEP SERVICE LEARNING. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan*, 1(1).
- Prijanto, J. H., & de Kock, F. (2021). Peran Guru Dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/4318/1894>
- Rahman, H., Nurjannah, N., & Syarifuddin, S. (2019). Aplikasi Expert System Berbasis Fuzzy logic untuk Mendiagnosa Gaya Belajar Dominan Mahasiswa Tadris Matematika IAIM Sinjai. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(2), 143. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i2.1044>
- Rimahdani, D. E., Shaleh, & Nurlaeli. (2023). Variasi metode dan media pembelajaran dalam kegaitan belajar mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1).
- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar materi perkalian siswa kelas II SD Muhammadiyah 8 Surabaya. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Suharni. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1).
- Suriyati, Nurhayati, R., & Takdir. (2019). *Ilmu Pendidikan Islam*. CV Latinulu.
- Yunitasari, A., & Suharyat, Y. (2022). Penerapan Model Team Games Tournament Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3).
- Zagoto. (2022). Peningkatan hasil belajar mahasiswa melalui implementasi model pembelajaran kooperatif word square. *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, 1(1).