

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Question Card* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat

Maira Muliawati¹, Cut Vita Rajiatul Jummi², Novia Zalmita³

^{1,2,3}Departemen Pendidikan Geografi, Universitas Syiah Kuala, Indonesia

***Korespondensi** : Cut Vita Rajiatul Jummi, Departemen Pendidikan Geografi, Universitas Syiah Kuala, Indonesia
Email: cut.vita@usk.ac.id

Artikel info: (Diterima: 3 January-2024; Revisi: 7 February-2024; Diterima: 30 April-2024)

Abstrak: Sebuah bentuk pembelajaran kooperatif yang sederhana dan efektif, *Teams Games Tournament* (TGT) mendorong partisipasi semua siswa. Sebagai semacam media pengajaran, "kartu pertanyaan" mencakup pertanyaan-pertanyaan tentang berbagai materi pelajaran. Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui terdapatnya model pembelajaran (TGT) dengan penggunaan media *Question Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas guru dan siswa, serta kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Penelitian semacam ini dikenal dengan nama Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Seluruh peserta yang berjumlah 28 orang adalah siswa kelas X Pocut Baren SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat. Evaluasi, survei, dan wawancara langsung merupakan sebagian besar data yang dikumpulkan untuk penelitian ini. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes, observasi dan angket. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil belajar sebagai proporsi ketuntasan individu meningkat dari 39,28% pada cycle I menjadi 71,43% pada cycle II, dan 92,86% pada cycle III, demikian hasil penelitian. Pada cycle I, 50% data tuntas secara klasikal; yang kedua, 70%; dan yang ketiga, 90%. Cycle I terdapat 6 kegiatan yang sesuai, cycle II terdapat 11 kegiatan yang sesuai, dan cycle III terdapat 12 kegiatan yang sesuai, sesuai dengan pemeriksaan data aktivitas guru dan siswa. Skor cycle I adalah 2,5 yang tergolong sedang; cycle II memperoleh Value 3,5 yang tergolong baik; dan cycle III memperoleh Value 3,7 termasuk sangat baik menurut analisis data kemampuan guru. Selain itu, 86,43% siswa menjawab "ya" dan 13,57% menjawab "tidak" ketika ditanya tentang penggunaan paradigma pembelajaran (TGT) dengan penggunaan media *Question Card*. Dari sini dapat kita simpulkan bahwa penggunaan media *Question Card* yang dipadukan dengan paradigma terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dengan pembelajaran (TGT).

Kata Kunci: Model *Teams Games Tournament* (TGT), Media *Question Card*, Hasil Belajar.

Abstract: A simple and effective form of cooperative learning, *Teams Games Tournament* (TGT) encourages the participation of all students. As a kind of teaching media, "question cards" include questions about various subject matter. The research was conducted with the aim of finding out whether the learning model (TGT) with the use of *Question Card* media can improve student learning outcomes, teacher and student activities, and teacher abilities in managing learning. This kind of research is known as Classroom Action Research (PTK). All 28 participants were students of class X Pocut Baren SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat. Evaluations, surveys, and direct interviews made up most of the data collected for this study. The data analysis techniques used in this study are tests, observations and questionnaires. Based on the results of the study, the learning outcomes as a proportion of individual completeness increased from 39.28% in cycle I to 71.43% in cycle II, and 92.86% in cycle III, according to the results of the study. In cycle I, 50% of the data was classically complete; the second, 70%; and the third, 90%. Cycle I had 6 appropriate activities, cycle II had 11 appropriate activities, and cycle III had 12 appropriate activities, according to the examination of teacher and student activity data. The score of cycle I was 2.5 which is classified as moderate; cycle II obtained Value 3.5 which is classified as good; and cycle III obtained Value 3.7 including very good according to the data analysis of teacher ability. In addition, 86.43% of students answered "yes" and 13.57% answered "no" when asked about the use of the learning paradigm (TGT) with the use of *Question Card* media. From this we can conclude that the use of *Question Card* media combined with the paradigm of increased student learning outcomes with learning (TGT).

Keywords: *Teams Games Tournament* (TGT) Model, *Question Card* Media, Learning Outcomes.

Pendahuluan

Pertumbuhan dan kemajuan suatu negara mungkin disebabkan oleh pendidikan. Untuk mengimbangi laju kemajuan teknologi yang semakin meningkat, maka peningkatan standar pendidikan

sangatlah penting [1]. Untuk mencapai tujuan pendidikan seseorang, pendidikan merupakan komponen yang sangat penting. Sekolah tidak hanya menekankan pada pembelajaran siswa mengenai mata pelajaran tertentu, namun juga memberikan penekanan pada kapasitas siswa untuk belajar mandiri. Kemampuan seorang guru untuk membantu siswa mencapai potensi akademis mereka sepenuhnya bergantung pada keahliannya dalam merancang pembelajaran menarik yang memaksimalkan waktu setiap siswa di kelas. Salah satu alasan utama mengapa orang meneliti teknik pembelajaran adalah agar guru dapat memahami faktor-faktor apa yang paling penting ketika merancang program pembelajaran yang efisien dan sukses [2].

Ketiga proses memori, kognisi, dan metakognisi semuanya bekerja sama untuk membentuk cara kita memahami informasi baru, dan inilah yang kita sebut pembelajaran [3]. Setiap siswa mempunyai potensi kreatif yang terpendam, dan merupakan tanggung jawab guru untuk membantu siswanya menyadari potensi tersebut. Sederhananya, siswa mengembangkan kapasitas kreatifnya karena mereka tidak terbiasa memecahkan kesulitan. Mengingat hal ini, terdapat kebutuhan akan pendekatan baru dalam pendidikan guru yang mengintegrasikan bakat mengajar profesional dengan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kapasitas kreatif mereka.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Gunarta [4] di Kecamatan Petang memperoleh hasil belajar IPA yang didapatkan siswa berbeda secara signifikan antara dua kelompok: satu kelompok diajar menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelompok lainnya menggunakan TGT berbantuan *media Question Card*. Value rata-rata kelas kontrol sebesar 17,9, sedangkan Value rata-rata kelompok eksperimen sebesar 22,29. Oleh sebab itu, terjadi peningkatan pengetahuan IPA pada tahun ajaran 2016–2017 siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang dengan mengikuti *pembelajaran* TGT dan didukung *media Question Card*. Pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal untuk mencakup materi Tata Surya berpengaruh terhadap hasil belajar yang didapatkan siswa kelas VII MTsN 1 Jember, menurut riset lain yang juga dilakukan di kota yang sama oleh Chasanah [5].

Dari apa yang kita lihat selama ini, permasalahan utama di SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat adalah masih rendahnya tingkat hasil belajar siswa. Kebosanan terhadap kelas dan kegiatan belajar yang variatifnya agak kurang dapat berdampak pada hasil belajar menjadi buruk karena siswa kurang mampu mengartikulasikan pemikirannya secara kreatif. Data wawancara menunjukkan bahwa pada kelas X memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran geografi yaitu 75. Dari total 28 siswa di kelas tersebut, 13 siswa memperoleh Value di bawah KKM. Penerapan model pembelajaran adalah satu dari beberapa variabel yang berkontribusi pada buruknya hasil belajar siswa.

Dalam pembelajaran *kooperatif*, siswa bekerja sama dengan kelompok kecil. Kelompok dapat terdiri dari empat atau lima orang, seringkali dengan perbedaan sudut pandang dan latar belakang [6]. Siswa menganggap TGT sebagai pembelajaran kooperatif yang menarik, efektif, dan menyenangkan.

Media sebagai latihan review sebelum melanjutkan ke sesi berikutnya, kartu pertanyaan adalah cara yang bagus untuk memastikan bahwa siswa telah mempertahankan konsep inti. Siswa akan merasakan penggunaan Kartu Soal sebagai media pembelajaran menjadi lebih menyenangkan [7]. Kartu Soal sebagai media pembelajaran dalam penggunaannya ini berpotensi mendorong siswa untuk berinisiatif, bekerja sama, berkompetisi secara konstruktif, dan berpartisipasi aktif dalam pendidikannya sendiri [8]. Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian ini, *media Kartu Pertanyaan* mungkin merupakan alternatif yang bagus untuk alat pembelajaran tradisional karena sederhana, murah, dan efektif.

Mengingat rincian yang diberikan mengenai tantangan yang dihadapi siswa, maka penulis tertarik untuk mendalami kajian lebih lanjut berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT berbantuan *media Question Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat ”.

Tujuan penelitian ini adalah yang pertama untuk membandingkan keefektifan pembelajaran TGT di SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat dengan kelompok kontrol yang menggunakan *media Question Card* dalam meningkatkan pengetahuan geografi siswa. Kedua mendapatkan wawasan tentang praktik pedagogi baik instruktur maupun siswa dalam upaya meningkatkan pengetahuan geografi siswa di SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat melalui pembelajaran TGT didukung penggunaan *media Question Card*. Ketiga, perlu diketahui seberapa baik guru SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat dalam mengelola pembelajaran siswanya sehingga dapat meningkatkan Value geografinya menggunakan TGT dengan *media Question Card*. Dan

keempat memperoleh informasi reaksi siswa SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat terhadap penerapan pembelajaran TGT dengan bantuan media Question Card.

Metode

Penelitian ini termasuk dalam kategori PTK atau Penelitian Tindakan Kelas menggunakan analisis deskriptif, suatu metode untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menafsirkan, dan menarik kesimpulan dari data untuk memberikan gambaran sistematis tentang bagaimana meningkatkan kegiatan pendidikan dan hasilnya [9]. Secara khusus, penelitian tindakan kelas ini mengikuti model empat langkah: persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi.

Lokasi SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat untuk penelitian tindakan kelas ini adalah Tingkeum Panyang, Kecamatan Woyla, Kabupaten Aceh Barat, Provinsi Aceh, di JL. Meulaboh -Kuala Bhee Lr. Pak Disarah. Kajian ini dilakukan pada paruh kedua tahun anggaran 2023–2024.

Siswa kelas X Pocut Baren SMA Negeri 1 Woyla Aceh Barat ($n=28$) menjadi subjek penelitian ini. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan Kartu Pertanyaan sebagai bagian paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan untuk mengumpulkan data tentang bagaimana perasaan siswa tentang pengalaman tersebut.

Guru memberikan atau memanfaatkan tes sebagai alat untuk mengukur keefektifan suatu rencana pembelajaran [10]. Mengikuti tes ini akan membantu guru mengukur seberapa baik siswa mereka menginternalisasikan konten kursus. *Pra-Tes* dan *Pasca-Tes* setiap cycle menggunakan alat peValuean jenis ini untuk mengetahui seberapa banyak siswa telah belajar. Dengan menggunakan pertanyaan dan instrumen lain, ujian ini mengevaluasi pengetahuan dan keterampilan siswa sehubungan dengan tolok ukur dan kompetensi inti yang telah ditetapkan.

Langkah dalam mengumpulkan informasi di antaranya yaitu melalui penggunaan alat observasi, yaitu dengan mencatat apa yang dilihat, baik langsung ataupun tidak langsung [11]. Data yang dikumpulkan peneliti berkaitan dengan aktivitas siswa dan guru sebagai bagian dari pembelajaran berkelanjutan.

Proses pengumpulan informasi dari masyarakat melalui pernyataan tertulis atau rangkaian pertanyaan dikenal dengan istilah kuesioner [12]. Kuesioner digunakan pada penelitian ini untuk mengumpulkan data tentang bagaimana perasaan siswa tentang penggunaan Kartu Pertanyaan untuk melengkapi pembelajaran mereka dalam *Teams Games Tournament* (TGT). Skala *Guttman* digunakan dalam kuesioner tertutup. Hasil survei akan menjadi catatan pemikiran dan perasaan siswa tentang kegiatan belajar di kelas dan sejauh mana mereka memahami isinya.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

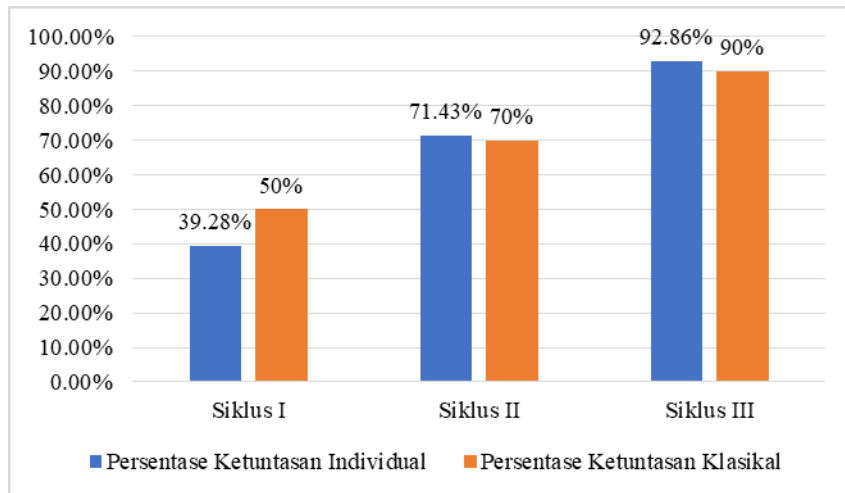
Hasil belajar

Untuk mengevaluasi keberhasilan pembelajaran, siswa mengambil tes pilihan ganda sebanyak 10 soal sebagai *post-test*. Sebagai aturan umum, jawaban yang benar memperoleh skor 10 dan skor 0 untuk jawaban yang salah. Cycle I menggunakan paradigma pembelajaran TGT dengan *media Question Card* untuk meValue ketuntasan klasikal siswa dan hasil belajar individu. Dari data yang diolah, dapat disimpulkan bahwa persentase penyelesaian individu adalah 39,28%, dengan 11 dari 28 siswa berhasil menyelesaikan kursus. Saat ini hasil ketuntasan klasikalnya 50%, dengan 5 soal sudah tuntas secara tradisional dan 5 soal masih belum tuntas.

Siswa pada Cycle II menggunakan paradigma pembelajaran TGT dengan penggunaan Kartu Soal untuk mencapai ketuntasan individual dan klasikal dalam pembelajarannya. Dua puluh siswa dari total dua puluh delapan siswa menyelesaikannya, dengan tingkat penyelesaian 71,43%, menurut statistik

pemrosesan data. Selama berlangsung, hasil ketuntasan klasikalnya sebesar 70%, dengan 7 soal sudah tuntas secara tradisional dan 3 soal masih belum tuntas.

Pada cycle III siswa menggunakan paradigma pembelajaran TGT dengan penggunaan *media Question Card* untuk mencapai ketuntasan individual dan klasikal dalam pembelajarannya. Mahasiswa yang berjumlah 28 orang dan 26 orang diantaranya menyelesaikan mata kuliah tersebut dengan tingkat penyelesaian 92,86% berdasarkan temuan pengolahan data. Sebaliknya, kita mempunyai hasil ketuntasan klasikal yaitu senilai 90%, artinya 9 soal dari 10 soal sudah terjawab klasikal dan 1 belum.



Gambar 1. Grafik Persentase Ketuntasan Individual dan Klasikal

Pada cycle III terdapat adanya peningkatan ketuntasan klasikal, dari 50% meningkat ke 70% di cycle II dan 90% pada cycle III. Upaya reflektif dan tindak lanjut yang dilakukan guru, Grafik di atas memperlihatkan cycle I, II, dan III ada kenaikan hasil belajar individu. Hal ini dibuktikan dengan tingkat penyelesaian cycle 1 sebesar 39,28% menjadi 71,43% pada cycle II, kemudian mencapai ikan cycle I dan berlanjut hingga selesainya cycle III di atas KKM, bertanggung jawab atas peningkatan hasil pembelajaran. Pendidik, dalam perannya sebagai peneliti, meningkatkan praktik pengajaran, khususnya penyampaian konten kursus.

Kegiatan Guru dan Siswa

Tujuan observasi adalah untuk mengetahui apakah instruktur sudah baik dalam memasukkan *paradigma pembelajaran TGT* yang didukung *media Question Card* ke dalam rencana pembelajaran yang telah ditetapkan. Dari tiga belas acara yang direncanakan oleh guru dan siswa untuk Cycle I, enam berhasil mencapai waktu berakhir yang dijadwalkan. Kegiatan-kegiatan yang sesuai termasuk melaksanakan pra-tes, meminta siswa bekerja dalam kelompok, meminta setiap kelompok mencoba menjawab pertanyaan-pertanyaan dari kartu pertanyaan, mencatat skor atau poin kelompok, melaksanakan pasca-tes, dan membagikan materi. sebelum pertemuan berikutnya, dan mengakhiri kelas dengan harapan baik. Waktu, sintaksis, dan kesiapan adalah prinsip panduan untuk melaksanakan enam tugas ini. Dari tiga belas tindakan yang teridentifikasi, tujuh di antaranya ditemukan di luar rencana. Hal tersebut antara lain mengkomunikasikan tujuan pembelajaran, memberikan orientasi dan persepsi, serta memotivasi siswa untuk belajar. Jadi, dapat dikatakan bahwa hal-hal tertentu masih belum terjadi pada jam yang ditentukan. Dengan demikian, pada cycle II, pendidik dapat memperbaiki kegiatan-kegiatan yang tidak pantas sambil mempertahankan kegiatan-kegiatan yang dapat diterima pada cycle I, sambil bertindak sebagai peneliti.

Dua dari tiga belas kegiatan yang teridentifikasi tidak sesuai rencana, seperti yang ditemukan pada Cycle II. Latihan diawali dengan guru mengumumkan kelompok yang menang. Kedua, mengambil peValuean terhadap materi yang dipelajari di kelas adalah kegiatan yang tidak pantas. Investigasi terhadap tindakan siswa dan instruktur mengungkapkan bahwa beberapa tugas yang sedang berlangsung tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan. Guru, dalam perannya sebagai peneliti, mungkin akan meningkatkan aktivitas yang tidak sesuai pada cycle III dan tetap mempertahankan aktivitas yang sesuai pada cycle II.

Dua belas dari tiga belas tugas pada Cycle III diselesaikan dalam waktu yang ditentukan. Aktivitas inti mencakup tindakan yang tidak pantas, misalnya saat instruktur mengumumkan kelompok pemenang. Guru masih kesulitan melatih kelas selama kegiatan ini karena siswa masih fokus pada kompetisi. Instruktur telah melakukan pekerjaan yang luar biasa dengan menggabungkan paradigma pembelajaran TGT dengan penggunaan *media Question Card*, karena terdapat 12 kegiatan yang sesuai.



Gambar 2. Grafik Aktivitas Guru dan Siswa

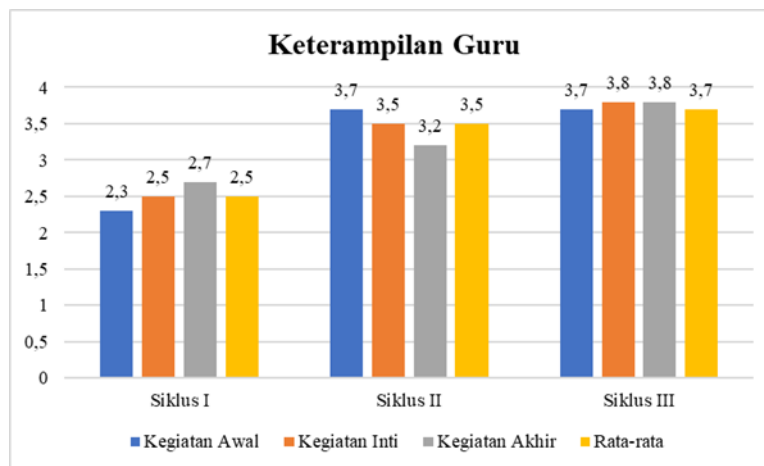
Grafik terlampir menunjukkan bahwa antara cycle I dan III, kesesuaian aktivitas pengajar dan siswa semakin meningkat. Enam dari tiga belas tugas pada cycle I mampu diselesaikan dalam waktu yang ditentukan. Kegiatan cycle pertama belum berjalan sesuai rencana sebab masih ada beberapa kekurangan yang dilakukan oleh siswa dan guru. Cycle kedua memiliki sebelas kegiatan yang cocok bagi siswa dan pendidik. Peningkatan jumlah kegiatan sesuai dengan kebutuhan waktu yang diharapkan dapat dicatat dalam hal ini. Selain itu, terjadi peningkatan sebanyak 12 kegiatan pada cycle III yang melibatkan siswa dan guru. Sehingga ada kenaikan hasil belajar dengan menggunakan paradigma pembelajaran (TGT) dengan bantuan *media Question Card* bila guru dan siswa bekerja sama menerapkannya.

Keterampilan guru

Setelah melihat seberapa baik guru mengelola pembelajaran pada Cycle I, diketahui bahwa kegiatan pembukaan tergolong sedang dengan skor 2,3, kegiatan inti cukup dengan skor 2,5, dan kegiatan penutup baik dengan skor 2,7. Selain itu, skor rata-rata 2,5 digunakan untuk mengklasifikasikan keseluruhan temuan observasi kemampuan guru dalam mengendalikan pembelajaran. Dari temuan tersebut, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa kemampuan guru masih jauh dari sempurna; Kami berharap dapat melihat perkembangannya di masa depan sehingga dapat mengatasi kesenjangan kriteria yang tidak diatasi pada cycle I dan kemudian diatasi pada cycle II.

Diketahui bahwa kegiatan persiapan pada Cycle II mendapat Value baik sebesar 3,7, kegiatan inti mendapat Value baik 3,5, dan kegiatan penutup mendapat Value baik 3,2. Total temuan observasi kemampuan guru dalam mengendalikan pembelajaran adalah 3,5 yang tergolong baik. Berdasarkan temuan tersebut, dapat dikatakan bahwa kemampuan guru telah berkembang sejak cycle I. Peningkatan perolehan keterampilan guru pada cycle kedua dapat dilakukan pada cycle ketiga.

Pada Cycle III diketahui bahwa kegiatan persiapan memperoleh Value 3,6 yang tergolong sangat baik; kegiatan inti memperoleh Value 3,8, juga dianggap sangat baik; serta didapatkan Value 3,8 atau sangat baik pada kegiatan penutup. Selain itu, secara rata-rata, kemampuan pengajar dalam mengelola pembelajaran siswanya mendapat Value 3,7 dari 5, yang dianggap sangat baik. Dari temuan ini, kita dapat menyimpulkan bahwa instruktur memiliki kemampuan yang sangat baik dalam bidang manajemen pembelajaran.

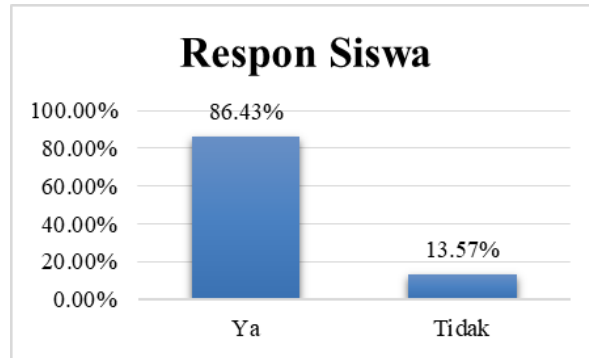


Gambar 3. Grafik Keterampilan Guru dalam mengelola Pembelajaran

Data pada grafik di atas menunjukkan bahwa kemampuan pengelolaan kelas pada guru mengalami peningkatan. Value 2,5 yang menempatkan instruktur pada kelompok sedang diberikan atas kemampuan mengelola pembelajaran pada cycle I. Pada cycle II kinerja ini semakin meningkat hingga mencapai Value 3,5 dengan kategori sangat baik. Cycle III juga mengalami peningkatan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran dengan skor 3,7 yang tergolong sangat baik. Dengan demikian kita dapat menyimpulkan bahwa kemampuan instruktur dalam mengelola pembelajaran siswanya telah berkembang dan terus berkembang.

Respon Siswa

Hasil yang diperoleh selama menggunakan paradigma pembelajaran TGT dengan menggunakan *media Question Card* sangat baik. Bagan di bawah ini memberikan gambaran yang lebih rinci tentang hasil jawaban siswa.



Gambar 4. Grafik respon Siswa

Terlihat jelas dari gambar di atas bahwa 86,43% siswa menyukai penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan penggunaan media *Question Card*. Hasilnya menunjukkan bahwa metodologi ini meningkatkan kinerja akademik siswa ketika digunakan di kelas. Dengan mempergunakan paradigma pembelajaran TGT melalui *media Question Card*, pemahaman, semangat, dan kompetensi siswa dalam mata pelajaran geografi bisa mengalami peningkatan, oleh karena itu bisa menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan akan penelitian dari Gunarta [13] di Kecamatan Petang menjelaskan bahwa pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD Gugus IV Kecamatan Petang Tahun Pelajaran 2016/2017. Sementara Chasanah [14] dalam penelitiannya di Kabupaten Jember dijelaskan bahwa ada pengaruh penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *Question Card* pada materi Tata Surya terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 1 Jember.

Hasil yang diperoleh selama menggunakan paradigma pembelajaran TGT dengan menggunakan *media Question Card* sangat baik. Persentase pada setiap cycle terus meningkat seiring dengan perbaikan guru pada setiap cycle. Perbaikan tersebut diwujudkan dalam bentuk perhatian holistik kepada siswa dengan mendorong mereka berpikir dan berinteraksi bersama serta memberikan kesatuan visi kepada seluruh siswa sehingga merasa diperhatikan. Kemudian guru menggunakan jam untuk memperhatikan dan mengatur waktu agar pembelajaran berlangsung secara sintaktis. Guru juga mengapresiasi siswa dengan memberikan hadiah kepada kelompok pemenang permainan. Ketika cycle II berlangsung dan hasil tercapai, terlihat bahwa tingkat kesempurnaan klasikal meningkat menjadi 70% dan tingkat kesempurnaan klasikal meningkat menjadi 71,43% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 dari 28 siswa.

Persentase tuntas untuk tingkat kesempurnaan klasik sebesar 85% dan untuk tingkat kesempurnaan individu sebesar 75%, sehingga diperlukan perbaikan pada cycle II agar mencapai hasil yang diharapkan. Oleh karena itu perlu dilanjutkan cycle III, perbaikan yang dilakukan berupa peningkatan frekuensi pertanyaan pada kartu Soal, guru lebih khusus dalam memberikan materi, peningkatan motivasi belajar siswa dan peningkatan harga. Setelah penerapan perbaikan terjadi peningkatan yang sangat signifikan dimana tingkat penyelesaian klasik meningkat menjadi 90% dan tingkat penyelesaian individu menjadi 92%. Hal ini dikarenakan siswa antusias menerima reward berupa hadiah sehingga termotivasi untuk memperhatikan dan mendengarkan materi guru. Berdasarkan hal tersebut pada cycle III dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan paradigma *Team Game Tournament* (TGT) yang didukung materi Kartu Soal dapat meningkatkan hasil belajar dan mencapai hasil yang diharapkan.

Faktor yang mempengaruhi kinerja guru dan siswa antara lain kurangnya persiapan guru, kesulitan dalam mengatur waktu, dan gangguan lain di luar kendali guru. Pada cycle II terjadi peningkatan kegiatan yang selaras dengan desain pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh peningkatan persiapan guru, penggunaan strategi manajemen waktu yang lebih efektif, dan kemampuan menghadapi interupsi yang tidak terduga. Pada cycle III terjadi peningkatan kegiatan yang sesuai, menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan semakin efektif dalam mendukung guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran tepat waktu sesuai yang diharapkan.

Selain itu, keterampilan guru dalam mengelola kelas semakin meningkat. Hal ini membuktikan penerapan strategi dalam penelitian berhasil meningkatkan keterampilan manajemen pembelajaran guru. Pada cycle pertama, nilai guru berada pada tingkat rata-rata, dimana guru mengelola pembelajaran dengan cukup baik tetapi masih membutuhkan peningkatan antara lain kemampuan guru untuk menjadikan pembelajaran menjadi kondusif, kemampuan guru untuk meningkatkan motivasi siswa dan memecahkan permasalahan di ruang belajar. Pada siklus berikutnya, guru menunjukkan bahwa strategi yang digunakan mempunyai pengaruh positif. Guru menerapkan strategi pengelolaan pembelajaran dengan lebih efektif dan belajar dari siklus sebelumnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keterampilan manajemen pembelajaran guru meningkat dan guru menjadi lebih berkompeten dalam pengelolaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data respon siswa dalam pembelajaran melalui paradigma Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card diperoleh hasil yang positif. Selama proses pembelajaran, siswa sangat bersemangat dan termotivasi untuk belajar. Siswa berpartisipasi dalam diskusi kelompok yang menyenangkan dan dapat merespon pertanyaan dari guru. Selama proses pembelajaran, sistem turnamen yang disiapkan guru dapat mendorong siswa untuk berkompetisi dan giat belajar. Siswa saling membantu dan belajar. Pertanyaan-pertanyaan pada kartu mendorong siswa untuk berpikir lebih kreatif dan kritis. Dengan bekerja sama, berkomunikasi dengan teman, dan menyelesaikan masalah bersama, siswa akan lebih mudah memahami materi. Siswa juga belajar menghargai perbedaan pendapat dan saling mendukung. Selain itu dalam pembelajaran ada kekurangan yang perlu diatasi dalam kegiatan pengajaran. Guru masih kesulitan dalam mengalokasikan waktu sehingga diperlukan waktu dan persiapan yang lebih lama, seperti menyusun materi pembelajaran dan permainan dengan cermat.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, kelebihan dari penerapan paradigma pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yaitu bisa membentuk rasa saling menghargai dan rasa kebersamaan antar anggota kelompok. Siswa menjadi bersemangat mengikuti pelajaran, sebab guru memberikan penghargaan untuk kelompok atau siswa terbaik. Siswa menjadi senang mengikuti pelajaran sebab ada dalam model pembelajaran ini ada kegiatan permainan berupa turnamen. Sementara kelemahannya adalah memerlukan waktu lama dalam persiapannya. Guru juga diharuskan untuk pandai dalam menentukan materi pelajaran yang cocok dan menyiapkannya secara baik sebelum diaplikasikan.

Guru sebagai ujung tombak pendidikan, seringkali dihadapkan dengan berbagai kendala selama proses pembelajaran, dari proses perencanaan, pelaksanaan, evaluasi serta refleksi. Pada penerapan paradigma Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Question Card, peneliti sebagai guru model masih mengalami beberapa kendala seperti pada saat kegiatan pembelajaran, dimana heterogenitas siswa menyulitkan guru dalam memberi perhatian pada semua siswa. Perilaku siswa yang tidak tertib membuat terganggunya proses pembelajaran di kelas. Guru disibukkan dengan kegiatan pembelajaran, sehingga memiliki waktu yang terbatas untuk melakukan evaluasi, serta guru masih kesulitan dalam menginterpretasikan hasil evaluasi. Budaya refleksi pembelajaran di sekolah masih sangat minim dilakukan, sehingga guru tidak terbiasa untuk melakukan refleksi pembelajaran secara sistematis.

Mengacu pada hasil penelitian ini dan penelitian sebelumnya, bisa didapatkan kesimpulan bahwa penerapan paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Question Card* berhasil diterapkan pada pelajaran geografi pada kelas X.

Kesimpulan

Pada model pembelajaran TGT dengan penggunaan *media Question Card*, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Anak-anak kelas X Pocut Baren terlihat adanya peningkatan hasil belajar baik secara individu maupun masyarakat. Tingkat ketuntasan individu meningkat dari 39,28% pada cycle I menjadi 71,43% pada cycle II dan 92,86% pada cycle III. Dari 50% pada cycle I menjadi 70% pada cycle II dan 90% pada cycle III, proporsi ketuntasan klasikal terus meningkat. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan paradigma pembelajaran TGT dengan penggunaan *media Question Card*.
2. Jumlah kegiatan yang dilakukan guru dan siswa terus meningkat dari cycle I ke cycle III, dari enam pada cycle pertama, sebelas pada cycle kedua, dan dua belas pada cycle ketiga.
3. Dari cycle I ke cycle III kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran siswa meningkat; khususnya dari Value sedang 2,5 pada cycle I menjadi sangat baik 3,5 pada cycle II, dan terakhir menjadi sangat baik 3,7 pada cycle III.
4. Dengan penggunaan *media Question Card*, 86,43% siswa menjawab “ya”, sedangkan 13,57% menjawab “tidak” ketika ditanya tentang penerapan model pembelajaran TGT.

Ucapan Terima kasih

Penulis menyampaikan Ucapan Terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Syiah Kuala.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Geografi Bapak Daska Azis, S.Pd., M.A.
3. Ibu Novia Zalmita, S.Pd., M.Pd dan Ibu Cut Vita rajiatul Jummi, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan saran-saran kepada penulis.
4. Bapak Dr. Mirza Desfandi, S.Pd., M.Soc.Sc dan Ibu Fitriani Yuliati, S.P, S.Pd., M.Pd selaku penguji yang juga memberikan arahan dan saran-saran kepada penulis.
5. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Woyla dan guru Geografi beserta staf-stafnya yang telah berpartisipasi dalam membantu menyukseskan penelitian ini.

Referensi

- [1] S. Arikunto, “Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan”. Jakarta: Bumi Literasi. 2012
- [2] A. Arsyad, “Media pembelajaran”. Rajawali Pers, Jakarta. 2016
- [3] U. Chasanah, “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Soal Materi Tata Surya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTsN 1 Jember”. Skripsi, Universitas Islam Negeri, Jember. 2023
- [4] M. Djajadi, “Pengantar Penelitian Tindakan Kelas”. Makassar: CV. Intaran Anti Bumi. 2019
- [5] E.F. Nurdyansyah, “Inovasi Model Pembelajaran”. Sidoarjo : Pusat Pembelajaran Nizamia. 2016
- [6] M. Fathurrohman, “Model Pembelajaran Inovatif”. Yogyakarta: Ar -Ruzz Media. 2017
- [7] I.G. Gunarta, “Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA”. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran. 1 (2): 112-120. 2018
- [8] S. Hadi, “Statistik”. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. 2008
- [9] O. Hamalik, “Kurikulum dan Pembelajaran”. Jakarta: Bumi Literasi. 2013
- [10] R. Hasanah, Ningrum, “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Air (Auditory, Intellectually , Repetition) Berbantuan Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII SMP

- Muhammadiyah Ahmad Dahlan". *Jurnal Pendidikan Ekonomi Metro UM* . 9 (1):96-103. 2021
- [11] M. Huda, "Model Pengajaran dan Pembelajaran" . Yogyakarta: Perpustakaan Pelajar. 2014
- [12] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. "Buku Pedoman Pevaluean Siswa Geografi Kelas X". Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016
- [13] N. Kholipah, Rr. Forijati, S. Bayu, "Penerapan media Kartu Pertanyaan pada Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran". *Jurnal Pinus* . 8 (1): 43-52. 2022
- [14] Kunandar. "Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru". Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2011
- [15] N. Kusumawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Bermedia Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kertosari II Kabupaten Madiun . *Jurnal Pendidikan Dasar Islam Berbasis Sains*" . 4 (1):77-87. 2019
- [16] Meutiana, "Meningkatkan Prestasi Belajar dan Motivasi Belajar Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Inkuiri pada Siswa Kelas VII 3 SMP Negeri 2 Peusangan Bireuen". *Jurnal Ilmiah Sirkuit* . 1 (1):20-28. 2015
- [17] J. Moleong , "Metode Penelitian Kualitatif" . Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2013
- [18] N. Nasution, "Strategi pembelajaran" . Medan: Perdana Penerbitan. 2017
- [19] E. Ningrum, "Penelitian tindakan kelas" . Bandung: Ombak. 2014
- [20] Nurmawati. "Evaluasi Pendidikan Islam" . Bandung: Cipta Pustaka Media. 2016
- [21] Purwanto. "Evaluasi Hasil Belajar" . Yogyakarta: Perpustakaan Pelajar. 2014
- [22] Ruswandi. "Psikologi Pendidikan Pembelajaran" . Bandung: CV Cipta Pesona Sejahtera. 2013
- [23] R.A. Sani, "Inovasi Pembelajaran". Jakarta: Bumi Literasi. 2018
- [24] W. Sanjaya, "Jenis, Metode dan Prosedur Penelitian Pendidikan" . Jakarta: Kencana Grup Media Prenanda. 2013
- [25] H. Sayfullah, "Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Inspiratif". Indramayu : CV. Adanu Abimata. 2021
- [26] N. Septantiningtyas, "PTK (Penelitian Tindakan Kelas)" . Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha. 2020
- [27] A. Shoimin, "Model Pembelajaran Inovatif pada Kurikulum 2013". Yogyakarta: Ar -Ruzz Media. 2017
- [28] Sudijono, "Pengantar Statistik Pendidikan". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2010
- [29] N. Sudjana, "Metode Statistik" . Bandung : Tarsito. 2005
- [30] Sugiyono. "Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif serta Litbang" . Bandung: Abjad. 2019
- [31] J. Suprihatiningrum, "Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi". Yogyakarta: Ar -Ruz Media. 2013
- [32] A. Suprijono, "Pembelajaran Kooperatif: Teori dan Aplikasi PAIKEM". Yogyakarta: Perpustakaan Pelajar. 2015
- [33] Suryobroto. "Proses Belajar Mengajar di Sekolah" . Jakarta: Rineka Cipta. 2009
- [34] A. Susanto, "Teori Belajar dan Belajar di Sekolah Dasar" . Jakarta: Kencana. 2013
- [35] M. Arif, Thobroni, "Belajar Dan Belajar" . Jogjakarta: Arr -Ruzz Media. 2013