

MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL DENGAN MENGUNAKAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA PESERTA DIDIK KELAS X PERHOTELAN DI SMKN 6 SEMARANG

Fitria Musannadah¹, Yovitha Yuliejantiningih², Doni Dwi Jayanto

¹Bimbingan dan Konseling, Pascasarjana PPG Prajabatan, Universitas PGRI Semarang, 50232

²SMK Negeri 6 Semarang, 50124

fitriamusannadah07@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam layanan bimbingan klasikal pada kelas X Perhotelan 4 di SMKN 6 Semarang tahun pelajaran 2023/2024. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas X Perhotelan 4 SMKN 6 Semarang yang berjumlah 36 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, *pre-test*, *post-test*, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil pada penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah mendapatkan layanan bimbingan klasikal menggunakan metode *Team Games Tournament*. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil rata-rata *pre-test* yang menunjukkan 54,86, kemudian setelah dilaksanakan siklus 1 dan diberikan *post-test* menunjukkan hasil sebesar 71,63, dan kemudian setelah diberikan siklus kedua terjadi peningkatan rata-rata kembali sebesar 79,11. Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar pada peserta didik kelas X Perhotelan 4 SMKN 6 Semarang dapat ditingkatkan melalui layanan bimbingan klasikal dengan metode *Team Games Tournament*.

Kata Kunci: Keaktifan Belajar, *Team Games Tournament*.

ABSTRACT

This research aims to increase students' learning activeness through the Team Games Tournament (TGT) method in classical guidance services in class X Hospitality 4 at SMKN 6 Semarang for the 2023/2024 academic year. The research method used in this research is quantitative research with the type of Guidance Counseling Action Research (PTBK). The sample used in this study was class X Hospitality 4 of SMKN 6 Semarang which amounted to 36 students. Data collection techniques used in this study were observation, pre-test, post-test, and Learner Worksheet (LKPD). This research was conducted in 2 cycles. The results in this study showed an increase in students' learning activeness after getting classical guidance services using the Team Games Tournament method. This can be seen from the average results of the pre-test which showed 54.86, then after implementing cycle 1 and being given a post-test showed results of 71.63, and then after being given a second cycle there was an increase in the average again of 79.11. Based on the results described above, it can be concluded that learning activeness in class X Hospitality 4 students of SMKN 6 Semarang can be improved through classical guidance services with the Team Games Tournament method.

Keywords: Learning Activeness, *Team Games Tournament*.

1. PENDAHULUAN

Bimbingan dan konseling di sekolah sangat berguna bagi siswa dalam rangka memfasilitasi dan memandirikan peserta didik dalam mencapai kemandiriannya. Peserta didik diharapkan mampu

memahami, menerima, dan bisa bertanggung jawab atas tindakannya sehingga bisa mencapai kemandiriannya. Dalam mewujudkan hal tersebut, dalam bimbingan dan konseling terdapat beberapa

layanan yang diberikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Layanan yang ada dalam bimbingan dan konseling komprehensif yaitu layanan dasar, layanan perencanaan individual, layanan responsive, dan dukungan sistem.

KEAKTIFAN BELAJAR

Menurut Sardiman (dalam Anggarini: 2021) aktifitas adalah suatu kegiatan yang memiliki sifat mental maupun fisik dengan berpikir dan berbuat sesuatu sebagai struktur yang tidak dapat dipisahkan. Menurut Nurhayati (2020) keaktifan belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan giat belajar. Kemudian menurut Hamalik (dalam Nurhayati: 2020) keaktifan belajar adalah suatu usaha keadaan atau hal peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran ataupun layanan. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar adalah suatu keadaan dimana peserta didik dapat melakukan berbagai kegiatan yang aktif baik secara fisik, mental, maupun emosional selama pembelajaran atau layanan di dalam kelas dengan memecahkan permasalahan, mengemukakan pendapat guna membantu pemahaman dirinya sendiri terkait materi yang dibahas.

Holt (dalam Anggraini: 2021) menyebutkan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik yaitu:

- a. Menarik perhatian peserta didik dan memotivasi sehingga peserta didik ikut serta aktif dalam kelas pembelajaran atau layanan.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran atau layanan.
- c. Menjelaskan kompetensi dasar yang dipelajari serta pencapaiannya.
- d. Merangsang peserta didik dengan model pembelajaran atau layanan yang asik, masalah, topik dalam konsep pembelajaran atau layanan.
- e. Memberikan petunjuk cara belajar.
- f. Menciptakan partisipasi dan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik.
- h. Mengontrol kegiatan peserta didik melalui tagihan penugasan.
- i. Memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana (dalam Nurhayati: 2020) faktor yang

mempengaruhi keaktifan belajar adalah stimulus belajar, perhatian dan motivasi, respon yang dipelajari, penguatan, pemakaian dan pemindahan. Menurut Nurhayati (2020) adapun indikator keaktifan belajar adalah mampu memecahkan masalah, mampu bekerjasama, mampu mengemukakan pendapat, mampu mengemukakan gagasan atau ide dan perhatian.

Ciri-ciri peserta didik yang aktif saat proses pembelajaran atau layanan menurut (Sahnun: 2022):

- a. Mampu mengajukan pertanyaan.
- b. Mampu menjawab pertanyaan.
- c. Mampu mengemukakan pendapat.
- d. Mampu menyelesaikan tugas kelompok.
- e. Mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok.

LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL

Dalam konsep BK perkembangan, bimbingan klasikal merupakan salah satu kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru BK dalam komponen layanan dasar. Hal ini tertuang dalam Permendikbud nomor 111 tahun 2014 tentang Bimbingan dan Konseling pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Layanan dasar dapat dikatakan sebagai bentuk penegasan paradigma baru pelayanan bimbingan dan konseling di sekolah yang berorientasi pada perkembangan (*Developmental Guidance and Counseling*) dan model bimbingan dan konseling komprehensif, upaya bimbingan dan konseling lebih mengedepankan pelayanan yang bersifat preventif dan pengembangan, menggantikan paradigma lama yang lebih berorientasi pada pendekatan kuratif-klinis, menurut Sudrajat dalam (Khoiriyatun: 2023).

Dalam POP BK tahun 2016 memuat bahwa bimbingan klasikal merupakan kegiatan layanan yang diberikan kepada sejumlah peserta didik/konseli dalam satu rombongan belajar dan dilaksanakan di kelas dalam bentuk tatap muka antara guru Bimbingan dan Konseling atau konselor dengan peserta didik atau konseli.

TEAM GAMES TOURNAMENT

Slavin (dalam Susilawati, dkk: 2022) menyebutkan bahwa TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis dengan

cara setiap perwakilan kelompok berlomba dengan anggota tim lain yang pengetahuan akademik sebelumnya setara. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dalam suatu kelompok dan meningkatkan motivasinya dalam mengembangkan aktivitas dan keinginan belajar. Menurut (Santosa: 2018) inti dari kegiatan TGT yang perlu dilakukan meliputi penyajian kelas, belajar kelompok, permainan, pertandingan atau lomba, dan pemberian penghargaan kelompok.

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda menurut Kusuma & Khairunnisa (2018).

Langkah-langkah dalam melaksanakan *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

- a. Guru BK menyampaikan materi singkat sebelum *games* dimulai.
- b. Guru BK menyiapkan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik dalam bentuk kelompok.
- c. Guru BK menyiapkan jawaban sementara dari pertanyaan yang telah disusun.
- d. Guru BK membentuk peserta didik dalam beberapa kelompok, satu kelompok dapat berisi 5-6 anggota.
- e. Setiap anggota kelompok bergantian menjawab pertanyaan sesuai dengan pemahaman masing-masing dari pertanyaan yang telah disiapkan.
- f. Setiap anggota kelompok diberikan waktu dalam menjawab pertanyaan.
- g. Kelompok yang bisa menyelesaikan seluruh pertanyaan lebih dulu mendapatkan apresiasi.
- h. Kemudian guru BK bersama peserta didik mendiskusikan jawaban dari setiap kelompok.
- i. Jika kelompok yang pertama kali mengumpulkan mendapatkan seluruh jawaban dengan benar maka ditentukan sebagai pemenang.

Fenomena yang terjadi di tempat PPL saya yaitu di SMKN 6 Semarang yaitu peserta didik kurang aktif di setiap pembelajaran atau proses layanan. Peserta didik kurang aktif dalam hal bertanya atau

menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru. Selain itu peserta didik juga terkadang tidak memperhatikan materi yang sedang diberikan guru. Dari permasalahan tersebut menjadi perhatian bagi guru khususnya guru bk untuk bisa menjadi evaluasi agar di setiap layanan peserta didik bisa aktif dalam mengikuti proses layanan. Salah satu cara untuk bisa membuat peserta didik aktif dalam mengikuti layanan di kelas yaitu guru harus menggunakan metode yang kreatif dan menyenangkan agar peserta didik lebih semangat di dalam kelas. Selain penggunaan games juga bisa diterapkan di kelas untuk peserta didik dalam proses layanan. Games ini bertujuan agar peserta didik bisa lebih semangat dan mendapatkan model pembelajaran yang menyenangkan. Dari permasalahan peserta didik di SMKN 6 Semarang tentang kurangnya keaktifan, maka saya sebagai peneliti mengambil judul penelitian “Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Dengan Menggunakan Metode *Team Games Tournament* Pada Peserta Didik Kelas X Perhotelan Di SMKN 6 Semarang”

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK). Dimana guru Bimbingan dan Konseling mengkaji kegiatan yang berlangsung di kelas atau di lokasi dengan tujuan meningkatkan kualitas layanan konseling agar tujuan layanan dapat tercapai secara optimal (Budiono: 2021)

Tindakan yang diberikan kepada peserta didik berupa layanan bimbingan klasikal dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Proses yang dilakukan dalam setiap siklusnya terdapat tahap perencanaan, tindakan, tahap observasi/pengamatan, dan refleksi. Bimbingan klasikal diberikan dengan menerapkan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan subjek penelitian yaitu kelas X Perhotelan 4 di SMKN 6 Semarang yang berjumlah 36 peserta didik.

Teknik pengumpulan data menggunakan skala psikologis keaktifan belajar yang digunakan untuk *pre-test* maupun *post-test* dan juga observasi menggunakan evaluasi proses selama

layanan bimbingan klasikal berlangsung. Teknik analisis data untuk mengetahui sejauh mana kegiatan mempengaruhi variabel masalah. Alat statistik mencakup rata-rata dan persentase. Rumus rata-rata yang digunakan adalah:

$$M = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

M : Mean

f : Frekuensi peserta didik dalam suatu kategori

x : Nilai

N : Jumlah peserta didik secara keseluruhan

Kemudian untuk menentukan persentasi dalam setiap indikator peneliti menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase yang akan dicari

F : Jumlah peserta didik dalam setiap indikator

N : Jumlah seluruh peserta didik

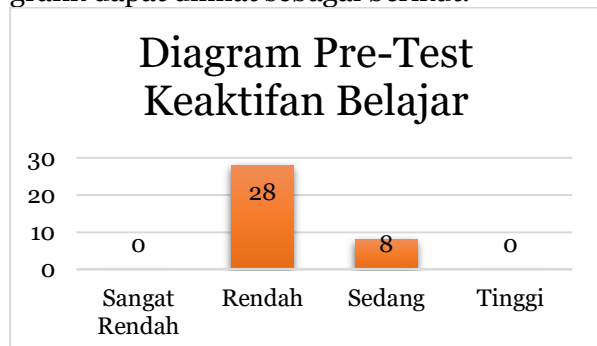
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan siklus 1 peserta didik diberikan skala pra siklus atau pre-test. Dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1: *Pre-Test* Keaktifan Belajar

| Interval Skor | Frekuensi | N | Kategori |
|---------------|-----------|------|---------------|
| 78-96 | 0 | 0% | Tinggi |
| 60-77 | 8 | 22% | Sedang |
| 42-59 | 28 | 78% | Rendah |
| 24-41 | 0 | 0% | Sangat Rendah |
| Jumlah | 36 | 100% | |

Kemudian apabila dijabarkan kedalam grafik dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Hasil Pre-test Skala Keaktifan Belajar **Siklus 1**

Perencanaan Siklus 1

Pada tahap perencanaan yang dilaksanakan meliputi, penyusunan RPL bimbingan klasikal dengan materi emosi dengan teknik *Team Games Tournament* (TGT). Kemudian peneliti menyiapkan bahan materi layanan, media layanan dan lembar pengamatan serta menyiapkan skala keaktifan belajar yang harus diisi oleh peserta didik pada siklus 1.

Pelaksanaan Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 6 September 2023 dengan alokasi waktu 2 JP atau 2x45 menit. Pada siklus 1 peneliti menggunakan layanan bimbingan klasikal. Materi yang diberikan pada siklus 1 yaitu emosi positif dengan teknik TGT. Proses pelaksanaan layanan klasikal pada siklus 1 dilakukan melalui 3 tahap, yaitu: pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap inti jumlah peserta didik yaitu 36 dibagi menjadi 6 kelompok setiap 1 kelompok harus menyelesaikan soal-soal yang telah diberikan. peserta didik diberikan kebebasan dalam menentukan strategi dalam menjawab soal. Setiap peserta didik diberikan waktu 30 detik untuk menjawab soal. Apabila soal belum terjawab dilanjutkan oleh anggota kelompok giliran berikutnya.

Pengamatan Siklus 1

Pada siklus 1 peneliti melakukan 1 kali pertemuan, pada siklus ini terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan layanan karena metode TGT baru pertama kali mereka dapatkan di kelas. Dimulai dari kegiatan mendengarkan seluruh peserta didik mendengarkan penjelasan terkait materi yang disampaikan oleh peneliti, kemudian dalam kegiatan lisan seluruh peserta didik terlibat berdiskusi dalam mengatur strategi dalam menjawab soal, dilanjutkan dengan kegiatan visual peserta didik harus membaca secara cermat soal yang diberikan, dan terakhir kegiatan menulis seluruh peserta didik mampu menuliskan dari jawaban yang tepat atas soal yang diberikan.

Refleksi Siklus 1

Secara keseluruhan kegiatan layanan bimbingan klasikal yang telah dilaksanakan pada siklus 1, kegiatan berjalan dengan lancar dan peserta didik cukup antusias

dalam mengikuti kegiatan layanan. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat tantangan, hambatan dan kendala yang dihadapi. Tantangan yang dihadapi pada pelaksanaan siklus 1 diantaranya pada saat peneliti membahas dan memberikan penguatan atas jawaban yang telah dituliskan oleh setiap kelompok, masih terdapat peserta didik yang tidak mendengarkan, karena merasa tugasnya telah selesai setelah menjawab soal-soal yang diberikan.

Hasil post-test yang dilakukan setelah siklus 1 dapat dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 2: Tingkat Keaktifan Belajar Post-Test 1

| Interval Skor | Frekuensi | N | Kategori |
|---------------|-----------|------|---------------|
| 78-96 | 8 | 22% | Tinggi |
| 60-77 | 23 | 64% | Sedang |
| 42-59 | 5 | 14% | Rendah |
| 24-41 | 0 | 0% | Sangat Rendah |
| Jumlah | 36 | 100% | |

Atau dalam grafik bisa dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 2: Post-Test 1 Skala Keaktifan Belajar

Siklus 2

Perencanaan Siklus 2

Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada saat tahap perencanaan siklus 2 meliputi penyusunan RPL bimbingan klasikal dengan materi layanan mengenai *bullying* masih dengan teknik yang sama yaitu TGT. Setelah menyusun RPL, kemudian peneliti menyiapkan media serta soal-soal yang akan digunakan untuk layanan bimbingan klasikal, dan skala keaktifan belajar untuk diisi oleh peserta didik pada akhir siklus II.

Pelaksanaan Siklus 2

Pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan pada hari Rabu, 13 September 2023 dengan alokasi waktu 2 JP atau 2x45 menit. Pada siklus 2 kembali menggunakan layanan bimbingan klasikal. Materi yang diberikan pada siklus 2 yaitu *bullying* dengan teknik TGT. Proses pelaksanaan layanan klasikal pada siklus 1 dilakukan melalui 3 tahap, yaitu: pendahuluan, inti, dan penutup. Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peserta didik setelah membentuk kelompok adalah sama dengan siklus 1, yaitu menjawab soal-soal dengan setiap peserta didik diberikan waktu 30 detik. Kemudian kelompok yang berhasil selesai terlebih dahulu dengan jawaban yang benar akan diberikan apresiasi. Selama membahas jawaban-jawaban tersebut juga diberikan penguatan-penguatan terkait materi *bullying*.

Pengamatan Siklus 2

Pada pertemuan di siklus 2, peserta didik lebih aktif dan antusias dalam melaksanakan kegiatan layanan. Sebagian besar peserta didik memperhatikan sejak pertanyaan pemantik diberikan oleh peneliti, kemudian peserta didikpun bergantian dalam menanggapi pertanyaan tersebut. Pada siklus 2 peserta didik yang mulai memahami alur dan tahapan teknik TGT mampu mengatur strategi lebih baik agar dapat menjadi pemenang.

Peserta didik juga sudah mampu untuk berdiskusi dalam memecahkan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dan mampu menuliskannya dalam sebuah jawaban di kertas yang telah disediakan oleh peneliti. Keaktifan belajar peserta didik semakin terlihat pada siklus 2 baik itu dalam kegiatan mendengarkan, kegiatan lisan, kegiatan visual, dan kegiatan menulis.

Refleksi Siklus 2

Secara keseluruhan kegiatan dalam siklus 2 berjalan dengan lancar dan sudah menunjukkan adanya peningkatan dari segi keaktifan belajar peserta didik. Belajar dari siklus 1, pada siklus 2 peneliti mencoba untuk menentukan strategi yang berbeda yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam menjawab pertanyaan sehingga peserta didik tidak merasa bosan.

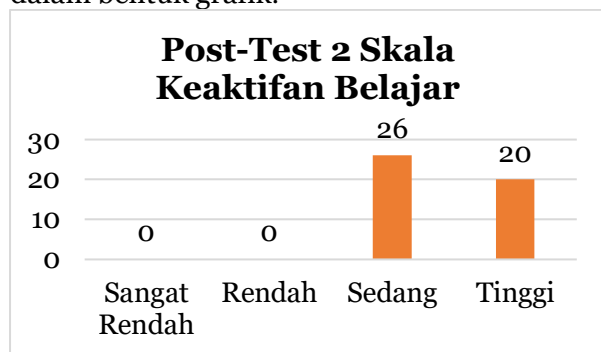
Berdasarkan data hasil *post-test* pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan terkait skor perolehan nilai skala keaktifan

belajar peserta didik. Adapun distribusi data hasil perolehan skala keaktifan belajar peserta didik sebagaimana dijabarkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3: Tingkat Keaktifan Belajar Post-Test

| Interval Skor | Frekuensi | N | Kategori |
|---------------|-----------|------|---------------|
| 78-96 | 20 | 56% | Tinggi |
| 60-77 | 16 | 44% | Sedang |
| 42-59 | 0 | 0% | Rendah |
| 24-41 | 0 | 0% | Sangat Rendah |
| Jumlah | 36 | 100% | |

Berikut adalah sajian data *post-test* yang telah dilakukan pada siklus 2 dalam bentuk grafik.



Gambar 3: Post-Test Skala Keaktifan Belajar

Siklus ini merupakan penutup dari Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling yang peneliti lakukan. Sajian data yang menunjukkan adanya peningkatan dari pra-siklus, siklus 1 sampai ke siklus 2 dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4: Tingkat Keaktifan Belajar Pada Pre-Test, Post-Test 1, Post-Test 2

| Interval Skor | Kategori | Pra-Siklus | | Siklus 1 | | Siklus 2 | |
|---------------|---------------|------------|------|----------|------|----------|------|
| | | N | P | N | P | N | P |
| 78-96 | Tinggi | 0 | 0% | 8 | 22% | 20 | 56% |
| 60-77 | Sedang | 8 | 22% | 23 | 64% | 16 | 44% |
| 42-59 | Rendah | 2 | 78% | 5 | 14% | 0 | 0% |
| 24-41 | Sangat Rendah | 0 | 0% | 0 | 0% | 0 | 0% |
| Jumlah | | 3 | 100% | 36 | 100% | 36 | 100% |

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar pada peserta didik kelas X Perhotelan 4 SMKN 6 Semarang. Adapun secara jelas dapat digambarkan pada grafik berikut ini;



Gambar 4: Grafik Skala Keaktifan Belajar Antar Siklus.

Berdasarkan deskripsi data tingkat keaktifan belajar sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik *Team Games Tournament* (TGT), didapatkan hasil secara keseluruhan pada tingkat keaktifan belajar peserta didik meningkat dibandingkan ketika peserta didik belum mendapatkan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik TGT. Hal ini tampak dari sebaran data tingkat keaktifan belajar setelah pelaksanaan tindakan pada peserta didik yang berpusat pada kategori sedang dan tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik telah memiliki tingkat keaktifan belajar yang bagus. Peserta didik yang telah memiliki tingkat keaktifan belajar yang bagus memiliki ciri-ciri yaitu terlibat dalam kegiatan visual, kegiatan lisan, kegiatan mendengarkan dan kegiatan menulis ketika proses layanan klasikal berlangsung.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian peningkatan indikator keaktifan belajar menunjukkan bahwa indikator keaktifan belajar dengan kategori tinggi meningkat pada siklus 1 dari jumlah 0% menjadi 56%, kemudian kategori sedang 22% meningkat menjadi 44%, selanjutnya kategori rendah dari 78% menurun menjadi 0%.

Berdasarkan deskripsi data tersebut maka didapatkan hasil bahwa secara keseluruhan peserta didik yang mendapatkan bimbingan klasikal dengan teknik *Team Games Tournament* memiliki tingkat keaktifan belajar yang berada sedang dan tinggi. Peserta didik yang memiliki tingkat keaktifan belajar yang tinggi artinya telah memiliki keaktifan belajar yang bagus. Peserta didik dengan kategori sedang berarti tingkat keaktifan belajar masih belum terlalu bagus, hanya baru beberapa indikator dari aspek keaktifan belajar yang dicapai sudah optimal.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis

pada penelitian ini, diperoleh hasil bahwa bimbingan klasikal menggunakan metode *Team Games Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Hasil tersebut tampak dari perbandingan peningkatan rata-rata dari hasil *pre-test* ke siklus I kemudian siklus II. Dengan demikian, dari peningkatan presentase pada hasil *post-test* menunjukkan bahwa bimbingan klasikal dengan teknik *Team Games Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keaktifan belajar.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu proses penerbitan artikel. Khususnya kepada guru pamong Bapak Doni Dwi Jayanto, S.Pd., Gr. Yang telah banyak membimbing dan memberi evaluasi selama pelaksanaan kegiatan PTBK. Kemudian kepada Dosen Pembimbing Lapangan Ibu Dr. Yovitha Yuliejatiningsih, M.Pd. yang selalu memberikan bimbingannya selama pelaksanaan PTBK.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Putri Dewi. 2021. Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Volume 9, Nomor 2.
- Budiono, S. 2021. Konseling Kreatif Dan Inovasi Dalam Penelitian Tindakan Bidang Bimbingan Dan Konseling. *Action: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*. Vol 1. No 1.
- Khoiriyatun, Siti. 2023. Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Mengikuti Layanan Bimbingan Dan Konseling Dengan Media Telegram. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*. Vol. 3 No. 2 Mei 2023.
- Kusuma, Arie Purwa. Khoirunnisa, Ayunitis. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match dan Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar.

Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika. Vol. 2, No. 1. DOI: <https://doi.org/10.25217/numerical.v2i1.186>

- Nurhayati, 2020. Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 7 No. 3. doi: <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Sahnun. 2022. Meningkatkan Keaktifan Siswa dengan Teknik Diskusi dalam Bimbingan Klasikal di Kelas IX-2 SMP Negeri 1 Praya Tahun Pelajaran 2017/2018. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*. Vol. 7. No. 1.
- Santosa, Donald Samuel Slamet. 2018. Manfaat Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ecodunamika*. Vol. 1, No. 3
- Susilawati, Elis. Putri, Syaimah Kusnari. Syamsiyah, Nur. 2022. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* Pada Materi Teks Prosedur Di Kelas X Sman 6 Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 12 Nomor 2. <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v12i2.42777>