

PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA DENGAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERMEDIA KARTU DOMINO DI SMA

Dwi Jeliati¹, Muhajir², Sri Wuryaningsih³

^{1,2}Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

³Bahasa Indonesia, SMA Negeri 11 Semarang

*dwijeliyati@gmail.com

ABSTRAK

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan salah satu tanda bahwa kegiatan pembelajaran itu berhasil. Namun, masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dilakukanlah penelitian peningkatan keaktifan peserta didik ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan model *team games tournament* (TGT) bermedia kartu domino dalam materi unsur pembangun puisi untuk meningkatkan keaktifan pada kelas X SMA Negeri 11 Semarang. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan teknik observasi dan angket. Hasil analisis data menunjukkan adanya korelasi positif pembelajaran materi unsur pembangun puisi dengan model *team games tournament* (TGT). Hasil analisis data menunjukkan terdapat peningkatan keaktifan yang awalnya siklus 1 \leq 80% mengalami peningkatan pada siklus II mencapai \geq 80%. Melalui pembelajaran dengan model TGT bermedia kartu domino mampu mendukung untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Keaktifan, *team games tournament* (TGT), kartu domino, Puisi

ABSTRACT

Students' activeness in the learning process is one sign that the learning activity was successful. However, there are still many students who are less active in teaching and learning activities, so research is being carried out to increase the activity of these students. This research aims to find out how learning is implemented using the team games tournament (TGT) model using domino cards in poetry building elements to increase activity in class X SMA Negeri 11 Semarang. The method used is classroom action research using observation and questionnaire techniques. The results of data analysis show that there is a positive correlation between learning poetry building blocks and the team games tournament (TGT) model. The results of data analysis showed that there was an increase in activity, initially in cycle 1 \leq 80%, which experienced an increase in cycle II reaching \geq 80%. Through learning using the TGT model using domino cards, it is able to support increasing student activity in learning activities.

Keywords: Activity, *team games tournament* (TGT), domino cards, Poetry

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu landasan terpenting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan dapat memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik melalui proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Menurut Oemar dalam Riana (2019: 1) sekolah merupakan lembaga pendidikan formal dengan berbagai lingkungan terencana. Lingkungan pendidikan yang dimaksud adalah lingkungan yang mengajarkan peserta didik untuk beradaptasi sebaik-baiknya terhadap lingkungan dimana peserta didik berada. Selain itu, lingkungan pendidikan juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman dunia nyata.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas, guru berperan sebagai fasilitator. Guru menjadi fasilitator sebagai pendidik, pembimbing, dan pengarah yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik. Dapat dikatakan bahwa guru harus mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang kondusif dan meningkatkan perhatian serta minat belajar peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang berhasil terjadi bila setidaknya sebagian besar dari peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Terlibat aktif berarti tidak hanya aktif secara fisik tetapi juga aktif secara mental dan sosial (Mulyasa dalam Parhusip, dkk 2023:294). Keaktifan tersebut dapat ditunjukkan dengan peserta didik yang antusias, percaya diri, dan berinteraksi dengan baik. Keaktifan belajar tentu saja memberikan manfaat pada peserta didik. Manfaat yang diperoleh peserta didik ketika aktif belajar antara lain dapat lebih mudah mengingat dan memahami konten, berinteraksi dengan teman sebaya dan guru, serta meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati, memiliki pengalaman belajar secara langsung, memberi mereka kesempatan untuk berpikir kritis dan belajar sesuatu tentang kehidupan sosial.

Meskipun keaktifan memberikan berbagai manfaat untuk peserta didik, tetapi masih banyak dijumpai peserta didik yang pasif dalam proses kegiatan pembelajaran. Sering kali terlihat peserta didik yang pasif yaitu tidak berani menjawab dan bertanya kepada guru ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, masih sedikit peserta didik yang berani menjawab atau bertanya kepada guru tanpa bersusah payah menentukan atau memanggil nama peserta didik yang ada di ruang kelas.

Terdapat model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah peserta didik yang pasif dan meningkatkan peran aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, yaitu model pembelajaran team games tournament (TGT). Menurut Asma (2006:50) TGT merupakan model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik dan kuis, dimana peserta didik dan timnya bersaing dengan tim lain. Pembelajaran ini memungkinkan peserta didik berinteraksi satu sama lain melalui diskusi dan kompetisi. Pembelajaran TGT memiliki beberapa tahapan. Tahap pertama, peserta didik memperoleh materi dan dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen. Tahap kedua, peserta didik diberikan kesempatan berdiskusi untuk berkompetensi dalam sebuah turnamen. Turnamen diadakan dalam suasana permainan sehingga lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran TGT membuat peserta didik mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi dan berbagai pengetahuan yang dimiliki kepada rekan timnya. Guru berkeliling untuk memantau diskusi dan membimbing peserta didik.

Berdasarkan model pembelajaran TGT itu, peneliti memilih kartu domino sebagai media yang digunakan untuk turnamen. Kartu domino yang biasanya digunakan sebagai permainan dapat dimodifikasi menjadi alat bantu belajar. Media kartu domino adalah media sederhana yang dapat digunakan dalam pembelajaran TGT. Kartu domino dapat membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran kartu domino merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu domino namun berisi pertanyaan dan jawaban terkait materi yang diajarkan.

Menurut Sundayana dalam Putri (2021:15) mendefinisikan penggunaan kartu domino dilakukan oleh 2–4 orang. Kartu domino Bahasa Indonesia ini berisi berbagai soal dan jawaban dengan membagi kartu menjadi dua bagian yang sama. Kartu domino dibagi

menjadi dua bagian yang sama, satu sisi berisi soal dan satu sisi berisi jawaban untuk kartu yang lain.

Pada penelitian ini, peneliti menyiapkan kartu domino yang berisi pertanyaan dan jawaban seputar materi unsur pembangun puisi. Unsur pembangun puisi merupakan salah satu materi yang terdapat pada bab materi puisi. Materi tersebut diajarkan pada peserta didik kelas X tingkat SMA/SMK dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan observasi pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X SMA Negeri 11 Semarang masih ditemukan peserta didik yang masih kurang percaya diri dalam belajar, tidak berani menjawab pertanyaan karena takut salah, dan tidak bertanya kepada guru. Tidak hanya itu, saat guru memberikan pertanyaan sangat sedikit peserta didik yang secara sukarela menjawab.

Berdasarkan pendahuluan yang sudah diuraikan maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino dalam materi unsur pembangun puisi untuk meningkatkan keaktifan pada kelas X SMA Negeri 11 Semarang?

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino dalam materi unsur pembangun puisi untuk meningkatkan keaktifan pada kelas X SMA Negeri 11 Semarang.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki kualitas proses belajar mengajar di kelas. Model PTK yang diterapkan oleh Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) Perencanaan (planning), (2) Pelaksanaan tindakan (acting), (3) Pengamatan (observing), dan (4) Refleksi (reflecting). PTK ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Apabila hasil yang diperoleh pada siklus I belum mencapai hasil yang diharapkan, maka tahapan dari penelitian ini dapat dilakukan kembali. Apabila pada siklus I ditemukan kegagalan maupun kekurangan, maka kegagalan maupun kekurangan tersebut dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Data penelitian ini diperoleh dari metode observasi dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan saat pembelajaran langsung di kelas dibantu oleh guru pamong sebagai observer. Selain itu, teknik pengumpulan data juga menggunakan dokumentasi. Dokumentasi adalah cara untuk memperoleh data dalam bentuk tertulis atau gambar yang dapat digunakan sebagai bukti keterangan suatu kegiatan. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh berupa hasil observasi keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa yang telah dirancang. Pada pengolahan data penelitian ini menggunakan rumus menurut Kunandar (2013) sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kriteria pengujian:

80% - 100%	= Baik
60% - 79%	= Cukup
< 60%	= Kurang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memerlukan dua siklus pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dengan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino dalam materi unsur pembangun puisi pada kelas X-1 SMA Negeri 11 Semarang.

Siklus I

Adapun hasil pengamatan keaktifan belajar siswa dengan penerapan model team games tournament (TGT) bermedia kartu domino pada siklus I melalui lembar observasi terkait dengan indikator keaktifan belajar sesuai dengan perencanaan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Keaktifan belajar Siswa Pada Siklus I

No.	Subjek	Siklus I	Kategori
1.	S1	62	Cukup
2.	S2	86	Baik
3.	S3	63	Cukup
4.	S4	86	Baik
5.	S5	53	Kurang
6.	S6	58	Kurang
7.	S7	51	Kurang
8.	S8	79	Cukup
9.	S9	55	Kurang
10.	S10	60	Kurang
11.	S11	56	Kurang
12.	S12	59	Kurang
13.	S13	57	Kurang
14.	S14	57	Kurang
15.	S15	56	Kurang
16.	S16	79	Cukup
17.	S17	55	Kurang
18.	S18	79	Cukup
19.	S19	56	Kurang
20.	S20	92	Baik
21.	S21	53	Kurang
22.	S22	66	Cukup
23.	S23	60	Kurang
24.	S24	52	Kurang
25.	S25	61	Cukup
26.	S26	58	Kurang
27.	S27	84	Baik
28.	S28	79	Cukup
29.	S29	64	Cukup
30.	S30	60	Kurang
31.	S31	69	Cukup
32.	S32	60	Kurang
33.	S33	64	Cukup
34.	S34	60	Kurang
35.	S35	57	Kurang
36.	S36	60	Kurang
Jumlah		2306	
Rata-Rata			Cukup

Berdasarkan Tabel 1 hasil keseluruhan observasi keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model team games tournament (TGT) bermedia kartu domino pada siklus I di atas diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus I

Keaktifan Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
Aktif	4	11,10%
Cukup Aktif	11	30,60%
Kurang Aktif	21	58,30%

Berdasarkan Tabel 2 hasil keaktifan belajar secara keseluruhan pada siklus I terlihat bahwa hanya 4 (empat) orang siswa yang baru aktif (11,10%), 11 (sebelas) orang siswa yang cukup aktif (25,00%), dan 21 (dua puluh satu) orang siswa yang kurang aktif (58,30%). Dengan rata-rata persentase keaktifan belajar sebesar 64,06% dengan kategori cukup. Jadi dapat dikatakan bahwa penerapan *model teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino pada pembelajaran Bahasa Indonesia di siklus I masih kurang berhasil, karena tidak sesuai dengan hasil intervensi tindakan yang diharapkan yaitu siswa yang aktif harus dalam kategori baik atau aktif dengan lebih besar atau sama dengan 80% dari jumlah siswa di kelas. Maka dari itu peneliti memandang perlu untuk melanjutkan ke pelaksanaan siklus II.

Tabel 3. Refleksi Tindakan Pembelajaran Pada Siklus I

Permasalahan	Rencana Perbaikan
Suasana kurang kondusif saat menatur posisi kelompok.	Sebelum pembelajaran dimulai peserta didik harus sudah duduk sesuai dengan kelompoknya.
Masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam kerja kelompoknya karena mengandalkan teman yang lain.	Memperhatikan jalannya kerja kelompok sehingga terlihat siapa yang aktif dan yang pasif di dalam kelompoknya mendapatkan nilai tambahan.
Masih terdapat peserta didik yang kurang percaya diri untuk bertanya dan mengajukan pendapat karena takut salah.	Memberikan motivasi bahwa jawaban yang salah merupakan hal yang wajar karena kita masih belajar dan dari kesalahan tersebut kita dapat belajar.
Guru terlihat kurang tegas karena masih ada beberapa siswa yang jalan-jalan di dalam kelas.	Guru saat berdiri di depan atau saat berkeliling ke setiap kelompok dapat menegur peserta didik yang berjalan-jalan tidak membantu timnya.
Guru belum menetapkan durasi waktu penyampaian materi dan durasi permainan kartu domino.	Menyusun alokasi waktu serinci mungkin.

Siklus II

Pada siklus I keaktifan belajar siswa tidak sesuai dengan hasil intervensi tindakan yang diharapkan. Oleh karena itu peneliti melakukan kegiatan siklus II, berikut hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus II

Tabel 4. Hasil Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus II

No.	Subjek	Siklus II	Kategori
1.	S1	84	Baik
2.	S2	84	Baik
3.	S3	81	Baik
4.	S4	89	Baik
5.	S5	87	Baik
6.	S6	84	Baik
7.	S7	85	Baik
8.	S8	86	Baik
9.	S9	89	Baik
10.	S10	86	Baik
11.	S11	69	Cukup
12.	S12	85	Baik
13.	S13	83	Baik
14.	S14	83	Baik
15.	S15	88	Baik
16.	S16	89	Baik
17.	S17	82	Baik
18.	S18	84	Baik
19.	S19	84	Baik
20.	S20	97	Baik
21.	S21	83	Baik
22.	S22	86	Baik
23.	S23	75	Cukup
24.	S24	83	Baik
25.	S25	82	Baik
26.	S26	83	Baik
27.	S27	88	Baik
28.	S28	81	Baik
29.	S29	82	Baik
30.	S30	82	Baik
31.	S31	88	Baik
32.	S32	75	Cukup
33.	S33	82	Baik

No.	Subjek	Siklus II	Kategori
34.	S34	74	Cukup
35.	S35	81	Baik
36.	S36	75	Cukup
Jumlah		2999	
Rata-Rata			Baik

Berdasarkan Tabel 4 hasil keseluruhan observasi keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model team games tournament (TGT) bermedia kartu domino pada siklus II di atas diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Keaktifan Belajar Siswa pada Siklus II

Keaktifan Belajar Siswa	Frekuensi	Persentase
Aktif	31	86,10%
Cukup Aktif	5	13,90%
Kurang Aktif	0	0,00%

Berdasarkan Tabel 5 hasil keaktifan belajar secara keseluruhan pada siklus II terlihat bahwa 31 (tiga satu) orang siswa yang aktif (86,10%), dan 5 (lima) orang siswa yang cukup aktif (13,90%). Dengan hasil rata-rata persentase sebesar 83,31% dalam kategori baik. Jadi dapat dikatakan bahwa penerapan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino pada pembelajaran Bahasa Indonesia di siklus II sudah dikatakan berhasil, karena sesuai dengan hasil intervensi tindakan yang diharapkan yaitu siswa yang aktif harus dalam kategori baik atau aktif dengan lebih besar atau sama dengan 80% dari jumlah siswa di kelas. Pada siklus II siswa yang aktif dan dalam kategori baik ada 31 (tiga satu) orang siswa dengan persentase sebesar 86,10%.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas X-1 SMA Negeri 11 Semarang dengan menggunakan model teams games tournament (TGT) bermedia kartu domino dapat dilihat adanya perbedaan hasil keaktifan belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata persentase keaktifan siswa yang mengalami peningkatan yang semula pada siklus I terdapat siswa yang aktif atau dalam kategori baik hanya 4 (empat) orang siswa yang baru aktif (11,10%), 11 (sebelas) orang siswa yang cukup aktif (25,00%), dan 21 (dua puluh satu) orang siswa yang kurang aktif (58,30%). Dengan rata-rata persentase keaktifan belajar sebesar 64,06% dengan kategori cukup. Pada siklus II keaktifan belajar siswa meningkat dengan terdapatnya siswa yang aktif sebesar bahwa 31 (tiga satu) orang siswa yang aktif (86,10%), dan 5 (lima) orang siswa yang cukup aktif (13,90%). Dengan hasil rata-rata persentase sebesar 83,31% dalam kategori baik.

Pada awal pertemuan guru menjelaskan materi pembelajaran dan langkah-langkah dalam melaksanakan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino, pada awal pembelajaran siswa mengalami kesulitan dalam melaksanakan *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino, hal ini terjadi karena adanya perubahan kondisi belajar di dalam ruang kelas yang berbeda dengan suasana belajar siswa biasanya. Pada saat proses pembentukan kelompok terlihat saling pilih-pilih dalam menentukan anggota sehingga suasana menjadi ricuh. Pada saat proses kerja kelompok pun terlihat siswa yang pintar mendominasi kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa yang sudah selesai mengerjakan tugas yang diberikan selalu mengganggu temannya yang belum selesai. Siswa yang aktif bercanda di kelas mengambil kesempatan untuk bercanda dengan teman sekelompoknya, sehingga suasana belajar pada siklus I terkesan gaduh dan ribut. Jumlah siswa yang mendapatkan hasil keaktifan belajar yang baik hanya 4 (empat) orang siswa yang baru aktif

(11,10%), 11 (sebelas) orang siswa yang cukup aktif (25,00%), dan 21 (dua puluh satu) orang siswa yang kurang aktif (58,30%).

Masih banyaknya hasil keaktifan siswa yang tidak sesuai dengan hasil intervensi tindakan yang diharapkan yaitu siswa yang aktif harus dalam kategori baik atau aktif dengan lebih besar atau sama dengan 80% pada siklus I ini, disebabkan siswa masih malu-malu atau belum berani dan belum terbiasa dengan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino. Selama ini siswa belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan metode ceramah dan pengolaan kelas yang monoton serta belum terbiasa menggunakan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino yang disebabkan kelas yang sempit.

Selanjutnya, kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino yang dilakukan oleh guru dan siswa, serta dilakukannya observasi kegiatan pembelajaran dan observasi keaktifan belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi, siswa terlihat lebih aktif dan merasa senang karena merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran. Sebelumnya siswa tergolong pasif dan terlihat bosan dalam kegiatan pembelajaran, meskipun ada beberapa siswa terlihat aktif bertanya dan menanggapi pertanyaan guru.

Pembelajaran dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino menjadi lebih aktif. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H (2022) bahwa dengan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) membuat semua peserta didik ikut aktif dan memiliki peran penting dalam kelompoknya, menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya, peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dan membantu peserta didik untuk bersosialisasi dan mengembangkan kemampuan berbicara. Selain itu, menurut Aprianingsih, V (2013) bahwa penggunaan kartu domino dalam proses pembelajaran sangat efektif dikarenakan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dalam permainan tentu memiliki aturan yang wajib dipatuhi oleh para pemain serta ada yang menang dan ada yang kalah. Hal tersebut dapat menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan mengasyikkan untuk para peserta didik karena terdapat rasa untuk bersaing dengan tim lain.

Setelah melakukan tindakan siklus I dan hasilnya masih kurang sesuai dengan hasil intervensi tindakan yang diharapkan, maka peneliti melanjutkan tindakan pada siklus II. Maka pada siklus II guru lebih aktif dalam menguasai kelas dan mampu menarik perhatian siswa dan pada siklus II ini keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia meningkat. Siswa yang aktif sebesar 31 (tiga puluh satu) orang siswa yang aktif (86,10%), dan 5 (lima) orang siswa yang cukup aktif (13,90%). Hasil persentase rata-rata keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siklus II ini sebesar 83,31% dengan dikategorikan baik.

Berdasarkan data-data hasil pengamatan menunjukan bahwa penerapan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Jadi dapat dikatakan bahwa penerapan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino pada pembelajaran Bahasa Indonesia di siklus II sudah dikatakan berhasil, karena sesuai dengan hasil intervensi tindakan yang diharapkan yaitu siswa yang aktif harus dalam kategori baik atau aktif dengan lebih besar atau sama dengan 80% dari jumlah siswa di kelas.

Menurut Fitriani, A. N (2023) keunggulan yang diperoleh dari model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan kartu domino yaitu peserta didik lebih bersemangat dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran, siswa dapat bertanggung jawab dan menerima perbedaan yang datang dengan sekelompok teman, pembelajaran keaktifan siswa ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan kartu domino.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, menunjukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino memberikan peluang besar kepada siswa untuk berperan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pernyataan yang disampaikan oleh Sani, Z. M.,

Sudarmin, S., & Nurhayati, S (2015) bahwa Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dalam hal pemecahan masalah dan diskusi antara guru dengan siswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap data hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *teams games tournament* (TGT) bermedia kartu domino pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur pembangun puisi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X-1 SMA Negeri 11 Semarang. Hal ini dapat terlihat dari keaktifan siswa yang mengalami peningkatan yang semula pada siklus I terdapat siswa yang aktif atau dalam kategori baik hanya 4 (empat) orang siswa (11,10%), 11 (sebelas) orang siswa yang cukup aktif (25,00%), dan 21 (dua puluh satu) orang siswa yang kurang aktif (58,30%). Dengan rata-rata persentase keaktifan belajar sebesar 64,06%. Pada siklus II keaktifan belajar siswa meningkat dengan terdapatnya siswa yang aktif sebesar 31 (tiga satu) orang siswa (86,10%), dan 5 (lima) orang siswa yang cukup aktif (13,90%). Hasil persentase rata-rata keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PKn pada siklus II ini sebesar 83,31% dengan dikategorikan baik. Dari hasil yang didapat terlihat perbedaan dan peningkatan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model *team games tournament* (TGT) bermedia kartu domino.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianingsih, V. (2013). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta : Rajawali Pres.
- Asma, Nur. 2006. Model Pembelajaran Kooperatif. Jakarta: Depdiknas.
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. 2022. Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif: suatu pendekatan teoretis psikologis. ed.rev. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fitriani, A. N. 2023. Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Ma'arif Patihan Wetan. IAIN Ponorogo.
- Indriana, D. (2011). Ragam alat bantu media pengajaran. Yogyakarta: DIVA press.
- Marno dan M. Idris. 2010. Strategi dan Metode Pengajaran. Yogyakarta: AR Ruzz Media.
- Martinis, Yamin. 2007. Kiat Membelajarkan Siswa. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Putri, Viona Astuti. 2021. "Pengembangan Media Kartu Domino Matematika Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point untuk Meningkatkan Penguasaan Fakta Dasar Perkalian pada Siswa Kelas III SD Islam As-Shofa Pekanbaru". Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Sani, Z. M., Sudarmin, S., & Nurhayati, S. (2015). Pembelajaran team game tournament berbantuan media number card untuk meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Scientia Indonesia*, 1(1), 56–66. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jsi.v1i1.7942>
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Slavin, Robert. 2005. Kooperatif Learning Teori dan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2012. Penilaian Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Parhusip, G. D., Yosep, D. K., & Partini. 2023. Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). 11(2), 293–306.
- Pratiwi, Winda Erwin. 2013. "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS kelas IV Menggunakan Media Gambar Di SD N Banyuraden Gamping Tahun Ajaran 2012/2013". Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riana, Qorik Mei. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV Pembelajaran Tematik di MI Thoriqul Huda Ngrawan Dolopo Madiun)". Skripsi. Ponorogo: Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.