



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF LUDO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMA INSHAFUDDIN BANDA ACEH**

**Adelia Rahmawati<sup>1</sup>, A. Wahab Abdi<sup>2</sup>, Syamsul Bardi<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Email: adeldelia0@gmail.com

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah

<sup>3</sup>Jurusan Pendidikan Geografi, FKIP Unsyiah

**ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah: (1) Peningkatan hasil belajar siswa; (2) Aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran; (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran; dan (4) Respon siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Inshafuddin Banda Aceh yang berjumlah 29 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes hasil belajar, lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa, lembar pengamatan keterampilan guru dan angket siswa. Analisis data menggunakan statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan (1) Persentase ketuntasan secara individual meningkat pada siklus I terdapat 25 siswa tuntas, siklus II terdapat 27 siswa tuntas, dan siklus III terdapat 28 siswa tuntas sedangkan persentase ketuntasan klasikal juga meningkat dari 60% menjadi 90%; (2) Aktivitas guru dan siswa dari siklus I sampai siklus III telah mencerminkan penerapan menggunakan model pembelajaran; (3) Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran meningkat, hal ini terlihat pada siklus I diperoleh skor 2,81, siklus II diperoleh 3,07 dan pada siklus III diperoleh 3,11 dengan kategori baik; dan (4) Respon siswa setelah mengikuti pembelajaran antara lain 100 persen siswa menjawab model pembelajaran menarik, 86,2 persen siswa menjawab model pembelajaran tergolong baru dan soal evaluasi baik, 82,7 persen siswa menjawab materi pembelajaran menarik dan 79,3 persen siswa menjawab penampilan guru menarik, 93,1 persen siswa menjawab suasana kelas menyenangkan, materi dapat dipahami, dapat menumbuhkan motivasi belajar, dan berminat mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif.

**Kata kunci :** model pembelajaran, TGT, media ludo, hasil belajar, geografi

## **PENDAHULUAN**

Model pembelajaran adalah suatu cara yang diterapkan oleh guru dalam mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran sangat berkaitan erat dengan media pembelajaran. Suatu media dapat dikatakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Arsyad, 2000: 2). Pembelajaran TGT adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang dirancang khusus dengan adanya persaingan antar siswa sehingga melibatkan seluruh siswa dalam permainan interaktif (Ekawandkk, 2015: 2). Model TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang berbeda dengan model kooperatif lainnya yaitu adanya turnamen yang dilakukan oleh siswa yang dapat dilakukan dengan bantuan berbagai media pembelajaran.

Purnamawati dan Eldarni (2001:4) menyatakan bahwa “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”. Sehingga dapat dikatakan bahwa sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar/lingkungan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu efektif antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran akan lebih menarik dan lebih interaktif, dapat mempersingkat waktu, dan proses pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan oleh peserta didik. Berbagai media pembelajaran yang dapat diterapkan di pembelajaran yakni media elektronik, media cetak, dan media gambar permainan seperti *board game*.

Media ludo merupakan perkembangan dari permainan papan berpetak yang dirancang sebagai alat bantu media pembelajaran geografi. Langkah permainan ludo yakni setiap pemain terdiri dari empat orang, dimana para pemain berlomba-lomba menjalankan empat bidak mereka dari *start* hingga *finish* berdasarkan lemparan dadu (Ekawan, dkk 2015: 3). Ludo yang digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya sama dengan permainan ludo pada umumnya, namun untuk kepentingan

pembelajaran terdapat modifikasi dalam permainan ludo ini. Media ludo sangat cocok diterapkan di berbagai jenjang sekolah, baik di jenjang SD, SMP maupun di SMA. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media ludodiharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

SMA Inshafuddin Banda Aceh merupakan salah satu sekolah yang terdapat di kota Banda Aceh. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Geografi di SMA Inshafuddin Banda Aceh, penulis mendapat informasi bahwa dalam proses pembelajaran geografi masih terdapat beberapa permasalahan, diantaranya masih menggunakan metode pembelajaran yang lama seperti menyampaikan pelajaran dengan cara berceramah sehingga siswa merasa jenuh, kurang berminat, dan tidak ada motivasi belajar. Penerapan model pembelajaran geografi yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa akan cenderung kurang bersemangat dan tidak termotivasi selama proses pembelajaran.

Berkaitan dengan masalah tersebut, dengan penggunaan model dan media yang beragam tentunya akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa termasuk hal nya dalam mata pelajaran geografi. Dari uraian di atas, penelitian ini mencoba mengkaji keberhasilan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan media permainan interaktif ludo untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh.

## **METODE PENELITIAN**

Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Inshafuddin Banda Aceh tahun pelajaran 2015/2016 berjumlah 29 orang yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Tes (*pre-test* dan *Post-test*), Observasi (Lembar pengamatan ketrampilan guru, aktivitas guru dan siswa), dan Angket.

### **Analisis Hasil Belajar Siswa**

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya secara individual jika mencapai ketuntasan belajar  $\geq 2,67$  (Permendikbud no.104 tahun 2014) sehingga digunakan rumus:

$$KB = \frac{S_s}{S_m} \times 4$$

Dalam hal ini:            KB     = Ketuntasan Belajar  
                                 S<sub>s</sub>     = Skor siswa  
                                 S<sub>m</sub>     = Skor maksimum  
                                 4        = rentang penilaian menurut kurikulum 2013

Setiap siswa dikatakan tuntas (ketuntasan klasikal) jika ada di dalam kelas tersebut tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang tuntas belajarnya (Suryosubroto, 2009:77). Untuk mengetahui ketuntasan klasikal digunakan rumus persentase yang dikemukakan oleh Sudijono (2010: 43):

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

Dalam hal ini:            P        = Persentase yang dicari  
                                 F        = Frekuensi soal yang dijawab tuntas  
                                 N        = Jumlah keseluruhan soal  
                                 100% = Bilangan tetap

### **Analisis Aktivitas Guru dan Siswa**

Data aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dengan persentase yang dikemukakan oleh Sudijono (2010: 43):

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

Dalam hal ini:            P = Persentase yang dicari  
                                 F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan  
                                 N = Banyaknya aktivitas yang dilakukan  
                                 100% = Bilangan tetap

### **Analisis Data Keterampilan Guru**

Data keterampilan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif sesuai yang dikemukakan oleh Sudjana (2005:77), yaitu:

Skor 1,00-1,69 : kurang baik

Skor 1,70-2,59: sedang

Skor 2,60-3,50: baik

Skor 3,51-4,00 :baik sekali

### **Respon Siswa**

Untuk mengetahui persentase respon siswa digunakan analisis statistik deskriptif persentase menurut Hidayat dan Badrujaman (2012:45):

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

Dalam hal ini:            P        = Persentase yang dicari  
                                  F        = Frekuensi respon siswa  
                                  N        = Jumlah siswa  
                                  100% = Bilangan tetap

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Hasil Belajar Siklus I**

Hasil belajar klasikal dan individualsiswasetelah penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media permainan interaktif ludo pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan secara klasikal sebesar 60 persen atau pada siklus I hanya 6soal dari 10 soal yang dijawab tuntas oleh siswa. Dari hasil tersebut terlihat bahwa pada siklus I ini masih banyak siswa yanghasil belajar secara klasikal masih belum tuntas. Pada siklus I dari 10 soal yang tidak tuntas, yaitu nomor 4, nomor 6,nomor 8, dan nomor 9.

### **Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I**

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa pada siklus I setelah penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media permainan interaktif ludo menunjukkan bahwa pada kegiatan awal dan kegiatan penutup aktivitas guru sudah sesuai dengan waktu ideal dalam RPP. Namun terdapat 3 kegiatan guru dalam kegiatan inti yang belum memenuhi waktu ideal yang telah direncanakan dalam RPP dan 1 aktivitas pada kegiatan akhir.

### **Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus I**

Adapun hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus I setelah penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media permainan interaktif ludo menunjukkan bahwa keterampilan guru pada kegiatan awal adalah 2,8 dengan kategori sedang. Dalam kegiatan inti keterampilan guru mendapat skor 3,13 dikategorikan baik. Kegiatan akhir keterampilan guru mendapat skor 2,5 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil pengamatan dari 2 observer bahwa keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran pada siklus I dikategorikan sedang dengan rata-rata 2,81.

### **Hasil Belajar Siklus II**

Hasil belajar klasikal dan individual siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media permainan interaktif ludo pada siklus II menunjukkan bahwa persentase ketuntasan setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan interaktif ludo. Ketuntasan secara klasikal sebesar 80 persen atau pada siklus II terdapat 8 soal dari 10 soal yang dijawab tuntas oleh siswa. Dari hasil tersebut terlihat bahwa pada siklus II ini terdapat peningkatan dari siklus I, walaupun hasil belajar secara klasikal masih belum tuntas. Pada siklus II dari 10 soal yang tidak tuntas, yaitu nomor 9 dan nomor 10.

### **Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II**

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa pada siklus II setelah penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media permainan interaktif ludo

menunjukkan bahwa pada aktivitas guru dan siswa kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup aktivitas guru sudah terdapat beberapa aktivitas guru yang sesuai dengan waktu ideal dalam RPP. Adapun aktivitas guru dan siswa yang belum sesuai yaitu mendemostrasikan permainan ludo dan menyimpulkan materi serta mempresentasikan hasil diskusi.

### **Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus II**

Adapun hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus II setelah penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media permainan interaktif ludo menunjukkan bahwa keterampilan guru mengalami peningkatan pada siklus II. Hal ini terlihat pada perolehan skor pada kegiatan awal adalah 3,15 dengan kategori baik. Dalam kegiatan inti keterampilan guru mendapat skor 3,36 dikategorikan baik. Kegiatan akhir keterampilan guru mendapat skor 2,7 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil pengamatan dari 2 observer bahwa keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran pada siklus II dikategorikan baik dengan rata-rata 3,07.

### **Hasil Belajar Siklus III**

Hasil belajar klasikal dan individualsiswa setelah penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media permainan interaktif ludo pada siklus III menunjukkan bahwa persentase ketuntasan setelah menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan interaktif ludo. Ketuntasan secara klasikal sebesar 90 persen atau pada siklus III terdapat 9 soal dari 10 soal yang dijawab tuntas oleh siswa. Dari hasil tersebut terlihat bahwa pada siklus III ini terdapat peningkatan dan dikatakan tuntas secara individual dan klasikal.

### **Aktivitas Guru dan Siswa Siklus III**

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa pada siklus III setelah penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media permainan interaktif ludo menunjukkan bahwa aktivitas siswa secara keseluruhan sudah sesuai dengan standar waktu pada RPP. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan pada aktivitas guru pada siklus III.

### **Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran Siklus III**

Adapun hasil pengamatan keterampilan guru pada siklus II setelah penerapan model pembelajaran TGT menggunakan media permainan interaktif ludo menunjukkan dapat dijelaskan bahwa keterampilan guru mengalami peningkatan pada siklus III. Hal ini terlihat pada perolehan skor pada kegiatan awal adalah 3,25 dengan kategori baik. Dalam kegiatan inti keterampilan guru mendapat skor 3,16 dikategorikan baik. Kegiatan akhir keterampilan guru mendapat skor 2,93 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil pengamatan dari 2 observer bahwa keterampilan guru dalam pengelolaan pembelajaran pada siklus III dikategorikan baik dengan rata-rata 3,11. Hal ini menunjukkan guru mengalami peningkatan pada siklus III dari hasil siklus I dengan skor 2,74 kategori sedang dan siklus II dengan skor 3,01 kategori baik.

### **Respon Siswa**

Analisis respon siswa terhadap proses pembelajaran melalui model pembelajaran TGT berbantuan media ludo menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran melalui model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif sangat beragam.

## **PEMBAHASAN**

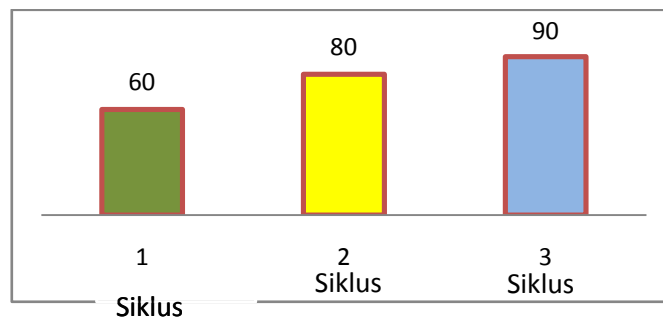
### **Hasil Belajar Siswa**

Ditinjau dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan tiga siklus, maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Inshafuddin Banda Aceh mengenai Hubungan Manusia dan Lingkungan Akibat Dinamika Hidrosfer. Secara individual siswa mengalami peningkatan hasil belajar ketuntasan individual dan klasikal dari siklus I, siklus II dan siklus III.

Hasil belajar ketuntasan individual pada siklus I yaitu terdapat 25 siswa dari 29 siswa yang tuntas secara individual dengan persentase 86,2 persen. Hasil belajar ketuntasan individual mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 27 siswa tuntas secara individual dengan persentase 93,1 persen. Hasil belajar ketuntasan individual



mengalami peningkatan lagi pada siklus III yaitu 28 siswa tuntas secara individual dengan persentase 96,5 persen. Hasil belajar ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan. Ketuntasan klasikal, pada siklus I mencapai 60 persen dengan jumlah 4 soal yang tidak tuntas dari 10 soal kemudian siklus II mencapai 80 persen dengan jumlah 2 soal yang tidak tuntas dari 10 soal dan siklus III mencapai 90 persen dengan jumlah 1 soal yang tidak tuntas dari 10 soal. Adapun persentase ketuntasan klasikal pada pada siklus I, II dan III hasilnya seperti terlihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Grafik Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan Gambar 4.3 dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan ketuntasan klasikal dari siklus I yang ditandai dengan diagram batang berwarna hijau, siklus II yang ditandai dengan diagram batang berwarna kuning, dan siklus II yang ditandai dengan diagram batang berwarna biru. Pada siklus I ketuntasan secara klasikal persentase mencapai 60 persen dari 10 soal ada 4 soal yang belum tuntas dijawab siswa yakni soal nomor 4 termasuk ke dalam tingkatan kognitif  $C_2$ (mendeskripsikan), soal nomor 6 termasuk ke dalam tingkatan kognitif  $C_3$  (mengaplikasikan), soal nomor 8 dan soal nomor 9 termasuk ke dalam tingkatan kognitif  $C_4$  (menganalisis).Siklus I dikatakan belum tuntas secara klasikal karena hasil persentase yang diperoleh oleh siswa secara klasikal masih di bawah ketuntasan minimum klasikal yang ditetapkan yaitu  $\geq 85$  persen.

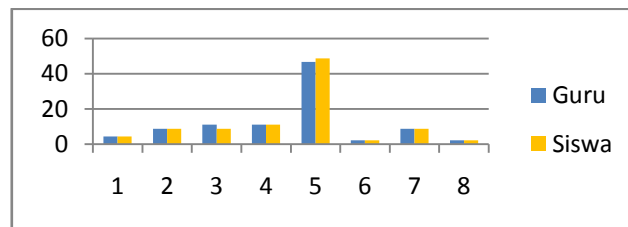
Pada siklus II ketuntasan secara klasikal mencapai 80 persen dari 10 soal hanya 2soal yang belum tuntas yaitu soal nomor 9 dan 10. Soal nomor 9 dan soal nomor 10 termasuk ke dalam tingkatan kognitif  $C_4$  (menganalisis).Siklus II dikatakan belum tuntas secara klasikal karena hasil persentase yang diperoleh oleh siswa masih

di bawah ketuntasan minimum klasikal yang ditetapkan yaitu 85 persen. Ketuntasan klasikal yang diperoleh adalah 80 persen.

Pada siklus III ketuntasan secara klasikal mengalami peningkatan yaitu mencapai 90 persen dari 10 soal hanya 1 soal yang belum tuntas yaitu soal nomor 9. Soal nomor 9 termasuk ke dalam tingkatan kognitif  $C_4$  (menganalisis). Pada siklus III dikatakan hasil belajar siswa secara klasikal dikatakan tuntas karena persentase yang didapatkan di atas ketuntasan minimum klasikal yang ditetapkan yaitu  $\geq 85$  persen.

### **Aktivitas Guru dan Siswa**

Aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif diamati dengan menggunakan instrumen mulai dari siklus I hingga siklus III. Aktivitas guru dan siswa pada siklus I dapat dilihat pada Gambar 4.4.

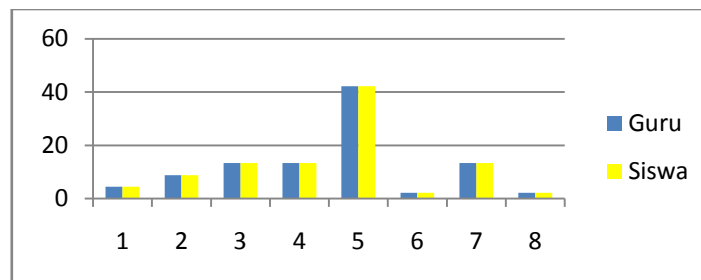


Gambar 4.4 Grafik Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

Berdasarkan Gambar 4.4 menunjukkan persentase aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif pada siklus I. Pada aktivitas guru, ada 4 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP yaitu pada saat guru menyampaikan materi pelajaran tidak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yang tertera pada RPP yaitu selama 12 menit dengan persentase 13,3 persen, tetapi hanya menghabiskan waktu yaitu 10 menit dengan persentase 11,1 persen dan dikategorikan masih belum sesuai. Selanjutnya pada saat guru membagikan membagikan siswa ke dalam beberapa kelompok tidak menghabiskan waktu sebagaimana waktu ideal yang tertera pada RPP yaitu selama 12 menit dengan persentase 13,3 persen, tetapi hanya menghabiskan waktu yaitu 10 menit dengan persentase 11,1 persen dengan kategori

masih belum sesuai. Pada saat guru meminta siswa mendemonstrasikan permainan ludo menghabiskan waktu yaitu selama 42 menit dengan persentase 46,7 persen lebih dari waktu ideal yaitu 36 menit dengan persentase 40 persen. Dan pada saat guru menyimpulkan materi menghabiskan waktu yaitu selama 2 menit dengan persentase 2,2 persen lebih dari waktu ideal yaitu 4 menit dengan persentase 4,4 persen.

Pada aktivitas siswa, juga terdapat 4 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Aktivitas tersebut yaitu ketika siswa memperhatikan penjelasan guru tidak sesuai yang tertera pada RPP yaitu selama 12 menit dengan persentase 13,3 persen, tetapi hanya menghabiskan waktu yaitu 8 menit dengan persentase 8,8 persen sehingga dikategorikan masih belum sesuai dengan yang telah direncanakan. Selanjutnya saat pembagian kelompok tidak menghabiskan waktu sesuai yang tertera pada RPP yaitu selama 12 menit dengan persentase 13,3 persen, tetapi hanya menghabiskan waktu yaitu 10 menit dengan persentase 11,1persen sehingga juga masih dikategorikan belum sesuai dalam RPP. Aktivitas guru dan siswa pada siklus II secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 4.5.

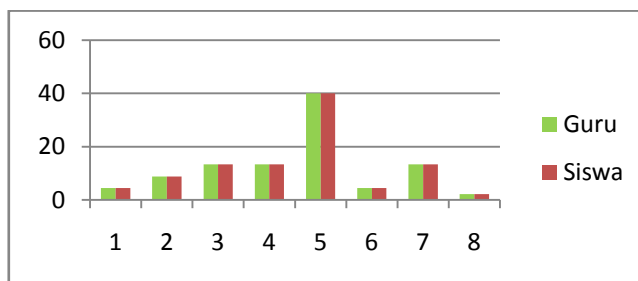


Gambar 4.5 Grafik Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

Berdasarkan Gambar 4.5 dapat jelaskan bahwa pada siklus II rata-rata aktivitas guru dan siswa sudah mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada tabel aktivitas guru dan siswa. Pada siklus kedua aktivitas guru, ada 2 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP yaitu pada saat guru meminta siswa mendemostrasikan permainan ludo menghabiskan waktu yaitu selama 38 menit dengan persentase 42,2 persen lebih dari waktu ideal yaitu 36 menit dengan persentase 40 persen. Dan pada saat guru menyimpulkan materi menghabiskan waktu

yaitu selama 2 menit dengan persentase 2,2 persen lebih dari waktu ideal yaitu 4 menit dengan persentase 4,4 persen.

Pada aktivitas siswa sudah meningkat, ini ditandai oleh sudah meningkatnya persentase aktivitas guru dan siswa yang sesuai dengan persentase ideal. Pada siklus II, juga terdapat 4 aktivitas yang belum sesuai dengan waktu ideal pada RPP. Aktivitas tersebut yaitu jumlah waktu pada saat siswa mendemonstrasikan permainan ludo banyak menghabiskan waktu yaitu selama 38 menit dengan persentase 42,2 persen lebih dari waktu ideal yaitu 36 menit dengan persentase 40 persen sehingga dikategorikan masih belum sesuai. Dan pada saat siswa menyimpulkan materi menghabiskan waktu yaitu selama 2 menit dengan persentase 2,2 persen lebih dari waktu ideal yaitu 4 menit dengan persentase 4,4 persen.



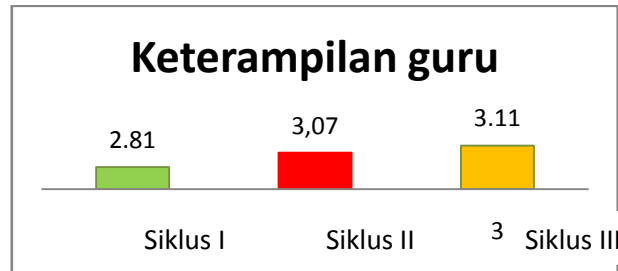
Gambar 4.6 Grafik Aktivitas Guru dan Siswa Siklus III

Berdasarkan Gambar 4.6 dapat dijelaskan bahwa pada siklus III rata-rata aktivitas guru dan siswa secara keseluruhan sudah sesuai dengan standar waktu pada RPP. Pada siklus kedua aktivitas guru dan siswa sudah meningkat, ini ditandai oleh sudah meningkatnya persentase aktivitas guru dan siswa yang sesuai dengan persentase ideal. Dari Gambar 4.5 di atas dapat dijelaskan bahwa guru dan siswa sudah mulai terbiasa melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif.

### **Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, terlihat adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus I, II dan III dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo

interaktif. Keterampilan guru pada ketiga siklus dapat dilihat pada yang secara rinci diperlihatkan pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Keterampilan Guru Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 4.7 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif dikategorikan sedang (2,81) pada siklus I, dikategorikan baik (3,07) pada siklus II dan dikategorikan baik (3,11) pada siklus III.

#### **Respon Siswa terhadap Pembelajaran**

Respon siswa terhadap proses pembelajaran melalui model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif sangat beragam. Respon siswa terhadap pembelajaran sebanyak 86,2 persen siswa mengatakan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif masih baru dan sisanya setuju metode yang diberikan tidak baru yaitu 13,8 persen. Selanjutnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah dipelajari melalui metode ini adalah 93,1 persen dan sisanya siswa tidak memahami materi yaitu 6,9 persen. Seluruh siswa mengatakan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif sangat menarik dengan persentase 100%.

Salah satu kelebihan dari metode ini yaitu membuat siswa aktif dan berani untuk mengemukakan pendapat sebanyak 93,1 persen, dan sisanya 6,9 persen mengatakan tidak. Respon siswa terhadap komponen pembelajaran sangat bervariasi. Hal ini terlihat pada respon siswa terhadap materi adalah 82,7 persen sedangkan sisanya mengatakan materi pembelajaran tidak menarik. Respon siswa terhadap soal

evaluasi baik adalah 86,2 sedangkan sisanya mengatakan soal evaluasi pembelajaran tidak baik. Respon siswa terhadap suasana kelas menyenangkan adalah 93,1 persen sedangkan sisanya siswa yang dipelajari tidak menarik adalah 6,9 persen. Selain itu, penampilan guru menarik siswa menjawab menarik sebanyak 79,3 persen dan sisanya mengatakan tidak menarik yaitu 20,7 persen. Siswa sangat berminat untuk mengikuti pembelajaran ini pada pertemuan yang selanjutnya, hal ini terlihat pada tanggapan siswa, bahwa 93,1 persen siswa berminat untuk mengikuti pembelajaran ini pada pertemuan selanjutnya dan sisanya tidak yaitu 6,9 persen.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian, maka dapat diambil simpulan:

1. Dengan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh dalam pembelajaran Geografi dengan materi hubungan manusia dan lingkungan akibat dinamika hidrosfer.
2. Aktivitas guru dan siswa antara siklus I sampai siklus III telah mencerminkan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas guru dan siswa yang telah sesuai dengan waktu dan kriteria yang telah ditentukan. Aktivitas guru yang dominan adalah pada saat guru mengontrol demonstrasi permainan ludo hidrosfer. Aktivitas siswa yang dominan adalah pada saat siswa mendemonstrasi permainan ludo hidrosfer.
3. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif. selama siklus I hingga siklus III mengalami peningkatan.
4. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif dapat dikatakan baik. Hal ini dapat dilihat dari besarnya persentase siswa yang berpendapat positif bahwa dengan belajar melalui menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo

interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi hubungan manusia dan lingkungan akibat dinamika hidrosfer.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan di atas, maka dapat disarankan:

1. Disarankan kepada peneliti lain agar dapat mengvariasikan model pembelajaran TGT berbantuan media ludo interaktif dengan materi pembelajaran lainnya baik materi geografi maupun materi bidang studi lainnya.
2. Diharapkan kepada pihak instansi terkait agar lebih banyak memberikan pelatihan dan penataran kepada guru seperti sekolah dan dinas pendidikan, dalam hal pemilihan model dan metode pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2000). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ekawan, Sendi, dkk. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. Jawa Tengah: Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Radiasi*, Vol. 06(1): 2-12.
- Hidayat, D dan Badrujaman, A. (2012). *Penelitian Tindakan dalam Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT. Indeks.
- Purnamawati dan Eldarni. (2001). *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sudijono, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.