



**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA *LEAFLET* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IX DI SMP KATOLIK MATAWOGA**

**IMPLEMENTATION OF THE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) MODEL ASSISTED WITH *LEAFLET* MEDIA TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF CLASS IX STUDENTS AT MATAWOGA CATHOLIC MIDDLE SCHOOL**

**Regina Kresensia Bauru Awa<sup>1\*</sup>, Yohana Makaborang<sup>2)</sup> Audrey Louise Makatita<sup>3)</sup>**

<sup>\*)</sup>*Corresponding Author*

<sup>1,2,3</sup>Program studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba,  
Jl. R Suprpto No.35 Waingapu, (0387) 62302 62393

\*Email: [reginakresensiabauruawa@gmail.com](mailto:reginakresensiabauruawa@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa di SMP Katolik Matawoga melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *leaflet*. Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, dengan tahapan penelitian yaitu persiapan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX A SMP Katolik Matawoga Tahun Ajaran 2023/2024. Teknik dan instrumen pengambilan data yang digunakan adalah lembar observasi dan tes. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis data hasil belajar kognitif menggunakan excel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antara hasil belajar nilai kognitif pada siklus I nilai *pre-test* 57,5 dan *post-test* 75,35 dengan nilai rata-rata 66,07, pada siklus II hasil belajar IPA mengalami peningkatan yaitu nilai *pre-test* 78,57 dan *post-test* 91,07 dengan nilai rata-rata 84,82. Adapun hasil belajar afektif siswa mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata afektif siswa pada siklus I 64% dan pada siklus II 93% memperoleh nilai rata-rata dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *leaflet* pada siswa kelas IX A dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media *Leaflet*, *Teams Games Tournament*.

## ABSTRACT

The aim of this research is to describe the improvement in student learning outcomes at Matawoga Catholic Middle School through the implementation of the Teams Games Tournament model assisted by leaflet media. This type of research is classroom action research with a descriptive quantitative approach. The research was carried out in 2 cycles, with research stages namely preparation, implementation, observation and reflection. The subjects in this research were class IX A students of Matawoga Catholic Middle School for the 2023/2024 academic year. The data collection techniques and instruments used were observation sheets and tests. The data analysis technique used is cognitive learning result data analysis using Excel. The results of the research showed that there was an increase in the learning outcomes of cognitive scores in cycle I, the pre-test score was 57.5 and the post-test was 75.35 with an average score of 66.07, in cycle II the science learning outcomes experienced an increase, namely the pre-test score 78.57 and post-test 91.07 with an average value of 84.82. The students' affective learning outcomes experienced an increase with the average affective score of students in cycle I being 64% and in cycle II 93% getting an average score in the good category. Based on these results, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament model assisted by leaflet media for class IX A students can improve science learning outcomes.

**Keywords:** Student Learning Outcomes, Leaflet Media, Teams Games Tournament.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang dapat menjamin perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dan negara. Pendidikan juga terus berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat (Tyasning *et al.*, 2012:26). Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan potensi manusia agar dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan juga membantu manusia untuk dapat menangani berbagai masalah yang ada (Indy *et al.*, 2019:2). Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk menciptakan manusia yang cerdas dan bertanggung jawab agar dapat menyesuaikan diri dalam hidup bermasyarakat. Menurut Wayan (2019:30), tujuan pendidikan yaitu untuk membentuk manusia seutuhnya dalam mengembangkan potensi dan membentuk watak manusia yang berkualitas. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka diperlukan pemahaman tentang komponen-komponen pembelajaran yang ingin dicapai dapat terwujud dalam sebuah proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan salah satu guru mata pelajaran IPA kelas VIII (RFB) di SMP Katolik Matawoga, ditemukan bahwa hasil Ujian Akhir Semester IPA masih sangat tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil Ujian Akhir Semester kelas VIII Tahun Ajaran 2022/2023 dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan. Standar Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 65. Dari 28 siswa hanya 9 orang yang tuntas dan 19 orang tidak tuntas, artinya hanya 32 % siswa yang tuntas dan 68% siswa tidak tuntas.

Hasil belajar siswa tersebut diperoleh karena penggunaan model *inquiri* dimana guru menjadi fasilitator utama dan siswa dituntut untuk berpikir kritis, namun dalam proses pembelajaran *inquiri* terdapat hambatan yaitu kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran bersifat monoton, dimana dalam proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru dan kurang melibatkan siswa sehingga siswa merasa jenuh. Interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa masih sangat kurang, sehingga siswa lebih banyak mendengar ketika menerima pelajaran. Penggunaan media asli yang jumlahnya terbatas dan media poster yang kurang terperinci sehingga siswa tidak memahami isi poster secara keseluruhan. Hal ini menyebabkan kebosanan siswa sehingga siswa tidak tertarik untuk mengikuti pelajaran. Dampak yang terjadi adalah siswa menjadi kurang aktif, tidak konsentrasi, cepat bosan dan bahkan membuat kegaduhan di dalam kelas. Persoalan tersebut menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa secara menyeluruh sehingga interaksi antara siswa dengan siswa masih kurang. Untuk mengatasi persoalan ini maka diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh siswa tanpa ada pengecualian sehingga siswa mampu menjadi tutor sebaya.

Model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan salah satunya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* melibatkan aktivitas seluruh siswa, dimana siswa dalam kelompok saling membantu dan bekerja sama untuk mengerjakan tugas yang diberikan serta mendalami materi untuk menyiapkan diri dalam *games* dan *tournament*, sehingga siswa yang berkemampuan rendah dapat terbantu dengan siswa yang berkemampuan tinggi (Sarinah, 2015:54). *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran dimana siswa mempermainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing (Hamdani *et al.*, 2019:442).

Selain itu, untuk membantu penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* agar dapat menarik perhatian siswa diperlukan media. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media *leaflet* (Arsyad, 2014:19). *Leaflet* adalah bahan ajar cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/dijahit. Agar terlihat menarik biasanya *leaflet* didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat dan mudah dipahami (Majid, 2011:178). Menurut Darsad (2020:263), *leaflet* adalah bahan ajar yang dicetak dan berisi rangkuman-rangkuman materi pembelajaran. Materi pembelajaran tersebut diambil dari buku, internet dan sumber belajar lain.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMP Katolik Matawoga.

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi ilmu pengetahuan mengenai penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *leaflet*. Secara praktis diharapkan dapat sebagai acuan atau panduan dalam proses pembelajaran di kelas dan bisa menjadi sumber informasi bagi guru untuk lebih selektif dalam memilih model-model pembelajaran yang lebih bervariasi. Jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah ranah kognitif yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk pilihan ganda dan ranah afektif yang diperoleh dari lembaran rubrik penilaian afektif. Materi dalam penelitian ini yaitu pewarisan sifat pada makhluk hidup yang membahas tentang Kompetensi Dasar: 3.7. Mendeskripsikan penerapan bioteknologi dalam mendukung kelangsungan hidup manusia melalui produksi pangan. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IX A yang berjumlah 28 orang yang terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan pada tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil. Media utama adalah media *leaflet* dan media bantuan adalah media kartu soal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SMP Katolik Matawoga kabupaten Sumba Tengah pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model dari *Kemmis & Mc. Taggart* yang perangkatnya terdiri dari empat komponen yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Hikmawati, 2017:189). Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IX A semester genap SMP Katolik Matawoga tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 28 orang yang terdiri 14 laki-laki dan 14 perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan test (*pre-test* dan *post-test*) berupa pilihan ganda, observasi dan dokumentasi. Tes merupakan serangkaian pertanyaan yang perlu dijawab oleh seseorang yang sedang diuji. Observasi merupakan pengamatan sikap siswa dilakukan untuk mengetahui langsung kegiatan belajar. Aspek yang dinilai dalam lembar rubrik penilaian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung meliputi awal pembelajaran, penjelasan guru, diskusi kelompok, penerapan penggunaan media kartu, dan bagian penutup pembelajaran (Widoyoko, 2014:56). Dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data dalam bentuk foto atau gambar yang meliputi data tertulis dan dokumen hasil belajar siswa selama menerapkan model *Teams Games Tournament* selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data yaitu analisis data hasil belajar kognitif dan data observasi sikap siswa. Data hasil belajar kognitif siswa diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Untuk

menghitung hasil belajar kognitif siswa disetiap siklusnya yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Analisis Data Hasil Belajar Kognitif Siswa

$$\text{Nilai Akhir (NA)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

2. Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100\%$$

**Keterangan:**

$P$  = Persentase ketuntasan klasikal

$\sum T$  = Jumlah siswa yang tuntas

$\sum N$  = Total siswa

3. Data Observasi Sikap Siswa

$$\% \text{ Pelaksanaan pembelajaran} = \frac{\text{Total nilai yang didapat}}{\text{nilai tertinggi}} \times 100\%$$

Data hasil observasi sikap siswa tertera dalam Tabel 1. berikut.

**Tabel 1. Data Hasil Observasi**

Data hasil observasi	Kategori
0% - 30%	Kurang
31% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Katolik Matawoga Tahun Ajaran 2023/2024 pada tanggal 09 11 Januari 2024 di kelas IX A. Objek dalam penelitian terdiri dari 28 siswa, 14 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, siklus I dilakukan dalam satu kali pertemuan dan siklus II dilakukan dalam satu kali pertemuan. Pada awal setiap siklus dilakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan dilakukan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi bioteknologi.

Setelah pelaksanaan prasiklus dilakukan siswa diharapkan dapat memahami materi Bioteknologi. Peningkatan hasil belajar IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil tes evaluasi pada setiap siklus. Sejalan dengan teori hasil belajar menurut para ahli (Sudjana, 2018:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Pembelajaran pada siklus ini belum optimal karena belum mencapai standar ketuntasan maksimal berdasarkan analisis rata-rata *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa, pada pra siklus memperoleh nilai rata-rata 31,42, dari nilai *pre-test* seluruh siswa yang berjumlah 28 orang yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan maksimal yaitu 65. Namun setelah pembelajaran dilakukan nilai rata-rata hasil test akhir (*post-test*) yaitu 49,64 jika dilihat dari hasil *post-test* 23 orang tidak memenuhi kriteria ketuntasan maksimal yaitu 65. Sedangkan yang memenuhi kriteria ketuntasan maksimal hanya 5 orang. Setelah menganalisis nilai *pre-test* dan *post-test* nilai rata-rata hasil belajar siswa pada prasiklus yaitu 40,53, dari 28 orang siswa hanya 3 orang yang memenuhi KKM dan 25 orang siswa tidak memenuhi KKM. Pada saat kegiatan pra siklus berlangsung suasana pembelajaran dalam kelas tidak optimal karena ada beberapa siswa yang tidak fokus, sibuk sendiri dan keluar masuk sehingga menyebabkan keributan dalam kelas. Terdapat beberapa siswa yang susah untuk bekerja sama dalam kelompok sehingga perolehan ketuntasan afektif siswa hanya 39% termasuk dalam kategori kurang. Dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang tidak mampu bekerja sama untuk mengerjakan tugas kelompok yang diberikan. Hal ini disebabkan karena kurangnya rasa tanggung jawab yang dimiliki oleh siswa. Adapun nilai rata-rata pada prasiklus yaitu 40,53. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan prasiklus memiliki persentase yang rendah ketika tidak menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media *leaflet*.

Berdasarkan pembelajaran siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2024 yang diikuti oleh seluruh siswa kelas IX A yang berjumlah 28 orang pada pukul 07.30-09.30 WITA. Pada pertemuan kedua ini sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran peneliti telah merencanakan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap awal perencanaan peneliti telah menyiapkan instrumen pembelajaran seperti RPP, LKPD, Bahan ajar, soal *pre-test* dan *post-test*, dan rubrik penilaian afektif yang akan digunakan saat penelitian berlangsung.

Pada kegiatan ini peneliti melanjutkan pembelajaran yang sudah diberikan pada pertemuan pertama. Sebelum memulai pembelajaran peneliti memberikan apersepsi. Setelah itu peneliti memberikan test awal (*pre-test*), menyampaikan materi dan dengan menggunakan media *leaflet*. Kemudian peneliti membagi siswa dalam 6 kelompok dan membagikan media *leaflet* dan LKPD yang harus dikerjakan. Peneliti menyiapkan media kartu soal, dan meminta perwakilan kelompok untuk maju dan mengambil satu kartu soal untuk dibahas dalam kelompok dan dipresentasikan di depan kelas. Setelah selesai melakukan *tournament* peneliti menghitung point yang diperoleh masing-masing kelompok dan menentukan kelompok yang

memiliki point tertinggi. Sebelum mengakhiri pembelajaran peneliti memberikan test akhir berupa soal *post-test*.

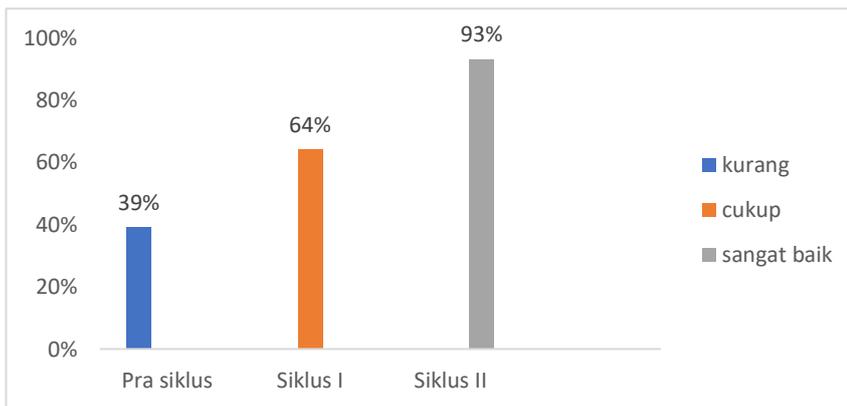
Setelah pelaksanaan siklus I difokuskan agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan menggunakan model *Teams Games Tournament*. Pembelajaran pada siklus ini belum optimal oleh karena itu peneliti perlu melaksanakan siklus II karena masih terdapat siswa yang belum mencapai standar ketuntasan. Pada siklus ini masih ada siswa yang belum terbiasa menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *leaflet* sehingga sikap siswa dengan perolehan nilai ketuntasan afektif (64%) termasuk dalam kategori cukup. Menurut Purwanto (2016:85) hasil belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi ada juga yang mengarah kepada tingkah laku lebih buruk. Akan tetapi siswa merasa senang ketika peneliti membagikan media *leaflet* dan ketika melaksanakan *games* dan *tournament*. Dalam proses siklus I ini masih banyak siswa yang kurang bekerja sama dalam kelompok. Adapun nilai rata-rata pada siklus I yaitu 66,07, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantuan media *leaflet* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tetapi belum sepenuhnya berhasil sehingga peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II. Selanjutnya dilanjutkan pelaksanaan siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2024 yang diikuti oleh seluruh siswa kelas IX A yang berjumlah 28 orang jam 07.30-09.30 WITA. Di pertemuan ketiga ini sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar peneliti telah merencanakan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Pada awal tahap perencanaan peneliti sudah menyiapkan instrumen pembelajaran seperti RPP, LKPD, Bahan ajar, soal *pre-test* dan *post-test*, dan rubrik penilaian afektif yang akan digunakan saat penelitian berlangsung. Hasil belajar pada siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I. Pada siklus II ini siswa terlihat lebih aktif dalam proses belajar mengajar dibandingkan pertemuan sebelumnya. Hal ini sesuai dengan hasil belajar siswa pada siklus II yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata kelas dapat dilihat pada (tabel 4.6) memperoleh nilai rata-rata *pre-test* yaitu 78,57, dari nilai *pre-test* terdapat 3 siswa yang tidak memenuhi KKM, sedangkan yang memenuhi KKM terdapat 25 orang siswa. Pembelajaran siklus II dikatakan berhasil jika siswa yang mencapai KKM yaitu >65 dengan nilai rata-rata dari hasil kerja sama dalam kelompok dan tanggung jawab menunjukkan (93%) yang mencapai nilai ketuntasan afektif dalam pembelajaran IPA materi bioteknologi tersebut termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil belajar pada siklus II melebihi target sebelumnya sehingga penerapan model pembelajaran

*Teams Games Tournament* berbantuan media *leaflet* telah berhasil diterapkan dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas IX A di SMP Katolik Matawoga.

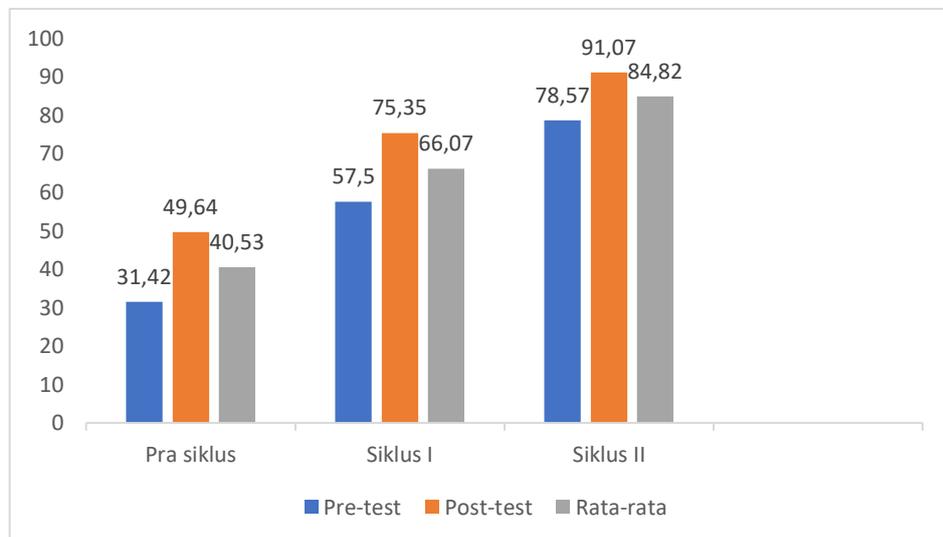
Analisis data hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, dimana pada siklus I rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan yaitu 57,50 dan 75,35. Kemudian pada siklus II rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan yaitu 78,57 dan 91,07. Adapun rata-rata siklus I dan siklus II yaitu 66,07 dan 84,82.

Hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan oleh peneliti. Hasil tersebut juga dapat dilihat pada Gambar 1. dan Gambar 2. di bawah ini.



**Gambar 1.** Grafik Persentase Ranah Afektif

Berdasarkan Gambar 1., terdapat perbandingan pra siklus memperoleh nilai 39% kategori kurang, tetapi pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai 64% dengan kategori cukup dan nilai 93% dengan kategori sangat baik.



**Gambar 2.** Grafik Persentase Ranah Kognitif

Berdasarkan Gambar 2., perbandingan hasil belajar siswa terlihat bahwa nilai pra siklus hasil *pre-test* 31,42 dan *post-test* 49,64 dengan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* 40,53, pada siklus I nilai *pre-test* 57,5 dan *post-test* 75,35 dengan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* 66,07, pada siklus II hasil belajar IPA mengalami peningkatan yaitu nilai *pre-test* 78,57 dan *post-test* 91,07 dengan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* 84,82. Peningkatan hasil belajar IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* juga dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil tes evaluasi pada setiap siklus. Sejalan dengan teori hasil belajar menurut para ahli (Sudjana, 2018:22) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Berdasarkan gambar grafik 4.1 dan 4.2 perbandingan hasil belajar siswa terlihat bahwa nilai ketuntasan hasil belajar IPA mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II, dimana pada siklus I nilai rata-rata *pre-test* memperoleh nilai rata-rata 57,5, dari nilai *pre-test* ini terdapat 18 orang siswa yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan maksimal 65 sedangkan yang memenuhi KKM sebanyak 10 orang. Namun setelah pembelajaran dilakukan, nilai rata-rata hasil test akhir (*post-test*) yaitu 75,35, pada siklus I rata-rata nilai hasil *pre-test* dan *post-test* yaitu 66,07. Kemudian pada siklus II rata-rata nilai hasil *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan yaitu 78,57 dan 91,07. Sedangkan rata-rata hasil belajar pada siklus I dan siklus II yaitu 66,07 dan 84,82. Jumlah siswa yang mencapai KKM pada siklus I yaitu 12 orang dan siklus II 27 orang dengan kategori baik. Jika dilihat dari hasil tersebut sudah melebihi target yang ingin dicapai oleh peneliti. Namun jika dilihat secara keseluruhan hasil pada prasiklus terdapat 25 orang siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM 65 seperti yang terlihat pada gambar 4.6, berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa siswa mampu untuk mencapai indikator kerja sama dan tanggung jawab dimana pada prasiklus memperoleh nilai 39%, tetapi pada siklus I dan siklus II ada peningkatan yaitu memperoleh nilai 64% pada siklus I dan pada siklus II 93% dengan kategori sangat baik.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *leaflet* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX A di SMP Katolik Matawoga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Tyasning, D. M., Haryono., & N. D. Nurhayati. (2012:26). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi pada Siswa Kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 1(1), 26-33.
- Indy, R., F. J. Waani., & N. Kandowanko. (2019:2). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan. *Journal Of Social and Culture*, 12(4), 1-21.
- Wayan, I. (2019:30) Manajemen Mutu Pendidikan di Sekolah Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah, Profesionalisme Guru, dan Partisipasi Masyarakat dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Sekolah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3), 23-38.
- Sarinah., N. Wijaya., & A. Supriatin. (2015:54). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Media TTS Terhadap Hasil Belajar Biologi di MTs Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 52-64.
- Hamdani, M., Mawardi. S & Wardani K. W. (2019:443). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 Untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4). 440-447. DOI: <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.
- Arsyad, A. (2014:19). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo persada.
- Majid, A. (2011:178). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Darsad. (2020:263). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Dengan Bahan Ajar Leaflet Pada Siswa Kelas V SDN Sewar Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, (4)3, 263-270.
- Hikmawati, F. (2017:89). *Metodologi Penelitian*. Depok: Raja Grafindo
- Widoyoko, E. (2014:56). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sudjana, N. (2018:22). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.