

Diterima Pada
17 Januari 2024

Disetujui Pada
13 Juni 2024

Vol 4, No 1, 2024

Halaman 1-14

E-ISSN :
2808-7798

PEMBELAJARAN SENI TARI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 BANJARANGKAN KLUNGKUNG

I Dewa Ayu Dewi Indra Suari¹, Ni Wayan Iriani², Reni Anggraeni³

¹Institut Seni Indonesia Denpasar

²Institut Seni Indonesia Denpasar

³Institut Seni Indonesia Denpasar

ayudewiindrasuari@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Asistensi Mengajar ini dilakukan dengan memilih SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung sebagai mitra selama proses belajar mengajar berlangsung. Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran di kelas yakni kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran seni budaya dalam proses belajar mengajar di kelas sehingga hal ini menyebabkan kurang tertariknya siswa terhadap pembelajaran seni tari. Tujuan kegiatan ini yaitu untuk mendeskripsikan konsep pembelajaran, tahapan pembelajaran, capaian pembelajaran serta kontribusi pembelajaran seni tari dengan menggunakan media ular tangga di kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung. Kegiatan ini berlangsung selama satu semester dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada mata pelajaran seni budaya di kelas VIII. Siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Ciri khas dalam pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan pembelajaran *Cooperative* lainnya adalah adanya turnamen. Hasil penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah peningkatan minat siswa dalam pembelajaran Seni budaya (Tari) dan juga adanya peningkatan hasil belajar siswa. Bermain berperan penting dalam perkembangan sosial dan emosi seorang anak. Selain itu, bermain juga berperan langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Salah satu permainan yang familiar dengan anak dari zaman dahulu sampai saat ini adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang di dalamnya terdapat strategi, kejujuran, ketangkasan, kepemimpinan, wawasan dan kerja sama.

Kata Kunci: Pembelajaran, seni tari, media pembelajaran, cooperative learning, Team-Games-Tournament

PENDAHULUAN

Seni budaya merupakan salah satu muatan pelajaran wajib yang diselenggarakan di dalam penyelenggara pendidikan. Mulai dari jenjang pendidikan dasar (SD) hingga menengah atas dan kejuruan (SMA/SMK). Berdasarkan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup materi Seni budaya mencakup seni rupa, seni musik, seni tari, dan teater.

Kualitas guru memiliki peranan yang penting terhadap kualitas pendidikan di Indonesia. Di dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyebutkan bahwa peran guru adalah sebagai agen pembelajar (*learning agent*). Agen pembelajar ini harusnya menjadi fasilitator, pemacu, motivator, perekayasa pembelajaran dan memberikan inspirasi belajar untuk para peserta didik. Menurut Anitah (2014) salah satu keterampilan mengajar yang harus dimiliki oleh guru adalah mengadakan variasi. Contoh variasi disini adalah dalam hal

penggunaan media pembelajaran.

Media merupakan sesuatu yang sangat penting dalam penyampaian materi dari guru kepada siswa. Arsyad (2017) menyebutkan manfaat media pembelajaran yaitu: 1) menarik perhatian siswa sehingga dapat memotivasi siswa, 2) materi pelajaran akan lebih dipahami oleh siswa, 3) mengantisipasi rasa bosan siswa karena metode mengajar yang bervariasi, 4) siswa tidak hanya mendengarkan guru tetapi juga bisa melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan dan sebagainya. Kurangnya media yang digunakan oleh guru kelas VIII dalam mata pelajaran seni budaya menyebabkan kurang tertariknya siswa khususnya terhadap materi seni tari. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi awal terhadap siswa kelas VIII. Dari 3 kelas VIII yang mengisi kuisioner mereka lebih tertarik dengan pelajaran seni rupa (menggambar) dan seni musik (menyanyi). Untuk itu perlu adanya penerapan model pembelajaran yang banyak melibatkan peran aktif siswa agar semangat dan minat belajar mereka meningkat. Guru seharusnya berusaha membuat pembelajaran yang menjadikan siswa mengalami sendiri dan motivasi mereka selalu meningkat. Banyak pendekatan dan model pembelajaran yang dapat mengajak siswa aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *cooperative learning*. Terdapat berbagai jenis atau tipe model pembelajaran dalam pendekatan *cooperative learning* ini, antara lain: *Jigsaw*, *Group Investigation*, *Teams Games Tournaments (TGT)*, serta beberapa tipe yang lain.

Menurut Saco (2006) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Model

pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, merupakan model pembelajaran yang diterapkan mahasiswa dalam mata pelajaran seni budaya materi seni tari. Ciri khas dalam pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan pembelajaran kooperatif lainnya adalah adanya turnamen. Dengan adanya turnamen diharapkan dapat menanamkan sportivitas siswa dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran seni budaya materi seni tari. Melalui turnamen diharapkan juga dapat membantu siswa menjadi lebih berani dalam berkompetisi. Sehingga siswa selalu berusaha untuk berada dalam posisi unggul karena mempunyai daya saing tinggi. Dengan demikian, tujuan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran seni budaya materi seni tari dan juga adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian guru harus mempersiapkan satu permainan untuk dimainkan siswa setelah memberikan kuis (Slavin, 2005:24).

Menurut Vygotsky dalam Shoimin (2017: 114) bermain berperan penting dalam perkembangan sosial dan emosi seorang anak, bermain juga berperan langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Salah satu permainan yang familiar dari zaman dahulu sampai saat ini adalah permainan ular tangga.

Ular tangga merupakan permainan yang masih banyak dijumpai dan diminati oleh anak-anak di Indonesia. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena menurut Husna (2009: 145) permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang di dalamnya terdapat strategi, kejujuran, ketangkasan,

kepemimpinan, wawasan dan kerja sama. Ular tangga adalah sebuah permainan papan dan menggunakan dadu yang digunakan untuk menentukan berapa jumlah langkah yang harus dijalani oleh pion. Tidak ada ketentuan yang spesifik mengenai permainan ular tangga seperti yang dinyatakan Kartikaningtyas (2014) bahwa media yang mengadopsi dari suatu permainan dapat dimodifikasi aturan permainan, bentuk, maupun tampilannya.

Dari pemaparan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yang akan menjadi pokok pembahasan dalam Asistensi Mengajar ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana konsep pembelajaran Seni Tari dengan menggunakan Media Permainan Ular Tangga di Kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung?
2. Bagaimana tahapan pembelajaran Seni Tari dengan menggunakan Media Permainan Ular Tangga di Kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung?
3. Bagaimana capaian pembelajaran Seni Tari dengan menggunakan Media Permainan Ular Tangga di Kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung?
4. Bagaimana kontribusi pembelajaran Seni Tari dengan menggunakan Media Permainan Ular Tangga di Kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung?

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan Asistensi Mengajar di SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung yaitu ada tujuan umum dan khusus sebagai berikut.

1. Tujuan umum
Adapun tujuan umum dari Asistensi Mengajar ini yaitu, bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam mata

pelajaran seni budaya materi seni tari dan juga adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran seni tari dengan menggunakan media permainan ular tangga di Kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung

2. Tujuan khusus
 - a. Mendeskripsikan konsep pembelajaran seni tari dengan menggunakan media permainan ular tangga di kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung
 - b. Mendeskripsikan tahapan pembelajaran seni tari dengan menggunakan media permainan ular tangga di kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung
 - c. Mendeskripsikan capaian pembelajaran seni tari dengan menggunakan media permainan ular tangga di kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung
 - d. Mendeskripsikan kontribusi pembelajaran seni tari dengan menggunakan media permainan ular tangga di kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung

METODE

Salah satu faktor yang memengaruhi kualitas pembelajaran adalah metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang tepat dapat membantu seorang guru dalam menciptakan suasana belajar mengajar yang baik, sehingga terjadi interaksi dalam pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik. Menurut Roestiyah N.K. (2001: 1), metode mengajar diartikan juga sebagai teknik guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, agar pelajaran tersebut dapat ditangkap, dipahami, dan digunakan oleh siswa dengan baik. Menurut

Made Wena (2011: 2), strategi atau metode pembelajaran berarti cara atau seni untuk menggunakan semua sumber belajar dalam upaya pembelajaran siswa.

Hamdani (2011:81), menyimpulkan bahwa proses belajar mengajar merupakan proses interaksi edukatif antara guru yang menciptakan suasana belajar dan siswa yang memberi respon terhadap usaha guru tersebut. Metode pembelajaran yang ditetapkan guru sebaiknya memungkinkan siswa banyak belajar melalui proses (*learning by process*), bukan hanya belajar produk (*learning by product*). Belajar produk hanya menekankan pada segi kognitif, sedangkan belajar proses dapat memungkinkan tercapainya tujuan belajar dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Oleh karena itu, pembelajaran harus diarahkan untuk mencapai sasaran tersebut, yaitu lebih banyak menekankan pembelajaran melalui proses karena yang penting dalam mengajar bukan upaya guru menyampaikan materi pembelajaran, melainkan bagaimana siswa dapat mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan tujuan.

Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran perlu dilakukan dengan ceramah dan metode-metode yang berpusat pada guru, serta lebih menekankan pada interaksi peserta didik. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga metode pembelajaran harus dipilih dan dikembangkan untuk meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik (E. Mulyasa, 2005: 107).

Bedasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyajikan materi dan menumbuhkan interaksi dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa termotivasi dalam belajar

serta dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitasnya sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Beberapa riset membuktikan bahwa peserta didik akan belajar dengan lebih baik jika mereka secara aktif terlibat pada proses pembelajaran dalam suatu kelompok-kelompok kecil. Peserta didik yang bekerja dalam kelompok-kelompok kecil cenderung belajar lebih banyak tentang materi ajar dan mengingatnya lebih lama dibandingkan jika materi ajar tersebut dihadirkan dalam bentuk lain, misalnya bentuk dalam ceramah, tanpa memandang bahan ajarnya (Warsono dan Hariyanto, 2012: 66-67).

Metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan peran serta siswa salah satunya adalah metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut Saco (dalam Rusman, 2014:224) menyatakan bahwa dalam *Teams Games Tournament (TGT)* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kelompok untuk membangun pengetahuan dan mencapai tujuan pembelajaran bersama melalui interaksi sosial di bawah bimbingan pendidik, sehingga terjadi pembelajaran yang penuh makna dan siswa akan saling menghargai kontribusi semua anggota kelompok.

Menurut pendapat Spencer dan Miguel Kagan (dalam Shlomo Sharan, 2009:267), bahwa terdapat enam komponen utama di dalam pembelajaran *Cooperative Learning* tipe

pendekatan structural yaitu, (a)struktur dan konstruk yang berkaitan, (b)prinsip-prinsip dasar, (c) pembentukan kelompok dan pembentukan kelas, (d) kelompok, (e) tata kelola, (f) keterampilan social.

Langkah-langkah dalam penerapan Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* menurut Slavin terdiri dari lima langkah, yaitu a) tahap penyajian kelas (*class precentation*), b) belajar dalam kelompok (*teams*), c) Permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), d) dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Dalam pelaksanaan program pembelajaran MBKM Asistensi Mengajar, pendidik menggunakan metode pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kelompok dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan ketertarikan siswa pada mata pelajaran seni budaya materi seni tari dan meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan dan sikap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan Asistensi Mengajar

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, merupakan model pembelajaran yang diterapkan mahasiswa dalam mata pelajaran Seni budaya pada materi seni tari. Ciri khas dalam pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, dengan pembelajaran koperatif lainnya adalah adanya turnamen. Dengan adanya turnamen diharapkan dapat menanamkan sportivitas siswa dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran seni budaya materi seni tari. Sehingga siswa selalu berusaha untuk berada dalam posisi unggul karena mempunyai daya saing

tinggi. Dengan demikian, tujuan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* adalah meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran seni budaya materi seni tari dan juga adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian guru harus mempersiapkan satu permainan untuk dimainkan siswa setelah memberikan kuis. Salah satu permainan yang familiar dengan anak dari zaman dahulu sampai saat ini adalah permainan ular tangga.

Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang di dalamnya terdapat strategi, kejujuran, ketangkasan, kepemimpinan, wawasan dan kerja sama. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk meningkatkan minat belajar dan ketertarikan siswa pada mata pelajaran seni budaya materi seni tari agar senantiasa memahami materi-materi yang telah dipelajari sehingga pembelajaran terasa menyenangkan bagi siswa. Hasil pencapaian kegiatan asistensi mengajar pada mata pelajaran seni budaya materi seni tari dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournament* dapat dikatakan berhasil dilihat dari peningkatan kompetensi pengetahuan dan sikap peserta didik.

B. Pembahasan

Pembelajaran seni tari dengan menggunakan media permainan ular tangga di kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung ini membahas empat masalah antara lain: konsep pembelajaran, tahapan pembelajaran, capaian pembelajaran, dan kontribusi pembelajaran.

a) Konsep Pembelajaran

Konsep pembelajaran pada kegiatan Asistensi Mengajar ini dilakukan dengan

menggunakan Kurikulum 2013. Pada kurikulum ini terdapat mata pelajaran Seni budaya materi tentang seni tari yaitu keunikan gerak tari tradisional dan iringan tari tradisional. Di sinilah mahasiswa menerapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan menggunakan media permainan ular tangga pada mata pelajaran seni budaya dengan materi Seni Tari.

Pemilihan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dengan menggunakan media permainan ular tangga pada mata pelajaran Seni budaya materi tentang seni tari yaitu keunikan gerak tari tradisional dan iringan tari tradisional karena hasil observasi awal kurangnya media yang digunakan oleh guru kelas VIII dalam mata pelajaran seni budaya menyebabkan kurang tertariknya siswa khususnya terhadap materi seni tari dibuktikan dengan hasil observasi awal terhadap siswa kelas VIII dengan mengisi kuisioner. Dari 3 kelas VIII yang mengisi kuisioner mereka lebih tertarik dengan pelajaran seni rupa (menggambar) dan seni musik (menyanyi). Untuk itu perlu adanya penerapan model pembelajaran yang banyak melibatkan peran aktif siswa agar semangat dan minat belajar mereka meningkat. Guru seharusnya berusaha membuat pembelajaran yang menjadikan siswa mengalami sendiri dan motivasi mereka selalu meningkat.

Menurut Saco (dalam Rusman, 2014:224) menjelaskan bahwa dalam metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang beraitan dengan materi pelajaran. Berdasarkan pendapat di atas, dapat

disimpulkan bahwa pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam suatu kelompok untuk membangun pengetahuan dan mencapai tujuan pembelajaran bersama melalui interaksi sosial di bawah bimbingan pendidik, sehingga terjadi pembelajaran yang penuh makna dan siswa akan saling menghargai kontribusi semua anggota kelompok dalam mata pelajaran seni budaya tentang materi seni tari di SMP Negeri 1 Banjarangkan sebagai lembaga pendidikan formal.

Media permainan atau *games* yang digunakan dalam kegiatan asistensi mengajar di SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung yaitu media permainan ular tangga. Ular tangga merupakan permainan yang masih banyak dijumpai dan diminati oleh anak-anak di Indonesia. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena menurut Husna (2009: 145) permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang di dalamnya terdapat strategi, kejujuran, ketangkasan, kepemimpinan, wawasan dan kerja sama. Permainan ular tangga adalah sebuah permainan papan dan menggunakan dadu yang digunakan untuk menentukan berapa jumlah langkah yang harus dijalani oleh pion. Tidak ada ketentuan yang spesifik mengenai permainan ular tangga seperti yang dinyatakan Kartikaningtyas (2014) bahwa media yang mengadopsi dari suatu permainan dapat dimodifikasi aturan permainan, bentuk, maupun tampilannya.

b) Tahapan Pembelajaran

Kegiatan awal dilakukan dengan melakukan observasi untuk menemukan permasalahan apa yang ada secara riil di lapangan. Oleh karena itu ditentukanlah keunikan gerak tari tradisional sebagai materi pembelajaran di kelas seni budaya. Dilanjutkan dengan proses belajar mengajar

selama kurun 4 bulan yakni dari bulan September hingga Desember tahun 2023. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

1. Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Abdul Gafur, 2012: 174). Suharsimi Arikunto (dalam B. Suryosubroto, 2002: 51) berpendapat bahwa dalam tahap ini meliputi kegiatan menenangkan kelas, menyiapkan perlengkapan belajar, apersepsi (menghubungkan dengan pelajaran yang lalu), membahas pekerjaan rumah (PR). Pada tahap pendahuluan ini, guru memotivasi siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai Kompetensi Dasar. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Abdul Gafur, 2012: 174). Pada kurikulum 2013, kegiatan inti lebih menuntut guru untuk membawa siswa berfikir melalui pendekatan *Cooperative Learning* tipe *teams games tournament*. Menurut Saco (dalam Rusman, 2014:224) permainan dalam *teams games tournament* (TGT) dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk

menyumbangkan poin bagi kelompoknya. *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran *Cooperative Learning* yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Menurut Slavin (dalam Rusman 2014:225) pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games tournaments* (TGT) terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournaments*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Menurut Slavin (2015, 143-147) metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games tournaments* (TGT) terdiri dari lima komponen utama yaitu: a. Penyajian kelas (*class precentation*), kelas pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit *Teams Games tournaments* (TGT). Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa siswa harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu siswa mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis siswa menentukan skor tim. b. Belajar dalam kelompok (*teams*), atau kelompok Tim terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa

mengerjakan kuis dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam *Teams Games tournaments (TGT)*. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. c. permainan (*games*), game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. d. Pertandingan (*tournament*), Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. e. Penghargaan kelompok (*team recognition*) akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat siswa. Berdasarkan nilai perkembangan yang diperoleh tim terdapat tiga tingkat penghargaan yang diberikan untuk prestasi tim: 1) *Super Team* (Tim istimewa), diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata lebih besar dari kelompok lainnya. 2) *Great Team* (Tim hebat), diberikan kepada kelompok yang memperoleh skor rata-rata terbaik kedua. 3) *Good Team* (Tim baik), diberikan kepada kelompok dengan skor rata-rata terbaik ketiga. Sistem permainan ular tangga dalam kegiatan Asistensi Mengajar di SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung dapat dirincikan sebagai berikut: 1 Tiap kelompok permainan terdiri 5 sampai 6

orang. 2. Setiap kelompok menyiapkan botol yang sudah diwarnai untuk menjadi pion. 3. Setiap anggota kelompok bergantian bertugas untuk melempar dadu. 4. Permainan dimulai dari melempar dadu. 5. Nilai dadu yang keluar menentukan berapa langkah botol berwarna yang harus dijalankan oleh siswa tersebut. 6. Setelah melangkah, dan berhenti di satu kotak yang terdapat suruhan untuk mengambil kertas pertanyaan di tabung yang berisi soal-soal yang sudah di siapkan oleh pendidik maka siswa harus memilih kertas soal dan menjawab pertanyaan yang ada di kertas tersebut. 7. Apabila anggota kelompok yang bertugas tidak bisa menjawab, maka kelompok tersebut kehilangan kesempatan untuk melempar dadu lagi sampai satu putaran permainan. 8. Apabila kelompok tersebut dapat menjawab maka kelompok itu diberi poin. 9. Jika siswa mendapatkan angka dadu 6, maka siswa mendapat kesempatan untuk melempar dadu 1 kali lagi. 10. Apabila siswa memperoleh kotak yang bergambar tangga dan berada di bawah tangga, maka siswa berhak untuk naik ke kotak sesuai dengan tingginya tangga tersebut. 11. Apabila siswa memperoleh kotak yang bergambar ular dan berada di kepala ular, maka siswa harus turun ke kotak sesuai dengan ekor ular itu berada. 12. Apabila siswa memperoleh kotak yang berisi gambar dilarang parkir maka botol berwarna (pion) harus melangkah mundur sesuai dengan instruksi pada kolom. 13. Permainan ular tangga ini mencari 3 kelompok pemenang yang berhasil mencapai ruas kotak *finish* permainan ular tangga tersebut dan akan diberikan penghargaan. 14. Kelompok yang tidak mencapai finish akan diberikan poin sesuai dengan yang di kumpulkan. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk meningkatkan

minat belajar dan ketertarikan siswa dalam mata pelajaran Seni budaya materiseni tari dan juga adanya peningkatan hasil belajar siswa.

2. Kegiatan penutup Penutup adalah kegiatan akhir pembelajaran. Menurut Abdul Gafur (2012: 174) penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut. Jadi pada kegiatan penutup ini, pembelajaran diakhiri dengan melihat kembali pelajaran yang telah dilakukan dan mempersiapkan materi pelajaran berikutnya.

c) Capaian Pembelajaran

Kegiatan asistensi mengajar ini merupakan kegiatan pembelajaran di kelas yang dilakukan dalam 3 kelas. Setiap satu materi pembelajaran dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Kegiatan asistensi mengajar ini telah dilaksanakan dari tanggal 14 Agustus sampai 4 Desember 2023 pada 3 kelas yaitu VIII5, VIII6 dan VIII7 di SMP Negeri 1 Banjarangkan Klungkung dengan jumlah siswa 87 orang. Capaian yang dikumpulkan pada kegiatan asistensi mengajar ini adalah hasil belajar aspek pengetahuan dan sikap siswa pada mata pelajaran seni budaya tentang materi seni tari setelah diterapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* dengan menggunakan media permainan ular tangga. Berikut capaian hasil nilai siswa.

1) Nilai Aspek Pengetahuan Kelas VIII5

Nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas VIII5 aspek pengetahuan pada pertemuan ke-1 adalah 75,21, dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 74. Siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 11 siswa dan yang tidak tuntas

sebanyak 18 siswa. Pada pertemuan ke-2 diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap karena sudah mulai ada ketertarikan dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran seni budaya khususnya pada materi keunikan gerak seni tari tradisional, yaitu dengan rata-rata nilai siswa 75,52. Dilihat dari rata-rata nilai harian siswa yang diperoleh pada pertemuan ke-1 dan 2 belum memenuhi target nilai KKM. Hal ini di sebabkan beberapa kendala yaitu sebagai berikut. Pertama, adaptasi siswa terhadap pembelajaran *Cooperative Learning* masih rendah. Hal ini disebabkan karena siswa baru mengenal pembelajaran *Cooperative Learning* tipe TGT, sehingga masih perlu adaptasi. Kedua, pada saat pembagian kelompok belum merata dan beragam dari segi kemampuan siswa. Akibatnya, pengelompokan siswa tidak merata dan cenderung berat sebelah dan kurangnya aliran informasi antara siswa mahir dan kurang mahir dalam satu kelompok karena dalam satu kelompok sama-sama kurang dalam pemahaman materi. Maka dari itu pengelompokan siswa ditentukan oleh pengajar sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. (3) Siswa belum mampu beradaptasi dengan teman anggota kelompok yang telah di tentukan oleh pengajar. Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* sendiri menitik beratkan proses bertukar pengetahuan antar siswa dalam satu kelompok. Dengan keadaan ini proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar karena siswa yang kurang mahir bisa bertukar pikiran dengan siswa yang mahir dalam satu kelompok. Keempat, siswa belum mampu mengkoordinir kelompoknya dengan baik, kebanyakan siswa lebih mengandalkan teman yang dianggap pintar dalam kelompoknya dan ada siswa lain malah bermain-main saat proses pembelajaran. Hal ini mengganggu siswa yang lain dan juga menyebabkan

proses pembelajaran menjadi terhambat. Kelima, siswa juga belum terbiasa melaksanakan pembelajaran menggunakan metode TGT sehingga siswa cenderung lebih banyak bermain dengan sesama teman.

Berdasarkan kendala-kendala tersebut maka diadakan penyempurnaan pada pertemuan ke-3 yaitu (1) perbaikan proses pembelajaran di titik beratkan pada tiap-tiap fase pada model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments*, agar siswa lebih mampu beradaptasi dengan baik dan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan efisien, (2) pada tahap pembentukan kelompok, diarahkan agar siswa yang lebih baik kemampuannya berkelompok dengan siswa yang kemampuannya masih kurang sehingga siswa yang sudah menguasai materi dapat membantu temannya, (3) mengarahkan siswa agar mampu bertukar pikiran secara aktif dengan teman kelompoknya, memberikan motivasi, dan memberikan arahan-arahan kepada siswa sehingga tujuan dari model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* bisa tercapai dengan maksimal. Setelah tindakan-tindakan penyempurnaan pada pertemuan ke-3, maka diperoleh peningkatan rata-rata nilai harian siswa menjadi 76,86. Tindakan pada pertemuan ke-3 memberikan peningkatan sesuai dengan harapan dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditentukan yakni 76. Pertemuan selanjutnya yaitu ke-4 sampai pertemuan ke-14 terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap dikarenakan siswa sudah mampu beradaptasi dengan proses pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments*, siswa juga mampu berdiskusi baik dalam kelompok. Secara umum, pada pertemuan ke-4 sampai dengan ke-14 tidak lagi muncul kendala-kendala seperti pada pertemuan ke-1 dan

ke-2, hampir semua siswa berperan aktif dalam kelompoknya, mampu bertukar informasi dengan baik, dan siswa terlihat menikmati proses pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments*. Berdasarkan uraian di atas, kegiatan asistensi mengajar ini telah mampu memecahkan permasalahan yaitu kurangnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran seni budaya khususnya materi seni tari. Pada akhir kegiatan pembelajaran pertemuan ke-14 nilai kriteria ketuntasan minimal telah terpenuhi yakni 89,14. Maka dari itu, kegiatan asistensi mengajar yang dilakukan di kelas VIII5 telah berhasil.

2) Nilai Aspek Sikap Kelas VIII5

Nilai harian siswa pada aspek sikap pada pertemuan ke-1 mencapai 75,17 dengan kategori baik, dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 11 siswa dan siswa tidak tuntas yaitu 18. Sedangkan pada pertemuan ke-2 mencapai 75,55 dengan kategori baik, jumlah siswa tuntas sebanyak 18 siswa dan tidak tuntas sebanyak 11 siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran pertemuan ke 1 dan 2, diketahui bahwa sikap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarnegara belum memenuhi nilai KKM yang sudah ditentukan yakni 76 hal tersebut dikarenakan siswa jarang melakukan kerja kelompok dan melakukan permainan ketika pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* dengan menggunakan media permainan ular tangga pada pertemuan ke-3 sampai dengan pertemuan ke-14, sikap siswa mampu mengalami peningkatan. Dilihat dari aspek kriteria penilaian, siswa mampu menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama dan percaya diri saat menyelesaikan permainan ular tangga sehingga berdasarkan uraian di atas pada pertemuan ke-3 nilai rata-rata harian

siswa sudah mencapai nilai KKM yakni 76,86 dan nilai rata-rata harian siswa terus mengalami peningkatan sampai dengan pertemuan ke-14 dengan nilai rata-rata harian siswa yakni 89,14 dengan kategori Sangat Baik. Maka dari itu, kegiatan asistensi mengajar yang dilakukan di kelas VIII5 telah berhasil.

3) Nilai Aspek Pengetahuan Kelas VIII6

Nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas VIII6 pada pertemuan ke-1 adalah 74,32, dengan nilai tertinggi 78 dan nilai terendah 72. Siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal sebanyak 5 siswa dan yang tidak tuntas sebanyak 24 siswa. Dilihat dari rata-rata nilai harian siswa yang diperoleh pada pertemuan ke-1 tentu saja belum memenuhi target nilai KKM yakni 76. Hal ini disebabkan beberapa kendala yaitu sebagai berikut. Pertama, adaptasi siswa terhadap pembelajaran *Cooperative Learning* masih rendah. Hal ini disebabkan karena siswa baru mengenal pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments*, sehingga masih perlu adaptasi. Kedua, pada saat pembagian kelompok belum merata dan beragam dari segi kemampuan siswa. Akibatnya, pengelompokan siswa tidak merata dan cenderung berat sebelah dan kurangnya aliran informasi antara siswa mahir dan kurang mahir dalam satu kelompok karena dalam satu kelompok sama-sama kurang dalam pemahaman materi. Maka dari itu pengelompokan siswa ditentukan oleh pengajar sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Dengan keadaan ini proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar karena siswa yang kurang mahir bisa bertukar pikiran dengan siswa yang mahir dalam satu kelompok. Pada pertemuan ke-2 diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara drastis karena sudah mulai ada kerja sama dan ketertarikan belajar siswa terhadap mata pelajaran seni budaya khususnya pada materi keunikan

gerak seni tari tradisional, yaitu dengan rata-rata nilai siswa 77,17.

Pertemuan selanjutnya yaitu ke 3 sampai pertemuan ke-14 terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dikarenakan siswa sudah mampu beradaptasi dengan proses pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments*, siswa juga mampu berdiskusi baik dalam kelompok. Secara umum, pada pertemuan ke-3 sampai dengan ke-14 tidak lagi muncul kendala-kendala seperti pada pertemuan ke-1, hampir semua siswa berperan aktif dalam kelompoknya, mampu bertukar informasi dengan baik, dan siswa terlihat menikmati proses pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments*. Berdasarkan uraian di atas, kegiatan asistensi mengajar ini telah mampu memecahkan permasalahan yaitu kurangnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran seni budaya khususnya materi seni tari. Pada akhir kegiatan pembelajaran pertemuan ke-14 nilai kriteria ketuntasan minimal telah terpenuhi yakni 89,14. Maka dari itu, kegiatan asistensi mengajar yang dilakukan di kelas VIII6 telah berhasil.

4) Nilai Aspek Sikap Kelas VIII6

Nilai harian siswa pada aspek sikap pada pertemuan ke-1 mencapai 74,34 dengan kategori baik. Sedangkan pada pertemuan ke-2 mencapai 82,14 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian pada pembelajaran pertemuan ke-1 diketahui bahwa sikap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Banjarangkan belum memenuhi nilai KKM yang sudah ditentukan yakni 76 hal tersebut dikarenakan siswa jarang melakukan kerja kelompok dan melakukan permainan ketika pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games*

Tournamnets dengan menggunakan media permainan ular tangga pada pertemuan ke-2 hasil belajar siswa meningkat secara drastis dikarenakan siswa sangat tertarik pada mata pelajaran seni budaya materi seni tari dan sikap siswa mampu mengalami peningkatan. Dilihat dari aspek kriteria penilaian, siswa mampu menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama dan percaya diri saat menyelesaikan permainan ular tangga sehingga berdasarkan uraian di atas pada pertemuan ke-2 nilai rata-rata harian siswa sudah mencapai nilai KKM dan nilai rata-rata harian siswa terus mengalami peningkatan sampai dengan pertemuan ke-14 dengan nilai rata-rata harian siswa yakni 89,14 dengan kategori Sangat Baik. Maka dari itu, kegiatan asistensi mengajar yang dilakukan di kelas VIII6 telah berhasil.

5) Nilai Aspek Pengetahuan Kelas VIII7

Nilai rata-rata hasil belajar siswa di kelas VIII7 aspek pengetahuan pada pertemuan ke-1 adalah 77,31 yakni nilai kriteria ketuntasan minimal telah terpenuhi yaitu 76. Berdasarkan nilai rata-rata siswa yang sangat meningkat begitu pesat tersebut karena siswa sangat antusias mengikuti mata pelajaran seni budaya materi seni tari dengan menggunakan media permainan ular tangga. Pertemuan ke-2 sampai dengan pertemuan ke-14 peneliti mengarahkan siswa yaitu dengan (1) pada tahap pembentukan kelompok, peneliti mengarahkan siswa yang cerdas agar berkelompok dengan siswa yang kemampuannya kurang agar siswa yang sudah menguasai materi dapat membantu temannya, (3) peneliti mengarahkan siswa agar siswa mampu bertukar pikiran secara aktif dengan teman kelompoknya, memberikan motivasi, dan memberikan arahan-arahan kepada siswa sehingga tujuan dari model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* bisa tercapai dengan maksimal. Pada pertemuan

ke-2, maka diperoleh peningkatan rata-rata nilai harian siswa menjadi 78,17. Pertemuan selanjutnya yaitu ke 3-14 terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dikarenakan siswa sangat antusias dan siswa juga mampu berdiskusi baik dalam kelompok. Berdasarkan uraian di atas, kegiatan asistensi mengajar ini telah mampu memecahkan permasalahan yaitu kurangnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran seni budaya khususnya materi seni tari. Pada akhir kegiatan pembelajaran pertemuan ke-14 nilai kriteria ketuntasan minimal telah terpenuhi yakni 89,21. Maka dari itu, kegiatan asistensi mengajar yang dilakukan di kelas VIII7 telah berhasil.

6) Nilai Aspek Sikap Kelas VIII7

Berdasarkan tabel dan diagram di atas dapat diketahui bahwa persentase rata-rata nilai harian siswa aspek sikap pada pertemuan ke-1 mencapai 86,29 dengan kategori sangat baik, dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 29 siswa dan siswa tidak tuntas yaitu 0. Sedangkan pada pertemuan ke-2 mencapai 87,10 dengan kategori sangat baik, seluruh siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal tersebut dikarenakan setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* learning tipe *Teams Games Tournaments* dengan menggunakan media permainan ular tangga pada pertemuan ke-1 sampai dengan pertemuan ke-14, sikap siswa mampu mengalami peningkatan. Dilihat dari aspek kriteria penilaian, siswa mampu menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama dan percaya diri saat menyelesaikan permainan ular tangga sehingga berdasarkan uraian di atas pada pertemuan ke-3 nilai rata-rata harian siswa mengalami peningkatan yakni 87,76 dan nilai rata-rata harian siswa terus mengalami peningkatan sampai dengan pertemuan ke-14 dengan nilai rata-rata harian siswa yakni 88,76 dengan kategori

Sangat Baik. Maka dari itu, kegiatan asistensi mengajar yang dilakukan di kelas VIII7 telah berhasil.

d. Kontribusi

Kontribusi dari kegiatan Asistensi Mengajar ini memiliki kontribusi pembelajaran untuk beberapa pihak. Pertama, pembelajaran ini berkontribusi nyata pada siswa kelas VIII yang dijadikan objek asistensi. Terdapat 29 siswa dikelas VIII5, 27 siswa dikelas VIII6, dan 29 siswa dikelas VIII7 dalam mata pelajaran Seni budaya. Nilai pelajaran Seni budaya dari keseluruhan objek asistensi mengajar meningkat baik secara aspek pengetahuan dan aspek sikap karena ketertarikan dan keterlibatan langsung peserta didik dalam memainkan permainan ular tangga pada mata pelajaran seni budaya materi seni tari.

Kegiatan Asistensi Mengajar ini berkontribusi terhadap perkembangan teknik mengajar untuk guru khususnya dalam menggunakan ide-ide baru terhadap permasalahan riil di lapangan. Guru sebagai tenaga pendidik lebih termotivasi untuk menjadi fasilitator pendidikan handal dalam memecahkan masalah pendidikan siswa. Kontribusi pembelajaran juga dapat dirasakan oleh lembaga pendidikan (mitra) yakni SMP Negeri 1 Banjarnegara dalam penggunaan ide-ide menarik guna mengembangkan kompetensi guru sebagai tenaga pendidik. Lembaga juga termotivasi untuk memberikan workshop-workshop terkait teknik-teknik mengajar yang unik agar siswa memiliki ruang yang bagus dalam mengembangkan potensi mereka melalui guru yang mendampingi mereka dalam proses belajar-mengajar.

PENUTUP

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, merupakan

model pembelajaran yang diterapkan mahasiswa dalam mata pelajaran Seni budaya pada materi seni tari. Ciri khas dalam pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, dengan pembelajaran koperatif lainnya adalah adanya turnamen. Dengan adanya turnamen diharapkan dapat menanamkan sportivitas siswa dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran seni budaya materi seni tari. Sehingga siswa selalu berusaha untuk berada dalam posisi unggul karena mempunyai daya saing tinggi. Dengan demikian, tujuan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* adalah meningkatkan minat siswa dalam mata pelajaran seni budaya materi seni tari dan juga adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian guru harus mempersiapkan satu permainan untuk dimainkan siswa setelah memberikan kuis. Salah satu permainan yang familiar dengan anak dari zaman dahulu sampai saat ini adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang di dalamnya terdapat strategi, kejujuran, ketangkasan, kepemimpinan, wawasan dan kerja sama. Tujuan permainan ular tangga ini adalah untuk meningkatkan minat belajar dan ketertarikan siswa pada mata pelajaran seni budaya materi seni tari agar senantiasa memahami materi-materi yang telah dipelajari sehingga pembelajaran terasa menyenangkan bagi siswa. Hasil pencapaian kegiatan asistensi mengajar pada mata pelajaran seni budaya materi seni tari dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Learning* tipe *Teams Games Tournament* dapat dikatakan berhasil dilihat dari peningkatan kompetensi pengetahuan dan sikap peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Gafur. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak
- Anitah, Sri. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ginanjari, Agi, Dedi Supriadi, dan Akhmad Olih Salihin. (2020). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Cimahi: STKIP Pasundan Press
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Husna. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan dan Keakraban*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kagan, Spencer & Miguel Kagan. *Kagan Cooperative Learning*. San Clemente: Kagan Publishing. 2009.
- Kartikaningtyas. (2014). *Pengembangan Media Game Ular Tangga Berbasis Tema Energi pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Siswa SMP/MTs*. *Unnes Science Education Journal*, Vol. 3 (3).
- Made, Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.