Volume 4 No 4. Oktober 2019
p-ISSN:2477-8192 dan e-ISSN: 2502-2776

PENINGKATAN HASIL BELAJAR GEOGRAFI SISWA MELALUI PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMEN

Armayani[1*], Sitti Kasmiati[2], La Ode Amaluddin[3]
[1]Program Studi Pendidikan Geografi
Universitas Halu Oleo
Email: armayanihan001@gmail.com
[2]Program Studi Pendidikan Geografi
Universitas Halu Oleo
Email: sittikasmiati@gmail.com
[3]Program Studi Pendidikan Geografi
Universitas Halu Oleo
Email: Laode.amaluddin@uho.ac.id

(***Received***: 2 September 2019; ***Accepted:*** 19 Oktober 2019; ***Published:*** 29 Oktober 2019)

©2019 –**Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi**. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0).

ABSTRACT
SMAN 9 Kendari is one of the schools in Kendari City that is the object of research because its learning outcomes are still relatively low, this is because only about 65% meet the minimal completeness criteria. Research Objectives: 1) to find out the learning activities of students at SMA Negeri 9 Kendari taught by applying the Teams Games Tournament cooperative learning mode; (2) to find out the teaching activities of teachers at SMA Negeri 9 Kendari taught by applying the cooperative learning model of the Teams Games type Tournament (3) to find out the increase in student learning outcomes at SMA Negeri 9 Kendari taught by applying the Teams Games Tournament cooperative learning model. The data in this study are qualitative and quantitative data obtained from observation sheets and learning outcomes tests. The results showed that by applying the Teams Games Tournament learning model: (1) student learning activities increased with an average score of 3.4 thanks to good focus, (2) teacher teaching activities increased with an average score of 3.4 thanks to good score, (3)geography learning outcomes of students of class XI IPS3 at SMAN 9 Kendari increased to 85.8% yang 75 according to the KKM determined by the school.

Keywords*: Teams Games Tournament, Learning Outcomes, SMA Negei 9 Kendari*

ABSTRAK
SMAN 9 Kendari adalah salah satu sekolah di Kota Kendari yang menjadi objek penelitian karena hasil belajar geografinya yang masih terbilang rendah, hal ini dikarenakan kurang lebih hanya 65% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Tujuan Penelitian ini adalah untuk: 1) mengetahui aktivitas belajar siswa di SMA Negeri 9 Kendari yang diajar dengan menerapkan model pembelajaan kooperatif tipe Teams Games Tournament, 2) mengetahui aktivitas mengajar guru di SMA Negeri 9 Kendari yang diajar dengan menerapkan model pembelajaan kooperatif tipe Teams Games Tournament dan 3) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa di SMA Negeri 9 Kendari yang diajar dengan menerapkan model pembelajaan kooperatif tipe Teams Games Tournament. Data dalam penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif yang diperoleh dari lembar observasi dan tes hasil belajar. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajran Teams Games Tournamentaktivitas belajar siswa meningkat dengan skor rata-rata 3,4 berkategoi baik, aktivitas mengajar guru meningkat dengan skor rata-rata 3,4 berkategoi baik, dan hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS^3 SMAN 9 Kendari meningkat menjadi 85,8% yang ≥ 75 sesuai dengan KKM yang ditentukan sekolah.

***Kata Kunci**: Teams Games Tournament, Hasil Belajar, SMA Negei 9 Kendari*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha manusia untu k membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dapat dibatasi dalam pengertiannya yang sempit dan luas. Dalam arti sempit pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menolonganak didik menjadi matang kedewasaannya.

Pendidikan dalam pengertian ini dilakukan oleh institusi formal sekolah. (Purwanto, 2009). Pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan intelektual manusia secara terpadu untuk menunjang proses percepatan pembangunan nasional di berbagai bidang, ini berkisar pada aspek kurikulum, staf pengajar (guru), lingkungan sekolah, anak didik, maupun masyarakat secara keseluruhan yang berpengaruh pada mutu pendidikan secara umum. (Sukmayani dan Laode, 2017)

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya.kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran. (Sagala, 2011; Dimyanti dan Mudjiono, 2013)

Hamalik, 2013 menyebutkan ada tiga ciri yang terkandung dalam sistem pembelajaran antara lain: 1) Rencana; 2) Kesaling tergantungan; dan 3) Tujuan.

Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement.* Aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disampung menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (Hamdani, 2011).

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menemukan fakta-fakta awal yang di anggap sebagai masalah dalam proses belajar mengajar. Ketika berlansungnya proses belajar mengajar siswa jenuh karena metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah. Komunikasi berjalan satu arah hingga siswa terlihat pasif dalam pembelajaran, sedangkan melihat kondisi siswa di zaman sekarang ini yang sulit untuk diberi tahu mereka lebih memilih mengeksploitasi apa yang menjadi pengetahuan dan pemahaman mereka. Pada saat-saat tertentu guru mencoba berinteraksi dengan siswa dengan melontarkan pertanyaan pertanyaan kepada peserta didik.

Namun hal tersebut kurang berhasil, karena dari sekian jumlah siswa yang memberi respon sangatlah minim.Permasalahan ini mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran geografi yang masih rendah, bahkan sebagian besar belum memenuhi kriteria kelulusan minimum pada mata pelajaran geografi kelas XI IPS^3 SMANegeri 9 Kendari. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar siswa kelas XI IPS^3 memiliki hasil belajar yang rendah, dari 35 jumlah siswa secara keseluruhan hanya 24 siswa yang mendapt nilai ≥75 (68%) dan 11 orang siswa memperoleh nilai ≤75 (32%). Masalah ini menunjukan belum efektifnya proses belajar mengajar yang terjadi didalam ruangan.

Melihat permasalahan yang diterjadi pada kelas XI IPS 3 di SMANegeri 9 Kendari, peneliti menawarkan alternatif agar dalam proses belajar mengajar menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang dianggap dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.*Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus adanya perubahan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan dan mengandung unsure permainan akademik dan *reinforcement* (Rusman, 2014).Melalui model pembelajaran ini siswa di

harapkan akan memiliki antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar karena proeses pembelajaran akan menarik melalui *games*dan turnamen akademik.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas.PTK ini dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai allternif tindakan untuk meningkatkan hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 9 Kendari pada materi pokok Keragaman Budaya Di Indonesia.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMA Negeri 9 Kendari pada kelas XI IPS 3.Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap 2018/2019.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI IPS3 SMA Negeri 9 Kendari dengan jumlah siswa sebanyak 35 orang yang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 17 orang perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni (1) data mengenai aktivitas siswa diambil dengan menggunakan lembar observasi dengan cara memberikan skor pada aspek aktivitas yang dilakukan untuk siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan; (2) data mengenai hasil belajar geografi diambil dengan menggunakan tes hasilbelajar (tes siklus) dengan bentuk tes berupa tes *essay* yang mencakup semua indikator pembelajaran pada siklus I serta siklus II.

Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk memberikan penjelasan mengenai aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menyajikan angka-angka (skor) persentase aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, persentase aktivitas belajar siswa dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa. Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data tersebut dapat dikembangkan sebagai berikut:

a. Menentukan hasil belajar siswa secara individual

   $Xi = \frac{Spi}{Sm} \times 100\%$ (Nana Sudjana, 2017)

b. Menentukan nilai rata-rata hasil belajar siswa

   nilai rata-rata = $\frac{skor\ total\ yang\ diperoleh\ siswa}{jumlah\ siswa}$

   (Sudjana, 2017)

c. Menentukan tingkat pencapaian ketuntasan belajar secara klasikal

   % tuntas = $\frac{\sum TB}{N}$ X 100%

   (Sudjana, 2017)

d. Mengklasifikasikan rata-rata skor aktivitas belajar siswa sebagai berikut:

   1 Xi < 2 :KategoriKurang

   2 Xi < 3 : Kategori Cukup

   3 Xi < 4 : Kategori Baik

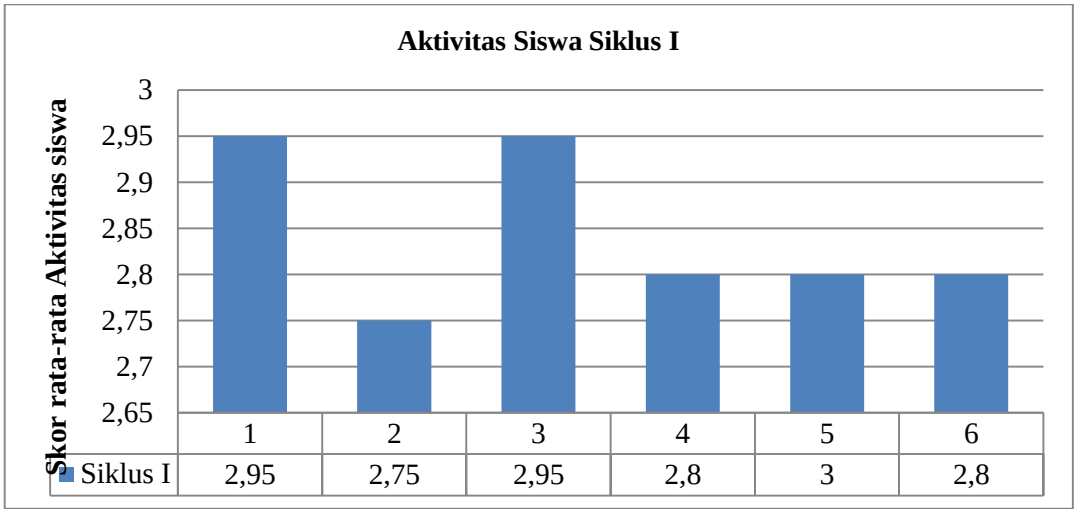
   Xi = 4 :Kategori Sangat Baik

   (Susetyo, 2010)

HASIL PENELITIAN

1. Data Aktivitas Siswa Siklus I

Data aktivitas siswa kelas XI IPS^3 SMA Negeri 9 Kendari selama proses pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Times Games Tournament* pada materi Keanekaragaman Budaya Indonesia yang diperoleh menggunakan lembar observasi aktivitas siswa pada setiap pertemuan dengan cara memberikan skor pada setiap aspek aktivitas yang dilakukan oleh siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dapat dilihat pada tabel berikut.

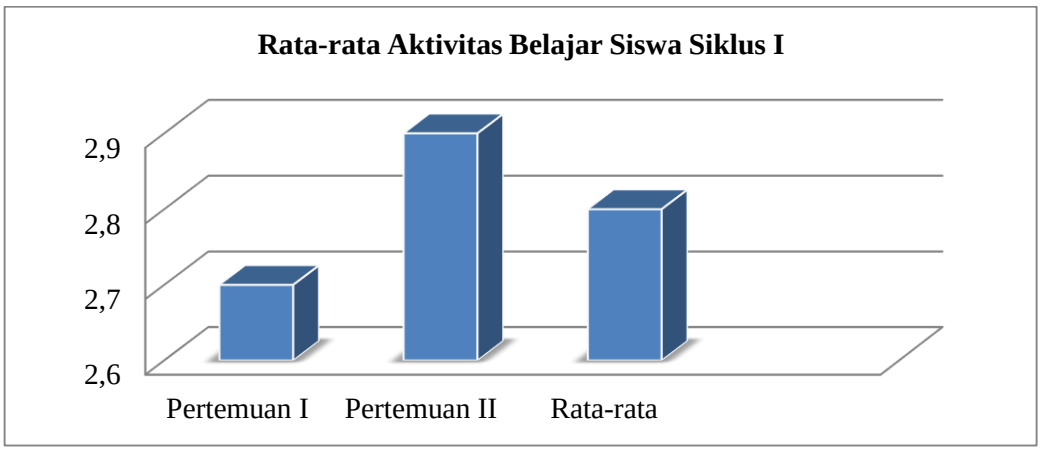


Gambar 1. Grafik Skor Rata-Rata Aktivitas Siswa Pada Siklus I
(Sumber: Analisis Data Primer, 2019).

Keterangan:

1. Setiap Anggota kelompok bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
2. Keberanian dan keaktifan siswa saat games tournament dimulai.
3. Keberanian dan kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal yang diberikan.
4. Keberanian dan kemampuan siswa dalam membeikan tanggapan terhadap petanyaan serta saran yang dibeikan.
5. Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok
6. Siswa bertanggung jawab dalam menyelesaikan games tournament akademik dengan aktif dan penuh rasa percaya diri.

Untuk mendapatkan gambaran rata-rata aktivitas siswa selama pembelajaan pada siklus I Pertemuan I dan II dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



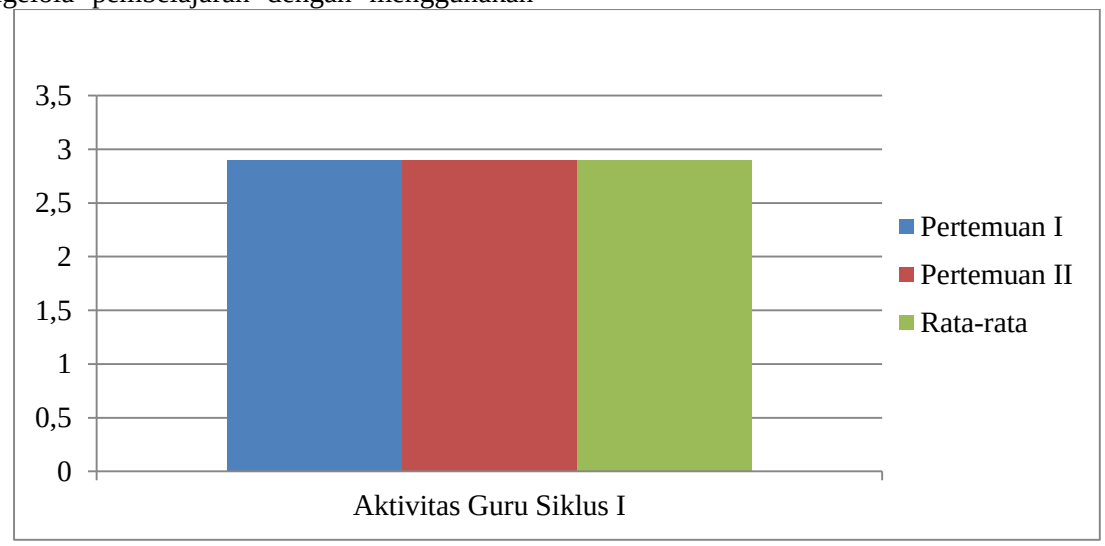
Gambar 2. Grafik Skor Rata-Rata Aktivitas Siswa Siklus I(Analisis Data Primer, 2019)

Berdasarkan gambar 2 diatas tentang hasil observasi aktifitas belajar siswa dapat diperoleh informasi bahwa, hasil aktivitas belajar siswa tersebut belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 3,0. Karena rata-rata aktivitas belajar siswa masih mencapai 2,8 yang masuk dalam kategori Cukup**,** dimana pada siklus I aktivitas siswa yang mendapatkan skor terendah dengan rata-rata sebesar 2.75 adalah aktivitas belajar *Nomor 2* yaitu keberanian dan keaktifan saat games tournament dimulai. Sedangkan aktivitas siswa yang mendapat skor tertinggi dengan nilai rata-rata sebesar 2,95 adalah aktivitas belajar siswa *Nomor 1* yaitu setiap anggota

kelompok bekerjasama dalammengerjakan tugasyangdiberikan oleh guru.

2. Data Aktivitas Guru Siklus I

Gambaran aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Times Games Tournament* padamateriKeanekaragaman Budaya Indonesia diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas mengajar guru pada Siklus Idapat dilihat pada Gambar 3 Berikut.



Gambar 3. Grafik Skor Rata-Rata Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 dan 2
(Analisis Data Primer, 2019)

Berdasarkan gambar 3 diatas tentang hasil observasi aktivitas mengajar guru dapat diperoleh gambaran bahwa hasil aktivitas mengajar guru tersebut masih belum memenuhi kiteria ketuntasan minimal yaitu 3,0 karena rata-rata aktivitas mengajar guru masih mencapai rata-rata 2,9 yang dikategorikan Cukup.

Siklus I, aktivitas mengajar guru yang mendapatkan skor terendah dengan nilai rata-rata sebesar 2 adalah aktivitas mengajar guru *Nomor 1* pada kegiatan akhir, yaitu guru bersama peserta didik melakukan refleksi terkait pembelajaran yang telah dilakukan dengan memberikan pertanyaan sejauh mana peserta didik memahami materi tersebut. Sedangkan aktivitas mengajar guru yang mendapat skor tertinggi dengan nilai rata-rata 4 adalah aktivitas mengajar guru *Nomor 6* yaitu Guru menyampaikan tujuan pembelajaranyanghendak dicapai pada kegiatan awal dan *Nomor 5* pada kegiatan akhir yaitu Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3. Data Hasil Belajar Siswa

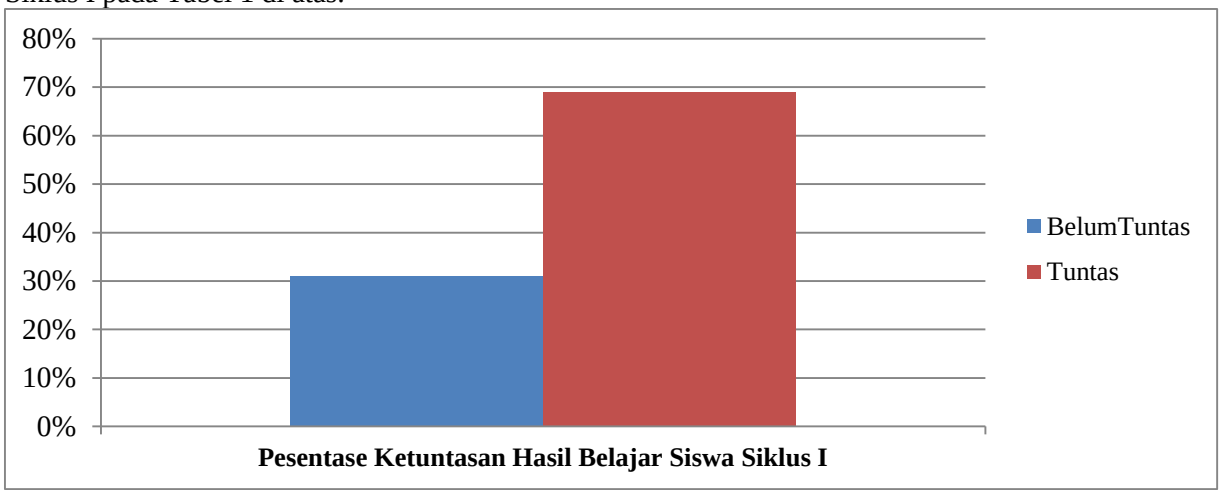
Data hasil belajar geografi siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 9 Kendari pada materi pokok Keanekaragaman Budaya Indonesia diperoleh dengan menggunakan lembar tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda yang diberikan pada akhir siklus. Berdasarkan hasil analisis deskiptif terhadap hasil belajar siswa pada siklus I tersebut, diperoleh data seperti tertera pada tabel 1. berikut.

Tabel 1. Data Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Skor	Jumlah Siswa	Pesentase	Ketuntasan Belajar
0-74	11	31,4%	Belum Tuntas
75-100	24	68,6%	Sudah Tuntas
Jumlah	35	100%	
Keterangan			
Tuntas		24 orang	
Tidak Tuntas		11 Orang	
Nilai Rata-rata		74,4	
Nilai Maksimum		90	
Nilai Minimum		55	
Presentase Ketuntasan		68,6%	

Sumber: Analisis Data Primer, 2019.

Berdasarkan analisis data hasil belajar siswa pada Siklus I pada Tabel 1 di atas. Maka diperoleh Gambar 4. sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I
(Sumber. Amalisis Data Primer, 2019)

Gambar 4 diatas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I yang memperoleh nilai antara 0-74 berjumlah 11 orang dengan presentase 31.4%, sedangkan siswa yang telah memperoleh skor antara 75-100 berjumlah 24 orang dengan presentase ketuntasan sebesar 68,6%, namun belum mencapai indikator ketuntasan keberhasilan yaitu 80%.

4. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil tindakan pelaksanaan pemmbelajaran pada siklus I, dimana terlihat beberapa kekurangan saat proses pembelajaran langsung baik itu dilakukan oleh guru maupun siswa yang mana hal ini berdasarkan hasil obsevasi, maka beberapa hal yang perlu di perbaiki untuk pelaksanaan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1). Faktor Siswa

a. Setiap anggota kelompokbekerjasama dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
b. Keberanian dan keaktifan siswa saat games tournament di mulai.
c. Keberanian dan kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal yang telah disediakan.
d. Keberanian dan kemampuan siswa memberikan tanggapan terhdap pertanyaan, tanggapan dan saran yang diberikan.
e. Siswa bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok.
f. Siswa bertanggung jawab menyelesaikan games tournament dengan aktif dan penuh
g. Rasa percaya diri.

2). Faktor Guru

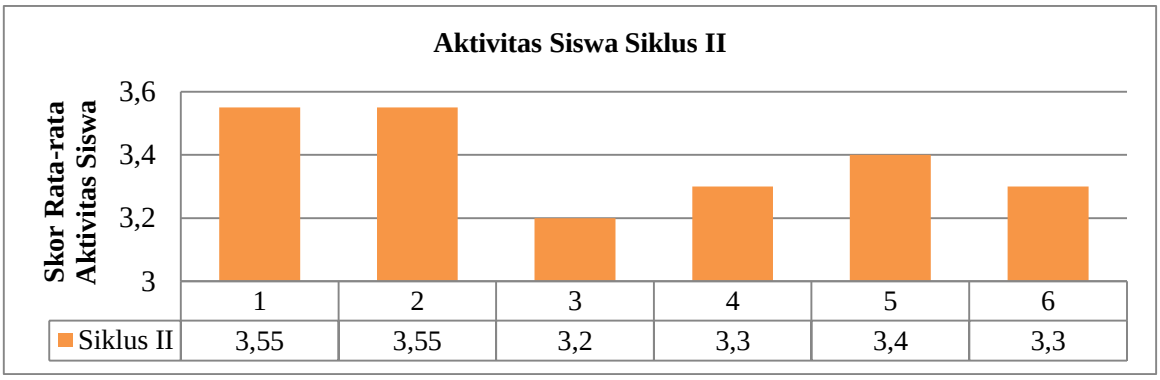
a. Guru memerhatikan kesiapan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.
b. Guru meminta siswa untuk mengajukan pertanyaan apabila ada materi yang kurang di pahami.
c. Guru membimbing siswa dalam menyamakan pemahaman materi berdasarkan hasil tournament.
d. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi terkait pembelajaran yang telah dilakukan

dengan memberikan pertanyaan sejauh mana peserta didik memahami materi tersebut.

Melihat beberapa kekurangan tersebut menunjukan bahwa penggunaan Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I belum efektif diterapkan baik itu yang dilakukan oleh guru maupun yang dilakukan oleh siswa , maka pada pembelajaran siklus II guru akan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan sebelumnya, sehingga hasil belajar dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sesuai dengan inidikator keberhasilan yang diharapkan yaitu menvapai ketuntasan hasil belajar siswa minimal 80%.

5. Data Aktivitas Siswa Siklus II

Data aktivitas siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 9 Kendari selama proses pembelajaran berlangsung dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Times Games Tournament* padamateriKeanekaragaman Budaya Indonesia yang diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa pada setiap pertemuan dengan cara memberikan skor padasetiapaspekaktivitasyang dilakukan oleh siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan dapat dilihat pada gambar 5 berikut

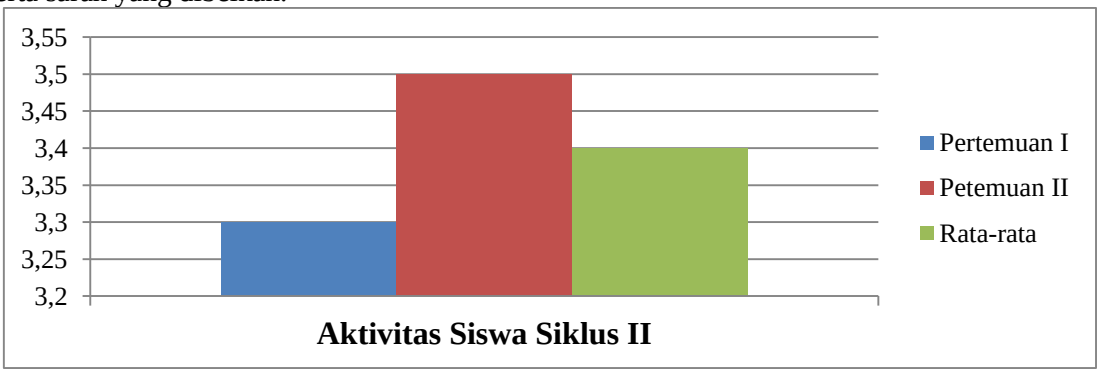


Gambar 5. Grafik skor rata-rata aktivitas siswa Pada Siklus II (Analisis Data Primer,2019)

Keterangan:

1. Setiap Anggota kelompok bekerja sama dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
2. Keberanian dan keaktifan siswa saat games tournament dimulai.
3. Keberanian dan kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal yang diberikan.
4. Keberanian dan kemampuan siswa dalam membeikan tanggapan terhadap petanyaan serta saran yang dibeikan.
5. Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok.
6. Siswa bertanggung jawab dalam menyelesaikan games tournament akademik dengan aktif dan penuh rasa percaya diri.

Untuk mendapatkan gambaan rata-rata aktivitas siswa selama pembelajaan pada siklus II Pertemuan I dan II dapat dilihat pada Gambar 6 berikut.



Gambar 6. Grafik Skor Rata-Rata Aktivitas Belajar Siklus II (Analisis Data Primer, 2019).

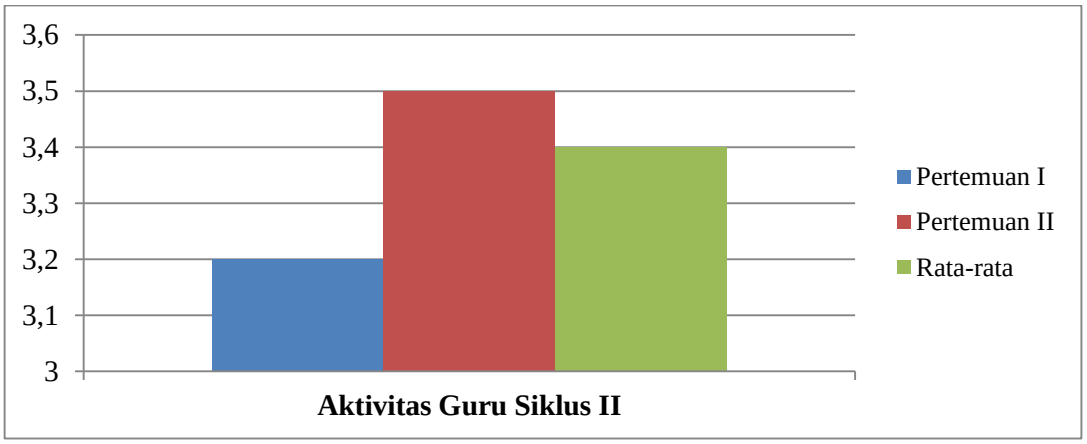
Gambar 6 menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 3,0. Aktivitas belajar siswa telah mencapai rata-rata 3,3 yang berkategorikan baik. Pada siklus II terlihat bahwa setiap aktivitas belajar yang dinilai telah mengalami peningkatan. Pada siklus ini, aktivitas belajar siswa yang mendapatkan skor terendah di siklus I yaitu 2,75 meningkat di siklus II menjadi 3,55 adalah aktivitas belajar siswa *Nomor 2* yaitu Keberanian

dan keaktifan siswa saat games tournament di mulai.. Sedangkan aktivitas belajar siswa yang mendapatkan skor tertinggi di siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 2,95 meningkat menjadi 3,55 yaitu aktivitas belajar *Nomor 1* yaitu Setiap anggota kelompokbekerjasama dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Pada siklus II, dari 6 aspek aktivitas belajar siswa yang diobservasi telah memperoleh nilai rata-rata yang berkategorikan baik, karena secara keseluruhan rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

6. Data Aktivitas Guru Siklus II

Gambaran aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Times Games Tournament* padamateriKeanekaragaman Budaya Indonesia diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas mengajar guru pada Siklus Idapat dilihat pada gambar 7 berikut.



Gambar 7. Grafik Skor Rata-rata Aktivitas Guru Siklus II (Analisis Data Primer, 2019)

Berdasarkan Gambar 7.diatas menunjukkan bahwa hasil aktivitas mengajar guru telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu 3,0. Dimana aktivitas mengajar guru telah mencapai rata-rata 3,4 yang berkategori baik.

7. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

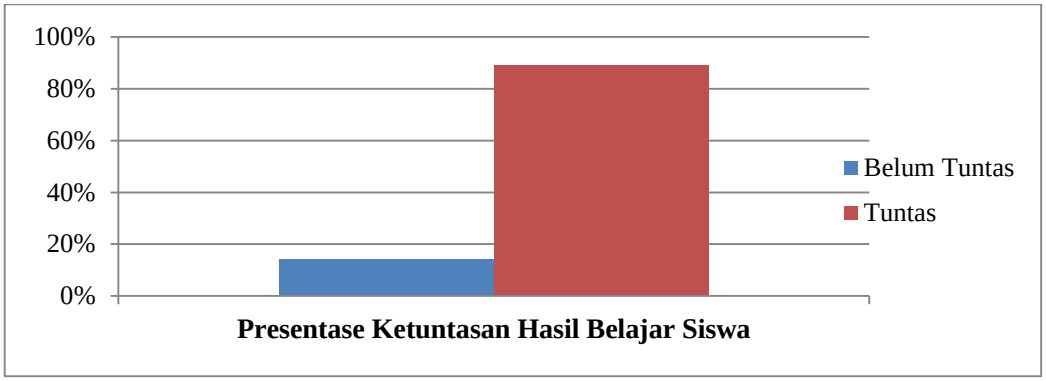
Data hasil belajar geografi siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 9 Kendari pada materi pokok Keanekaragaman Budaya Indonesia diperoleh dengan menggunakan lembar tes hasil belajar berupa soal uraian yang diberikan pada akhir siklus. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap hasil belajar siswa pada siklus II tersebut, diperoleh data seperti pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Data analisis Ketuntasan hasil belajar siswa Pada Siklus II

Skor	Jumlah Siswa	Pesentase	Ketuntasan Belajar
0-74	5	14,2%	Belum Tuntas
75-100	30	85,8%	Sudah Tuntas
Jumlah	35	100%	
Keterangan			
Tuntas		30 orang	
Tidak Tuntas		5 Orang	
Nilai Rata-rata		80,3	
Nilai Maksimum		90	
Nilai Minimum		65	
Presentase Ketuntasan		85,8%	

Sumber: Analisis Data Primer, 2019.

Bedasarkan analisis data hasil belajar siswa pada Siklus I pada tabel 2 di atas. Maka diperoleh gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Grafik Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II (Analisis Data Primer, 2019).

Gambar 8 di atas menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus II yang memperoleh skor antara 0-74 berjumlah 5 orang dengan persentase 14,2%, sedangkan siswa yang telah memperoleh skor antara 75-100 berjumlah 30 orang dengan persentase ketuntasan mencapai 85,8%.

8. Refleksi Siklus II

Pada Siklus II ini sudah menunjukan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya sehingga penelitian ini berhasil dengan memperoleh indikator keberhasilan sebesar 3,4 untuk aktivitas siswa dan 3,4 untuk aktivitas mengajar guru dan 85,8 siswa mencapai ketuntasan secara klasikal.

Pada siklus II, kegiatan tournament yang dilakukan sudah dapat menciptakan susasana permainan sudah dapat tekendali dan tidak ricuh .dan siswa sudah mulai termotivasi melalui tipe pembekajaran yang diberikan. Beberapa siswa sudah lebih focus dan memperhatikan dengan baik penjelasan guru.

PEMBAHASAN

1. Aktivitas Belajar Siswa Selama Pembelajaran Berlangsung

Pada siklus I berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap aktivitas siswa menunjukan skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 2,8 yang berkategori cukup. Pada siklus I ada beberapa aktivitas siswa yang masih tergolong kurang yaitu siswa belum optimal dalam menyimak hasil diskusi kelompok lain. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I ditemukan ada beberapa aktivitas siswa yang masih belum terlaksana dengan baik.Olehnya itu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Pada siklus II dari hasil analisis deskriptif terhadap skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan dari aktivitas siswa siklus I, dimana skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus II sebesar 3,4 dengan kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian telah berhasil karena telah memenuhi standar minimal aktivitas belajar siswa yaitu 3,0.

2. Aktivitas Mengajar Guru Selama Pembelajaran Berlangsung

Berdasarkan hasil pengamatan pada dua siklus baik itu siklus I maupun siklus II, untuk aktivitas mengajar guru dengan menggunakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menunjukan peningkatan ke arah yang lebih baik.

Pada siklus I berdasarkan analisis deskriptif aktivitas mengajar guru menunjukan skor rata-rata sebesar 2,9 yang berkategori cukup. Aktivitas mengajar guru pada siklus I yang masih rendah berdasarkan hasil refleksi.

Berdasarkan hasil refleksi terhadap aktivitas guru, dengan mengetahui kekurangan-kekurangan pada siklus I, maka diperlukan pembenahan pada proses pembelajaran siklus II agar mencapai hasil yang optimal dari siklus sebelumnya.

Sehingga pada siklus II aktivitas mengajar guru menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana pada siklus II skor rata-rata aktivitas guru memperoleh nilai sebesar 3,4 yang berkategori baik. Hasil analisis dan pengamatan pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas mengajar guru.Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini telah berhasil karena telah memenuhi standar minimal aktivitas mengajar guru yaitu 3,0.

3. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil belajar geografi siswa pada kelas XI IPS^3 SMAN Negeri 9 yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terdapat peningkatan yang signifikan sebesar 17, 2%. Penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Sukmayani dan La Ode Amaluddin, dimana terdapat peningkatan hasil pembelajaran setelah diterapkannya model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament.* Namun dalam penelitian tersebut tidak dijelaskan seberapa besar peningkatannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada setiap siklus meningkat; 2) Aktivitas mengajar guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada setiap siklus meningkat dan; 3) Peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 9 Kendari terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase ketuntasn belajar dari siklus I ke siklus II yakni sebesar 17,2%.

SARAN

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan antara lain: 1) Diharapkan SMAN 9 Kendari dapat mencoba Menerapkan Model Pembelajaran Koopertaif Tipe *Teams Games Tournamnet* untuk meningkatkan hasil belajar geografi siswa seta dalam mneingkatkan kualitas belajar siswa selama proses pembelajaan; 2) Penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan menggali informasi lebih jauh tentang Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Temas Games Tournamnet.*

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada kedua orang tua, Ibu Dra. H Sitti Kasmiati, M.Si., selaku pembimbing 1 dan Bapak La Ode Amaluddin, S,Pd., M.Pd., selaku pembimbing 2 serta para reviewer dan editor Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi.

DAFTAR PUSTAKA

Dimyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru).* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sagala, Syaiful. (2011). Konsep dan Makna Pembelajaran, Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo

Susetyo, B. (2010). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. Bandung: Refika Ditapma.

Usman, Moh. Uzer dan Lilis Setiawati. (2001). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sukmayani, dan La Ode Amaluddin. (2016). Perbedaan Hasil Belajar Geografi Siswa yang di Ajar dengan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Model Pembelajaran Langsung Pada Materi Pokok Sejarah Pembentukan dan Teori Terjadinya Bumi di SMA Negeri 20 Konawe Selatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi Volume 1 Nomor 1 November 2016.*