

Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Tematik di SD Kemala Bhayangkari Makassar

Mahdiyah*¹
Jamaluddin P²
Ervi Novitasari³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

*e-mail: mahdiyahdia57@gmail.com¹, mamal_ptm@yahoo.co.id², ervi.novitasari@unm.ac.id³

Abstrak

Proses pembelajaran hingga saat ini masih cenderung pasif karena guru masih menggunakan metode pembelajaran satu arah. Masih banyak guru yang kurang inovatif dalam menentukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran team game tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik di SD Kemala Bhayangkari Makassar. Subjek penelitian ini berjumlah 22 siswa dengan jumlah 11 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa yaitu pada siklus I sebesar 65,60% dan siklus II sebesar 88,51%. Terjadinya peningkatan keaktifan belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata pretest sebesar 58,2, sedangkan nilai rata-rata posttest siklus I sebesar 72 dan siklus II sebesar 90. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa serta penerapan model pembelajaran TGT efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran tematik.

Kata kunci: Model pembelajaran team games tournament (TGT), Keaktifan dan hasil belajar.

Abstract

The learning process until now still tends to be passive because teachers still use one-way learning methods. There are still many teachers who are less innovative in determining learning models that can increase student activity and learning outcomes. This research is a classroom action research that aims to determine the application of the team game tournament (TGT) learning model to increase the activity and learning outcomes of students at SD Kemala Bhayangkari Makassar. The subjects of this study were 22 students with 11 male students and 11 female students. The method used is descriptive quantitative. The results showed that there was an increase in student learning activity, namely in the first cycle of 65.60% and the second cycle of 88.51%. The occurrence of an increase in learning activity affects student learning outcomes. The average value of the pretest was 58.2, while the average value of the posttest cycle I was 72 and cycle II was 90. So it can be concluded that there was an increase in student activity and learning outcomes and the application of the TGT learning model was effective for application to thematic subjects

Keywords: Team games tournament (TGT), activities and learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi umat manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Pendidikan memiliki tujuan untuk menggali potensi dan kecerdasan yang dimiliki seseorang agar dapat hidup berkembang. Dalam UU no 20 tahun 2003 pasal 1 butir 1 diatur tentang sistem pendidikan dengan tujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan proses terjadinya interaksi siswa dengan guru dalam rangka untuk mentrasfer ilmu pengetahuan yang dimiliki serta memberikan pemahaman mengenai suatu materi.

Dalam proses pembelajaran penting bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif serta merangsang siswa untuk terlibat aktif baik mental, fisik, intelektual dan emosional dalam pembelajaran agar ilmu dapat diterima siswa secara optimal sehingga akan berdampak

kepada hasil belajar siswa. Makin tinggi kegiatan belajar siswa, makin tinggi pula peluang berhasilnya pengajaran (Sudjana, 2005).

Kenyataan di lapangan dapat dilihat bahwa pembelajaran masih cenderung pasif karena guru masih menggunakan metode pembelajaran satu arah atau menggunakan metode ceramah dimana pembelajaran masih terfokus kepada guru. Kebanyakan guru masih kurang inovatif dalam menentukan model pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah atau interaksi antara siswa dengan guru. Model pembelajaran yang kurang inovatif mengakibatkan permasalahan dalam pembelajaran seperti kurangnya keaktifan siswa di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi di Kelas VI SD Kemala Bhayangkari Makassar pada saat pembelajaran keaktifan siswa sangat kurang, dapat dilihat dari suasana pembelajaran yang terasa membosankan dan kurang bersemangat. Pada saat guru menjelaskan beberapa siswa terlihat tidak memperhatikan guru saat menjelaskan, tatapan kosong, beberapa siswa lain sibuk mengobrol dengan teman. Ketika diberikan pertanyaan hanya siswa tertentu yang dapat menjawab dan ketika ditunjuk beberapa siswa tidak menjawab dengan benar. Adapun ketika diberi soal latihan hanya beberapa siswa yang mengerjakan dengan sungguh-sungguh selebihnya hanya menyalin pada buku catatan masing-masing sehingga dapat diketahui siswa belum menampakkan ciri pembelajaran yang aktif. Kurangnya keaktifan siswa dapat berdampak terhadap hasil belajar.

Dalam upaya mengatasi masalah keaktifan agar tidak berkelanjutan yang akan berdampak terhadap hasil belajar, diperlukan sebuah model pembelajaran yang merangsang siswa untuk aktif berpartisipasi di dalam kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif atau berkelompok dimana pembelajaran melibatkan peran siswa secara aktif dalam pembelajaran.

Penerapan Model pembelajaran TGT sangat cocok untuk tingkatan sekolah dasar karena mengandung permainan dan menggairahkan sehingga siswa dapat lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Pada model pembelajaran ini memiliki sintaks yang menguji kemampuan individu sehingga siswa harus benar-benar memahami materi yang diajarkan. Dengan meningkatnya keaktifan siswa diharapkan nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar disamping memberikan siswa kesempatan menikmati pembelajaran, menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan uraian diatas diharapkan dengan penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik di SD Kemala Bhayangkari Makassar.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di SD Kemala Bhayangkari Makassar dengan jumlah siswa kelas VI sebanyak 22 siswa. Penelitian dilakukan sebanyak dua siklus dan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data hasil penelitian diperoleh dengan mengamati keaktifan menggunakan lembar observasi keaktifan siswa dan hasil belajar siswa menggunakan pretest dan posttest.

1. Keaktifan

Dalam menghitung persentase perolehan peningkatan keaktifan belajar digunakan rumus berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Catatan :

Perhitungan skor merupakan hasil dari skor maksimal dalam pedoman penskoran keaktifan belajar yaitu 2 dikali dengan jumlah siswa. Kemudian untuk menghitung persentase skor rata-rata keaktifan belajar, maka jumlah persentase jumlah pesentase dengan jumlah indikator.

$$\% = \frac{\text{persentase keaktifan setiap indikator}}{\text{jumlah Indikator}} \times 100\%$$

Tabel 1. Indikator Capaian Penelitian Keaktifan siswa

Capaian	Kriteria
75%-100%	Tinggi
51%-74%	Sedang
25%-50%	Rendah
0%-24%	Sangat Rendah

Sumber : Arikunto, 2017

2. Hasil Belajar

Hasil belajar diukur menggunakan beberapa analisis berikut :

a. Rata-rata hasil belajar

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

b. Peningkatan hasil belajar

$$\text{Rumus Peningkatan} = \frac{Y_1 - Y}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

Y1 = Nilai setelah Tindakan

Y = Nilai setelah Tindakan

c. Ketuntasan klasikal

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Tabel 2. Standar Nilai Ketuntasan Belajar

No.	Skor	Kategori
1.	0 - 34	Sangat Rendah
2.	35 - 54	Rendah
3.	55 - 64	Sedang
4.	65 - 84	Tinggi
5.	85 - 100	Sangat Tinggi

Sumber : Depdiknas, 2008

Dalam mengukur keefektifan suatu model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa digunakan persamaan n-gain seperti berikut :

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

S_{post} = Skor tes akhir

S_{pre} = Skor tes awal

S_{maks} = Skor maksimum

Tabel 3. Pedoman nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
0,70-1,00	Tinggi
0,30-0,70	Sedang

0,00-0,30	Rendah
-----------	--------

Sumber : Khasanah, 2013

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Siswa kelas VI pada mata pelajaran tematik di SD Kemalah Bhayangkari Makassar dengan penerapan model pembelajaran TGT yang dilaksanakan menjadi dua siklus yang terdiri dari 3 kali pertemuan dengan variabel yang diamati yaitu keaktifan dan hasil belajar.

a. Keaktifan

Data keaktifan siswa diperoleh melalui lembar observasi keaktifan yang diisi oleh observer dengan mengamati keaktifan siswa sesuai dengan indikator pengamatan selama proses pembelajaran. Terdapat 4 aspek keaktifan yang diamati yang terdiri dari 11 indikator. Adapun 4 aspek keaktifan tersebut antara lain aspek keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan mendengar, keaktifan dan keaktifan menulis.

Tabel 4. Rekapitulasi Rata-rata Keaktifan Belajar Siklus I

Aspek	Rata-rata
Keaktifan Visual	67.65%
Keaktifan Lisan	60.1%
Keaktifan Mendengar	69,01%
Keaktifan Menulis	65,65%
Rata-rata Keaktifan	65,60%

Tabel 4 rekapitulasi rata-rata keaktifan belajar siklus I dapat dilihat bahwa terdapat empat aspek keaktifan yang diamati. Setiap aspek memiliki perbedaan persentase. Setiap aspek memiliki perbedaan persentase yang tidak terlalu signifikan. Adapun rata-rata semua aspek keaktifan belajar pada siklus I yaitu sebesar 65,60%.

Tabel 5. Rekapitulasi Rata-rata Keaktifan Belajar Siklus II

Aspek	Rata-rata per Aspek
Keaktifan Visual	89,64%
Keaktifan Lisan	83,33%
Keaktifan Mendengar	90,91%
Keaktifan Menulis	90,15%
Rata-rata Keaktifan	88,51%

Tabel 5. rekapitulasi rata-rata keaktifan belajar siklus II dapat dilihat bahwa terdapat empat aspek keaktifan yang diamati. Setiap aspek memiliki perbedaan persentase. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata keaktifan belajar siklus II sebesar 88,51%.

Data hasil keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran tematik siklus I dan siklus II dapat diamati pada grafik berikut :



Gambar 1. Rekapitulasi Data Keaktifan Belajar Siklus I dan Siklus

Berdasarkan gambar 1. merujuk pada tabel 4 dan tabel 5 yang menyajikan rekapitulasi hasil analisis keaktifan belajar siswa pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT dimana rata-rata hasil keaktifan belajar siswa pada siklus I sebesar 65,60%. Adapun hasil keaktifan belajar pada siklus II sebesar 88,51%.

b. Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa diperoleh menggunakan tes hasil belajar yaitu *pretest* dan *posttest*. Hal tersebut bertujuan untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan model TGT.

1.) Pretest

Tabel 6. Statistik Data *Pretest*

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	22
Nilai terendah	32
Nilai tertinggi	88
Rata-rata	58,2
Tuntas	3

Tabel 6. statistik data *pretest* menunjukkan bahwa jumlah yang mengikuti tes yaitu 22 siswa, dengan nilai terendah yang dihasilkan yaitu 32, sedangkan nilai tertinggi yaitu 88. Adapun nilai rata-rata *pretest* yaitu 58,2. Dari data tersebut, hanya terdapat 3 siswa yang melebihi nilai 75 sebagai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Tabel 7. Data Ketuntasan *Pretest*

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-74	19	86%	Tidak Tuntas
75-100	3	14%	Tuntas
	22	100%	

Tabel 7 data ketuntasan *pretest* siswa menunjukkan nilai pada rentang 0-74 sebanyak 19 siswa dengan persentase 86% termasuk dalam kategori tidak tuntas, sedangkan pada rentang nilai 75-100 sebanyak 3 siswa dengan persentase 14% termasuk dalam kategori tuntas.

2.) Posttest siklus I

Tabel 8. Statistik Data *Posttest* Siklus I

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	22
Nilai terendah	52
Nilai tertinggi	96

Rata-rata	72
Tuntas	10

Tabel 8 statistik data *posttest* siklus I siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT menunjukkan adanya peningkatan dimana terdapat 22 siswa yang mengikuti tes dengan nilai terendah yaitu 52 dan nilai tertinggi yaitu 96. Adapun nilai rata-rata siswa pada *posttest* siklus I yaitu 72, dengan jumlah siswa tuntas sebesar 10 orang.

Tabel 9. Data Ketuntasan *Posttest* Siklus I

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-74	12	55%	Tidak Tuntas
75-100	10	45%	Tuntas
Jumlah	22	100%	

Tabel 9 data ketuntasan *posttest* siklus I menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa menunjukkan nilai pada rentang 0-74 sebanyak 12 siswa dengan persentase 55% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Sedangkan pada rentang nilai 75-100 sebanyak 10 siswa dengan persentase 45% masuk dalam kategori tuntas.

3.) *Posttest* siklus II

Tabel 10. Statistik Data *Posttest* Siklus II

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah siswa	22
Nilai terendah	72
Nilai tertinggi	100
Rata-rata	90
Tuntas	21

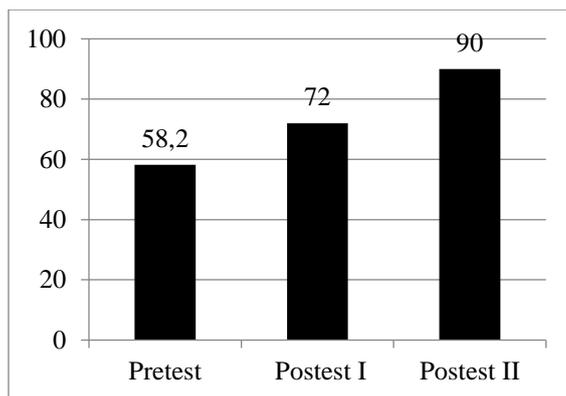
Tabel 10 statistik data *posttest* siklus II dengan penerapan model pembelajaran TGT menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti tes sebanyak 22 siswa dengan nilai terendah yaitu 72 dan nilai tertinggi yaitu 100. Adapun nilai rata-rata *posttest* siklus II yaitu 90. Berdasarkan tabel 4.15 perolehan nilai siswa dengan penerapan model TGT menunjukkan bahwa terdapat 21 dari 22 siswa yang tuntas artinya telah memenuhi standar KKM.

Tabel 11. Data Hasil Ketuntasan *Posttest* Siklus II

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-74	1	5%	Tidak Tuntas
75-100	20	95%	Tuntas
Jumlah		22	100%

Tabel 11 data hasil ketuntasan *posttest* siklus II dengan penerapan model pembelajaran TGT menunjukkan bahwa pada rentang nilai 0-74 terdapat 1 siswa dengan persentase 5% masih belum tuntas dengan nilai KKM yang ditentukan yaitu 75. Sedangkan pada rentang nilai 75-100 sebanyak 21 siswa dengan persentase 95% masuk dalam kategori tuntas.

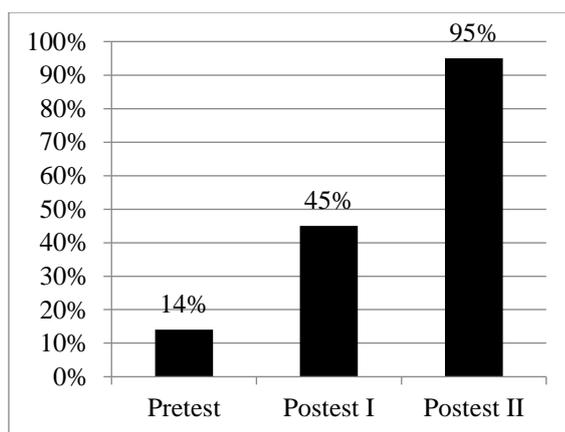
Berdasarkan data pada tabel 6, tabel 8 dan 10 hasil *pretest*, *posttest* siklus I dan *posttest* siklus II mengenai statistik data nilai rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklus. Berikut ini merupakan rekapitulasi total data hasil belajar siklus I dan siklus II :



Gambar 2. Rekapitulasi Total Data hasil Belajar siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 2 diatas rekapitulasi total data hasil belajar siswa, sebelum diterapkan model pembelajaran TGT dilakukan *pretest* diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 58,2. Pada *posttest* siklus I setelah diterapkan model pembelajaran TGT memperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 72 dengan nilai peningkatan hasil belajar sebesar 23% dari nilai *pretest* ke *posttest* siklus I. Kemudian pada *posttest* siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 90.

Berdasarkan tabel 7 tabel 9, dan tabel 11 tentang data ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh hasil dari *pretest*, *posttest* siklus I dan *posttest* siklus II terjadi peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar. Adapun persentase ketuntasan hasil belajar disajikan pada gambar berikut:



Gambar 3. Rekapitulasi Data Ketuntasan Hasil Belajar Pada Siklus I dan II

Berdasarkan gambar 3 rekapitulasi data ketuntasan hasil belajar siswa siklus I dan II terlihat bahwa ketuntasan siswa selalu mengalami peningkatan. pada *pretest* ketuntasan siswa sebesar 14% atau terdapat 3 dari 22 yang tuntas. Pada *posttest* siklus I setelah diberikan tindakan diperoleh hasil ketuntasan sebesar 36% atau terdapat 8 dari 22 yang tuntas. Kemudian, *posttest* siklus II diperoleh nilai ketuntasan sebesar 90% atau terdapat 21 dari 22 yang tuntas.

Tabel 12. Hasil Uji N-gain

Data		Siklus I
N-gain	N	22
	Nilai Terendah	0,09
	Nilai Tertinggi	0,67
	Rata-rata	0,35
	Kriteria	Sedang

Tabel 13. Hasil Uji N-gain

Data	Siklus I
------	----------

N-gain	N	22
	Nilai Terendah	0,25
	Nilai Tertinggi	1,00
	Rata-rata	0,71
	Kriteria	Tinggi

Berdasarkan tabel 12 dan tabel 13 merupakan perbandingan hasil uji N-gain antara siklus I dengan Siklus II. pada siklus I hasil n-gain yang diperoleh sebesar 0,35 termasuk dalam kategori sedang. Kemudian, pada siklus II nilai n-gain mengalami peningkatan menjadi 0,72 termasuk dalam kategori tinggi.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan penerapan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran tematik kelas VI di SD Kemala Bhayangkari Makassar diperoleh data bahwa terjadi peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Pada siklus I proses pembelajaran berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pada siklus I terdiri dari tiga pertemuan dimana setiap pertemuan terdiri dari kegiatan pemberian materi, diskusi, *games*, *tournament* dan rekognisi nilai pada akhir siklus. Pengamatan keaktifan siswa diukur dari pertemuan pertama hingga terakhir sehingga pada siklus I dihasilkan nilai keaktifan masih dibawah standar yaitu hanya sebesar 65.60% dimana angka tersebut masuk dalam kategori sedang.

Adapun data hasil *pretest* siswa sebelum penerapan model pembelajaran TGT menunjukkan nilai rata-rata 58,2 dengan nilai terendah 32 dan nilai tertinggi 88 dengan persentase ketuntasan sebesar 14% masuk dalam kategori rendah. Kemudian setelah penerapan model pembelajaran TGT dilakukan *posttest* siklus I dengan hasil nilai rata-rata sebesar 72 dengan nilai terendah yaitu 52 dan nilai tertinggi yaitu 96 dengan persentase ketuntasan sebesar 45% masuk dalam kategori rendah. Namun, pada skor yang dicapai belum menunjukkan klasifikasi standar nilai KKM dan standar ketuntasan belajar sehingga perlu dilanjutkan tindakan untuk siklus II.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan tidak ada kenaikan nilai hasil belajar yang signifikan yaitu siswa dalam berdiskusi ketika diberikan LKPD masih belum mandiri, malas mencari jawaban dan tidak membaca materi yang diberikan. Pada saat dilakukan *games* dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa terhadap materi yang diberikan, masih banyak siswa yang tidak mandiri dalam mengerjakan soal *games*. Sehingga pada siklus I hal yang mempengaruhi hasil belajar rendah karena kurang aktif dalam mencari tahu dan mempelajari materi dan kurang mandiri pada saat diberikan soal.

Tindakan pada siklus II merupakan hasil perbaikan kurang pada siklus I sehingga diperoleh hasil yang lebih baik dimana persentase keaktifan persentase keaktifan belajar pada setiap aspek yang diamati mengalami peningkatan dengan skor rata-rata mencapai 88,51% masuk dalam kategori tinggi dan telah mencapai skor keaktifan minimal 75% sesuai yang diungkapkan Mulyasa (2009) bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Adapun hasil belajar pada siklus II juga telah mengalami peningkatan di mana nilai rata-rata hasil belajar siswa mengalami kenaikan yang cukup signifikan dimana nilai rata-rata yang diperoleh yaitu sebesar 90 dengan persentase ketuntasan sebesar 95%. Pada *posttest* siklus I persentase ketidaktuntasan hanya sebesar 5% atau hanya terdapat 1 siswa yang tidak tuntas.

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat membantu untuk meningkatkan keaktifan siswa baik kemampuan visual, lisan, mendengar, dan menulis. Hasil penelitian tersebut didukung oleh Slavin (2010) pembelajaran kooperatif teknik *team games tournament* membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan sosial, berpendapat, jawaban, dan pertanyaan saat kegiatan pembelajaran tim dan *games tournament* merupakan implementasi dari itu semua

Dalam pembelajaran TGT, setiap langkah-langkah pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, seperti saat pemberian materi siswa harus mendengar dan menyimak dengan baik materi yang disampaikan. Pada saat berdiskusi siswa harus aktif, saling membantu dan bertukar pikiran dengan teman untuk menyelesaikan suatu masalah. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Dalam penerapan model pembelajaran TGT, setiap langkah-langkah pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, seperti saat pemberian materi siswa harus mendengar dan menyimak dengan baik materi yang disampaikan. Pada saat berdiskusi siswa harus aktif, saling membantu dan bertukar pikiran dengan teman untuk menyelesaikan suatu masalah. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Satyo (2017) teknik pembelajaran TGT mengharuskan antar siswa saling membantu menyelesaikan permasalahan untuk meraih kemenangan dalam sebuah tim.

Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran TGT sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibuktikan dengan uji N-gain atau uji efektifitas model pembelajaran dimana pada siklus I nilai N-gain yaitu 0,35 dengan kriteria sedang. Dan pada siklus II setelah nilai N-gain sebesar 0,71 dengan kategori tinggi.

Sehingga dari data diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT efektif diterapkan dengan tindakan yang tepat sesuai dengan karakter siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Lilis (2009) bahwa guru perlu meningkatkan mutu pembelajarannya, dimulai dengan rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan dan sumber belajar yang tersedia.

KESIMPULAN

Kesimpulan harus mengindikasikan hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangan, serta kemungkinan selanjutnya. Kesimpulan harus berupa paragraf, tidak berbentuk point-point.

UCAPAN TERIMA KASIH (Bila Perlu)

Penulis mengucapkan terima kasih kepada xxx yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Penulisan daftar pustaka menggunakan Format APA dengan urutan secara alphabetic. Sumber pustaka yang ditulis dalam daftar pustaka sebelumnya harus pernah diacu dalam naskah. Disarankan menggunakan tools seperti Mendeley, Zotero maupun *reference management tools* yang lain.

- Ahmad, J., Hasan, A. ul, Naqvi, T., & Mubeen, T. (2019). A Review on Software Testing and Its Methodology. *Manager's Journal on Software Engineering*, 13(1), 32–38. <https://doi.org/10.26634/jse.13.3.15515>
- Aljawarneh, S., Aldwairi, M., & Yassein, M. B. (2018). Anomaly-based intrusion detection system through feature selection analysis and building hybrid efficient model. *Journal of Computational Science*, 25(1), 152–160. <https://doi.org/10.1016/j.jocs.2017.03.006>
- Guo, Y., Han, S., Li, Y., Zhang, C., & Bai, Y. (2018). K-Nearest Neighbor combined with guided filter for hyperspectral image classification. *International Conference On Identification, Information and Knowledge in the Internet of Things*, 159–165.
- Handoko, D. (2016). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Penentuan Penerima Beasiswa Dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW). In *Program Studi Teknik Informatika* (Vol. 5, Issue 2). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kurniawan, Y. I., Rahmawati, A., Chasanah, N., & Hanifa, A. (2019). Application for determining the modality preference of student learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1367(1), 1–11.

<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1367/1/012011>

Kurniawan, Y. I., Soviana, E., & Yuliana, I. (2018). Merging Pearson Correlation and TAN-ELR algorithm in recommender system. *AIP Conference Proceedings*, 1977. <https://doi.org/10.1063/1.5042998>

Low, C. (2015). *NSL-KDD Dataset*. https://github.com/defcom17/NSL_KDD

Shams, E. A., & Rizaner, A. (2018). A novel support vector machine based intrusion detection system for mobile ad hoc networks. *Wireless Networks*, 24(5), 1821–1829. <https://doi.org/10.1007/s11276-016-1439-0>

Sridevi, M., Aishwarya, S., Nidheesha, A., & Bokadia, D. (n.d.). *Anomaly Detection by Using CFS Subset and Neural Network with WEKA Tools*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-13-1747-7>