

Analisis penerapan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga pada materi volume bangun ruang kelas V SDN Patihan Kota Madiun

Della Putri Fransisca ✉, Universitas PGRI Madiun

Naniek Kusumawati, Universitas PGRI Madiun

Maya Kartika Sari, Universitas PGRI Madiun

✉ dellapf48@gmail.com

Abstract: This research is based on the background of the problem that the teacher still uses classical methods in learning and does not use learning models and media that support student learning motivation, therefore this study aims to determine the planning, implementation, and obstacles or constraints of the implementation of the learning models *teams games tournament* accompanied by jenga playing media on mathematics learning in grade V SDN Patihan. The study was conducted in the second semester of the 2019/2020 school year at SDN Patihan in the total number is 10 people. The study was conducted with observation, interviews and documentation. Observations were made when applying the learning model whose activities contained class presentations, group formation (teams), tournaments and group awards. Interviews were carried out when planning, the results of implementation and regarding obstacles / difficulties when applying the model. The results of this study are learning plans that are tailored to the format, language, and content of the lesson plan. The implementation of the *Teams Games Tournament* learning model and the use of media did not go well and in accordance with the syntax of the learning model. And the obstacle / difficulty in conducting this research is the duration of time used in the application of the model and the media requires a longer time than specified.

Keywords: *Teams Games Tournament*, Jenga Games.

Abstrak; Penelitian ini didasari latar belakang masalah yaitu guru masih menggunakan metod klasikal dalam pembelajaran dan tidak menggunakan model dan media pembelajaran yang mendukung motivasi belajar siswa, maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, dan hambatan atau kendala dari penerapan model pembelajaran *teams games tournament* disertai media permainan jenga pada pembelajaran matematika kelas V SDN Patihan. Penelitian dilakukan pada semester II tahun ajaran 2019/2020 di SDN jumlah keseluruhan terdapat 10 orang. Penelitian dilakukan dengan tahap observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat penerapan model pembelajaran yang kegiatannya berisi penyajian kelas, pembentukan kelompok (team), turnamen dan penghargaan kelompok. Wawancara dilakukan pada saat melakukan perencanaan, hasil penerapan dan mengenai hambatan/kesulitan pada saat penerapan model tersebut. Hasil dari penelitian ini adalah perencanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan format, bahasa, dan isi RPP. Pelaksanaan dari model pembelajaran *teams games tournament* dan penggunaan media jenga berjalan dengan baik dan sesuai dengan sintaks model pembelajaran. Dan hambatan/kesulitan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah durasi waktu yang digunakan dalam penerapan model dan media tersebut membutuhkan waktu yang lebih lama dari yang ditetapkan.

Kata kunci : *Teams Games Tournament*, Permainan Jenga.



Copyright ©2020 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran yang wajib di Sekolah Dasar salah satunya adalah pelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa Sekolah Dasar. Di dalam pembelajaran matematika siswa dituntut untuk menjawab soal dan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan. Matematika adalah mata pelajaran yang mengajarkan siswa untuk berpikir kritis dan logis sehingga membuat siswa untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan angka dan permasalahan yang ada di kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, siswa Sekolah Dasar diwajibkan mendapatkan mata pelajaran tersebut.

Astari & Witri, (2015); Solihah, (2016) berpendapat bahwa matematika adalah pelajaran yang dapat melatih siswa memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis serta penalaran siswa yang mampu menghadapi perubahan keadaan di dalam hidup dan dunia yang selalu berkembang. Oleh karena itu, pemahaman konsep materi matematika harus dibekali sejak dini. Pemahaman materi dari siswa dapat dinilai dari hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman materi yang didapat siswa semakin tinggi pula hasil belajar yang didapatkan.

Berdasarkan hasil data observasi yang ada di SDN Patihan Kota Madiun pada tanggal 13 Oktober 2019, ditemukan bahwa hasil belajar matematika di kelas VB masih banyak yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan sekolah yaitu 75. Siswa di kelas VB di SDN Patihan berjumlah 34 anak. Dari jumlah siswa tersebut hanya 15 (44,11%) anak yang mendapat predikat melebihi nilai 75. Sedangkan 21 (61,77 %) anak masih kurang dari 75. Nilai rata-rata yang didapat sekitar 74,50.

Rendahnya hasil belajar matematika siswa di SDN Patihan disebabkan karena guru tidak memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan konsep yang dipelajari, dan guru hanya menggunakan metode klasikal, yang dimana guru menjadi sumber belajar, sehingga komunikasi yang terjadi cenderung satu arah, yakni guru lebih aktif menjelaskan materi dan siswa duduk mendengarkan serta mencatat materi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa menjadi bosan dan tidak tertarik dan membuat siswa menjadi penerima pengetahuan yang pasif untuk mengikuti pembelajaran. Guru kurang melibatkan siswa di dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi pasif dan membuat siswa menjadi bosan. Guru juga tidak menggunakan media yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Hal ini bertentangan dengan pendapat Mahnun (2012), yang mengatakan bahwa guru hendaknya memiliki peran dalam memilih media dan model pembelajaran yang tepat agar merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka kegiatan pembelajaran matematika perlu adanya interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta memerlukan interaksi fisik, emosional dan intelektual. Dari permasalahan di atas, didapatkan solusi yaitu menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*. Model pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih menyenangkan. Model pembelajaran *teams games tournament* ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang berkaitan dengan STAD.

Afandi, Chamalah, & Wardani, (2013) mengatakan bahwa model *teams games tournament* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor. Dalam model pembelajaran di atas, siswa lebih leluasa untuk belajar sambil bermain sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang biasa mereka lakukan. Mereka akan mendapati rasa ingin tahu yang besar dan motivasi belajar dari model pembelajaran tersebut. Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* akan berhasil apabila digabungkan dengan beberapa media pembelajaran yang terkait dengan langkah – langkah model pembelajaran. Gultom, (2012) mengatakan bahwa “media merupakan suatu komponen yang sangat penting di dalam kegiatan belajar mengajar dan dipilih atas dasar tujuan dan bahan pelajaran agar materi yang disampaikan guru diterima siswa dengan

baik.” Salah satu media pembelajaran yang digabungkan adalah menggunakan media permainan jenga.

Media permainan jenga adalah permainan yang terdiri dari balok-balok kayu, dimana balok kayu tersebut akan disusun. Cara bermain permainan jenga adalah para siswa (pemain) hanya perlu megambil satu demi satu balok dan meletakkannya diatas *tower* tanpa membuatnya terjatuh.”(Sholihah, 2017). Permainan jenga dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan dapat melatih konsentrasi siswa. Media permainan jenga yang digabungkan dengan model pembelajaran *teams games tournament* ini berfungsi sebagai alat *game* dan *tournament*. Penerapan pembelajaran matematika dengan menggabungkan model pembelajaran *teams games tournament* dan media permainan jenga diharapkan siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat maksimal. Berdasarkan paparan yang disampaikan diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk menyusun analisis penerapan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga pada pembelajaran matematika siswa kelas V SDN Patihan.

METODE

Metode yang peneliti gunakan adalah metode pendekatan kualitatif. Sugiyono, (2020) berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi). Lokasi penelitian berada di Sekolah Dasar Negeri Patihan yang beralamat di Jalan Penataran Nomor 2 Kelurahan Patihan Kecamatan Manguharjo Kota Madiun. Penelitian berlangsung selama \pm 6 bulan yang berawal dari akhir bulan Februari 2020 sampai dengan Juli 2020. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 10 orang.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu sumber data primer, yaitu sumber data yang didapat langsung oleh peneliti dari objek penelitian dan sumber data sekunder, yaitu, data yang diperoleh peneliti dari hal yang sudah ada sebelum penelitian dilakukan. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi : analisis dokumen, lembar wawancara untuk perencanaan pembelajaran; lembar observasi, instrumen pembelajaran dan lembar wawancara untuk proses pembelajaran, dan terakhir lembar wawancara untuk mengetahui apakah ada hambatan/kesulitan dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dan teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan model Miles dan Huberman adalah sebagai berikut; 1) *data collection*, 2) *data reduction*, 3) *data display*, 4) *conclusig drawing/verification*. Sedangkan untuk prosedur penelitian terdapat beberapa tahapan sebagai berikut: 1) tahap persiapan, 2) tahap pelaksanaan penelitian yang terdiri dari pengumpulan data dan pengolahan data dan terakhir 3) tahap pelaporan.

HASIL PENELITIAN

Pada hasil penelitian ini tertuju pada fokus penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan hambatan pada saat penerapan model tersebut. Disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang telah digunakan yaitu menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga dalam pembelajaran matematika kelas V SDN Patihan. Dalam observasi ini, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap proses pembelajaran yang menerapkan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga.

Observasi dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 15 April 2020 yang dimana berhubungan langsung dengan wali kelas V Ibu Dina Purnamasari, S.Pd dan dengan Ibu

Endang Purwantiningsih, S.Pd. Dalam hasil observasi ini banyak informasi yang peneliti dapatkan dari mulai tahap perencanaan, pelaksanaan dan juga hasil dari proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga bertujuan untuk mengidentifikasi keefektifan model pembelajaran yang akan diterapkan di kelas V. Pada wawancara ini peneliti melakukan wawancara kepada narasumber pertama yaitu guru kelas VA Ibu Endang Purwantiningsih, S.Pd, narasumber kedua yaitu guru kelas VB Ibu Dina Purnamasari, S.Pd., narasumber ketiga yaitu siswa kelas VB Salsabila Nur Juriza, narasumber keempat yaitu siswa kelas VA Andini Citra Syaharani, dan terakhir narasumber kelima yaitu siswa kelas VB Julia Adinda Permata. Dari beberapa narasumber tersebut telah memberikan informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan mengenai hambatan/kesulitan dalam pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan baik dan lancar sehingga informan dapat memberikan informasi secara jelas. Pengajar juga mengajar dengan kondusif sehingga membuat siswa menjadi lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain itu juga wawancara dilakukan secara mendalam kepada guru dan siswa. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi secara detail dan menyeluruh. Dan hasil belajar siswa menjadi meningkat dikarenakan penerapan dari model ini. Hal ini dapat dibuktikan dengan tabel yang ada dibawah ini :

Tabel 1. Analisis dokumentasi hasil belajar siswa setelah penerapan

No	Hasil Belajar					
	Sikap				Pengetahuan	Keterampilan
	S1	S2	S3	S4		
1	4	4	4	4	92	95
2	4	4	3	4	100	100
3	4	4	4	4	92	100
4	4	4	3	4	92	90
5	4	4	4	3	100	100
6	4	4	4	3	86	90
7	4	4	4	3	88	95
8	4	4	4	4	92	100
9	4	4	4	4	92	95
10	4	4	4	4	88	100

Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan selama proses pembelajaran di kelas V berupa foto saat penerapan model pembelajaran dan dilakukan analisis dokumen hasil belajar untuk mengetahui apakah model pembelajaran *teams games tournament* disertai media permainan jenga ini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. dan juga ada dokumen foto wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas V. Dokumentasi ini digunakan untuk menjadi penguat penelitian oleh peneliti. Berikut adalah media yang dipakai dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* disertai media permainan jenga.



GAMBAR 1. Media Permainan Jenga

PEMBAHASAN

1. Perencanaan

Sebelum melakukan proses pembelajaran, guru menyiapkan perencanaan pembelajaran dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan sintaks pembelajaran dan berjalan secara runtut dan jelas. Ananda, (2019) mengatakan dalam bukunya bahwa melaksanakan pembelajaran di kelas diperlukan persiapan yang harus dilakukan guru, dalam hal ini terkait dengan segala bentuk perencanaan yang telah dirancang terkait dengan aktivitas yang akan dilakukan guru maupun siswa, penggunaan metode, sumber belajar dan media yang digunakan di dalam membantu proses pembelajaran, dan tak kalah pentingnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran. Maka dari itu, RPP merupakan hal yang penting yang dibutuhkan pada saat perencanaan pembelajaran maupun pada saat proses pembelajaran.

Maka dari itu diperlukannya perencanaan pembelajaran yang matang oleh guru. Dari penjelasan diatas, untuk itu guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan format yang disesuaikan dengan sekolah masing-masing. Dan dari hasil wawancara dari dua informan yaitu wali kelas VA dan VB didapatkan kesimpulan yaitu pembuatan RPP yang dibuat sudah sesuai dengan aspek format, kebahasaan dan isi. RPP yang dibuat sudah mencakup identitas sekolah, identitas materi/mapel, tujuan pembelajaran, materi, media pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran yang sesuai. Selain itu juga sudah menggunakan bahasa yang mudah di pahami serta menyusun kegiatan pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih serta menyertakan penilaian yang lengkap. Dari perencanaan ini, dimaksudkan agar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat berjalan secara runtut dan jelas.

2. Proses Pelaksanaan

Setelah melakukan perencanaan pembelajaran dengan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), peneliti melakukan observasi kelas pada proses yang melibatkan seluruh kegiatan pembelajaran baik guru maupun siswa serta melakukan dokumentasi dan wawancara untuk memperkuat bukti penelitian. Dalam proses pembelajaran matematika, guru hendaknya menggunakan model pembelajaran yang bervariasi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pembelajaran yang didapat siswa dapat bermakna dan menyenangkan. Dengan penerapan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga, proses pembelajaran menjadi tidak monoton dan peserta didik lebih berkonsentrasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar dapat mempengaruhi proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini guru menggunakan media pembelajaran yang sebelumnya sudah disiapkan oleh peneliti yaitu media permainan jenga. Media ini merupakan permainan yang dapat digunakan untuk menerapkan konsep bangun ruang kubus dan balok dan dapat meningkatkan konsentrasi siswa sehingga dapat dijadikan saran media pembelajaran yang

sudah sesuai dengan Rencana Proses Pembelajaran (RPP) yang sudah didesain sesuai dengan model pembelajaran dan media tersebut. Penerapan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga ini diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran, menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menerima sikap, pengetahuan, keterampilan dalam sebuah pembelajaran matematika.

Pada observasi proses pembelajaran ini guru mengawali dengan mempersiapkan siswa untuk kegiatan pembelajaran, memberikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan model dan media yang akan dipakai pada saat pembelajaran. Agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan optimal dan tidak merasa bingung dengan menerapkan model yang baru ini, guru memberikan pengarahan setiap langkah-langkah yang akan dilakukan. Setelah itu melakukan refleksi guna mengetahui kemampuan siswa pada pembelajaran sebelum melakukan evaluasi. Selain guru, siswa memperhatikan guru sesuai dengan tiap arahan dari guru dan siswa mengikuti permainan dan turnamen dengan baik dan bersemangat, dengan begitu pada proses pembelajaran penerapan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga dapat berjalan secara lancar.

Dari penjelasan hasil observasi tersebut, pada proses wawancara dan analisis dokumen didapatkan kesimpulan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa setelah penerapan terdapat peningkatan baik pada ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan dan pada proses pembelajaran berjalan lancar dan sesuai dengan sintaks pembelajaran menggunakan model TGT. Respon siswa sangat baik, karena pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan, selain itu informasi pengetahuan dapat tersalurkan dengan baik. Dan media permainan jenga dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa dengan kelompoknya.

Penerapan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga mengajak siswa untuk mengikuti langkah – langkah pembelajaran dengan tahap *class peresentation*, *team*, *game*, *turnament*, dan *team recognition* tanpa melewati salah satupun langkah tersebut. Dan media permainan jenga yang dipakai pada saat proses pembelajaran sangat mendukung proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ervianna et al., (2012) penelitian pendekatan kuantitatif yang dilakukan oleh peneliti menyatakan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP dalam materi Permintaan, Penawaran dan Terbentuknya Harga Pasar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *teams games tournament* ternyata lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Perbedaan hasil belajar ini, terlihat dari nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa dengan model pembelajaran *teams games tournament* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.

Dengan demikian model pembelajaran *teams games tournament* merupakan salah satu faktor yang mendukung dalam pencapaian hasil belajar matematika. Dan menurut penelitian kuantitatif yang dilakukan oleh Dyah Ayu Umi Sholihah (2017) bahwa penggunaan media jenga dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan bicara kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya dan membuat siswa di kelas eksperimen lebih aktif berbicara daripada siswa di kelas kontrol.

3. Kendala/Hambatan

Di samping terlaksananya proses pembelajaran tersebut terdapat beberapa kendala yang dialami oleh guru dan siswa. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa dalam perencanaan pembelajaran terlebih dahulu menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan pemahaman konsep materi volume bangun ruang kubus dan balok. Kesulitan yang guru temui saat persiapan ini yaitu guru kesulitan memahami peraturan dari media permainan jenga. Di samping itu pada proses pembelajaran guru harus membimbing setiap langkah model yang diterapkan dari mulai menjelaskan materi, pembentukan tim, lalu

bermain *game* yang menggunakan media permainan jenga dan melakukan turnamen serta penghargaan kelompok.

Guru diwajibkan untuk membimbing secara subjektif dan objektif kepada siswa sehingga alokasi waktu yang kurang maksimal dalam penerapan model *teams games tournament*. Selain itu terdapat kendala dari beberapa siswa yaitu 2-3 orang siswa yang tidak memperhatikan guru pada proses pembelajaran merasa bingung dan kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini yaitu, Penelitian Kuantitatif Eksperimen yang dilakukan oleh Ismail & Hendikawati, (2013) yang menyebutkan bahwa pada penerapan model *teams games tournament* disarankan untuk memperhatikan hal seperti pengelolaan waktu secara maksimal karena terdapat beberapa tahapan dalam model tersebut yang perlu di rancang alokasi waktunya dengan cermat, harus membimbing siswa untuk melaksanakan tahap demi tahap sehingga membutuhkan kesabaran ekstra keras dari guru, maka disarankan metode ini diterapkan pada kelas kecil (maksimal 20 siswa) agar hasilnya optimal dan penyediaan media permainan jenga yang dibutuhkan tidak terlalu banyak.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Patihan Kecamatan Manguharjo Kota Madiun dapat mencapai tujuan penelitian bahwa dengan penerapan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga berhasil mencapai. Membuat pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan sekaligus membuat hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya. Sebelum melakukan pembelajaran guru dan peneliti melakukan perencanaan sehingga guru dapat mengetahui setiap langkah-langkah dari model pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru melakukan langkah-langkah dari setiap model yang diterapkan begitupun siswa melakukan setiap kegiatan dalam penerapan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga ini. Respon siswa lebih aktif, senang, dan bersemangat terhadap pembelajaran dengan kata lain siswa memberikan respon sangat positif terhadap penerapan pembelajaran ini. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa proses penerapan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga ini menciptakan kondisi suasana yang efektif, lancar dan menyenangkan.

Disamping keberhasilan dari penerapan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga tersebut terdapat kendala yang dihadapi oleh guru antara lain pada perencanaan pembelajaran guru kesulitan untuk memahami aturan permainan. Pada proses pembelajaran guru merasa kewalahan karena harus membimbing tahap demi tahap yang diikuti 10 siswa sehingga alokasi waktu yang digunakan kurang maksimal. Selain kendala dari siswa sendiri yaitu masih terdapat 2-3 orang siswa yang kesulitan dalam mengikuti tahap pembelajaran karena masih bingung dan tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran senang, dan bersemangat terhadap pembelajaran dengan kata lain siswa memberikan respon sangat positif terhadap penerapan pembelajaran ini. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa proses penerapan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga ini menciptakan kondisi suasana yang efektif, lancar dan menyenangkan.

Disamping keberhasilan dari penerapan model *teams games tournament* disertai media permainan jenga tersebut terdapat kendala yang dihadapi oleh guru antara lain pada perencanaan pembelajaran guru kesulitan untuk memahami aturan permainan. Pada proses pembelajaran guru merasa kewalahan karena harus membimbing tahap demi tahap

yang diikuti 10 siswa sehingga alokasi waktu yang digunakan kurang maksimal. Selain kendala dari siswa sendiri yaitu masih terdapat 2-3 orang siswa yang kesulitan dalam mengikuti tahap pembelajaran karena masih bingung dan tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

1. Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. In *Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)* (Vol. 392). <https://doi.org/10.1007/s00423-006-0143-4>
2. Ananda, R. (2019). *Dr. Rusydi Ananda, M.Pd* (1st ed.; Amiruddin, ed.). Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia(LPPPI).
3. Astari, E., & Witri, G. (2015). Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 105 Pekanbaru Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 2(2), 1-9.
4. Ervianna, R., Sari, K., Hadi, D. S., Si, M., Prishardoyo, D. B., & Si, M. (2012). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (Materi Permintaan , Penawaraan Dan Terbentuknya Harga Pasar). *Econnalomic Education Analysis Jour*, 1(1).
5. Gultom, J. J. (2012). Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1-13.
6. Ismail, A. K., & Hendikawati, P. (2013). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Group Tournament (Tgt) Dengan Menggunakan Media “ 3 In 1 ” Dalam Pembelajaran Matematika. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 2(2252), 25-32.
7. Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27-35.
8. Sholihah, D. A. U. (2017). Pengaruh Penggunaan Permainan Jenga dan Reinforcement terhadap Kemampuan Pelafalan Bahasa Mandarin Siswa Kelas XI APK 2 SMK PGRI 13 Surabaya. *Mandarin Unesa*, 2(2), 1-7.
9. Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1(1), 45-53.
10. Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.