

LAPORAN PENELITIAN MANDIRI



OLEH:

PUTI ANDAM DEWI (2012089102)

HIDRA ARIZA (2029059301)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI**

2022

LAPORAN PENELITIAN

PENERAPAN MODEL TEAM GAMESTOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIFITAS BELAJAR

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa hendaknya mengacu pada peningkatan aktivitas dan partisipasi siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan penyampaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa, akan tetapi guru diharapkan mampu membawa siswa untuk aktif dalam berbagai bentuk belajar, berupa belajar penemuan, belajar mandiri, belajar kelompok, belajar memecahkan masalah, dan sebagainya. Hasil belajar siswa selain dipengaruhi oleh metode pembelajaran juga dipengaruhi oleh partisipasi siswa. Jika siswa aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran, maka tidak hanya aspek prestasi saja yang diraihinya namun ada aspek lain yang diperoleh yaitu aspek afektif dan aspek sosial. Belajar merupakan suatu usaha mengumpulkan informasi yang dilakukan secara sadar untuk memperoleh perubahan yang dapat diamati yang berupa perubahan tingkah laku, sikap kebiasaan, ilmu pengetahuan dan keterampilan, sebagai hasil interaksi siswa dengan lingkungannya (Slameto, 1995:37).

Interaksi antara guru dan siswa dapat diciptakan dengan memvariasikan model pembelajaran. Seorang guru dituntut mampu dalam memvariasikan model pembelajaran untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa. Rata-rata pembelajaran yang dilakukan di sekolah dengan model konvensional dengan pendekatan teacher of center dapat didefinisikan pembelajaran yang dilakukan biasanya berpusat kepada guru. Kegiatan ini dapat menurunkan aktifitas belajar dari siswa. Selain itu guru juga ada memvariasikan pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif namun masih belum bervariasi.

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak macamnya, diantaranya adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan berkompetensi dalam kelompok. Model ini melakukan pendekatan student of center. Dimana siswa akan mendiskusikan dalam kelompoknya materi yang ditetapkan oleh guru, kemudian setiap kelompok akan berkompetensi dan nantinya akan dilihat kelompok mana yang mendapatkan skor tertinggi.

Dengan menggunakan model ini akan sangat membantu guru untuk bisa membangkitkan motivasi dan aktifitas belajar peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di SDIT Baiturrahim dalam penelitian ini dilihat pelaksanaan model Team Games Tournament (TGT) yang berdampak kepada aktifitas belajar dan motivasi belajar peserta didik.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pada fokus penelitian di atas, maka yang menjadi pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di SDIT Baiturrahim Putuih?
2. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap aktifitas belajar peserta didik?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di SDIT Baiturrahim Putuih
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap aktifitas belajar peserta didik
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar peserta didik

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai bagian dari pemenuhan salah satu kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi. Sedangkan manfaat yang diperoleh guru adalah pengalaman dalam memvariasikan model pembelajaran dalam proses pembelajaran.

F. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mengukur pengaruh perlakuan/tindakan/treatment dari program terhadap variabel tertentu melalui penciptaan kelompok.2 Desain eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen Desing* yaitu desain yang memiliki kelompok control tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

G. Biaya Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dan menghabiskan biaya sebanyak Rp. 1.130.000 dengan rincian sebagai berikut:

No	Jenis Kegiatan	Vol	Fre	Satuan	Harga	Jumlah
1.	Pengumpulan bahan ajar	1	1	Minggu	150.000	150.000
2.	Bahan yang diperlukan:					
	a. Kertas A4	1	1	Rim	50.000	50.000

	b. Fotocopy laporan	3	1	Paket	50.000	150.000
3.	Transportasi penelitian	4	1	Orang	100.000	400.000
4.	Spanduk	2	1	buah	100.000	200.000
5.	Konsumsi	4	2	hari	20.000	80.000
Total						1.130.000

H. Susunan Kegiatan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan jadwal sebagaimana berikut:

No	Tanggal	Kegiatan
1.	04 November 2022	Pelaksanaan pre-test sebelum dilakukan eksperimen
2.	07-24 November 2022	Pelaksanaan penerapan model TGT di kelas eksperimen
3.	25 November 2022	Pelaksanaan post-test setelah dilakukan eksperimen

I. Dokumentasi Penelitian



