

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

---

## PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MODEL *REMAP TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA CANVA

Angga Sofyana Widyatama<sup>1\*</sup>, Titien Supriyati<sup>2</sup>, Novi Ratna Dewi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PPG Prajabatan IPA, Universitas Negeri Semarang

<sup>2</sup>SMP Negeri 2 Tengaran, Kabupaten Semarang

<sup>3</sup>UNNES, Semarang

\*Email korespondensi: [anggasofyana09@gmail.com](mailto:anggasofyana09@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik dari penerapan model pembelajaran *Remap Teams Games Tournament* dengan media *Canva* terhadap pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dan langkah-langkah setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada kelas VII D SMP Negeri 2 Tengaran tahun ajaran 2022/2023 dengan 33 peserta didik. Data penelitian diperoleh dari nilai pra siklus, siklus 1, siklus 2, dan lembar observasi motivasi belajar serta lembar angket tanggapan peserta didik. Berdasarkan data analisis N-Gain terhadap peningkatan hasil belajar diperoleh data peningkatan pada siklus 1 sebesar 0,32 dengan kriteria sedang dan siklus 2 sebesar 0,41 dengan kriteria sedang. Hasil analisis lembar motivasi belajar menunjukkan bahwa terdapat peningkatan, dimana pada siklus 1 memperoleh data N-Gain sebesar 0,31 dengan kriteria sedang dan pada siklus 2 memperoleh data N-Gain sebesar 0,72 dengan kriteria tinggi. Lembar angket tanggapan peserta didik juga menunjukkan persentase 89,30% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *remap teams games tournament* dengan media *Canva* pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 2 Tengaran.

**Kata kunci:** *Remap Teams Games Tournament*; Hasil Belajar; Motivasi Belajar

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sarana atau jembatan untuk manusia supaya dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat. Pendidikan menjadi komponen penting dalam meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Tolak ukur suatu bangsa dikatakan sebagai bangsa yang maju ketika memiliki kualitas pendidikan yang baik (Fitri, 2021). Peran pendidikan pada abad-21 sangat penting dalam membentuk suatu bangsa yang maju dengan meningkatkan kualitas generasi penerus bangsa yang kreatif, kompetitif, dan produktif serta mampu menggunakan teknologi dengan baik sehingga mampu bersaing dengan bangsa lain (Sari dan Siregar, 2020). Kondisi ini memicu negara berkembang seperti Indonesia untuk berbenah pada sistem pendidikan untuk mempersiapkan generasi bangsa yang potensial (Mardhiyah dkk., 2021).

Kualitas pendidikan Indonesia saat ini mengalami penurunan. Berdasarkan OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*) (2018) hasil studi PISA (*Programme for International Student Assessment*) dimana Indonesia berada pada peringkat 74 dari 79 negara dengan rata-rata skor kemampuan membaca 371, kemampuan matematika 379, dan kemampuan sains 396. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat 6 terbawah dibanding dengan negara lainnya. Berbeda jauh dengan sesama negara Asia lainnya seperti Korea Selatan dimana rata-rata skor membaca mencapai 514, kemampuan matematika 526, kemampuan sains 519. Besarnya perbedaan tersebut menunjukkan bahwa masih rendahnya kualitas pendidikan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.

Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia terutama pada kemampuan sains disebabkan kurang maksimalnya peran dari komponen-komponen pendidikan. Komponen tersebut diantaranya peserta didik, kurangnya sarana dan prasarana yang ada, dan kualitas guru serta kondisi ekonomi yang akan mempengaruhi prestasi peserta didik yang dapat dilihat pada hasil belajarnya (Kurniawan, 2016). Pada permasalahan tersebut harus segera diatasi karena pendidikan memiliki peran sebagai kunci pembuka jalan dalam membangun dan memperbaiki kualitas bangsa, sehingga pengelolaan dan pemilihan tindakan yang tepat akan semakin mempercepat pemulihan kualitas pendidikan (Kurniawati, 2022). Penerapan kurikulum merdeka merupakan salah satu cara yang ditempuh pemerintah dalam memperbaiki, memulihkan, dan meningkatkan kualitas pendidikan. Pembelajaran pada kurikulum merdeka disusun berdasarkan budaya, kondisi, dan kebutuhan serta karakteristik bangsa Indonesia yang bertujuan meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia dan memotivasi generasi penerus bangsa untuk meningkatkan kualitas diri sehingga mampu menjadi generasi yang kondusif, produktif, dan inovatif serta kreatif (Miladiah dkk., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPA di SMP Negeri 2 Tenganan Kabupaten Semarang mempunyai kendala yang serupa dengan permasalahan pendidikan Indonesia secara umum yaitu mengatur kecondusifan peserta didik, motivasi belajar peserta didik yang kurang, dan hasil belajar yang masih belum memenuhi capaian pembelajaran. Hal ini dipengaruhi kurang tepatnya pemilihan model dan media pembelajaran yang digunakan ketika penyampaian materi, materi yang dimaksud adalah ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia. Guru hanya menggunakan pembelajaran konvensional yaitu ceramah dengan bantuan materi dan soal dari buku LKS. Proses pembelajaran tersebut mendapat tanggapan dari peserta didik melalui wawancara yang telah dilakukan, dimana peserta didik mengharapkan adanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan aktif, sehingga menciptakan kondisi kelas yang kondusif dalam memberikan pembelajaran bermakna kepada peserta didik untuk mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik yang akan berdampak pada hasil belajarnya. Ningsih dkk. (2021) menyatakan bahwa pembentukan iklim kelas yang kondusif

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

---

dengan suasana yang nyaman dan menyenangkan dapat membantu peserta didik memahami dan menguasai kompetensi yang diharapkan sehingga mendukung keberhasilan peserta didik dalam proses belajar.

Penentuan model dan media pembelajaran yang selaras menjadi hal yang penting dalam keberhasilan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Remap Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, berhubungan dengan gaya belajar atau tingkat kemampuan belajar peserta didik, serta relevansi terhadap peningkatan motivasi peserta didik yang akan mempengaruhi hasil belajarnya (Syafuddin dan Herman, 2020). Model pembelajaran *Remap teams games tournament* adalah bentuk inovasi dari model pembelajaran *teams games tournament* dimana terbagi menjadi 2 tahapan belajar yaitu sebelum pembelajaran yang dilakukan di rumah dan saat pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Model pembelajaran ini membuat peserta didik belajar secara maksimal melalui tahapan belajar yaitu sebelum pembelajaran peserta didik melakukan kegiatan berupa *reading and maps concept* materi yang akan diajarkan dengan tujuan supaya ketika pembelajaran setiap peserta didik memiliki pengetahuan awal terkait materi yang akan diajarkan oleh guru, kemudian dilanjutkan saat pembelajaran berupa presentasi kelas, *teams, games and tournament*, dan penghargaan serta penutup yang bertujuan menyempurnakan pengetahuan dan ketidakpahaman peserta didik terkait materi yang diajarkan (Widyatama dan Amalia, 2021). Penerapan pendekatan belajar berupa *teaching at the right level* pada pembelajaran *cooperative* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh tanpa terkecuali dengan menyajikan suatu konsep pendekatan dalam belajar dengan mengelompokkan peserta didik berdasarkan kemampuan (*high, middle, low*). Setiap kelompok akan mendapat perlakuan yang berbeda sesuai level atau kemampuannya dengan tujuan meningkatkan kemampuan maksimal dari peserta didik melalui bantuan media pembelajaran yang sesuai sehingga akan mampu memahami sesuatu secara utuh dan baik berdasarkan level yang dimiliki masing-masing peserta didik (Yunita dkk., 2020).

Media merupakan alat bantu dalam memaksimalkan peran model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Tujuan media adalah mengirimkan informasi dari guru kepada peserta didik secara jelas sehingga akan memaksimalkan hasil belajarnya. Media yang digunakan ada 2 yaitu permainan *take or give* ketika pembelajaran dan *Canva* sebelum pembelajaran atau pada tahap *remap (reading and map concept)*. *Take or give* merupakan sebuah bentuk permainan yang terfokus pada kecermatan, strategi, dan kerjasama kelompok. Permainan ini akan mendukung proses pembelajaran dengan model *remap teams games tournament* dengan memberikan dimensi *fun learning* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Armidi, 2022). *Canva* merupakan aplikasi digunakan pada sebelum pembelajaran dalam membuat peta konsep untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta didik. *Canva* sendiri merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi *Canva* dan sangat mudah dioperasikan secara gratis. *Canva* juga dapat digunakan sebagai ruang kolaborasi peserta didik dalam menyusun sebuah tugas secara *online* sehingga akan memaksimalkan kualitas peserta didik dalam memanfaatkan perkembangan teknologi (Irsan dkk., 2021).

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada, maka perlu adanya sebuah penelitian dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII D yang ditimbulkan dari penerapan “Model *Remap Teams Games Tournament* dengan media *Canva* pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia.”

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

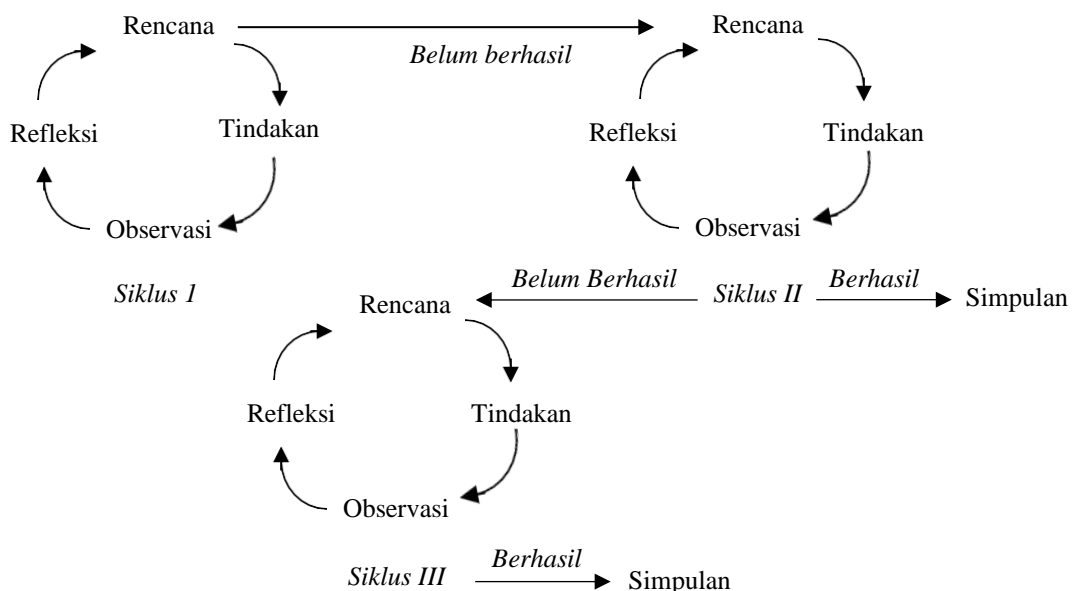
“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tengaran Kabupaten Semarang pada semester 2 tahun ajaran 2022/2023 yang beralamat di Jl. Salatiga-Solo km. 7, Desa Karangduren Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia yang menggunakan model pembelajaran *remap teams games tournament* dengan media *Canva* yang berpedekatan *teaching at the right level* yang membagi peserta didik menjadi tiga level belajar yaitu *low*, *middle*, dan *high*. Tingkatan belajar ini bertujuan untuk membuat peserta didik memahami materi yang diajarkan secara keseluruhan dengan cara penyampaian yang berbeda sesuai level peserta didik. Kelompok peserta didik yang termasuk *low ability* maka guru akan memberikan cara mengajar dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dengan tingkat kesulitan rendah dengan mendapat arahan secara penuh dari guru yang bertujuan membantu peserta didik dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Kelompok peserta didik *middle ability* maka guru akan memberikan cara mengajar dan LKPD yang memiliki tingkat kesulitan sedang dengan sedikit arahan dari guru yang bertujuan supaya peserta didik mampu memahami dan menganalisis materi yang diajarkan secara mandiri sehingga mampu meningkatkan level kemampuan serta pemahamannya, sedangkan untuk kelompok peserta didik *high ability* maka guru memberikan cara mengajar dan LKPD yang memiliki tingkat kesulitan tinggi dengan sedikit arahan dari guru yang bertujuan supaya peserta didik mampu memahami dan menganalisis materi secara mandiri dan mengarahkan peserta didik sampai tahap *create* (mencipta) untuk meningkatkan level kemampuan dan pemahamannya.

### Alur Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan model penelitian tindakan kelas berbentuk siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua sampai tiga siklus, dan langkah-langkah setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Tahap Penelitian Tindakan Kelas

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

---

Prosedur penelitian ini yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan diantaranya:

## 1. Refleksi Awal

Refleksi awal mencakup evaluasi terhadap hasil observasi awal yang meliputi keadaan pembelajaran, performa guru, dan performa peserta didik serta pengambilan nilai pra siklus. Data awal yang diperoleh akan dianalisis oleh peneliti termasuk permasalahan yang ada di dalam pembelajaran untuk menentukan solusi dan menjadi acuan dalam penyusunan instrumen pembelajaran yang akan digunakan.

## 2. Siklus I

### a. Rencana

Rencana ini terdiri dari (a) menyusun modul ajar yang di dalamnya menerapkan model *remap teams games tournament*; (b) menyiapkan LKPD berpendekatan *teaching at the right level* dengan 3 tingkatan belajar (*low, middle, dan high*) dalam setiap pertemuannya selama 5x pertemuan; (c) menyiapkan bahan ajar untuk menstimulus peserta didik pada tahap *remap (reading and map concept)* sebelum pembelajaran dengan membuatnya dalam bentuk media canva; (d) Tes untuk mengukur hasil belajar; (e) menyiapkan lembar observasi peserta didik dengan 8 indikator pada setiap pertemuannya dengan tujuan mengamati peningkatan motivasi peserta didik untuk pertemuan 1 (pengaruh lingkungan terhadap suatu organisme) dan pertemuan 2 (interaksi antar komponen penyusun suatu ekosistem).

### b. Tindakan

Pada tahap ini peneliti dan 3 observer (2 mahasiswa PPL dan 1 guru pamong IPA) mengimplementasikan seluruh rencana tindakan yang telah dipersiapkan. Modul ajar dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) menjadi bentuk pedoman pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan. Pada tahap akhir siklus yaitu pertemuan ke 2, peserta didik diberi tes untuk mengukur hasil belajarnya selama pemberian pembelajaran di siklus I.

### c. Observasi atau Pengamatan

Tes dilakukan oleh guru sebagai peneliti. Kegiatan tes dilakukan dengan memberikan soal kemampuan kognitif terkait pertemuan 1 (pengaruh lingkungan terhadap suatu organisme) dan pertemuan 2 (interaksi antar komponen penyusun suatu ekosistem) sejumlah 25 soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 uraian.

### d. Refleksi

Hasil data pengukuran selama pelaksanaan tindakan yang diperoleh dengan pengukuran melalui tes dijadikan dasar untuk melakukan refleksi I. Refleksi dilakukan peneliti dan observer dengan cara menganalisis, dan mengevaluasi data yang terkumpul. Hasil refleksi I dijadikan panduan untuk menyusun rencana tindakan II pada siklus II.

## 3. Siklus II

### a. Rencana

Rencana II pada siklus II didasarkan pada temuan-temuan permasalahan observasi dan refleksi I untuk melakukan perbaikan pembelajaran meliputi: instrumen belajar, kelompok belajar, dan manajemen waktu terlebih dahulu sebelum mempraktikkannya pada tahap tindakan.

### b. Tindakan

Pada tahap ini peneliti dan 3 observer (2 mahasiswa PPL dan 1 guru pamong IPA) mengimplementasikan seluruh rencana tindakan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Modul ajar dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) menjadi bentuk pedoman pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan. Pada tahap akhir siklus yaitu pertemuan ke 5, peserta didik diberi tes untuk mengukur hasil belajarnya selama pemberian pembelajaran di siklus II.

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

---

## c. Observasi atau Pengamatan

Tes dilakukan oleh guru sebagai peneliti. Kegiatan tes dilakukan dengan memberikan soal kemampuan kognitif terkait pertemuan 3 (perbedaan keanekaragaman hayati di Indonesia dengan belahan dunia lainnya), pertemuan 4 (pengaruh manusia terhadap ekosistem), dan pertemuan 5 (konservasi keanekaragaman hayati) sejumlah 25 soal yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda dan 5 uraian.

## d. Refleksi

Hasil data pengukuran selama pelaksanaan tindakan yang diperoleh dengan pengukuran melalui tes dijadikan dasar untuk melakukan refleksi II. Refleksi dilakukan peneliti dan observer dengan cara menganalisis, dan mengevaluasi data yang terkumpul. Hasil refleksi II dijadikan acuan penelitian selanjutnya, ketika hasil refleksi II diperoleh nilai belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan dengan ketentuan minimal 31 dari 33 peserta didik telah mencapai atau melampaui nilai sesuai ketuntasan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) = 75 maka penelitian dianggap berhasil dan tidak harus dilanjutkan pada siklus III. Jika hasil refleksi II menunjukkan belum ada peningkatan hasil belajar peserta didik dan masih banyak yang belum melampaui KKTP maka perlu dilakukan siklus III.

## Metode Pengumpulan Data

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII D SMP Negeri 2 Tenganan sejumlah 33 peserta didik. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu seperti kelas yang diampu oleh guru yang bersangkutan yaitu kelas VII D. Berdasarkan gambaran penelitian tersebut digunakan beberapa metode pengumpulan data (informasi faktual) sebagai berikut:

### 1. Metode Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mempertemukan dua orang untuk saling bertukar informasi melalui tanya jawab yang merujuk ke topik tertentu. Wawancara ini dilakukan sesuai prosedur atau pedoman yang ada dan dijawab oleh narasumber serta bertujuan untuk mendapatkan atau menemukan permasalahan dan yang telah dijadikan sebuah objek penelitian (Sugiyono, 2018). Wawancara ini diarahkan kepada guru dan peserta didik.

### 2. Metode Tes

Metode tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik di setiap siklusnya. Metode tes pada penelitian ini maksimal 4 kali pengambilan. Pengambilan pertama sebagai data awal (pra siklus) sebagai gambaran awal atau dasar penelitian yang akan disusun, data kedua pada saat siklus I, data ketiga pada saat siklus II, dan data keempat ketika sampai tahap siklus III (Jika dibutuhkan ketika siklus 2 belum mencapai tujuan). Soal yang digunakan sejumlah 25 butir soal yang terdiri dari 20 pilihan ganda dan 5 uraian.

### 3. Metode Observasi

Observasi didefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati dan juga mereka perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu (Arman dkk., 2016). Metode observasi ini digunakan untuk mengukur motivasi belajar peserta didik di setiap pertemuannya. Metode observasi motivasi belajar ini mencakup 8 indikator menurut Sardiman (2012) yang diantaranya sebagai berikut: (1) ketekunan dalam menghadapi tugas, peserta didik dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai mengerjakan; (2) ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa); (3) menunjukkan minat terhadap berbagai masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari; (4) lebih senang bekerja mandiri; (5) tidak cepat bosan terhadap tugas-tugas yang bersifat rutin ataupun relatif sama; (6) dapat mempertahankan pendapatnya; (7) tidak mudah untuk melepaskan hal yang sudah diyakini; (8) senang mencari dan memecahkan masalah yang terdapat pada soal latihan.

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

---

## 4. Metode Angket

Metode angket ini digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa tanggapan peserta didik terkait proses pembelajaran *remap teams games tournament* dengan media *Canva*. Data ini digunakan sebagai data penguat dari data observasi dan tes.

### Analisis Data

Teknik analisis data merupakan metode dalam memproses data menjadi sebuah informasi. Pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif adalah data-data yang hadir atau dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, ungkapan narasi, dan gambar. Data kuantitatif adalah data-data yang hadir atau dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dari lapangan, atau dapat disebut juga data-data kualitatif yang dinyatakan dalam bentuk angka yang diperoleh dengan mengubah nilai-nilai kualitatif menjadi nilai-nilai kuantitatif (Ramadhan, 2021).

#### 1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan oleh peneliti untuk merefleksikan hasil wawancara kepada guru dan peserta didik. Data ini berupa pendapat deskriptif sebagai data awal untuk peneliti menemukan permasalahan dalam sebuah pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Penelitian kualitatif mengacu pada olah data yang dimulai dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan proses meringkas hal-hal penting yang disampaikan narasumber ketika proses wawancara, kemudian penyajian data yaitu menampilkan data menjadi bentuk yang paling sederhana melalui paparan naratif yang sistematis sehingga mudah dipahami yang tersaji dalam bentuk diagram, tabel, grafik, dan *pie chart*.

#### 2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung hasil observasi motivasi belajar, tes asil belajar, dan angket tanggapan peserta didik serta peningkatannya menggunakan N-Gain dalam setiap siklusnya. Analisis data pada penelitian ini berupa:

##### a. Tes Diagnostik Kognitif Awal

Tes ini berupa soal materi sebelumnya untuk menentukan level peserta didik (*low, middle, high*) yang dilaksanakan sebelum penelitian dilakukan

##### b. Rumus Persentase

Pada persentase ini yang diukur adalah hasil observasi motivasi belajar pada setiap pertemuannya untuk menentukan kriteria motivasi keseluruhan peserta didik dan angket tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran yang telah diberikan. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$x = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

##### c. N-Gain

Pada penelitian ini yang diukur peningkatannya yaitu motivasi belajar melalui lembar observasi pada setiap pertemuannya dan hasil belajar peserta didik mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II, serta siklus III jika dibutuhkan yang diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda dan uraian. Rumus N-gain sebagai berikut :

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

Keterangan rumus:

N Gain	= besarnya faktor $g$
S Ideal	= jumlah skor maksimal
S <i>Pretest</i>	= jumlah skor <i>pretest</i> (Data Awal)
S <i>Posttest</i>	= jumlah skor <i>posttest</i> (Data Siklus Selanjutnya)

Besarnya faktor dapat dikategorikan pada Tabel 3.1

Tabel 1. Kriteria Penilaian N-gain

Besarnya Faktor ( $g$ )	Kriteria Penilaian
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Kriteria penilaian dari N-gain untuk mengukur hasil belajar peserta didik dibagi menjadi 3 yaitu, Jika  $g > 0,7$  maka masuk ke kriteria tinggi,  $0,3 < g < 0,7$  masuk ke kriteria sedang dan untuk  $g < 0,3$  maka kriteria rendah. Hasil N-gain dapat dikatakan baik apabila  $g > 0,3$  maka model *Remap Team Games Tournament* dengan media *Canva* sudah dikatakan baik untuk meningkatkan motivasi hasil belajar peserta didik (Meltzer, 2002).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di kelas VII D SMP Negeri 2 Tengaran Kabupaten Semarang dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan 2 siklus. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *remap teams games tournament* dengan media *canva* pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia. Hasil belajar peserta didik dilihat dari perkembangan nilai peserta didik setiap siklusnya dengan mampu memenuhi KKTP sekolah yaitu 75, sedangkan motivasi belajar peserta didik dilihat melalui ketercapaiannya 8 indikator menurut Sardiman (2012) yang diantaranya sebagai berikut: (1) ketekunan dalam menghadapi tugas, peserta didik dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai mengerjakan; (2) ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa); (3) menunjukkan minat terhadap berbagai masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari; (4) lebih senang bekerja mandiri; (5) tidak cepat bosan terhadap tugas-tugas yang bersifat rutin ataupun relatif sama; (6) dapat mempertahankan pendapatnya; (7) tidak mudah untuk melepaskan hal yang sudah diyakini; (8) senang mencari dan memecahkan masalah yang terdapat pada soal latihan.

Penelitian dimulai dengan melakukan wawancara terlebih dahulu kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui kondisi awal dan permasalahan yang terdapat di dalam kelas VII D. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi dan hasil belajar yang rendah dikarenakan kurang menariknya pembelajaran ceramah yang dilakukan oleh guru. Hal ini didukung oleh pernyataan guru dimana pembelajaran yang dilakukan kurang menarik, dilakukan secara ceramah, dan kurang memanfaatkan teknologi. Berdasarkan analisis data wawancara tersebut peneliti kemudian melakukan tes pra siklus pada tanggal 6 April 2023 untuk memetakan kemampuan awal peserta didik sesuai pendekatan *teaching at the right level* ke dalam 3 kelompok tingkatan yaitu *low*, *middle*, and *high*. Berdasarkan analisis tersebut maka akan disusun instrumen yang mendukung model pembelajaran *remap teams games tournament* dengan media *canva* pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati Indonesia pada setiap



# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

siklusnya. Berikut ini penjelasan lengkapnya terkait proses dan hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian.

## Siklus I

Siklus I terdiri atas 2 pertemuan yaitu pada tanggal 10 April 2023 (pengaruh lingkungan terhadap organisme) dan 13 April 2023 (interaksi antar komponen penyusun makhluk ekosistem). Kegiatan pembelajaran pada siklus I mengacu pada sintaks *remap teams games tournament* yaitu (1) *remap (reading and maps concept)* dilakukan sebelum hari pembelajaran dimana guru mengirimkan bahan ajar untuk dibaca peserta didik dan meminta peserta didik untuk membuat peta konsep secara kelompok melalui link media canva secara kolaboratif kemudian dikirimkan melalui *link drive* yang disediakan oleh guru. Kegiatan *remap* dilakukan pada tanggal 9 April 2023 dan 12 April 2023 atau 1 hari sebelum pembelajaran dimulai dengan tujuan memberikan gambaran awal kepada peserta didik sebelum pembelajaran, (2) presentasi kelas dilakukan oleh guru ketika pembelajaran di kelas pada tanggal 10 April 2023 dan 13 April 2023 dengan memberikan stimulus kepada peserta didik berupa video maupun gambar terkait pembelajaran yang akan dilaksanakan, (3) *teams*, pada kegiatan pembelajaran ini peserta didik diminta untuk berkelompok sesuai kelompok yang sudah dibagi oleh guru berdasarkan nilai pra siklus yaitu kelompok *high ability* (kelompok 1, 2, dan 4), kelompok *middle ability* (kelompok 3 dan 7), dan kelompok *low ability* (kelompok 5 dan 6) yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 peserta didik. (4) *games and tournament*, diawali dengan presentasi perwakilan kelompok terlebih dahulu kemudian baru bermain “*take or give games*” yang diawali dengan pembacaan peraturan dan dilanjutkan pertanyaan khusus untuk masing-masing kelompok dan dilanjutkan dengan pertanyaan rebutan. Masing-masing kelompok memiliki 2 kali kesempatan *give* (memberi atau melempar) pertanyaan dan kelompok *high* mendapat poin awal 100, *middle* mendapat 150 poin, dan *low* mendapat 200 poin, (5) Penyerahan hadiah, dilakukan diakhir penelitian yaitu ketika siklus II selesai yaitu juara 1, 2, dan 3 sedangkan pada siklus I ini hanya berupa penambahan nilai dari guru, (6) penutup, berupa penarikan kesimpulan bersama dan pengarahannya untuk pertemuan selanjutnya.

Kegiatan penelitian pada siklus I juga dilakukan penilaian peningkatan motivasi belajar oleh 3 observer (guru pamong dan 2 mahasiswa PPL PPG) dalam setiap pertemuannya. Penilaian motivasi belajar dilakukan setiap pertemuan untuk menentukan perkembangan motivasi belajar peserta didik secara akurat terhadap pemberian pembelajaran *remap teams games tournament* dengan media *canva* yang berpedoman pada 8 indikator menurut Sardiman (2012). Peningkatan motivasi belajar pada kelas VII D dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Motivasi Belajar VII D Siklus I

Pertemuan	Observer			Rata-Rata	N-Gain	Kriteria
	Titien Supriyati, M.Pd.	Ajeng Arina H, S.Pd	Helmi Auliya, S.Pd.			
Pra Siklus	(Berdasarkan Penilaian Peneliti)			27,88		
Pertemuan 1	49,92	49,85	48,86	50,33	0,31	Sedang
Pertemuan 2	50,98	51,06	51,29			

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa penerapan pembelajaran *remap teams games tournament* dengan media *canva* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebesar 0,31 dengan kriteria sedang. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik ini mempengaruhi kenaikan nilai atau hasil belajar peserta didik pada siklus I. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menarik dan

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

memanfaatkan teknologi. Kenaikan hasil belajar peserta didik dapat dilihat berdasarkan hasil analisis tes akhir siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 17 April 2023 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar VII D Siklus I

KKTP	Rata-Rata Pra Siklus	Rata-Rata Siklus I	N-Gain	Kriteria
75	68,73	78,67	0,32	Sedang

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari penerapan model pembelajaran *remap teams games tournament* dengan media *canva*. Hal ini dipengaruhi oleh penerapan model kooperatif yang membuat peserta didik aktif secara kelompok yang memiliki kemampuan sama sehingga menghilangkan rasa kekhawatiran akan ketidakberperanan atau rendah diri di dalam kelompok. Selain itu, penerapan *take or give games* dalam tahapan *games and tournament* melebihi ekspektasi dan membuat peserta didik bersemangat dan semakin termotivasi dalam mengikutinya untuk menjadi kelompok yang terbaik. Pada saat pembelajaran, baik itu kelompok *high, middle, and low* semuanya aktif dalam pembelajaran bahkan sampai *games* dimana kelompok *low ability* mampu bersaing dengan kelompok *middle and high*. Pada siklus I ini masih terdapat beberapa kelemahan yang harus dibenahi yaitu meskipun nilai rata-rata 78,67 merupakan nilai yang berada diatas KKTP tetapi ini masih belum memenuhi kriteria ketuntasan penelitian karena masih terdapat 7 peserta didik kelas VII D yang nilainya masih dibawah KKTP. Ketujuh peserta didik tersebut terdiri dari 6 peserta didik yang masuk *low ability* dan 1 peserta didik *middle ability*. Refleksi yang dilakukan untuk perbaikan pada siklus II yaitu lebih menekankan pada penggunaan tahap *remap* yang awalnya tugas kelompok diubah menjadi tugas individu yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman masing-masing peserta didik dan mengurangi kemungkinan hanya 1 peserta didik saja yang bekerja dalam 1 kelompok. Perbaikan lain adalah memberikan waktu lebih untuk tahap diskusi dan presentasi dilakukan oleh semua kelompok dengan tujuan supaya memberikan pemahaman lebih kepada setiap peserta didik serta mengatur banyak pertanyaan khusus dan rebutan pada *take or give games* sehingga adanya peluang untuk *low and middle ability* supaya dapat bersaing dengan *high ability* baik itu dalam kelompok maupun tes individu.

## Siklus II

Siklus II terdiri atas 3 pertemuan yaitu pada tanggal 4 Mei 2023 (perbedaan keanekaragaman hayati di Indonesia dengan belahan dunia lainnya), 15 Mei 2023 (pengaruh manusia terhadap ekosistem), dan 22 Mei 2023 (konservasi keanekaragaman hayati). Kegiatan pembelajaran pada siklus II juga mengacu pada sintaks *remap teams games tournament* yang telah mengalami refleksi pada siklus I yaitu (1) *remap (reading and maps concept)* dilakukan sebelum hari pembelajaran dimana guru mengirimkan bahan ajar untuk dibaca peserta didik dan meminta peserta didik untuk membuat peta konsep secara individu melalui link media *canva* kemudian dikirimkan melalui *link drive* yang disediakan oleh guru. Kegiatan *remap* dilakukan pada tanggal 3 Mei 2023, 14 Mei 2023, dan 21 Mei 2023 atau 1 hari sebelum pembelajaran dimulai dengan tujuan memberikan gambaran awal kepada peserta didik sebelum pembelajaran, (2) presentasi kelas dilakukan oleh guru ketika pembelajaran di kelas dengan memberikan stimulus kepada peserta didik berupa video maupun gambar terkait materi pembelajaran yang akan dilaksanakan, (3) *teams*, pada kegiatan pembelajaran ini peserta didik diminta untuk berkelompok sesuai kelompok pada siklus I, (4) *games and tournament*, peserta didik setiap kelompok diminta untuk presentasi terlebih dahulu kemudian baru bermain “*take or give games*” dengan mengubah jumlah pertanyaan khusus lebih banyak daripada pertanyaan rebutan berdasarkan refleksi siklus I. Masing-masing kelompok memiliki 3 kali kesempatan

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

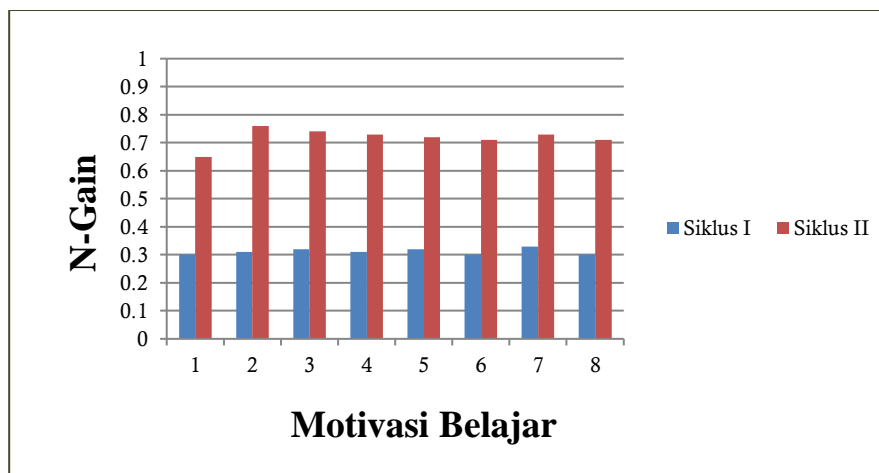
*give* (memberi atau melempar) pertanyaan dan poin pada siklus II ini menggunakan poin akhir pada siklus I, (5) Penyerahan hadiah, dilakukan kepada kelompok yang memperoleh juara 1, 2, dan 3, (6) penutup, berupa penarikan kesimpulan bersama dan pembagian angket tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran *remap teams games tournament* dengan media *canva* yang telah dilakukan.

Kegiatan penelitian pada siklus II dilakukan penilaian terhadap peningkatan motivasi belajar oleh 3 observer (guru pamong dan 2 mahasiswa PPL PPG) dalam setiap pertemuannya. Penilaian motivasi belajar dilakukan setiap pertemuan untuk menentukan perkembangan motivasi belajar peserta didik secara akurat terhadap pemberian pembelajaran *remap teams games tournament* dengan media *canva* yang berpedoman pada 8 indikator menurut Sardiman (2012) setelah hasil refleksi pada siklus I. Peningkatan motivasi belajar pada kelas VII D dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Motivasi Belajar VII D Siklus II

Pertemuan	Observer			Rata-Rata	N-Gain	Kriteria
	Titien Supriyati, M.Pd.	Ajeng Arina H, S.Pd	Helmi Auliya, S.Pd.			
Pertemuan 1	49,92	49,85	48,86	50,33	0,72	Tinggi
Pertemuan 2	50,98	51,06	51,29			
Pertemuan 3	84,24	83,41	82,88			
Pertemuan 4	85,08	85,53	85,23	86,02		
Pertemuan 5	89,32	88,86	89,62			

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa refleksi siklus I terhadap penerapan pembelajaran *remap teams games tournament* dengan media *canva* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sebesar 0,72 dengan kriteria tinggi. Meningkatnya motivasi belajar peserta didik ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang lebih fleksibel dan lebih memperhatikan setiap individu maupun kelompok dengan selalu memberikan apresiasi atau timbal balik atas segala sesuatu yang telah dilakukan peserta didik dalam pembelajaran yang membuat peserta didik merasa diakui dan diperhatikan sehingga meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran. Peningkatan motivasi belajar juga dapat dilihat pada setiap indikatornya menurut Sardiman (2012) pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Peningkatan Indikator Motivasi Belajar

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

Berdasarkan gambar tersebut dapat dilihat bahwa peningkatan motivasi belajar tertinggi terdapat pada indikator 2 yaitu ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa) hal ini dapat terlihat jelas ketika penerapan pembelajaran dimana kelompok *low ability* selalu rajin dalam mengerjakan tugas, aktif dalam pembelajaran, dan kompak sebagai sebuah kelompok dengan tujuan tidak ingin tertinggal dengan kelompok *middle and high ability*. Hal tersebut terbukti dalam perolehan poin akhir dalam *take or give games*, dimana kelompok yang memperoleh juara sebagai berikut:

1. Juara 1 Kelompok 1 dengan 460 poin (*High Ability*)
2. Juara 2 Kelompok 4 dengan 440 poin (*High Ability*)
3. Juara 3 Kelompok 5 dengan 340 poin (*Low Ability*)

Indikator yang mengalami kenaikan paling rendah adalah indikator 1 yaitu ketekunan dalam menghadapi tugas, peserta didik dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai mengerjakan. Meskipun indikator ini sudah masuk kriteria tinggi tetapi masih ada beberapa kelompok *low* dan *middle ability* yang tidak mengisi semua komponen pembelajaran di LKPD yang tersedia. Kurangnya membaca bahan ajar yang disediakan oleh guru dan materi yang cenderung mengingat kata-kata menjadi salah satu faktor menurunnya konsistensi motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, bentuk bahan ajar yang dinilai kurang menarik oleh peserta didik juga menjadi faktor kurang maksimalnya ketekunan dan ketertarikan peserta didik sehingga menimbulkan rasa jenuh dan penurunan semangat di akhir pembelajaran.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik pada siklus II menyebabkan peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dalam analisis hasil tes siklus II yang dilaksanakan pada 29 Mei 2023 yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Belajar VII D Siklus II

KKTP	Rata-Rata Siklus I	Rata-Rata Siklus II	N-Gain	Kriteria
75	78,67	87,45	0,41	Sedang

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Hal ini dipengaruhi oleh refleksi yang dilakukan pada siklus I terhadap penerapan model *remap teams games tournament* dengan media *canva* yang memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk presentasi. Hal ini akan membuat setiap kelompok tahu kesalahannya dan merasa dihargai atas kerja kerasnya dalam mengerjakan LKPD sehingga akan meningkatkan semangat maupun pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini terbukti pada siklus II memiliki rata-rata sebesar 87,45 dan N-gain 0,41 dengan kriteria sedang yang lebih baik daripada siklus I. Hasil belajar juga menunjukkan bahwa seluruh peserta didik kelas VII D sudah memenuhi KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 75, sehingga penelitian dianggap cukup tanpa harus dilanjutkan ke siklus III. Selain itu peserta didik juga memberikan tanggapan yang positif terkait pembelajaran yang dilakukan dengan model *remap teams games tournament* dengan media *canva* sebesar 89,30% dengan kriteria sangat baik.

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

---

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *remap teams games tournament* dengan media *canva* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 2 Tenganan Kabupaten Semarang. Motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 0,31 dengan kriteria sedang menjadi 0,72 dengan kriteria tinggi pada siklus II. Peningkatan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dimana pada siklus I sebesar 0,32 dengan kriteria sedang menjadi 0,41 dengan kriteria sedang pada siklus 2. Meskipun peningkatan hasil belajar tidak signifikan tetapi sudah membuat seluruh peserta didik memenuhi KKTP. Hal ini mendapat tanggapan yang positif dari peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan sebesar 89,30% dengan kriteria sangat baik. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu penerapan model pembelajaran *remap teams games tournament* dengan media *canva* yang berpendekatan *teaching at the right level* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara maksimal atau signifikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arman, C., Putra, A., & Amir, H. (2016). Pengaruh Observasi Gejala Fisis Berbantuan Lks Terhadap Pencapaian Kompetensi Siswa Dalam Pelajaran Fisika Di Kelas X Sman 3 Padang. *Pillar Of Physics Education*, 8(1), 25-32.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 215-220.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620.
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412-1417.
- Kurniawan, R. Y. (2016). Identifikasi permasalahan pendidikan di Indonesia untuk meningkatkan mutu dan profesionalisme guru. *Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia*, 1415-1420.
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1-13.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship between Mathematis Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: A Possibble Hidden Variabel in Diagnostic Pretest Score. *American Association of Physics Teacher*, 70(12).
- Miladiah, S. S., Sugandi, N., & Sulastini, R. (2023). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Di SMP Bina Taruna Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 312-318.
- Ningsih, W. R., Mursilah, M., & Sinta, V. (2021). Pengaruh Iklim Kelas Kondusif Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di SMP N 2 Buay Madang Timur. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 5(01), 35-43.
- OECD. (2018). *PISA 2018 Result in Focus*. Paris : ORCD Publishing.
- Ramadhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.

# SEMINAR NASIONAL IPA XIII

“Kecemerlangan Pendidikan IPA untuk Konservasi Sumber Daya Alam”

---

- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sari, S. P., & Siregar, E. F. S. (2020). Pengaruh Model Abad 21 4Cs dalam Meningkatkan Kemampuan Membuat Pertanyaan Tingkat Tinggi Mahasiswa Sementara I PGSD UMSU Materi Gejala Alam, TA. 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 3(2), 208-215.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Syafruddin, M. A., & Herman, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Group Tournament) Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. *Jendela Olahraga*, 5(1), 52-58.
- Widyatama, A. S., & Amalia, A. V. (2021). The Effects of Reading and Concept Map Teams Games Tournament Model Assisted by Picture Card and Snake Ladder on Students' Critical Thinking Skills. *Unnes Science Education Journal*, 10(2), 90-96.
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 23-34.