

MODIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN



TEAM SHARE TOURNAMENT

TERINTEGRASI ADA PAPPASENG

*Nining Wahyuni | A. M. Irfan Taufan Asfar | A. M. Iqbal Akbar Asfar
A. Nurannisa F.A | Andi Ilham Rivaldi | Sukmawati S.*

Keterampilan komunikasi menjadi dimensi keterampilan yang sangat penting dikuasai oleh siswa dalam menghadapi abad ke-21 yaitu untuk menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat, baik secara lisan maupun tulisan. Beberapa problematika yang terjadi di dunia pendidikan saat ini adalah proses pembelajaran yang kurang maksimal, sehingga mengakibatkan keterampilan komunikasi siswa rendah, dilihat dari hasil skor NACE. Penyebab rendahnya kemampuan komunikasi siswa yaitu dikarenakan pembelajaran selama ini kurang dikemas dengan pengelolaan yang baik dari sisi metode, penyampaian materi, media, dan pengaturan ruangan, serta masih bersifat monoton.

Salah satu budaya bugis makassar yang dapat dikaitkan dengan kemampuan komunikasi siswa adalah Ada Pappaseng karena mengandung nilai-nilai kemanusiaan yaitu Maccai na Malempu, Warani na Magetteng. Selain itu, model pembelajaran team share tournament juga dapat membantu siswa dalam berkomunikasi dan terlibat secara aktif selama proses pembelajaran karena adanya sebuah permainan sehingga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran. Buku ini akan membahas lebih luas terkait dengan modifikasi model pembelajaran teams share tournament terintegrasi Ada Pappaseng Bugis-Makassar dalam meningkatkan keterampilan komunikasi siswa berbasis aplikasi android.

MODIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM SHARE TOURNAMENT* TERINTEGRASI *ADA PAPPASENG*

Nining Wahyuni

A. M. Irfan Taufan Asfar

A. M. Iqbal Akbar Asfar

A. Nurannisa F.A

Andi Ilham Rivaldi

Sukmawati S.



PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA

**MODIFIKASI MODEL PEMBELAJARAN
TEAM SHARE TOURNAMENT TERINTEGRASI ADA PAPPASENG**

Penulis : Nining Wahyuni
A. M. Irfan Taufan Asfar
A. M. Iqbal Akbar Asfar
A. Nurannisa F.A
Andi Ilham Rivaldi
Sukmawati S.

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Via Maria Ulfah

ISBN : 978-623-487-146-3

No. HKI : EC00202270938

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, SEPTEMBER 2022**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi :
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari Kabupaten
Purbalingga Telp. 0858-5343-1992
Surel : eurekamediaaksara@gmail.com
Cetakan Pertama : 2022

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini
dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam,
atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT., atas berkat rahmat dan karunianya sehingga kami dapat menyelesaikan buku dengan judul "**Modifikasi Model Pembelajaran Team Share Tournament Terintegrasi Ada Pappaseng**" tepat pada waktunya.

Penyusunan buku ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Dirjen Pendidikan Tinggi Kemenristekdikbud atas pendanaan PKM 5 Bidang, Universitas Muhammadiyah Bone, Bapak A. M. Irfan Taufan Asfar, M.T., M.M.Pd., Bapak A. M. Iqbal Akbar Asfar, M.T., M.M.Pd., selaku dosen pendamping yang telah membantu dan membimbing dalam proses penyusunan buku, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis berharap bahwa buku ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam bidang pendidikan sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang berbasis kearifan lokal. Penulis juga menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran dari pembaca demi penyempurnaan buku yang penulis susun berikutnya.

Bone, 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
BAB 2 KEMAMPUAN KOMUNIKASI.....	4
A. Pengertian Komunikasi.....	4
B. Indikator Kemampuan Komunikasi.....	5
BAB 3 MODEL PEMBELAJARAN.....	7
A. Pengertian Model Pembelajaran.....	7
B. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	8
C. Model Pembelajaran <i>Think Pair Share</i>	16
D. Model Pembelajaran <i>Team Share Tournamnet (TST)</i>	22
BAB 4 BUDAYA BUGIS MAKASSAR “ADA PAPPASENG” DALAM PEMBELAJARAN.....	34
A. Pengertian Budaya.....	34
B. Karakteristik Budaya.....	37
C. <i>Ada Pappaseng</i>	40
BAB 5 APLIKASI ANDROID.....	46
A. Aplikasi <i>Random Generator</i>	46
B. Aplikasi <i>Lucky Whell</i>	46
C. Aplikasi <i>Quizizz</i>	47
BAB 6 KONSEP MODEL PEMBELAJARAN TEAM SHARE TOURNAMENT TRINTEGRASI ADA PAPPASENG.....	48
GLOSARIUM.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	62
PROFIL PENULIS.....	71

BAB

1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil survei NACE (*National Association of Colleges and Employers*) tahun 2017 menunjukkan bahwa sekitar 67,5% siswa Indonesia memiliki keterampilan komunikasi yang rendah. Keterampilan komunikasi yang rendah sangat memengaruhi kemampuan siswa dalam memproses informasi, mengintegrasikan pikiran dan ucapan, serta beradaptasi dengan lingkungan. Hal ini mengakibatkan keterampilan komunikasi menjadi dimensi keterampilan yang sangat penting dikuasai oleh siswa dalam menghadapi abad ke-21, disamping beberapa keterampilan lainnya seperti pemahaman yang tinggi, kolaborasi dan berpikir kritis (Septiana, Kusmayadi dan Fitriana, 2019; Zakiah *et al.*, 2020).

Beberapa problematika yang terjadi di dunia pendidikan saat ini adalah proses pembelajaran yang kurang maksimal, sehingga mengakibatkan keterampilan komunikasi siswa rendah. Rahmayanti *et al.*, (2018) dan Ramadhan *et al.*, (2020) menyatakan bahwa pembelajaran selama ini kurang dikemas dengan pengelolaan yang baik dari sisi metode, penyampaian materi, media, dan pengaturan ruangan, serta masih bersifat monoton. Guru masih berperan sebagai sumber utama (*teacher center*), sehingga kurang menggali potensi berpikir serta keterampilan siswa dalam mengelaborasi informasi termasuk keterampilan komunikasi (Simamora, 2020; Mahmudah, 2019). Pada konteks pembelajaran, keterampilan dalam berkomunikasi dapat dimaknai sebagai keterampilan yang harus dimiliki dan dikuasai oleh siswa untuk menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat, baik secara lisan maupun tulisan (Sa'adah dan Yasthophi, 2021). Komunikasi yang baik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif karena terjadi interaksi antara guru dengan siswa, ataupun diantara sesama siswa sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai (Putri, Arsil dan Kurniawan, 2020).

Kemampuan komunikasi siswa secara umum masih rendah disebabkan karena siswa sering tidak konsentrasi dalam belajar; kurangnya minat siswa dalam belajar; siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran; dan metode yang digunakan guru monoton (Raja, Ahmad dan Lubis, 2020). Hal ini juga

BAB 2

KEMAMPUAN KOMUNIKASI

A. Pengertian Komunikasi

Komunikasi tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran, karena proses pembelajaran terjadi akibat adanya komunikasi, baik itu yang bersifat intrapersonal seperti berpikir, mengingat, serta melakukan persepsi, maupun secara interpersonal yaitu melalui proses penyaluran ide atau gagasan informasi kepada orang lain, menghargai pendapat orang lain, serta menyimak argumentasi yang disampaikan oleh orang lain (Sa'adah dan Yasthophi, 2021:21). Kemampuan berkomunikasi menjadi syarat penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu dan memfasilitasi peserta didik untuk mengutarakan gagasan, serta bertukar informasi dengan guru atau sesama peserta didik. Keterampilan berkomunikasi peserta didik juga akan memberikan suasana yang mendukung pembelajaran aktif dimana peserta didik memiliki kepercayaan diri dalam mengemukakan argumentasinya dan menjadi sarana dalam mengembangkan sikap empati dalam menghargai perbedaan pendapat yang akan ditemukan dalam lingkungan masyarakat (Winitri, Hapidin & Nurani, 2019:115).

Komunikasi merupakan alat untuk membina hubungan sebagai implementasi dari kodrat manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi merupakan proses individu dalam hubungan, kelompok, organisasi, dan masyarakat membuat dan menggunakan informasi untuk berhubungan satu sama lain dengan lingkungan (Sambo, 2018:72). Komunikasi merupakan wahana antara guru dan siswa untuk saling menghormati ketika proses pemecahan masalah dan penalaran terjadi. Namun komunikasi dengan sendirinya juga menjadi penting, karena siswa harus belajar mendeskripsikan fenomena atau masalah melalui berbagai cara, baik tertulis, verbal maupun bentuk visual lainnya dalam pembelajaran matematika. Komunikasi dalam pembelajaran biasanya terlihat ketika proses pemecahan masalah dan penalaran dilakukan, komunikasi memang memegang peranan penting dalam pembelajaran (Herawaty., et al 2019:2; Mugara, Rahayu & Arga, 2019:63).

BAB

3

MODEL PEMBELAJARAN

A. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Maharani, 2020; Nurliana, et al, 2022). Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan bagaimana aktivitas guru dan siswa, dalam desain pembelajaran tertentu yang berbantuan bahan ajar khusus, serta bagaimana interaksi antara guru siswa bahan ajar yang terjadi (Mudawwamah & Idawati, 2022; Sumiati, et al, 2021). Umumnya, sebuah model pembelajaran terdiri beberapa tahapan-tahapan proses pembelajaran yang harus dilakukan. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*), yang keduanya disingkat menjadi SOLAT (*Style of Learning and Teaching*) (Setiawan & Alimah, 2019; Nurannisa, et al, Nurannisa, et al, 2022).

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutoria (Asfar, et al, 2022; Magfirah, et al, 2022). Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Nurlaelah & Sakkir, 2020:116: FA, et al, 2021). Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara atau teknik penyajian sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar

BAB

4

BUDAYA BUGIS MAKASSAR “ADA PAPPASENG” DALAM PEMBELAJARAN

A. Pengertian Budaya

Istilah budaya sudah tidak asing lagi dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat tentu akrab dengan kata budaya karena Indonesia sendiri merupakan negeri yang kaya akan budaya di setiap penjuru wilayah. Banyak sekali pengertian atau definisi tentang budaya atau kebudayaan, tergantung dari aspek mana para ahli mendefinisikannya. Dalam kehidupan sehari-hari budaya atau kebudayaan sering dikaitkan dengan pengertian ras, bangsa, atau etnis. Perilaku orang Sunda sering dikatakan sebagai pengaruh budaya Sunda, perilaku orang Minang sering dikatakan sebagai pengaruh budaya Minang, begitu juga perilaku orang Cina dikatakan sebagai pengaruh budaya Cina. Kadang-kadang istilah budaya dikaitkan juga dengan seni, ritual, musik, atau berbagai peninggalan masa lampau (Jaenudin dan Tahrir, 2019).

Secara etimologis kata “budaya” atau “*culture*” dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin “*colere*” yang berarti “mengolah” atau “mengerjakan” sesuatu yang berkaitan dengan alam (*cultivation*). Dalam bahasa Indonesia, kata budaya (nominalisasi: kebudayaan) berasal dari bahasa Sanskerta “*buddhayah*” yaitu bentuk jamak dari kata buddhi (budi atau akal). Penjelasan lain tentang etimologi kata “budaya” yakni sebagai perkembangan dari kata majemuk “budi daya” yang berarti pemberdayaan budi yang berwujud cipta, karya dan karsa. “budaya” atau “kebudayaan (bahasa jawa: kabudayan)” mempunyai persamaan terminologi dengan kata “kultur” (dari bahasa Jerman), “*cultuur*” (dari bahasa Belanda), dan “*culture*” (dari bahasa Inggris) yang ke semuanya mempunyai arti hasil/buah dari peradaban manusia (Kusherdiana, 2020).

Kata “kultur” (diadopsi secara utuh dalam bahasa Indonesia) berakar dari bahasa Latin “*cultura*”, perubahan dari “*colere*” yang berarti usaha untuk memelihara dan memajukan budi/akal/jiwa. Secara asosiatif dapat dikemukakan bahwa kata “budaya” atau “kultur” mempunyai pengertian dasar usaha budi/akal dalam rangka memperbaiki kualitas dan kuantitas (peradaban) hidup manusia. Usaha ini terwujud dalam tiga sistem dasar, meliputi kompleksitas gagasan, konsep, dan pikiran manusia atau yang biasa disebut

BAB 5

APLIKASI ANDROID

A. Aplikasi *Random Generator*

Aplikasi *random generator* adalah sebuah aplikasi android yang dapat digunakan dalam membagi sekumpulan subjek menjadi beberapa kelompok. Proses pembagian kelompok menggunakan aplikasi ini dapat memungkinkan pembagian yang heterogen dan tidak berulang ketika subjek telah memasuki satu kelompok. Setiap kelompok dapat diatur jumlah anggota ataupun kelompok yang akan dibentuk berdasarkan total keseluruhan subjek pada aplikasi ini, sehingga pembagian kelompok sangat beragam (Prasetyadi *et all*, 2020).



Gambar 5.1. Tampilan Aplikasi *Random Generator*

Fitur yang digunakan dalam pembentukan kelompok adalah *create teams*, dimana guru membentuk kelompok sebanyak 5-6 kelompok secara heterogen dengan menggunakan aplikasi ini. Selain itu, fitur *roulette* digunakan dalam pembagian tugas proyek untuk setiap tim, serta fitur *number random* digunakan untuk mengundi setiap perwakilan kelompok yang akan mempresentasikan hasil proyek timnya.

B. Aplikasi *Lucky Whell*

Aplikasi *lucky whell* adalah sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk menampilkan kelompok atau nama yang dipilih untuk presentasi dalam proses pembelajaran. Cara penggunaan aplikasi ini sangat mudah yaitu masukkan nama-nama yang ingin diundi kemudian tekan tombol putar untuk memutar roda dan menentukan pilihan, satu nama pemenang akan muncul pada tampilan. (Basri, Sasrawati & Anis, 2021).

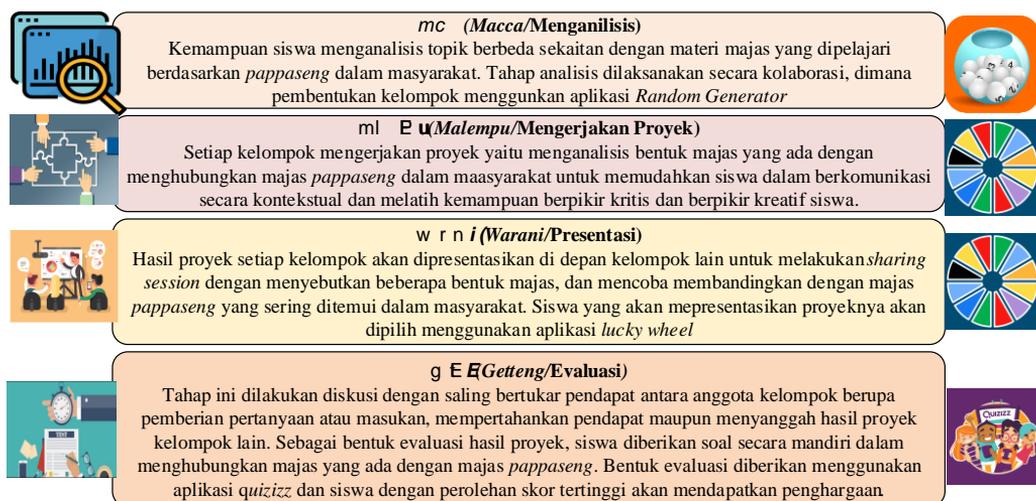
BAB 6

KONSEP MODEL PEMBELAJARAN *TEAM SHARE* TOURNAMENT TRINTEGRASI ADA PAPPASENG

Pappaseng secara harfiah berarti kumpulan pesan/petunjuk. “*Maccai Na Malempu, Warani Na Magetteng*” merupakan nilai di dalam *Ada Pappaseng*. *Pappaseng* hadir ditengah masyarakat Bugis sebagai media pendidikan moral. *Pappaseng* bertujuan untuk membangun kualitas pribadi masyarakat yang ideal yakni yang membawa manfaat kepada alam semesta. Oleh karena itu, di dalam *Pappaseng* akan sering ditemui ajaran-ajaran tentang karakter mulia. Seperti halnya riset yang telah dilakukan oleh Rahmi, Mappiare dan Muslihati, (2017) menunjukkan bahwa:

1. *Macca* adalah mampu melakukan sesuatu, mampu mengemukakan pendapat, mampu mengatasi berbagai macam persoalan,
2. *Malempu* mengacu pada aspek keterampilan hubungan interpersonal,
3. *Warani*, adalah keberanian atau kemampuan untuk menyampaikan kebenaran tanpa rasa takut,
4. *Getteng* adalah perilaku atau sikap yang kuat untuk tetap berpegang teguh pada prinsip, tuntutan, pernyataan, atau tindakan.

Berikut ini merupakan konsep model pembelajaran *Team Share Tournament* terintegrasi *Ada Pappaseng* berbasis aplikasi android dapat dilihat pada gambar 6.1:



Gambar. 6.1 Alur Model Pembelajaran *Team Share Tournament* Terintegrasi Budaya Bugis Makassar *Ada Pappaseng*

GLOSARIUM

- Demonstrasi : Memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan sesuatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran.
- Evaluasi : Proses menentukan nilai untuk suatu hal atau objek yang berdasarkan pada acuan-acuan tertentu untuk menentukan tujuan tertentu.
- Hiperbola : Gaya bahasa yang mengandung pernyataan dengan cara melebih-lebihkan sesuatu dari yang sebenarnya.
- Indikator : Variabel-variabel yang mengindikasikan atau memberi petunjuk tentang suatu keadaan tertentu, sehingga dapat digunakan untuk mengukur perubahan.
- Integrasi : Tindakan menyatukan komponen yang lebih kecil ke dalam satu sistem yang berfungsi sebagai satu kesatuan.
- Kolaborasi : Bentuk kerjasama, interaksi, kompromi beberapa elemen yang terkait baik individu, lembaga dan atau pihak-pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung yang menerima akibat dan manfaat.
- Komunikasi : Proses individu dalam hubungan, kelompok, organisasi, dan masyarakat membuat dan menggunakan informasi untuk berhubungan satu sama lain dengan lingkungan
- Majas : bahasa kiasan yang digunakan untuk menampilkan efek tertentu bagi pembacanya
- Majas sindiran : Kelompok majas yang mengungkapkan maksud atau gagasan dengan cara menyindir guna meningkatkan kesan dan makna kata terhadap pembaca.
- Metafora : Majas yang menggunakan kata pembandingan untuk mewakili hal lain atau bukan yang sebenarnya mulai dari bandingan benda fisik, sifat, ide, atau perbuatan lain.
- Nilai Moral : Suatu penggambaran tentang nilai-nilai kebenaran, kejujuran, dan ajaran kebaikan tertentu yang bersifat praktis.
- Pappaseng* : Kumpulan pesan atau petunjuk hidup yang diwariskan nenek moyang masyarakat Bugis sebagai warisan kearifan budaya lokal
- Penegasan : Majas yang digunakan untuk menyatakan suatu hal secara tegas guna meningkatkan pemahaman dan kesan bagi para pembaca dan pendengar.
- Personifikasi : majas yang menyatakan benda mati sebagai sesuatu yang seolah-olah hidup layaknya manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2019). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 225-238.
- Aeni, N., Syarif, A., & Ernawati, E. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) terhadap Hasil Belajar Siswa di MI Tarbiyatul Falah Citeureup-Bogor. *Eduinovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 1(1), 36-53.
- Agustin, L. G. R. U., & Lasmawan, I. W. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Pencapaian Kompetensi Belajar IPS Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(2), 84-95
- Ahimsa-Putra, H. S. (2012). Fenomenologi Agama: Pendekatan Fenomenologi untuk Memahami Agama. *Walisongo: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 20(2), 271-304.
- Alif, M. R. (2021). *Budaya dan Etika Bertransportasi Publik di Jepang* (Doctoral dissertation, Universitas Darma Persada).
- Anwar, K., & Sitompul, H. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Hadits Siswa Kelas VII MTS. Pesantren Ar-Raudhatul Hasanah Medan. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 9(2), 164-176.
- Ariani, T., & Agustini, D. (2018). Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 1(2), 65-77.
- Asadhani, F. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 6 Tahfidz Tahun Pelajaran 2018/2019 Menggunakan Metode *Heart Mind Core* (HMC). *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 140-149.
- Asfar, A. M. I. A., Ahmad, M. A., & Asdar, A. M. I. T. (2021). Elaboration of Active Knowledge Sharing Learning Model to Improve High Order Thinking Skills Integrated 4C. *Asian Journal of Applied Sciences*, 9(4).
- Asfar, A. M. I. T., Ahmad, M. A., Gani, H. A., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2021). Development of Connecting Extending Review (CER) Learning Model to Improve Student's Mathematical Reasoning Ability. *Asian Journal of Applied Sciences*, 9(4).
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2021, March). Integration of local traditions bugis-makassarese: Learning strategies to improve mathematical communication skills. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1808, No. 1, p. 012064). IOP Publishing.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Nurannisa, A. (2022, July). Analysis of students' mathematical reasoning ability using connecting, extending, review (CER) learning model. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2577, No. 1, p. 020005). AIP Publishing LLC.

- Waseso, H. P. 2018. Kurikulum 2013 dalam Prespektif Teori Pembelajaran Konstruktivis. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*. 1(1), 59-72.
- Windarta, L. R. P. (2020). Implementasi Kegiatan Sains melalui Konstruktivisme Inkuiri dengan Eksperimen untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Islamic EduKids*, 2(1), 10-24.
- Windarta, L. R. P. (2020). Implementasi Kegiatan Sains melalui Konstruktivisme Inkuiri dengan Eksperimen untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Islamic EduKids*, 2(1), 10-24.
- Winitri, R., & Hapidin, Y. N. (2019). Analisis Pemahaman Guru pada Pembelajaran Transisi terhadap Hasil Belajar Matematika Anak. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 6(2), 116-121.
- Wisangnolo, I. A. (2020). Nilai Budaya Dalam Sastra Lisan Dam Bagong Kabupaten Trenggalek.
- 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.
- Yusa, I. M. M., Murdana, I. M., Juliana, J., Iskandar, A. M., Firdausy, S., Nuswantoro, P., & Hairuddin, K. (2021). *Komunikasi Antarbudaya*. Yayasan Kita Menulis.
- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., Sunaryo, Y., & Amam, A. (2020, October). Collaboration and communication skills of pre-service mathematics teacher in designing project assignments. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1657, No. 1, p. 012073). IOP Publishing.
- Zega, N. A. (2019). Pengaruh penggunaan Taktik Mengajar Pungggung dengan Pungggung Terhadap Hasil Belajar Biologi SMA Swasta Kristen BNKP gunungsitoli. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 324-332.

PROFIL PENULIS



Nining Wahyuni

Penulis dilahirkan di Massalle Desa Biru Kecamatan Kahu Kabupaten Bone pada Tanggal 03 Februari 1996. Anak pertama dari dua bersaudara pasangan dari Sainuddin dan Nani. Menyelesaikan pendidikan di TK Aba Hulo Desa Hulo Kecamatan Kahu Kabupaten Bone pada Tahun 2001. Pendidikan formal dimulai dari Sekolah Dasar di SD Inpres 12/79 Hulo dan tamat pada tahun 2008. Melanjutkan di Sekolah Menengah pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Kahu pada tahun 2011, dan melanjutkan pendidikan di Madrasah Alya Palatta tamat pada tahun 2017, dan ditahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta, yaitu STKIP Muhammadiyah Bone yang kini berubah menjadi Universitas Muhammadiyah Bone dan mengambil jurusan Teknologi Pendidikan hingga sekarang. Penulis telah menerbitkan 2 judul buku, memiliki 2 Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Penulis telah menerbitkan 4 artikel berupa jurnal dan prosiding. Penulis juga aktif mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa (PKM).



A. M. Irfan Taufan Asfar

Penulis adalah seorang pendidik yang telah lama bergelut dalam dunia pendidikan, khususnya dalam bidang pengembangan perangkat pembelajaran dan modifikasi model pembelajaran. Sejak tahun 2010 hingga saat ini melakukan pelatihan kepada guru-guru dalam pengembangan perangkat pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran interaktif. Penulis hingga saat ini telah banyak menerbitkan buku dan memiliki Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Tidak hanya itu, penulis juga aktif dalam berbagai seminar nasional maupun internasional serta berbagai pemateri *workshop* terkait pengembangan pengajaran dan pembelajaran.



A. M. Iqbal Akbar Asfar

Penulis adalah seorang dosen yang memulai karirnya sebagai pendidik sejak tahun 2006 yang diawali sebagai Asisten Dosen hingga saat ini menjadi Dosen di Politeknik Negeri Ujung Pandang sekaligus Dosen di Universitas Muhammadiyah Bone. Berbagai penelitian dan pengabdian yang telah dilakukan termasuk Dana Hibah dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berhasil diperoleh sejak tahun 2016 hingga sekarang yang mengantarkan pula meraih 1 paten serta berbagai Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Penulis saat ini aktif melakukan inovasi dalam bidang kewirausahaan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat serta melakukan diseminasi melalui *workshop* maupun seminar. Selain itu, penulis aktif pula dalam bidang pendidikan melalui pengembangan perangkat pembelajaran serta pengembangan model pembelajaran untuk digunakan di sekolah maupun di perguruan tinggi. Berbagai jurnal nasional dan internasional penulis sebagai hasil penelitian dan pengabdian yang telah diterbitkan dalam bidang teknik kimia maupun bidang ilmu pendidikan.



A. Nurannisa F.A

Penulis dilahirkan di Bone pada tanggal 12 Agustus 1999. Anak kedua dari pasangan Arifin dan St. Hasanah. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Inpres 6/80 Latellang, Desa Latellang, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Salomekko, Desa Masago, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone dan selesai pada tahun 2014. Penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Patimpeng, Desa Masago, Kecamatan Patimpeng, Kabupaten Bone pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017. Pada tahun 2017, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Bone dengan mengambil jurusan Pendidikan Matematika dan selesai pada tahun 2021. Penulis aktif mengikuti kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, serta berbagai kegiatan wirausaha lainnya. Penulis telah menerbitkan beberapa artikel berupa prosiding dan jurnal, baik dalam skala nasional maupun internasional. Penulis juga telah memiliki 6 buku dan 4 Hak Kekayaan Intelektual (HKI).



Andi Ilham Rivaldi

Penulis dilahirkan di Kota Balikpapan pada tanggal 11 Juli 2001. Anak Kedua dari pasangan Alm. Andi Agussalim dan Andi Suryani. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar yaitu SD Inpres 10/73 Palattae dan tamat pada tahun 2013. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Kahu dan tamat pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas pada SMAN 7 Bone tahun 2016 dan tamat pada tahun 2019. Pada tahun 2019, penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi swasta yaitu Universitas Muhammadiyah Bone dan mengambil jurusan Teknologi Pendidikan. Penulis tidak hanya aktif di perkuliahan kampus namun juga aktif mengikuti kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang diselenggarakan oleh kemendikbud dan berhasil meloloskan proposal skema Pengabdian Kepada Masyarakat (PM) sebagai ketua.



Sukmawati S

Penulis dilahirkan di Sanrego pada tanggal 08 Agustus 2002. Anak bungsu dari pasangan bapak Semmaing dan Ibu Nyoma. Penulis menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar yaitu SD Inpres 5/81 Tompong Patu dan tamat pada tahun 2016. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Kahu dan tamat pada tahun 2018. Selanjutnya, penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 11 Bone tahun 2018 dan selesai pada tahun 2020. Pada tahun 2021, penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Swasta yaitu Universitas Muhammadiyah Bone dan mengambil jurusan Pendidikan Matematika hingga sekarang. Penulis tidak hanya aktif berkuliah di kampus namun juga aktif pada bidang kewirausahaan. Pada tahun 2021, penulis telah menjadi top inovator pada kegiatan Festival Inovasi Daerah Kabupaten Bone. Penulis juga aktif mengikuti Kegiatan Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang diselenggarakan oleh Kemendikbud Ristek dan berhasil meloloskan proposal skema Riset Sosial Humaniora (RSH) sebagai anggota tahun pendanaan 2021.



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202270938, 1 Oktober 2022

Pencipta

Nama : **Andi Muhammad Irfan Taufan Asfar, Nining Wahyuni dkk**
 Alamat : Jl. A. Mappesangka No.4 RT/RW: 001/002, Kel/Desa Palattae, Kec. Kahu, Bone, SULAWESI SELATAN, 92767
 Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Andi Muhammad Irfan Taufan Asfar, Nining Wahyuni dkk**
 Alamat : Jl. A. Mappesangka No.4 RT/RW: 001/002, Kel/Desa Palattae, Kec. Kahu, Bone, SULAWESI SELATAN, 92767
 Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku**
 Judul Ciptaan : **Modifikasi Model Pembelajaran Team Share Tournament Terintegrasi Ada Pappaseng**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 12 September 2022, di Purbalingga

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000386677

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
 Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
 u.b.
 Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
 NIP.196412081991031002

Disclaimer:
 Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.