



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (SBdP) KELAS III SDN 9 INPRES SASENDE KABUPATEN MAJENE

Hikmawati Usman¹, Muhammad Irfan², Aisyah³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

¹ Email: Hikmawatiusman.unm@gmail.com

² Email: irfanunm@gmail.com

² Email: ichaa2737@gmail.com

Artikel info

Received; 7-04-2022

Revised; 10-04-2022

Accepted; 25-04-2022

Published; 16-04-2022

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk mengetahui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar SBdP siswa kelas III SDN 9 Inpres Sasende Kabupaten Majene. Fokus dari penelitian ini yaitu Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar siswa. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas III SDN 9 Inpres Sasende Kabupaten Majene yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar, lembar observasi dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian yang dicapai pada siklus I aktivitas mengajar guru berada pada kategori Kurang (K) dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi kategori baik (B). Sejalan dengan hal tersebut, hasil belajar SBdP siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I berada pada kategori kurang (K) dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi kategori baik (B). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP kelas III SDN 9 Inpres Sasende Kabupaten Majene telah berhasil.

Key words:

Model Team Games

Tournament, dan Hasil

Belajar

artikel global journal basic education dengan akses terbuka dibawah lisensi



CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama di peruntukkan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan pengembangan keterampilan-keterampilan (Saidah, 2016). Fungsi dan tujuan pendidikan berdasarkan undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang memartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Mahas Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Guru memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menegaskan bahwa “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.”

Proses pembelajaran cenderung bersifat menonton serta guru sebagai penyampaian materi kepada siswa sebagai penerima. Guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi saja tetapi guru harus dapat membantu suatu pembelajaran menjadi lebih efektif dan juga menarik dengan pemilihan model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa, sehingga materi atau bahan ajar yang disampaikan membuat siswa tertarik untuk mempelajari materi tersebut yang akan berdampak pada meningkatnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam proses kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mahardi, Murda, & Astawan (2019, h.99) mengemukakan bahwa “guru harus mampu melaksanakan dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, tentunya dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *student center*”

Sedangkan hasil wawancara pada guru kelas III SDN 9 Inpres Sasende Kab. Majene peneliti memperoleh data hasil belajar siswa tergolong rendah pada mata pelajaran SBdP. Didapatkan bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran SBdP adalah 70. Hasil belajar SBdP dari 24 siswa terdapat 17 siswa yang tidak mencapai KKM. Hal ini dapat terjadi karena beberapa hal diantaranya: Aspek guru (1) guru kurang melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran; (2) kurangnya kebiasaan guru dalam menggunakan model pembelajaran. Aspek siswa (1) kemampuan siswa memahami materi masih sangat sulit; (2) siswa sulit fokus selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka dibutuhkan model pembelajaran yang mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan membuat siswa tertarik pada materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda.

Menurut Sensualitas, dkk (2021, h.91) pengertian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status. Model pembelajaran ini meliputi 5 tahap yaitu (1) Presentasi Kelas; (2) *Team* (kelompok); (3) *games* (permainan); (4) *tournament* (tournament atau kompetisi); (5) pemberian penghargaan. Model pembelajaran *team games tournament* akan mengubah proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SBdP Kelas III SDN 9 Inpres Sasende Kab. Majene”.

METODE PENELITIAN

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat. Dalam pendekatan ini, peneliti menggunakan observasi untuk melihat gambaran seluruh aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dimana penelitian tindakan kelas kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu: (a) perencanaan; (b) pelaksanaan; (c) observasi dan (d) refleksi. Keempat tahap ini menjadi satu bagian yang saling berkaitan sehingga membentuk sebuah siklus. Dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di kelas, meningkatkan kegiatan guru ketika mengerjakan serta kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas, meningkatkan rasa percaya diri serta motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian Tindakan Kelas juga dapat mengembangkan model pembelajaran variatif, pengelolaan kelas serta pemanfaatan media dan sumber belajar yang sesuai.

Hasil

Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama dan kedua dapat diketahui melalui hasil tes akhir siklus. Berdasarkan data yang diperoleh terdapat 24 siswa kelas III SDN 9 Inpres Sasende Kabupaten Majene pada siklus 1 hanya 2 siswa yang memperoleh nilai 85-100 dengan kategori Baik Sekali atau 8,33%, nilai 70-80 dengan kategori Baik sebanyak 2 siswa atau 8,33%, nilai 60-69 dengan kategori Cukup sebanyak 4 siswa atau 16,66%, nilai 50-59

dengan kategori Kurang sebanyak 5 siswa atau 20,83%, dan siswa yang mendapatkan nilai <50 dengan kategori sangat kurang sebanyak 11 siswa atau 41,66%. Hasil tes belajar siswa siklus I dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.1 Data Nilai Tes Hasil Belajar SBdP Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
85 - 100	Baik sekali	2	8,33%
70 - 84	Baik	2	8,33 %
60 - 69	Cukup	4	16,66%
50 - 59	Kurang	5	20,83%
< 50	Sangat kurang	11	41,66%
Jumlah		24	100

Adapun ketuntasan hasil belajar pada siswa kelas III SDN 9 Inpres Sasende Kabupaten Majene, ketuntasan siklus I dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.2 Data Deksripsi Frekuensi dan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
70 - 100	Tuntas	4	16,66%
0 - 69	Tidak tuntas	20	83,33%
Jumlah		23	100%

Berdasarkan data pada table di atas menyatakan bahwa dari 24 siswa, 4 siswa dengan persentase 16,66% termasuk dalam kategori tuntas dan 20 siswa dengan persentase 83,33% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa siklus I, ketuntasan hasil

belajar pada muatan pembelajaran SBdP belum tercapai. Dimana dapat dilihat dari jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas kurang dari 80% karena indikator keberhasilan mengisyaratkan bahwa apabila 80%, dari keseluruhan jumlah siswa mencapai nilai KKM yaitu ≥ 70 pada muatan pembelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran *team games tournament* di anggap belum tuntas secara klasik. Dengan demikian tujuan pembelajaran belum tercapai sehingga pembelajaran dapat dilanjut pada siklus berikutnya.

Pembahasan

Proses pelaksanaan siklus I pada observasi aktivitas mengajar guru pada pertemuan 1 berada pada kategori kurang (K) dan pertemuan 2 berada pada kategori cukup (C).sedangkan pada hasil observasi aktivitas belajar siswa pada pertemuan 1 berada pada kategori kurang (K) dan pertemuan 2 juga masih dinyatakan berada pada kategori kurang (K). hasil yang diperoleh pada siklus I belum terlaksana dengan baik. Hal ini dikarenakan masih terdapat beberapa kekurangan baik dari aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Tersebut diantaranya yaitu guru masih kurang dalam mengarahkan siswa untuk mendengarkan dan menyimak materi pelajaran, guru masih sulit untuk membimbing dan mengarahkan siswa dalam permainan dan tournament sehingga terjadi kekacauan dalam kelas, dan siswa kurang berdiskusi terhadap rancangan produk penyelesaian masalahnya bersama dengan teman kelompoknya. Kekurangan tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Misdalina, M, & Lefudin, L (2020) bahwa kekurangan atau kelemahan penerapan model pembelajaran *team games tournament* yaitu dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya dan kemungkinan terjadi kekacauan apabila guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik.

Hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan dari 24 siswa, 21 siswa dengan persentase 87,5% termasuk dalam kategori tuntas dan 3 siswa dengan persentase 12,5% termasuk dalam kategori tidak tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus II sudah tercapai secara klasikal. Karena jumlah siswa yang tuntas telah melebihi 80% siswa memperoleh nilai sesuai KKM yaitu ≥ 70 pada mata pelajaran SBdP melalui penerapan model pembelajaran *team games tournament* dianggap tuntas.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, serta peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II pada uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar SBdP pada siswa kelas III SDN 9 Inpres Sasende Kabupaten Majene dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tidak perlu diadakan penelitian pada siklus berikutnya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP kelas III SDN 9 Inpres Sasende Kabupaten Majene mengalami peningkatan atau telah berhasil. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa belum mencapai 70% dikarenakan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hanya 4 orang siswa atau persentase 16,66%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 70%, dapat dilihat dari jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 21 orang atau persentase sebesar 87,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Alisuf, Sabri. 2010. Psikologi Pendidikan. Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya.
- Arikunto. 2012. Penelitian tindakan Kelas. Jakarta : Bumi Aksara.
- AMANA, D. (2018) ‘Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas Viii Smp Negeri 5 Metro Tahun Pelajaran 2017/2018’.
- Harisandy, R. (2015) ‘Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah Smk 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif Tipe Gi (Group Investigation)’, *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*, p. 27.
- Hikmah, M., Anwar, Y. and Riyanto (2018) ‘Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang’, *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), pp. 56–73.
- Memperoleh, U., Sarjana, G. and Lovieana, L. (2015) *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Kompetensi Dasar Memilih Jenis Penggunaan Dokumen Yang Sesuai Di Smk Nasional Pati*, *Economic Education Analysis Journal*.
- Purnamasari, Y. (2014) ‘Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya’, *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), p. 209664.
- Sari, N. I. (2016) ‘Penilaian Afektif dan Psikomotorik Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri Se Kabupaten Kendal’, (JURUSAN SEJARAH FAKULTAS ILMU SOSIAL UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG), pp. 1–250.
- Soetopo, S. (2015) ‘Pembelajaran Seni Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 2(1), pp. 25–32.
- Sudimahayasa, N. (2015) ‘Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa’, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1–

3), pp. 45–53. doi: 10.23887/jppundiksha.v4i1-3.6917.

Suwarno, S. (2019) ‘Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa’, *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), p. 110. doi: 10.26623/philanthropy.v3i2.1622.

Widaningsih, E. (2018) ‘Dosen PGSD UPI Kampus Cibiru’, p. 6. Available at: <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/download/2826/1847>.