

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI
BENTANG ALAM PESERTA DIDIK KELAS IV SDN PANGGREH 2 JABON
SIDOARJO**

Nur Hidayati*

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia
nh8010897@gmail.com

Farida Istianah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Rica Istiqfarin Al Isa

SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo, Indonesia

ABSTRACT

Learning in the classroom is an important part of the education process. If the implementation of learning in class is meaningful, it can produce quality students. The teacher has a big role in organizing the class, the teacher's ability to design learning that starts from mature teaching preparation. One of them is by applying a learning model that is suitable for use in learning to be able to improve student learning outcomes. The learning model that will be applied is the Team Games Tournament (TGT). The purpose of this study was to improve the results of learning Indonesian on landscape materials for fourth grade students by applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model at SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo. The implementation of PTK is carried out through two cycles where each cycle consists of four stages, namely: planning, implementing actions, observing, reflecting. Data collection techniques used by using tests, documentation. The success indicator of this PTK is the learning outcomes or the number of students who get a score according to KKM (> 55) of at least 75%. The learning outcomes in the first cycle were 71.42% with an average value of 67.14. The learning outcomes in cycle II were 96.42% with an average value of 82.14. Based on the results of the study, it can be concluded that by applying the Teams Games Tournament (TGT) learning model, it can improve the learning outcomes of Indonesian language on landscape materials for fourth grade students at SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo.

Keywords: *Learning Outcomes, Team Games Tournament (TGT).*

ABSTRAK

Pembelajaran di dalam kelas merupakan bagian yang penting dari proses Pendidikan. Jika pelaksanaan pembelajaran di kelas bermakna maka dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Guru memiliki peran yang besar dalam mengorganisasikan kelas, kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang dimulai dari persiapan mengajar yang matang. Salah satunya yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang cocok digunakan pada pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang akan di terapkan yakni *Team Games Tournament* (TGT). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi bentang alam pada peserta didik kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) di SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo. Pelaksanaan PTK dilakukan melalui dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dengan menggunakan tes, dokumentasi. Indikator keberhasilan dari PTK ini yakni hasil belajar atau jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai sesuai KKM (>55) minimal 75%. Hasil belajar pada siklus I 71,42% dengan nilai rata-rata 67,14. Hasil belajar pada siklus II 96,42% dengan nilai rata-rata 82,14. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model

pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi bentang alam pada peserta didik kelas IV SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo.
Kata Kunci : Hasil belajar, *Team Games Tournament* (TGT).

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mencerdaskan generasi penerus bangsa. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang ada di sekolah dasar meliputi berbagai mata pelajaran, salah satunya pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik guna membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, serta kemampuan bekerja sama. Namun, pelajaran Bahasa Indonesia sering dianggap sebagai pelajaran yang membosankan karena terlalu banyak bahan bacaan. Sehingga dalam hal ini perlu menentukan metode serta model pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran yang akan dilakukan untuk dapat meminimalisir gangguan pemahaman materi pelajaran yang dilakukan.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo, keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar belum begitu nampak. Kegiatan pembelajaran kurang menarik sehingga peserta didik mudah bosan yang dapat berimbas pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Berdasarkan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan, hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo belum seperti yang diharapkan, dilihat dari masih rendahnya hasil belajar peserta didik.

Salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran yang tepat. Salah satu penggunaan model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran TGT. Slavin (2009:14) berpendapat bahwa dalam TGT teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah satu sama lain, tetapi sewaktu peserta didik sedang mengikuti permainan (game), temannya tidak boleh membantu. Hal ini untuk memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat menciptakan suasana baru dalam pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran dengan model TGT dirancang dalam bentuk permainan yang memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, kerja sama, persaingan yang sehat dan keterlibatan belajar.

Penelitian yang dilakukan dalam bentuk kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan pada kelas IV SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model TGT yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi bentang alam di kelas IV SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas penelitian tindakan kelas melalui 2 siklus. Jika pada siklus I keaktifan siswa belum terpenuhi maka dapat dilanjutkan siklus II. Siklus II dapat dilakukan setelah perbaikan-perbaikan pada siklus I. Ada empat tahapan penting dalam siklus penelitian tindakan kelas yakni : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto,dkk,2008:20).

Penelitian dilaksanakan di SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo. Siklus I dilakukan pada tanggal 8 maret 2023 dan siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 maret 2023 yang tiap pelaksanaannya dengan alokasi waktu 2x35 menit dalam 2x pertemuan.

Subjek penelitian ialah peserta didik kelas IV SDN Pangreh 2 Jabon sidoarjo yang berjumlah 28 peserta didik dengan rincian 11 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan.

Teknik pengumpulan data yakni terdiri dari tes hasil belajar, dan catatan lapangan pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung serta dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan Teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Instrumen penelitian yang digunakan yakni lembar evaluasi sebagai alat untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik dikatakan tuntas belajar jika mencapai KKM 78 dengan perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Skor peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Nilai ketercapaian peserta didik memiliki rentang antara 0 sampai dengan 100 yang dikategorikan menjadi 5 taraf keberhasilan seperti yang tertera dalam table 1 berikut ini.

Tabel 1. Nilai Ketercapaian Hasil Belajar Peserta Didik.

Skor Peserta didik	Taraf keberhasilan	Nilai dengan Huruf
81-100	Sangat Baik	A
70-80	Baik	B
55-69	Cukup	C
30-54	Kurang	D
0-29	Sangat Kurang	E

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT hasil belajar Bahasa Indonesia materi bentang alam di kelas IV SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo mengalami peningkatan. Melalui tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II yakni :

1. Tahap perencanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).
2. Tahap tindakan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* TGT.
3. Observasi keterlaksanaan tahapan-tahapan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada hasil belajar peserta didik.

- Refleksi keterlaksanaan tahapan-tahapan pembelajaran serta ketercapaian indicator penelitian di setiap siklus.

Siklus I

Pada kegiatan siklus I meliputi empat tahapan kegiatan yakni: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang dijelaskan sebagai berikut:

- Perencanaan tindakan siklus I

Pada kegiatan ini ada beberapa hal yang dilakukan diantaranya: menyusun instrument pembelajaran berupa modul ajar yang sesuai dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) , LKPD, Soal tes. Mengkonsultasikan perangkat pembelajaran yang telah disusun kepada guru pamong dan dosen pembimbing. Membentuk kelompok yang beranggotakan 8 peserta didik. Menyiapkan kamera sebagai alat dokumentasi.

- Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan peneliti mengikuti Langkah-langkah untuk menerapkan pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) seperti dalam perencanaan yang terdapat pada modul ajar. Membagi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Meminta peserta didik mendiskusikan Bersama kelompoknya. Berdasarkan tes hasil belajar yang telah dilakukan pada siklus I, dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournamen* (TGT), diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil belajar siklus 1

Skor (x)	F	Fx
100	-	0
95	-	0
90	2	180
85	-	0
80	4	320
75	5	375
70	6	420
65	3	195
60	-	0
55	-	0
50	6	300
45	2	90
Jumlah	28	1.880

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata siklus I} &= \frac{1.880}{28} \\ &= 67,14 \end{aligned}$$

Nilai ketuntasan belajar :

$$\begin{aligned} \text{Siklus I} &= \frac{N(\text{nilai} > 55)}{SN} \times 100\% \\ &= \frac{20}{28} \times 100\% \\ &= 71,42\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil table diatas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas IV pada siklus I adalah 67,14. Sedangkan nilai ketuntasan belajar secara klasikal 71,42% dan yang belum tuntas 28,58%.

Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi pada siklus I, maka dibuatlah perencanaan revisi yang diimplementasikan di siklus II. Revisi yang dilakukan yakni: Waktu diskusi lebih dikontrol sehingga tidak menghabiskan jam pelajaran dan pembelajaran dapat diselesaikan pada tiap pertemuan, Memperbanyak dalam memberikan peserta didik latihan soal baik yang dikerjakan pada saat pembelajaran maupun untuk tugas sehingga peserta didik lebih memahami konsep yang ada pada materi bentang alam, Peserta didik diberi motivasi untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* (TGT). Pelaksanaan Siklus II pada tanggal 20 Maret 2023.

1. Perencanaan Tindakan Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan model pembelajaran yang sama dengan siklus I, Perangkat pembelajaran yang disusun ialah mengenai materi bentang alam. Dalam pelaksanaan siklus II terdapat beberapa perubahan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Dalam pelaksanaan siklus II terdapat beberapa perubahan berdasarkan hasil refleksi kegiatan pada siklus I. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2023. Materi yang dibahas pada siklus II yakni bentang alam dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan siklus II ditunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran TGT hasil belajar Bahasa Indonesia materi bentang alam di kelas IV SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3 Hasil belajar siklus II

Skor (x)	F	Fx
100	-	0
95	4	380
90	5	450
85	6	510
80	6	480
75	3	225
70	2	140
65	1	65
60	-	0
55	-	0
50	1	50
45	-	0
Jumlah	28	2.300

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata siklus II} &= \frac{2.300}{28} \\ &= 82,14 \end{aligned}$$

Nilai ketuntasan belajar :

$$\begin{aligned}
\text{Siklus II} &= \frac{N(\text{nilai} > 55)}{SN} \times 100\% \\
&= \frac{27}{28} \times 100\% \\
&= 96,42\%
\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil table diatas diketahui bahwa nilai rata-rata kelas IV pada siklus II adalah 82,14. Sedangkan nilai ketuntasan belajar secara klasikal 96,42% dan yang belum tuntas 3,58%.

Pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila pendidik dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik serta kondisi lingkungan peserta didik. Salah satunya yakni dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang mudah untuk diterapkan, serta melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang perbedaan status. Pada model pembelajaran tersebut mengandung unsur permainan yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* (TGT) yang dapat membuat peserta didik belajar menjadi lebih rileks sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Ditinjau dari hasil ketuntasan belajar klasikal pada siklus I yang awalnya 71,42% dengan nilai rata-rata 67,14 meningkat pada hasil pelaksanaan siklus II menjadi 96,42% dengan nilai rata-rata 82,14. Meningkatnya hasil belajar peserta didik ini dikarenakan dalam pembelajaran peserta didik lebih memperhatikan penjelasan dari guru dan giat dalam belajar serta dapat memahami materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan.

Perubahan hasil belajar tersebut relevan dari pendapat yang dikemukakan oleh Skinner dalam Anni,dkk (2007:20), menyatakan bahwasannya belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku. Dalam proses kegiatan belajar mengajar maka dibutuhkan waktu untuk dapat mencapai hasil belajar yang telah ditentukan dan hasil belajar tersebut berupa perilaku yang lebih baik dibandingkan dengan perilaku sebelum melakukan kegiatan belajar. Sedangkan menurut Gagne dalam Suprijono(2009:2) belajar merupakan perubahan kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.

Pada penelitian PTK ini, guru merupakan faktor utama dalam menentukan mutu pendidikan, karena guru berhadapan langsung dengan peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Rifa'I dan ANNI(2009:7), yaitu kompetensi pendidik meliputi kompetensi pedagogik,kepribadian, sosial, dan profesional. Pembelajaran dengan model *Team Game Tournament* (TGT) dikatakan berhasil apabila hasil belajar peserta didik sudah mencapai indikatorkeberhasilan. Berdasarkan hasil yang telah dicapai selama pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) peserta didik mengalami peningkatan pada hasil belajar yang telah dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia materi bentang alam peserta didik kelas IV SDN Pangreh 2 Jabon Sidoarjo berhasil dilakukan dengan terdapat peningkatan jika dilihat dari persentase hasil ketuntasan belajar klasikal pada siklus I yang awalnya 71,42% dengan nilai rata-rata 67,14 meningkat pada hasil pelaksanaan siklus II menjadi 96,42% dengan nilai rata-rata 82,14.

SARAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang diperoleh ialah bahwa guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran dengan tepat sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, serta kondisi lingkungan peserta didik. Salah satunya yakni menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran tersebut dapat memberikan dampak positif bagi guru maupun peserta didik. Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan melalui permainan yang dikolaborasikan dengan materi yang diajarkan agar pada saat pembelajaran peserta didik lebih rileks dan tidak bosan. Harapannya dengan menerapkan model tersebut dapat meningkatkan kualitas Pendidikan.

Guna dapat mencapai hasil belajar peserta didik yang telah ditentukan, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran. Guru harus lebih kreatif dalam memilih serta memilih model pembelajaran yang tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga ketika peserta didik dalam mengikuti pembelajaran merasa senang akan berdampak pada hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rifa'i, Achmad dan Catharina ri Anni. 9. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES press.
- Slavin, R.E. (2009). *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2006. Bandung: Fokusmedia.