

**MENINGKATKAN SIKAP GOTONG ROYONG DAN PRESTASI BELAJAR
BAHASA INDONESIA MELALUI MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL**

Alfina Dwi Riyanti¹, Asih Ernawati²
^{1,2}PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto
¹alfinadd20@gmail.com. ²asihernawati@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to increase mutual cooperation and student learning achievement through the TGT model assisted by traditional game media in Indonesian language learning among 4th graders. Conducted in three cycles in which each consisted of two meetings, the research includes 23 students. Data were collected using observation sheets, evaluation sheets, questionnaires, and documentation. The results of this study showed a gradual increase in the attitude of mutual cooperation and student learning achievement. In the first cycle, the attitude of mutual cooperation reached a level of completeness of 55.08% (good enough), and in the second cycle with a completeness of 68.04% (good), and in the third cycle with a completeness of 79.69% (good). Similarly, learning achievement resulted in an average score of 64.9 with a completeness rate of 47.82% (poor), and in the second cycle the average score was 75.8 with a completeness rate of 67.38% (good), and in the third cycle the average score was 80.8 with a completeness rate of 82.60% (very good). The study shows that TGT model assisted by traditional games has a positive impact on students' mutual cooperation attitude.

Keywords: Traditional Games, TGT Learning Model, Mutual Cooperation, Learning Achievement

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap gotong royong dan prestasi belajar siswa melalui model TGT berbantuan media permainan tradisional pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan dengan subjek penelitian berjumlah 23 siswa. Data dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi, lembar evaluasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan sikap gotong royong dan prestasi belajar siswa secara bertahap. Pada siklus pertama, sikap gotong royong mencapai tingkat ketuntasan 55,08% (cukup baik), dan pada siklus kedua dengan ketuntasan 68,04% (baik), serta pada siklus ketiga dengan ketuntasan 79,69% (baik). Demikian pula dengan prestasi belajar menghasilkan nilai rata-rata 64,9 dengan tingkat ketuntasan 47,82% (kurang), dan pada siklus kedua nilai rata-rata 75,8 dengan tingkat ketuntasan 67,38% (baik), dan pada siklus ketiga nilai rata-rata 80,8 dengan tingkat ketuntasan 82,60% (sangat baik). Penelitian ini menunjukkan penggunaan model TGT berbantuan permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap sikap gotong royong siswa.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Model Pembelajaran TGT, Gotong Royong, Prestasi Belajar

A. Pendahuluan

Gotong royong menggambarkan bahwa peserta didik memiliki kapabilitas untuk melaksanakan tugas secara kolektif dan sukarela, sehingga tugas tersebut dapat diselesaikan dengan lancar, efisien, dan tanpa beban berat. Elemen-elemen utama dari gotong royong meliputi kolaborasi, empati, dan berbagi (Zuchron, 2021). Peserta didik dianggap memiliki sikap gotong royong jika ia menunjukkan elemen-elemen seperti bekerja sama dan berinteraksi dengan teman-temannya, menunjukkan kepedulian terhadap teman yang mengalami kesulitan baik dalam proses belajar atau situasi lainnya, dan berbagi dengan teman-temannya baik saat proses belajar maupun di luar konteks belajar. Menurut Khasanah (2015), proses kerja sama dalam konteks pendidikan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional mereka. Dalam proses ini, peserta didik belajar untuk bertanggung jawab, berbagi, saling membantu, dan berinteraksi dalam menyelesaikan masalah dalam kelompok. Dengan demikian, peserta didik akan mengalami perkembangan positif dalam sikap gotong royong dan

mencapai keberhasilan dalam proses belajar mereka. Ini menunjukkan bahwa sikap gotong royong tidak hanya berkontribusi pada keberhasilan kelompok, tetapi juga membantu dalam pengembangan pribadi siswa dalam proses belajar.

Pencapaian siswa dalam menuntaskan pendidikan mereka hingga saat ini belum sesuai dengan ekspektasi semua pihak. Kualitas pendidikan yang kurang memadai bisa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk peserta didik, guru, fasilitas dan infrastruktur, serta metode pembelajaran yang diterapkan. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah dengan memperbaiki proses belajar. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses belajar mengajar, dengan tujuan menghasilkan siswa yang berkualitas.

Masalah di dalam sebuah kelas tentu beragam, contohnya adalah penurunan prestasi belajar. Menurut Akhwani & Nurizka (2021), prestasi belajar adalah tujuan utama dari proses belajar mengajar di sekolah. Prestasi peserta didik dapat ditunjukkan melalui hasil tes

akademik. Dengan demikian, prestasi belajar dapat didefinisikan sebagai rangkaian aktivitas yang dilakukan individu berdasarkan hasil yang telah dicapai, yang dapat berwujud nilai. Dalam proses belajar, peserta didik diharapkan untuk menguasai berbagai mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang harus diajarkan disemua tingkat pendidikan di Indonesia. Alasannya, kemampuan berbahasa (Indonesia) adalah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik untuk mentransfer pengetahuan dan teknologi (Simaremare & Purba, 2021).

Pada saat observasi awal, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu rendahnya sikap gotong royong dan prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sikap individual yang dimiliki peserta didik di kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra ternyata berdampak pada prestasi belajar peserta didik juga, banyak dari mereka yang mementingkan diri sendiri serta mengandalkan orang-orang tertentu yang tergolong lebih unggul untuk mengerjakan tugas kelompok dan peserta didik yang lebih unggul enggan mengajarkan

materi yang belum dipahami oleh temannya. Sehingga kurangnya perkembangan dari peserta didik dalam prestasi belajarnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu diterapkan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah elemen kunci yang mendukung suksesnya proses belajar di kelas. Memilih model pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi keberhasilan belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran yang ditargetkan (Artilia, 2023).

Team Games Tournament (TGT) berbantuan media pembelajaran permainan tradisional atau permainan daerah. Menurut Muslim (2016) model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model yang efektif yang melibatkan peserta didik dalam proses pemahaman materi tanpa membuat mereka merasa jenuh. Metode ini mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar, mempromosikan kerja sama dalam kelompok, dan memungkinkan peserta didik untuk memahami materi dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, model ini juga berdampak positif pada nilai prestasi belajar peserta didik.

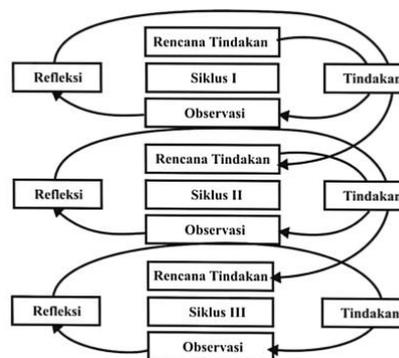
Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan sikap gotong royong serta prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran permainan tradisional kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan pada bulan Februari-Maret tahun ajaran 2023-2024 dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan sehingga jumlah keseluruhan adalah enam pertemuan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra semester genap. Jumlah peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra yaitu 23 peserta didik dari 12 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan.

Dapat diketahui bahwa satu siklus PTK terdiri dari empat langkah, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Adapun deskripsi yang dapat dilakukan pada setiap siklusnya desain penelitian tindakan kelas

(PTK) Kemmis dan Mc. Taggart dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan Mc Taggart

Deskripsi dari gambar 1 yaitu, 1) Perencanaan merupakan tahapan yang dilaksanakan peneliti sebelum melaksanakan pembelajaran, 2) Pelaksanaan yaitu tindakan mulai dari perencanaan yang telah dirancang untuk menyelesaikan permasalahan yang telah diidentifikasi, 3) Tahap pengamatan atau observasi dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan. Pengamatan dilaksanakan dengan mengamati guru saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi aktivitas pembelajaran guru. Dan aktivitas belajar peserta didik dibantu oleh teman sejawat sebagai observer. 4) Refleksi merupakan kegiatan menemukan kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan yang

telah dilaksanakan. Kekurangan dari siklus ini diperbaiki pada siklus berikutnya.

Metode pengumpulan data melibatkan penggunaan teknik observasi, survei, tes, dan dokumentasi, yang diimplementasikan melalui lembar observasi, lembar survei, dan lembar evaluasi. Ada dua jenis lembar observasi: satu untuk memantau aktivitas guru dan yang lainnya untuk mengamati aktivitas peserta didik. Survei digunakan untuk menilai perkembangan gotong royong antar peserta didik. Sementara itu, lembar evaluasi digunakan untuk mengevaluasi prestasi belajar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peningkatan Sikap Gotong Royong Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra

Peserta didik diminta untuk mengisi angket sikap gotong royong setiap akhir siklus secara individu. Angket terdiri dari 3 indikator dengan 20 pernyataan. Tujuan pemberian angket ini adalah untuk mengetahui sikap gotong royong peserta didik setiap siklusnya. Berdasarkan hasil angket sikap gotong royong kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra diperoleh

data dengan kategori baik. Berikut ini hasil angket sikap gotong royong dapat dilihat di grafik 1.



Grafik 1. Hasil Angket Sikap Gotong Royong

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa terdapat peningkatan pada siklus I, II dan III. Pada siklus I presentase belum dapat dikatakan berhasil karena memperoleh presentase sebesar 55,08% dengan kategori cukup baik. Dari 23 peserta didik kelas IV pada siklus I yang memperoleh kategori kurang sebanyak 1 peserta didik, kategori cukup baik sebanyak 18 peserta didik dan kategori baik sebanyak 4 peserta didik. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa siklus I masih perlu adanya perbaikan, dalam meningkatkan sikap gotong royong salah satunya tentu dengan melibatkan peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran yang mengedepankan gotong royong. Salah satu model yang dapat

digunakan yaitu *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan tradisional. Menurut Slavin (2010) ada lima komponen utama dalam TGT yaitu presentasi di kelas (*class presentations*), tim (*team*), permainan (*game*), turnamen (*tournament*), dan rekognisi tim (*classs regocnition*). Dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional ini dapat melibatkan peserta didik lebih aktif dalam bergotong royong. Karena peserta didik akan saling bekerjasama dalam memahami materi, saling membantu, dan mengedepankan kelompok untuk bisa menjadi pemenang dalam turnamen. Penerapan permainan tradisional ini juga dapat mendorong penerapan model menjadi lebih menyenangkan serta bermakna.

Pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh presentase sikap gotong royong sebesar 68,04% dengan kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik mulai memiliki sikap gotong royong pada saat pembelajaran. Diperoleh data bahwa kategori cukup baik sebanyak 7 peserta didik, kategori baik sebanyak 11 peserta didik, dan kategori sangat baik sebanyak 5 peserta didik.

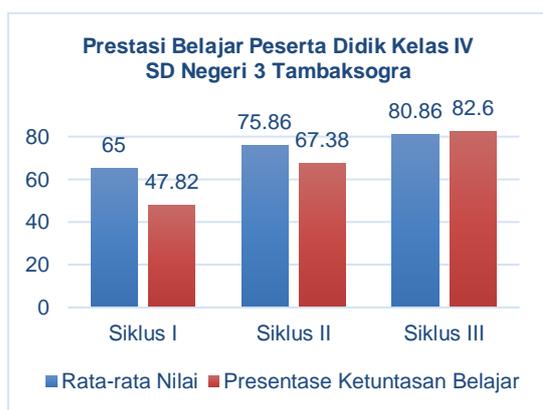
Peningkatan tersebut disebabkan karena adanya peningkatan dari sikap guru dan peserta didik. Peserta didik yang awalnya pasif dan individual mulai timbul sifat kolaborasi, kepedulian serta berbagi dalam kelompok belajar.

Pada siklus III mendapatkan hasil presentase sikap gotong royong sebesar 79,69% dengan kategori baik. Diperoleh data bahwa kategori cukup baik sebanyak 3 peserta didik, kategori baik sebanyak 6 peserta didik, dan kategori sangat baik sebanyak 14 peserta didik. Hal ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik sudah memiliki sikap gotong royong yang baik sehingga dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Prestasi belajar Bahasa Indonesia dapat dinilai dengan cara mengerjakan soal evaluasi yang dilakukan setiap akhir pertemuan. Hasil dari pembelajaran dapat dilihat melalui prestasi belajar peserta didik. Peserta didik yang tuntas dalam belajar dapat dilihat dari prestasi yang diperoleh. Hasil prestasi belajar

peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia diperoleh kriteria sangat baik. Berikut ini hasil prestasi belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dapat dilihat pada grafik 2:



Grafik 2. Hasil Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra

Pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 65 dengan nilai tertinggi pada pertemuan ke-1 80 dan pertemuan ke-2 90, dengan nilai terendah pada pertemuan ke-1 40 dan pertemuan ke-2 40. Peserta didik yang tuntas pada pertemuan ke-1 sebanyak 10 peserta didik dan pada pertemuan ke-2 sebanyak 12 peserta didik. Diperoleh presentase sebesar 47,82% dengan kriteria kurang baik. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan siklus I belum bisa dikatakan berhasil karena

presentase ketuntasan masih dibawah 75%. Hal ini diperlukannya perlakuan lebih dari guru untuk peserta didik supaya dapat meningkatkan prestasi belajarnya pada siklus II.

Pada siklus II presentase prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 75,86 dengan nilai tertinggi pada pertemuan ke-1 100 dan pertemuan ke-2 100, dengan nilai terendah pada pertemuan ke-1 50 dan pertemuan ke-2 60. Peserta didik yang tuntas pada pertemuan ke-1 sebanyak 14 peserta didik dan pada pertemuan ke-2 sebanyak 17 peserta didik. Diperoleh presentase sebesar 67,38% dengan kriteria baik. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan siklus II belum bisa dikatakan berhasil karena presentase ketuntasan masih dibawah 75%. Hal ini diperlukannya perlakuan lebih dari guru untuk peserta didik supaya dapat meningkatkan prestasi belajarnya pada siklus III.

Pada siklus III prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 80,86 dengan nilai tertinggi pada pertemuan ke-1 100 dan pada pertemuan ke-2 100. Peserta didik yang tuntas pada

pertemuan ke-1 sebanyak 18 peserta didik dan pada pertemuan ke-2 sebanyak 20 peserta didik. Diperoleh presentase sebesar 82,6% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan siklus III dapat dikatakan telah berhasil, dikarenakan presentase ketuntasan telah melebihi 75%. Namun masih perlu dipertahankan serta ditingkatkan, supaya peserta didik dapat terus menjadi lebih baik dalam prestasi belajarnya.

Pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini berdasarkan kegiatan selama melaksanakan penelitian. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan selama tiga siklus. Satu siklus terdiri dari dua pertemuan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra, Kecamatan Sumbang, Kabupaten Banyumas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan sikap gotong royong peserta didik dan prestasi belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra.

Pada saat melaksanakan penelitian terdapat 4 elemen diantaranya 1) perencanaan, 2)

pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Tahap awal yang dilakukan adalah membuat perencanaan, perencanaan ini memuat perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Setelah itu melakukan pelaksanaan penelitian dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari 1) presentasi kelas, 2) team, 3) games tournament, 4) rekognisi team. Model TGT ini dibantu dengan adanya permainan tradisional yang beragam, pada siklus I pertemuan ke-1 berupa permainan kartu tepuk dan pada pertemuan ke-2 permainan mejiku. Pada siklus II pertemuan ke-1 berupa permainan lempar cincin dan pada pertemuan ke-2 permainan kucing buta berbicara. Pada siklus III pertemuan ke-1 berupa permainan jingkat pintar dan pertemuan ke-2 *running puzzle*.

Pada saat pengamatan atau observasi terdapat pengamatan terhadap guru dan peserta didik. Pengamatan guru yang dilakukan oleh guru kelas dan pengamatan peserta didik yang dilakukan oleh observer 1 dan observer 2. Dibutuhkannya 2 observer ini dikarenakan banyaknya peserta didik, dan untuk memaksimalkan pengamatan maka dari itu diperlukannya lebih dari satu

observer peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa sikap gotong royong dan prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang baik dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Dan penelitian ini memberikan pembelajaran yang bervariasi, bermakna, serta lebih menyenangkan bagi peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan penerapan model TGT berbantuan permainan tradisional yang beragam ini dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan sikap gotong royong serta prestasi belajarnya.

Penelitian ini memiliki penemuan seperti sikap gotong royong sangat penting diterapkan dalam pembelajaran, dengan mengatur peserta didik secara heterogen dapat menimbulkan sikap gotong royong yang tinggi, serta membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan saling membantu. Sehingga akan menjadikan peserta didik mudah untuk memahami materi dan menjadikan prestasi belajar yang baik. Selain itu peserta didik menjadi lebih aktif ketika guru mengadakan turnamen dengan permainan tradisional, karena peserta didik akan lebih tertantang dan saling

berkompetisi untuk menjadi tim yang terbaik. Penggunaan model *Team Game Tournamen* (TGT) ini membantu peserta didik dalam kegiatan pemahaman materi dikarenakan adanya untuk saling diskusi dan saling membantu dalam memahami materi guna berkompetisi dalam turnamen, sehingga dapat meningkatkan sikap gotong royong dan prestasi belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini memiliki keterbatasan seperti waktu dalam mengajar, karena harus berbagi waktu dengan kegiatan sekolah sehingga kurang maksimal. Dan adanya keterbatasan diluar kendali seperti padamnya listrik ketika pembelajaran berlangsung. Namun dibalik keterbatasan itu guru dengan sebaik dan semaksimal mungkin berusaha untuk tetap memberikan kegiatan pembelajaran yang terbaik dan profesional.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 3 Tambaksogra, terdapat peningkatan bertahap dalam sikap gotong royong dan prestasi belajar. Peningkatan sikap gotong royong dari siklus I ke II adalah 12,96%, dan dari

siklus II ke III adalah 11,29%, dengan penilaian baik. Sementara itu, prestasi belajar meningkat sebesar 19,56% dari siklus I ke II, dan 15,22% dari siklus II ke III, dengan penilaian sangat baik.

Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang didukung oleh permainan tradisional telah memberikan dampak positif pada sikap gotong royong dan prestasi belajar peserta didik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan bantuan permainan tradisional berhasil meningkatkan sikap gotong royong dengan penilaian baik dan prestasi belajar dengan penilaian sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhwani., Nurizka, R. (2021). Meta-Analisis Quasi Eksperimental Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1060–1066.
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Artilia, F.S, Sitti A.A., Erwin A. (2023). Pengaruh Model Dialogic Reading Berbantuan Media Gambar Terhadap Penguasaan Kosakata dan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Segugus 6 Center Kecamatan Polongbengkeng Kabupaten Takalar. *Jurnal Cendekiawan*, 5(2), 99-106.
- Khasanah, U.F. (2017). Peningkatan Kemampuan Kerjasama Melalui Team Games Tournament di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(6), 357-364
- Muslim, A.H & Supriatna. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKN Model Cooperative Tipe TGT Berbasis Atong Bagi Siswa Sekolah Dasar. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2), 1-14.
- Simaremare, J.A., & Natalina P. (2021). *Metode Kooperatif Learning Tipe Jigsaw: Dalam Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Slavin. (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Susanti, Susi dkk. (2021). *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zani.
- Tim Pusat Penilaian Pendidikan. (2019). *Model Penilaian Karakter*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan.