

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD

Arini Nurfadilah¹, Jennyta Caturiasari², Nurdiansyah³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

¹nurfaddilaharini@upi.edu, ²jennytacs@upi.edu, ³nurdiansyah1971@upi.edu

ABSTRACT

This research is based on the low student learning outcomes and student activities in Civics learning in elementary schools. This research applies the Team Games Tournament type cooperative learning model which aims to improve student learning outcomes and activities through learning which contains elements of tournament games. This research uses the classroom action research (PTK) method which consists of cycle I and cycle II with several stages starting from planning, implementation, observation and reflection. The instruments used in this research were learning evaluation tests, observation of student activities, and interviews. The subjects in this research were class IV students at one of the West Jakarta elementary schools, totaling 30 students. Before implementing the TGT learning model, students obtained learning outcomes of 10%. When implementing the TGT learning model in cycle I, student activity achieved 65% and student learning outcomes achieved 57% with an average of 61.5. This has not achieved the expected target, so the second cycle was carried out with student activities getting 92% and student learning outcomes getting 83% with an average of 75. Based on this, it can be concluded that before implementing the TGT learning model there were still students who experienced understanding. which is low so improvements need to be made for good learning outcomes, then after implementing the TGT learning model, student activities and learning outcomes experience a much better improvement. So, learning by implementing the Team Games Tournament (TGT) model can improve PPKn learning outcomes for grade IV students in elementary schools.

Keywords: *cooperative learning model type Team Games Tournament (TGT), elementary education, learning outcomes*

ABSTRAK

Pada penelitian ini didasarkan oleh rendahnya hasil belajar siswa dan aktivitas siswa dalam pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. Penelitian ini melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa melalui pembelajaran yang didalamnya mengandung unsur permainan turnamen. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri

dari siklus I dan siklus II dengan beberapa tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes evaluasi pembelajaran, observasi aktivitas siswa, dan wawancara. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV disalah satu sekolah SD Jakarta Barat yang berjumlah 30 siswa. Sebelum melaksanakan penerapan model pembelajaran TGT siswa memperoleh hasil belajar sebesar 10%. Saat penerapan model pembelajaran TGT pada siklus I aktivitas siswa memperoleh sebesar 65% dan hasil belajar siswa memperoleh 57% dengan rata-rata 61,5. Hal ini belum mencapai target yang diharapkan sehingga dilakukannya siklus II dengan aktivitas siswa memperoleh sebesar 92% dan hasil belajar siswa memperoleh 83% dengan rata-rata 75. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukannya penerapan model pembelajaran TGT masih terdapat siswa yang mengalami pemahaman yang rendah sehingga perlu dilakukannya perbaikan untuk hasil belajar yang baik, kemudian setelah diterapkannya model pembelajaran TGT aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang jauh lebih baik. Maka, pembelajaran dengan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat memperbaiki hasil belajar PPKn siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), hasil belajar

A. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) terus berkembang secara pesat sehingga untuk menyeimbangkan perkembangan diperlukan adanya pendidikan yang dapat memperbaiki kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Di sisi lain, dengan adanya pendidikan karakter bangsa akan terbentuk sehingga dapat membantu dan membangun kesadaran para generasi penerus akan pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan bangsa dengan mempertahankan keutuhan NKRI. Menurut Azzahra & Irawan (2023) ,

pendidikan adalah segala suatu bentuk pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan yang dilakukan sepanjang hidup. Dalam pendidikan erat adanya pembelajaran, Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Djamaluddin, 2019).

Pembelajaran di sekolah selain adanya proses interaksi antar guru dan siswa juga terjadi adanya pembelajaran yang mengajarkan siswa agar menjadi warga negara yang berpegang teguh serta konsisten dalam mempertahankan

Negara Kesatuan Republik Indonesia melalui pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Magdalena, Haq, Ramdhan (2020) menjelaskan melalui Pendidikan Kewarganegaraan ini siswa dapat mengetahui apa saja hak dan kewajibannya yang harus dilakukan sebagai warga negara. Salah satu hak dan kewajiban yang harus dilakukan warga negara yaitu menumbuhkan sikap cinta tanah air dan bela negara yang dapat dilakukan melalui mata pelajaran PPKn di sekolah.

Fatimatuzzahrah, Pitoewas, Yanzi (2017) menjelaskan PPKn banyak mengajarkan tentang etika, nilai dan norma, mengajarkan tentang cinta tanah air, sikap kebangsaan dan sikap bela negara kita sebagai warga negara yang baik. Menurut Kautsar, Solihatin, Abdillah (2023) cinta tanah air adalah suatu perasaan yang memiliki kebanggaan terhadap negara, menghargai, menghormati.

Pada saat kegiatan belajar mengajar mata pelajaran PPKn siswa kelas IV-B SDN Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat diketahui bahwa masih terdapat beberapa masalah yang perlu dilakukannya perbaikan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran tercapai secara

maksimal sesuai tujuan pembelajaran. Permasalahan yang ditemukan saat pembelajaran PPKn diantaranya, siswa kurang aktif saat kegiatan belajar mengajar seperti halnya saat guru memberikan pertanyaan siswa tidak mengutarakan jawaban atas pertanyaan tersebut. Hal ini dikarenakan sulit mengutarakan pendapat dan kemampuan berpikir kritis. Nilai KKM pada mata pelajaran PPKn dikelas IV adalah 75.

Berdasarkan hasil Asessmen Formatif bab 4 PPKn kelas IV-B terdapat siswa yang masih dibawah KKM 75 dengan nilai terendah sebesar 50 dan siswa yang diatas KKM memperoleh nilai tertinggi sebesar 94. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut untuk mencapai peningkatan hasil belajar siswa dan memperbaiki pembelajaran penulis menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar (Armidi, 2022).

Menurut Slavin (dalam Putra, Ariawan, Arsa (2017) metode TGT terdiri dari lima komponen utama yaitu:

a. Presentasi kelas

Presentasi kelas merupakan pengajaran langsung oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang berfokus pada kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Dengan ini, siswa akan menyadari bahwa harus benar-benar memperhatikan materi yang disampaikan guru karena akan membantu mereka saat mengerjakan kuis-kuis bersama kelompok.

b. Tim atau kelompok

Guru membentuk atau membagi kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dengan perbedaan akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas.

c. *Game* (Permainan)

Game terdiri dari soal-soal yang relevan dan dirancang sesuai materi untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari pembelajaran.

d. Turnamen

Turnamen berlangsungnya permainan setelah guru memberikan presentasi di kelas.

e. Rekognisi Tim

Kelompok yang telah mencapai kriteria akan mendapatkan penghargaan dari guru. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat siswa. Berdasarkan pada nilai perkembangan yang diperoleh kelompok, terdapat tiga tingkat penghargaan yang diberikan antara lain: 1) *Super Team* (Tim istimewa) untuk kelompok yang memperoleh skor rata-rata lebih besar 2) *Great Team* (Tim hebat) untuk kelompok yang memperoleh skor rata-rata terbaik kedua 3) *Good Team* (Tim baik) untuk kelompok dengan skor rata-rata terbaik ketiga.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Muchlisin Riadi (dalam Nanda, Sayfullah, Pohan, Windariyah (2021) menjelaskan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) merupakan suatu metode penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan yang dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Bab 4 Negaraku Indonesia di kelas IV SDN Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat dengan subjek 30 siswa. Dengan model penelitian yang dikembangkan oleh Steven Kemis dan Robin MC Taggart yang digunakan sebagai desain meneliti. Rancangan siklus pada PTK yang dilakukan dari awal hingga akhir adalah *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (observasi), dan *reflecting* (refleksi) (dalam Fatimah, Anggraini, Riswari (2024) . Model siklus ini dilakukan secara berulang-ulang dan berkelanjutan.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data-data dalam penelitian adalah instrumen tes dengan jenis tes tertulis berbentuk tes esai. Teknik pengumpulan data antara lain: Observasi (Pengamatan), Wawancara, dan Dokumentasi. Data dianalisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Perolehan data kuantitatif dari hasil belajar siswa dilihat berdasarkan hasil tes

evaluasi pembelajaran sedangkan hasil observasi aktivitas siswa dan wawancara menggunakan data kualitatif. Adapun perhitungan perolehan data hasil belajar dan aktivitas siswa siswa sebagai berikut:

a)Rumus menentukan skor individu siswa

$$\text{Skor Individu} = \frac{\text{Perolehan Skor Siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

b)Menentukan rata-rata kelas

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata kelas

$\sum x$ = Total nilai yang diperoleh siswa

N = Jumlah siswa

c) Ketuntasan Klasikal

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Banyak Siswa yang Tuntas}}{\text{Banyak Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$$

Kelas dikatakan tuntas belajar (secara klasikal) apabila presentasi standar ketuntasan yang telah dicapai sekurang-kurangnya adalah 65%. Dengan kriteria keberhasilan tindakan ditentukan sebagai berikut:

Table 1 Kategori Penilaian Hasil Tes

No	Skor	Persentase	Kategori
1	4	76-100%	Sangat Baik
2	3	51-75%	Baik
3	2	26-50%	Cukup
4	1	0-25%	Kurang

d)Observasi aktivitas siswa

$$\text{Hasil Observasi siswa} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor yang ideal}} \times 100\%$$

Table 2 Kriteria Lembar Observasi

No	Skor	Persentase	Kategori
1	4	76-100	Sangat Baik
2	3	51-75	Baik
3	2	26-50	Cukup
4	1	0-25	Kurang

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan selama dua siklus, setiap satu siklusnya dengan satu pertemuan. Berdasarkan hasil prasiklus yang telah dilakukan pada 26 April 2024. Hasil prasiklus memperoleh hanya 3 siswa yang mencapai target dengan nilai tertinggi 95 sedangkan 27 siswa masih dibawah target dengan nilai terendah 25. Dari hal tersebut pada pelaksanaan prasiklus mengalami hasil belajar kategori rendah dengan rata-rata kelas 53%. Maka itu, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran untuk hasil belajar yang sangat baik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* agar seluruh siswa terdorong semangat belajarnya melalui pembelajaran diskusi kelompok dan permainan.

Hasil belajar siswa kelas IV-B masih terdapat permasalahan karena disebabkan oleh beberapa faktor yaitu selama pembelajaran PPKn terpacu kepada buku sehingga guru menggunakan metode ceramah dan kurangnya inovasi dalam model pembelajaran. Hal ini membuat siswa menjadi jenuh saat pembelajaran dan kurangnya keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat saat tanya jawab dengan guru. Oleh karena itu, peneliti, berupaya memperbaiki pembelajaran PPKn dikelas IV-B dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I yang dilaksanakan pada 7 Mei 2024 mengalami peningkatan dibandingkan hasil prasiklus sebelum menerapkan model tipe *Team Games Tournament*. Berikut perolehan data hasil belajar siswa kelas IV-B. Data hasil belajar siswa pada penelitian tindakan kelas siklus I mendapatkan rata-rata nilai 61,5 yang terdiri dari 17 siswa dengan presentase 57% sudah tuntas mencapai target KKM sedangkan 13 siswa dengan presentase 43% belum tuntas mencapai target KKM. Nilai KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah

yaitu 75 dalam artian siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM tersebut harus mengikuti perbaikan pembelajaran pada pembelajaran selanjutnya.

Dilakukannya perbaikan pembelajaran pada siklus II yang telah dilakukan pada 8 Mei 2024 untuk mencapai hasil belajar sesuai target. Pada pembelajaran siklus II untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih baik dengan rata-rata nilai 75 yang terdiri dari 25 siswa dengan presentase sebesar 83% yang sudah mencapai target KKM dan 5 siswa dengan presentase 17% belum mencapai KKM. Sedangkan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan setiap siklusnya dengan perolehan siklus I aktivitas siswa belum terlaksana secara optimal, hasil yang diperoleh dari aktivitas siswa di siklus I sebesar 65% dengan kategori baik akan tetapi masih terdapat hal-hal yang perlu diperbaiki di siklus ke II. Pada siklus II aktivitas siswa sudah terlaksana sempurna dengan hasil yang diperoleh sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik. Pelaksanaan pembelajaran di siklus II ini siswa lebih aktif dan percaya diri saat

diskusi kelompok maupun diskusi tanya jawab dengan guru.

D. Kesimpulan

Aktivitas belajar siswa kelas IV-B SDN Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat mengalami peningkatan dari setiap siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Pada tindakan siklus I memperoleh presentase 65% yang masuk kedalam kategori baik. Kemudian, setelah dilakukannya perbaikan pada siklus II memperoleh presentase 92,5% sehingga aktivitas belajar siswa dapat dikatakan meningkat dengan kategori sangat baik. Hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV-B di SDN Duri Kosambi 04 PG Jakarta Barat. Terjadinya peningkatan siklus I dan siklus II sehingga akhir siklus II pembelajaran *Team Games Tournament* menghasilkan ketuntasan belajar klasikal 83% tuntas dan masuk kedalam kategori sangat baik. Hal tersebut sejalan dengan kriteria ketuntasan belajar secara klasikal yaitu apabila suatu kelas dapat

dikatakan tuntas dalam belajar jika presentase standar ketuntasan yang telah dicapai sekurang-kurangnya sebesar 65% (Syaadah & Ghiyats Ristiana (2022).

DAFTAR PUSTAKA

- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 215. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.44635>
- Azzahra, L., & Irawan, D. (2023). Pentingnya Mengenalkan Alqur'an Sejak Dini Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 1(1), 13–20. <https://doi.org/10.00000/pjpi.xxxx.xxxx>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran (A. Syaddad, Ed.; I). CV. Kaaffah Learning Center.
- Fatimah, S., Anggraini, R., & Riswari, L. A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 8(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7109>
- Fatimatuzzahrah, Pitoewas, B., & Yanzi, H. (2017). PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP MATA PELAJARAN PPKN DALAM MEMBENTUK SIKAP BELA NEGARA.
- Kautsar, L. E., Solihatin, E., & Abdillah, F. (2023). Analisis Nilai Bela Negara dalam Perspektif Ki Hajar Dewantara : Penerapan Bela Negara Dimensi Non-Militer pada PPKn SMA. *Jurnal Pancasila Dan Bela Negara*, 3(2), 10–21.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhrurrazi, Kherrmarinah, Mulasi Syibrani, Warlizasusi, J., Hurit, R. U., Harizahayu, Arianto, D., Wahab, A., Romdloni, Aini, A. N., & Bawa, I. D. G. A. R. (2021). PENELITIAN TINDAKAN KELAS untuk Guru Inspiratif (A. H. Prasetyo, Ed.; Pertama). CV. Adanu Abimata. <https://penerbitadab.id>
- Putra, H. P., Ariawan, U., & Arsa, S. (2017). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR 74 PERAKITAN KOMPUTER. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(3).
- Syaadah, S., & Ghiyats Ristiana, M. (2022). PENINGKATAN HASIL

BELAJAR SISWA SMP KELAS
IX PADA MATERI PERSAMAAN
KUADRAT MELALUI
PEMBELAJARAN DARING
DENGAN PENDEKATAN
SAINTIFIK. Jurnal Pembelajaran
Matematika Inovatif, 5(1).
[https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1.
203-210](https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i1.203-210)