

TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA KELAS V DI SD NEGERI LAMEU

Zahrina, Fitri Rahmazani
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal, Sigli
zahrinaabdulhamid@gmail.com

Abstract : *The purpose of this study was to determine the improvement in learning outcomes among of the 5th grade students at SD Negeri Lameu after the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) model. The type of research used was Classroom Action Research (CAR). The subjects were all 23 of the 5th grade students at SD Negeri Lameu, consisting 7 girls and 16 boys. Data collection involved the use of instruments, observation, tests, and field notes. Data analysis revealed that in Cycle I, the students' average score was 68.26, with a mastery rate of 47.83%. In Cycle II, the average score rose to 77.82, and the mastery rate reached 73.91%. In Cycle III, the average score was 83.04, and the mastery rate reached 100%. Thus, it can be concluded that the implementation of the Teams Games Tournament model can improve student learning outcomes.*

Keywords : Teams Games Tournament, Model, Learning Outcomes, 5th Grade

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Lameu setelah diterapkan model *teams games tournament*. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Lameu yang berjumlah 23 siswa, yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Adapun pengumpulan data menggunakan instrumen, observasi, tes dan catatan lapangan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 68,26. Sedangkan untuk KK mencapai 47,83%. Pada siklus II perolehan nilai rata-rata siswa yaitu 77,82, sedangkan KK mencapai 73,91%. Pada siklus III perolehan nilai rata-rata siswa yaitu 83,04 dan KK diperoleh 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Teams Games Tournament, Model, Hasil Belajar, Kelas V*

1. Pendahuluan

Model *Teams Game Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Game Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Anajawa, dimana dalam pembelajaran materi sistem pernapasan manusia menggunakan model *Teams Game Tournament* sebagai model pembelajaran, diperoleh hasil bahwa motivasi dan hasil belajar siswa meningkat. Pembelajaran model *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan motivasi dan hasil

belajar peserta didik, karena dalam pembelajaran ini, mula-mula peserta didik dibagi ke dalam kelompok-kelompok diskusi. Dalam kelompok-kelompok tersebut peserta didik dapat saling memotivasi untuk mempelajari materi, sehingga materi yang sulit seperti memahami istilah-istilah biologi akan dengan mudah dipahami.

2. Kajian Pustaka

Model *Teams Game Tournament*, atau pertandingan Permainan Tim dikembangkan secara asli oleh David dan Keith Edwards pada tahun 1995. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Ada lima komponen utama dalam *Teams Game Tournament* adalah:

- 1) Penyajian kelas
- 2) Kelompok (Tim)
- 3) *Game*
- 4) Turnament
- 5) *Team Recognize* (penghargaan kelompok).

Secara umum model *Teams Game Tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Slavin dalam Miftahul Huda menyarankan agar *Teams Game Tournament* diterapkan setiap minggu. Dengan *Teams Game Tournament* siswa akan menikmati bagaimana suasana tournament itu, dan arena mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam *Teams Game Tournament* terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.

Model *Teams Game Tournament* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. Penerapan model *Teams Game Tournament* dalam pelaksanaannya tidak memerlukan fasilitas pendukung yang khusus seperti peralatan atau ruangan khusus. Selain mudah di terapkan dalam penerapannya, model *Teams Game Tournament* juga melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan.

Menurut Trianto secara runtut implementasinya *Teams Game Tournament* terdiri dari 4 komponen utama, antara lain, presentasi guru, kelompok Belajar, turnamen, dan pengenalan kelompok.

Model *Teams Game Tournament* mempunyai kelebihan dan kekurangan, menurut Istiqomah, yang merupakan kelebihan dari model *Teams Game Tournament* antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Motivasi belajar lebih baik.
- 7) Hasil belajar lebih baik.
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Menurut Lie, kelebihan dari model *Teams Game Tournament* antara lain:

- 1) Siswa lebih terlibat dalam kegiatan proses belajar mengajar.
- 2) Siswa menjadi lebih antusias dalam kegiatan belajar mengajar.
- 3) Siswa mendapatkan pengetahuan tidak hanya semata-mata dari guru saja, melainkan dari konstruksi siswa itu sendiri.
- 4) Menumbuhkan sikap-sikap positif dari siswa dalam hal tanggung jawab, toleransi, serta dapat menerima pendapat dari orang lain.
- 5) Siswa dapat berlatih mengenai cara menyampaikan gagasan atau pendapat.

Selanjutnya menurut Sanjaya, adapun kelebihan model *Teams Game Tournament* ialah:

- 1) Siswa tidak terlalu bergantung kepada guru, dan akan menambahkan rasa kepercayaan dengan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya.
- 2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.
- 3) Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, dengan menyadari keterbatasannya dan bersedia menerima segala perbedaan.
- 4) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 5) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal, ketrampilan mengelola waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- 6) Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa, serta menerima umpan balik.
- 7) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi riil.
- 8) Meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir, yang akan sangat berguna bagi proses pembelajaran jangka panjang.

Sedangkan kekurangan model *Teams Game Tournament* adalah:

- 1) Bagi Guru
Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok. Dan waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat di atas jika guru mampu menguasai kelas secara keseluruhan.
- 2) Bagi siswa
Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa yang lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa lainnya.

Menurut Slavin, *Teams Game Tournament* sering mengalami hambatan jika memiliki kekurangan dalam sosialisasi. Dalam hal ini, siswa yang tidak bisa berteman akan menghambat model *Teams Game Tournament* ini sehingga tidak dapat berjalan lancar.

Masalah ini sering muncul karena perbedaan jenis kelamin, etnik, dan kemampuan akademik. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelemahan *Teams Game Tournament* antara lain:

- 1) Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh siswa lainnya yang memiliki kemampuan dibawahnya.
- 2) Dengan diciptakannya kondisi saling membelajarkan antara siswa, bisa jadi dapat menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya atau tidak sesuai dengan harapan.
- 3) Penilaian yang didasarkan pada kinerja kelompok, seharusnya dapat disadari oleh guru bahwa sebenarnya hasil dan prestasi yang diharapkan adalah prestasi dari setiap individu siswa.
- 4) Bukan merupakan pekerjaan yang mudah, untuk mengkolaborasikan kemampuan individual siswa bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya.

Sedangkan menurut Lie, kekurangan model *Teams Game Tournament* adalah:

- 1) Model pembelajaran ini memakan waktu yang sangat banyak.
- 2) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai dan mendukung proses berlangsungnya kegiatan belajar dan mengajar.
- 3) Dapat menimbulkan keributan dan kegaduhan di dalam kelas.
- 4) Siswa menjadi ketergantungan dan terbiasa dengan adanya hadiah sebagai *reward*.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Lameu yang berjumlah 23 siswa, yang terdiri dari 7 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah penerapan model *Teams Games Tournament*.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan yaitu:

- 1) Data Kuantitatif

Data kuantitatif (nilai hasil belajar siswa) yang dapat dianalisis secara deskriptif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk kemajuan prestasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran. Data tersebut diperoleh dari hasil evaluasi yang dihitung untuk mencari rata-rata dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

$\bar{X}$ = Rata-Rata (*Mean*)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah Individu.

Adapun untuk mencari persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase jawaban

F = Frekuensi jawaban

N = Banyaknya responden

100% = Bilangan konstan.

2) Data Kualitatif

Data kualitatif berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran siswa tentang tingkat pemahaman terhadap berbagai mata pelajaran berupa pengetahuan, sikap terhadap metode belajar yang baru, aktivitas dan antusias siswa mengikuti pelajaran serta motivasi belajar siswa dapat di analisis secara kualitatif.

Adapun dalam menganalisis data yang telah terkumpul menggunakan rumus uji persentase sebagai berikut:

$$KK = \frac{\text{Banyak Siswa yang Mencapai KKM}}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Ketuntasan Klasikal

N = Banyak Siswa

100% = Bilangan Konstanta (tetap).

Untuk mencari ketuntasan belajar siswa secara klasikal apabila nilai ketuntasan belajar siswa mencapai 85% dari keseluruhan belajar siswa.

4. Hasil dan Pembahasan

Adapun nilai yang diperoleh siswa pada siklus I, pemerolehan nilai terendah adalah 30 dan nilai tertinggi 90 dengan nilai rata-rata 68,26.

Adapun kategori nilai yang diperoleh siswa secara individu dapat dilihat dari tercapainya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan Ketuntasan Klasikal (KK) yang ditabulasikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.1. Kriteria Nilai yang Dicapai Siswa dalam Siklus I

No	Kriteria	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	≥ 70	11	47,83%
2.	Tidak Tuntas	< 70	12	52,17%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa jumlah siswa yang telah mencapai KKM yaitu 11 orang siswa dengan persentase 47,83%. Sedangkan siswa yang masih dibawah nilai KKM yaitu 12 orang dengan persentase 52,17%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase tercapainya KKM dan KK belum terpenuhi.

Hasil yang diperoleh siswa pada siklus II, perolehan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 77,82, sehingga sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Tabel 4.2. Kriteria Ketuntasan Klasikal yang Dicapai Siswa pada Siklus II

No	Kriteria	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	> 70	17	73,91%
2.	Tidak Tuntas	< 70	6	26,09%

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Teams Games Tournament*, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang telah mencapai KKM yaitu 17 orang dengan persentase 73,91%. Sedangkan siswa yang masih dibawah KKM yaitu 6 orang dengan persentase 26,09%.

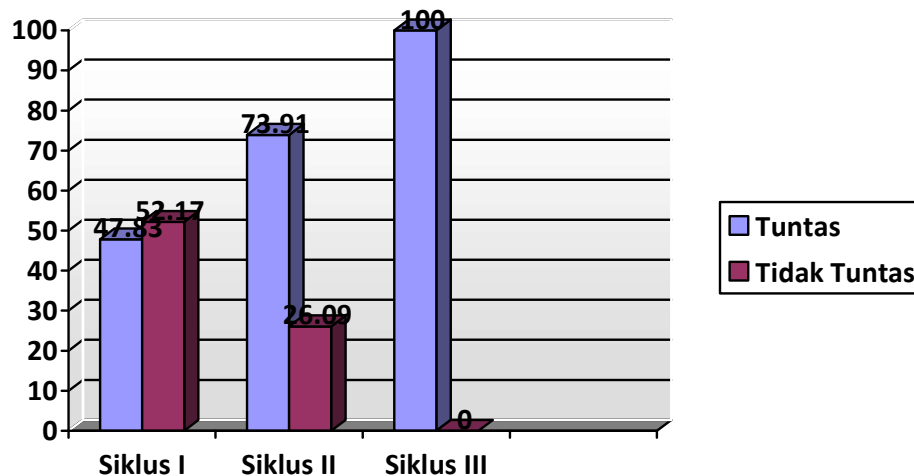
Pada siklus III, peroleh nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 83,04, sehingga sudah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Tabel 4.3. Kriteria Nilai yang Dicapai Siswa dalam Pembelajaran Siklus III

No	Kriteria	Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	≥ 70	23	100%
2.	Tidak Tuntas	< 70	0	0%

Berdasarkan tabel di atas dijelaskan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Teams Games Tournament*, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan yaitu 23 orang dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah tercapainya KKM dan KK sudah terpenuhi. Maka pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* telah mencapai hasil yang maksimal pada siklus III.

Perolehan hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada grafik 4.1 berikut:



Grafik 4.1. Perolehan hasil Belajar Siswa pada Siklus I, II, dan III

Berdasarkan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik khususnya pada materi ekosistem pada siklus III sudah tuntas dibandingkan nilai yang diperoleh siswa pada siklus I dan siklus II, akan tetapi kekurangan pada proses pembelajaran siklus I dan siklus II dapat diperbaiki pada siklus III, untuk perbaikan pada siklus III guru melakukan berbagai upaya dan pendekatan dalam proses belajar mengajar di SD Negeri Lameu.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Lameu. Hal tersebut dapat dilihat pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh adalah 68,26, sedangkan ketuntasan klasikal adalah 47,83%. Pada siklus II perolehan nilai rata-rata siswa adalah 77,82, sedangkan ketuntasan klasikal adalah 73,91%. Pada siklus III perolehan nilai rata-rata siswa adalah 83,04 dan ketuntasan klasikal mencapai 100% yaitu

semua siswa yang mengikuti pembelajaran tindakan siklus III memperoleh nilai melebihi Kriteria Ketuntasan Klasikal yang telah ditentukan.

Referensi

- Anawaja. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Metode Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Kristen Waibakul Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Badudu, J.S dan Zain, S. M. 2006. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah. 2011. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Huda, M. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Iskandar. 2009. *Tindakan Kelas Penelitian*. Jakarta: Gaung Persada
- Komalasari, K. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Lestari, M. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MIPA 3 SMA Negeri 1 Depok, Pada Materi Plantae. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sunata Dharman
- Lie, A. 2008. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasido Media
- Muchith, S. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: Rasail Media Group
- Rustaman, N. 2005. *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Malang: UM Press
- Salim, P dan Salim, Y. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Modern English Perss
- Salim, P. 1995. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern Press
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning*. London: Allymand Bacon
- Slavin, R. E. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa
- Sudjana, N. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito
- Susilo, H. W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Bayumedia Publishing
- Suyanto. 2006. *Dinamika Pendidikan Nasional dalam Peraturan Dunia Global*. Jakarta: PSAP Muhammadiyah
- Syah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Logos Wacana Ilmu
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana
- Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP*. Jakarta: Kencana
- Uno, H. B. 2011. *Menjadi Peneliti PTK Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wijaya. 2010. *Mengenal Penelitian Kelas*. Jakarta: Indeks