

Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

Prihastini Oktasari Putri, Erna Wati

Jurnal Intersections, Cokroaminoto University of Yogyakarta, Jalan Perintis Kemerdekaan, Gambiran,
Umbulharjo, Yogyakarta
putriprihastini@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui respon siswa dalam belajar matematika dengan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). (2) mengetahui apakah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Plumbon Tahun pelajaran 2019/ 2020 sebanyak 24 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan angket.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa: (1) Siswa kelas V SD Negeri 1 Plumbon memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). (2) penggunaan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Plumbon. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada hasil lembar observasi dan angket. Berdasarkan lembar observasi diperoleh peningkatan rata-rata presentase pada prasiklus sebesar 36,97% menjadi 61,45% pada siklus I dan 72,39% pada siklus II. Sedangkan berdasarkan angket aktivitas belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) juga mengalami peningkatan dari prasiklus sebesar 61,97%, meningkat menjadi 74,88% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II yaitu sebesar 80,20%.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif, *Team Game Tournament* (TGT), Aktivitas Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan mencakup berbagai komponen yang saling mempengaruhi, diantaranya adalah tujuan dan prioritas, peserta didik, manajemen, struktur dan jadwal waktu, isi atau materi, guru dan pelaksana, alat dan sumber belajar, fasilitas, teknologi, pengawasan mutu, penelitian dan biaya pendidikan (Zainal Arifin, 2013: 39 – 40). Gabungan yang tepat dari berbagai komponen tersebut akan mempengaruhi keberhasilan pendidikan. Dalam proses pendidikan, guru memegang peranan yang sangat penting. Guru dituntut dapat mengoptimalkan seluruh peran yang harus dilaksanakannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, dijelaskan bahwa standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh dari 4 kompetensi utama, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Guru mempunyai tugas yang berat karena dalam Undang-undang No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab I Pasal 1 dijelaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas

utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Dengan diharapkannya guru menjadi pendidik yang profesional, pembelajaran hendaknya dilakukan dengan mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran yang demikian dinamakan dengan pembelajaran kooperatif. Dengan demikian siswa yang berkemampuan rendah bisa mencapai hasil belajar yang baik sebagaimana siswa yang berkemampuan sedang bahkan tinggi. Dalam sistem pembelajaran kooperatif terdapat saling ketergantungan positif untuk mencapai tujuan belajar, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi secara optimal dengan cara saling bertukar pikiran dan berpikir aktif dalam proses belajar.

Pendidikan tidak hanya ditujukan untuk mencapai hasil belajar yang tinggi, tetapi juga melibatkan proses belajar yang terjadi dalam diri siswa. Proses dan hasil belajar merupakan dua hal yang saling berkaitan, di mana hasil merupakan akibat dari proses (Nana Sudjana, 2013: 3). Dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik (Sardiman, 2011: 97). Pembelajaran yang dilakukan harus berorientasi kepada siswa (*student center*). Pembelajaran yang berorientasi kepada siswa artinya menempatkan siswa sebagai subjek belajar, dengan demikian diharapkan kegiatan belajar mengajar menjadi efektif. Efektifitas kegiatan belajar mengajar ini diharapkan dapat berdampak pada meningkatnya aktivitas dan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru matematika kelas V SD Negeri 1 Plumbon diperoleh informasi bahwa aktivitas belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari 24 siswa, hanya sebagian kecil bahkan kurang dari 10 siswa yang aktif bertanya, menjawab pertanyaan serta mencatat materi yang dijelaskan guru. Pada saat proses belajar mengajar sebagian siswa melakukan aktivitas lain di luar konteks pembelajaran, seperti mereka tidak mendengarkan penjelasan dari guru melainkan bercerita ataupun bermain dengan teman sebangkunya.

Selain itu, berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa kelas V SD Negeri 1 Plumbon diketahui rendahnya aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih konvensional, yaitu guru menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan hanya sesekali dilakukan tanya jawab. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

Dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan harus memperhatikan beberapa faktor. Menurut Anita dkk (2007: 5 – 6) bahwa faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan penggunaan strategi/ metode pembelajaran adalah tujuan pembelajaran atau kompetensi siswa, karakteristik bahan pelajaran/ materi pelajaran, waktu yang digunakan, faktor siswa (peserta didik), fasilitas, media dan sumber belajar. Alternatif model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif

memiliki beberapa keunggulan yaitu mengurangi ketergantungan siswa terhadap guru, memberdayakan siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan prestasi akademik, dan meningkatkan aktivitas belajar siswa (Wina Sanjaya, 2013: 249-250). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan guru adalah *Team Game Tournament* (TGT). Menurut Slavin (2015: 163) *Team Game Tournament* (TGT) adalah turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Beberapa kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) menurut Shoimin (2014: 207) adalah model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pelajaran tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya, model TGT membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena guru menyajikan sebuah penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) diharapkan aktivitas siswa dapat meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Mansur Muslich (2011: 9) PTK adalah pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual yang ditujukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi, atau memperbaiki sesuatu. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan empat komponen penelitian dalam setiap langkah, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri 1 Plumbon semester genap tahun pelajaran 2018/ 2019 yang terdiri dari 24 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Plumbon. Pengumpulan datanya menggunakan observasi, dokumentasi dan angket. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 199) Observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Suharsimi Arikunto, 2010:194).

Sebelum dilakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrument. Uji coba instrumen angket meliputi validitas dan reliabilitas. Dalam penelitian ini, instrumen angket dikatakan valid jika masing-masing butir angket sudah sesuai dengan semua kriteria dalam lembar validasi angket. Validitas setiap instrumen biasanya dinilai oleh para pakar (*expert judgment*), sehingga validitas isi dari instrumen penelitian ini akan dilakukan oleh pakar (Budiyono, 2009:10). Dan untuk menguji tingkat reliabilitas angket digunakan rumus *alpha* (Budiyono, 2009:17).

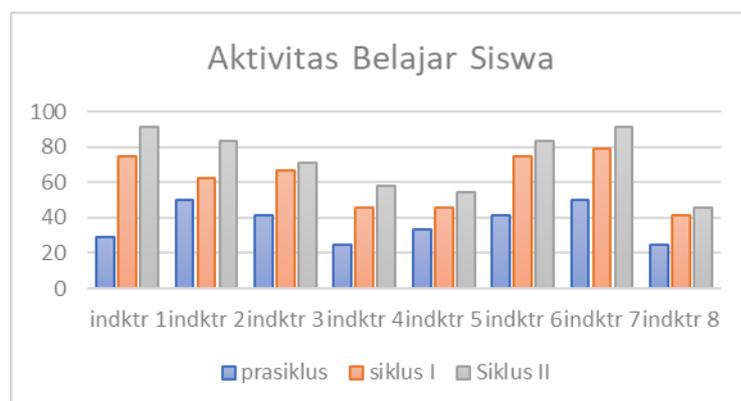
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis lembar observasi aktivitas belajar siswa pada tiap indikator diperoleh bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Aktivitas Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Lembar Observasi.

No.	Indikator Aktivitas Belajar Siswa	Presentase (%)		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Membaca buku referensi atau sumber lainnya	29,16	75,00	91,16
2	Interaksi siswa dengan siswa lainnya	50,00	62,50	83,34
3	Kerjasama kelompok	41,67	66,67	70,83
4	Merespon/ menjawab pertanyaan guru	25,00	45,83	58,34
5	Mengajukan pertanyaan kepada guru	33,34	45,83	54,16
6	Berpartisipasi/ Mengemukakan pendapat dalam kelompok	41,67	75,00	83,34
7	Mencatat materi yang sedang dipelajari	50,00	79,16	91,16
8	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	25,00	41,67	45,83
Rata-rata		36,97	61,45	72,39

Diagram 1: Aktivitas Belajar Siswa Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Lembar Observasi.



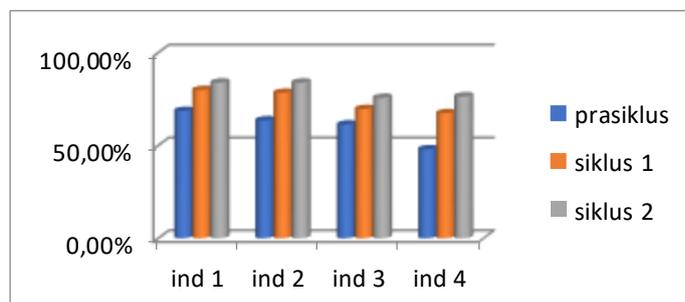
Pada indikator 1 aktivitas belajar siswa yaitu membaca buku referensi atau sumber lainnya pada prasiklus sebesar 29,16% masih termasuk ke dalam kategori kurang, kemudian meningkat menjadi 75% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 91,16%. Pada siklus II hampir seluruh siswa dalam kelas tersebut sudah melakukan indikator 1, siswa sudah menyadari pentingnya membaca buku referensi atau sumber lain. Pada indikator 2 yaitu interaksi siswa dengan siswa lainnya pada prasiklus sudah termasuk ke dalam kategori sedang. Artinya setengah dari keseluruhan siswa sudah melakukan aktivitas pada indikator 2. Berdasarkan presentase pada prasiklus mencapai 50%, siklus I sebesar 66,67% dan 83,34% pada siklus II. Indikator 3 yaitu kerjasama kelompok presentase pada prasiklus sebesar 41,67%, siklus I sebesar 66,67% dan siklus II sebesar 70,83%. Indikator 4 yaitu merespon/ menjawab pertanyaan guru ini pada prasiklus masih termasuk dalam kategori kurang. Presentase pada prasiklus sebesar 25%, siklus I sebesar 45,83% dan siklus II sebesar 54,16%. Sebagian siswa masih pasif, hanya sebagian siswa yang merespon/ menjawab pertanyaan dari guru. Indikator 5 mengajukan pertanyaan kepada guru pada prasiklus juga masih termasuk dalam kategori kurang. Presentase pada siklus I sebesar 33,34%, siklus I sebesar 45,83 dan siklus II sebesar 58,16%. Indikator 6 yaitu berpartisipasi/ mengemukakan pendapat dalam kelompok presentase pada prasiklus sebesar 41,67%, siklus I sebesar 75% dan siklus II sebesar 83,34%. Indikator 7 yaitu mencatat materi yang sedang dipelajari sudah baik, presentase pada prasiklus sebesar 50%, siklus I sebesar 79,16% dan siklus II sebesar 91,16%. Dan pada indikator terakhir yaitu mempresentasikan hasil kerja kelompok masih termasuk kategori kurang pada prasiklus sebesar 25%, siklus I sebesar 41,67% dan pada siklus II sebesar 45,83%. Dapat dikatakan berdasarkan lembar observasi untuk semua indikator aktivitas belajar siswa meningkat. Selain itu rata-rata presentase kelas juga meningkat dari 36,97% pada prasiklus menjadi 61,45% pada siklus I dan 72,39% pada siklus II.

Peningkatan aktivitas belajar siswa juga dapat dilihat dari hasil analisis angket. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Aktivitas Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Angket.

No	Indikator yang diamati	Presentase aktivitas		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru	68,57%	79,86%	83,85%
2	Membaca materi pelajaran dari buku pegangan dan sumber lain	63,54%	78,38%	83,83%
3	Mencatat materi dari guru dan merangkum hasil kerja kelompok	61,25%	69,58%	75,62%
4	Memberikan pendapat dan jawaban terkait materi pelajaran yang disampaikan	47,91%	67,36%	76,38%
Skor rata-rata aktivitas belajar		61,97%	74,88%	80,20%

Diagram 2: Aktivitas Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II Berdasarkan Angket.



Berdasarkan tabel dan diagram di atas terlihat bahwa aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan. Berdasarkan angket diperoleh persentase rata-rata aktivitas belajar siswa pada prasiklus sebesar 61,97%, kemudian pada siklus I dan siklus II menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) meningkat menjadi 74,88% pada siklus I dan 80,20% siklus I. Hasil rata-rata presentase pada siklus I dan II tersebut sudah termasuk dalam kategori tinggi. Persentase tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 70%. Karena presentase sudah memenuhi kriteria keberhasilan dan pada siklus I lebih baik daripada prasiklus, begitupun pada siklus II lebih baik daripada siklus I maka secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dikatakan berhasil. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang telah dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pelajaran matematika di kelas V SD N 1 Plumbon dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Siswa kelas V SD Negeri 1 Plumbon memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Pada saat proses belajar mengajar siswa antusias dan senang, hal ini karena ketika belajar matematika dengan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) siswa dapat bertukar pikiran dan bekerjasama dalam *Team*, selain itu siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran matematika karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.
2. Berdasarkan lembar observasi dan angket dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan lembar observasi diperoleh peningkatan rata-rata presentase dari prasiklus sebesar 36,97% menjadi 61,45% pada siklus I dan 72,39% pada siklus II. Sedangkan berdasarkan angket aktivitas belajar

siswa juga mengalami peningkatan dari prasiklus sebesar 61,97%, meningkat menjadi 74,88% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II yaitu sebesar 80,20%.

3. Penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena persentase tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 70%. Hasil lembar observasi dan angket menunjukkan bahwa proses pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah ditentukan dan memberikan hasil baik untuk semua komponen aktivitas belajar siswa.

SARAN

Saran dari peneliti dinyatakan sebagai berikut.

1. Bagi guru khususnya matematika dapat digunakan untuk dapat memperoleh gambaran umum tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran.
2. Bagi guru agar lebih kreatif meningkatkan keterampilan dan mengembangkan model pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).
3. Bagi siswa hendaknya dapat berperan aktif dalam pembelajaran dengan menyampaikan ide atau pemikiran pada proses pembelajaran guna meningkatkan aktivitas belajar.
4. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh untuk melakukan penelitian lanjutan.
5. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan memperkaya referensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah dkk. 2007. Strategi Pembelajaran Matematika. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Budiyono. 2009. *Statistika untuk Penelitian Edisi ke-2*. Surakarta: UNS Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Depdiknas.
- Mansur Muslich. 2011. Melaksanakan PTK Itu Mudah. Jakarta: Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Sanjaya, Wina. 2013. Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sardiman. A. M. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Shoimin Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Slavin , Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana. 2013. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru.

Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Zainal Arifin. 2013. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.