

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)
DI KELAS X IPS 1 MADRASAH ALIYAH NEGERI 1
PONTIANAK KALIMANTAN BARAT**

Sylvia Yolanda¹⁾, Ajun Purwanto²⁾, Paiman³⁾
^{1,2,3)}Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan
e-mail: yolandasyviaaa@gmail.com¹⁾, ajunpurwanto@gmail.com²⁾, paimangeo@gmail.com³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: 1) mengetahui pelaksanaan pembelajaran TGT, 2) mengetahui peningkatan hasil belajar dan 3) Apakah melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Reserch*), dengan bentuk kolaboratif. Subjek penelitian adalah kelas X IPS 1 dengan jumlah siswa 38 orang siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi langsung, pengukuran dan dokumentasi, dengan alat berupa panduan observasi, soal tes dan data dokumenter. Teknis analisis dalam penelitian ini menggunakan prosentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* berlangsung sesuai dengan tahapan model yang digunakan dan memberi dampak yang baik terhadap proses dan hasil belajar siswa. 2) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa, dengan ketuntasan sebanyak 23 orang (60,5 %) pada siklus I, rata-rata nilai 78,15 dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa, jumlah yang tuntas mencapai 33 orang siswa dengan rata-rata 86,8% pada siklus II dengan rata-rata 80,52, 3) Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X IPS 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Pontianak.

Kata Kunci: *Team Games Tournament dan Hasil Belajar*

Abstract

This study aims to: 1) determine the implementation of TGT learning, 2) determine the improvement of learning outcomes and 3) whether through the Team Game Tournament (TGT) learning model can improve student learning outcomes. The method used is Class Room Research, with a collaborative form. The research subject is class X IPS 1 with 38 students. Data collection techniques using direct observation, measurement and documentation, with tools in the form of observation guides, test questions and documentary data. Technical analysis in this study using percentages. The results showed that: 1) the implementation of the Team Game Tournament learning model took place in accordance with the stages of the model used and gave a good impact on the process and student learning outcomes. 2) There is an increase in student learning outcomes, with completeness as many as 23 people (60.5%) in the first cycle, the average value is 78.15 and there is an increase in student learning outcomes, the number of students who complete reaches 33 students with an average of 86, 8% in the second cycle with an average of 80.52, 3) The application of the Team Game Tournament learning model can improve student learning outcomes in class X IPS 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Pontianak.

Keywords: *Team Games Tournament and Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia ke arah yang lebih baik. Peran penting pendidikan diharapkan mampu membentuk peserta didik yang dapat mengembangkan keterampilan dan kecerdasan intelektualnya menumbuhkan nilai-nilai luhur seperti rasa hormat, tanggung jawab, dan mengandung keterampilan sosial yang bermanfaat bagi siswa (Kamaruddin & Yusoff, 2019). Peran pendidikan dalam pengertian yang lain dapat meningkatkan potensi pada aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik (Agustini, et al., 2014) agar menjadi manusia yang terampil, cerdas, serta berakhlak mulia.

Pendidikan memang bukan hal yang murah dan instan dalam mencetak manusia yang terampil, cerdas dan berakhlak mulia. Banyak permasalahan yang muncul dalam upaya meningkatkan kemajuan di bidang pendidikan. Masalah pendidikan ini bisa muncul di berbagai tingkatan negara baik negara yang maju maupun negara berkembang (Ramadiana et al., 2019; Retnawati et al., 2017). Meskipun dengan kecanggihan teknologi, infra struktur yang memadai, tidak menutup kemungkinan di negara maju juga mempunyai masalah dalam pendidikan dalam meningkatkan kecerdasan, apalagi Indonesia yang merupakan negara berkembang ((Ramadiana et al., 2019; Baleendah & Rodiah, 2017).

Upaya untuk mewujudkan hasil pendidikan yang baik di antaranya memenuhi aspek pendidikan dan proses pembelajaran mencakup interaksi belajar mengajar. Untuk tercapainya pembelajaran menuntut guru untuk berperan aktif sebagai faktor penentu keberhasilan proses belajar. Guru atau pengajar adalah satu komponen penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Guru menjadi fasilitator siswa dalam proses pembelajaran, dalam proses menemukan masalah, melakukan diskusi kelompok, memecahkan masalah dan keterlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Zulfaidhah, Palenewen, & Hardoko, 2018). Guru memiliki peranan yang sangat vital dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Masih banyak guru hanya menyampaikan materi pembelajaran tanpa memberikan gambaran nyata atau pembelajaran hanya terpusat kepada guru yang mengakibatkan tingkat keaktifan siswa menjadi kurang (Agustini et al., 2014), statis, monoton dan membosankan (Rochmanto, 2015), sehingga keterkaitan antara materi pembelajaran dengan contoh-contoh nyata yang ada di lingkungan sekitar. Oleh sebab itu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran siswa maka pembelajaran kontekstual dan kooperatif perlu digunakan sebagai implementasi dari model pembelajaran dalam kurikulum 2013 (Damarwan et al., 2018). Kurikulum 2013 mempunyai ciri yang khas, yaitu dalam

penerapan pembelajaran selalu berpusat pada siswa (Semaranatha, Mardana, & Rapi, 2017; Zulfira, Anggereini, & Sadikin, 2019). Model pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah desain atau bentuk langkah-langkah pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktif peserta didik (Kristiana, Nurwahyunani, & Dewi, 2017; Zulfira et al., 2019).

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT). Strategi pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments digunakan untuk mengesampingkan kompetisi dalam kelas tetapi cenderung membentuk kerjasama dalam suatu kelompok, dan tidak mementingkan ke pihak yang menang dan kalah (Damarwan et al., 2018; Slavin, 2009). Pembelajaran kooperatif tipe TGT menciptakan lingkungan belajar yang aktif dalam menyelesaikan latihan dan diskusi antara siswa dan guru (Velloo & Chairhany, 2013).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pengajaran yang menarik dan bersifat kooperatif dapat digunakan oleh guru di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* (Isjoni, 2009; Rachmanto, 2015). Model pembelajaran ini secara aktif melibatkan siswa melalui permainan, presentasi, grup, dan turnamen. Langkah-langkah Team Games Tournamen, yaitu (1)

tes pendahuluan, (2) menentukan peringkat siswa, (3) membagi siswa ke dalam kelompok, (4) presentasi pembelajaran, (5) menyediakan lembar kerja siswa, (6) permainan, dan (7) turnamen (Moore, 2014).

Model Pembelajaran *Team Game Tournament* ini akan mudah dan dipahami dan diterima oleh siswa karena model pembelajaran ini membentuk kelompok 4-5 orang siswa agar siswa lebih bisa bekerja sama terhadap sesama siswa dan membuat games yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran, siswa juga harus lebih aktif belajar untuk mempersentasikan hasil pembelajaran di kelompok lain. Proses pembelajaran dilakukan dalam kelompok melalui permainan dan turnamen. Seperti itu kegiatan diharapkan dapat menarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Agar proses belajar mengajar diarahkan dan sesuai rencana, guru bertindak sebagai moderator dan merancang kondisi kelas dalam kelompok.

Model ini diterapkan di tempat penelitian karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran geografi hasil nilai belum mencapai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu 75. Apabila dihitung secara klasikal dari sejumlah 38 yang mencapai $KKM \geq 75$ hanya 15 siswa (39%). Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya sebagian besar siswa kelas X IPS 1 kurang

bersemangat dalam menerima materi pelajaran, salah satu faktornya adalah model pembelajaran yang tidak bervariasi dan cenderung digunakan secara berulang-ulang. Keaktifan siswa di dalam kelas juga dirasa kurang, karena siswa lebih diarahkan untuk mendengarkan penjelasan guru dan membaca, siswa tidak diberi kesempatan memahami pelajaran dengan imajinasi sendiri sehingga mereka tidak mampu berfikir kreatif dan aktif.

Model pembelajaran TGT yang sudah banyak digunakan oleh beberapa orang guru dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar bisa diterapkan dalam perbaikan pada pembelajaran di kelas X IPS 1. Langkah perbaikan perlu dilakukan untuk peningkatan hasil belajar, dengan harapan KKM siswa dapat meningkat dan model pembelajaran TGT ini bisa semakin banyak digunakan untuk pembelajaran geografi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan bentuk kolaboratif. Kolaborasi dilakukan antara peneliti dengan guru, dimana guru sebagai pelaksana penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Rancangan penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap, yaitu : perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Action*), Pengamatan (*Observing*) dan Refleksi (*reflektting*)

(Arikunto, 2015; Listyarini at al., 2017). Setting penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Pontianak. Subjek penelitian adalah kelas X IPS 1 dengan jumlah siswa 38 orang siswa. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung, pengukuran dan dokumentasi.

Alat pengambilan data menggunakan panduan observasi, soal tes dan data dokumenter. Panduan observasi digunakan untuk pedoman dalam mengamati pelaksanaan model pembelajaran TGT yang dilakukan oleh guru. Soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa, sebelum dan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT selesai. Dokumentasi yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, dokumen-dokumen yang relevan dengan topik penelitian. Teknis analisis dalam penelitian ini menggunakan prosentase dan analisis deskriptif..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* di kelas X IPS 1 Madrasah Aliyah Negeri 1 Pontianak berlangsung sesuai dengan tahapan-tahapan model pembelajaran TGT yang digunakan dan memberi dampak yang baik terhadap proses dan hasil belajar siswa. Guru menjalankan model TGT dengan baik dan lancar, rencana pelaksanaan pembelajaran yang tertuang di

RPP dapat juga dilaksanakan dengan baik. Namun demikian dalam siklus I guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan waktu, siswa kurang serius dalam berdiskusi, hal ini disebabkan karena masih kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru dan kurangnya motivasi terhadap siswa.

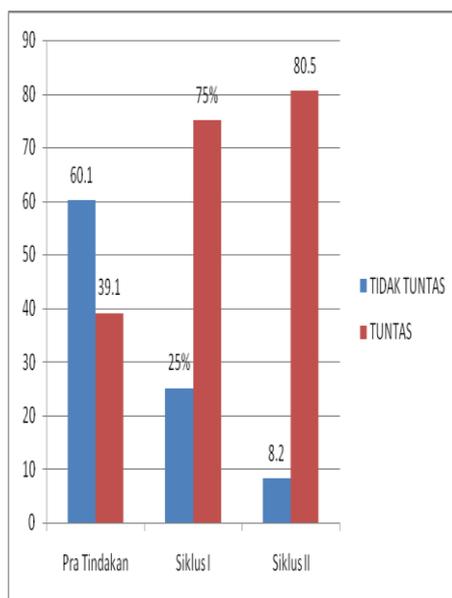
Hasil pengamatan terhadap jalannya pelaksanaan pembelajaran yang didasarkan pada tahapan model TGT mempunyai katagori cukup dengan nilai 38. Oleh sebab itu dalam siklus ke II kekurangan itu diperbaiki dengan mengacu pada kekurangan pada siklus I. Usaha yang dilakukan adalah dengan memanfaatkan waktu sebaik mungkin dengan mengacu pada tahapan model TGT, kesempatan untuk diskusi ditingkatkan, penjelasan materi lebih diperdalam dan memberikan motivasi yang lebih kepada siswa. Usaha tersebut membuahkan hasil, terbukti pada siklus II pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran TGT meningkat dengan katagori baik dengan skor 50.

Hasil belajar siswa setelah diterapkannya model belajar TGT pada siklus I hasil belajar belum belum mencapai KKM, dengan ketuntasan sebanyak 23 orang (60,5 %) pada siklus I, rata-rata nilai 78,15. Kecilnya ketuntasan siswa, menunjukkan penggunaan model pembelajaran TGT pada siklus I masih belum maksimal. Selain penggunaan model TGT yang belum maksimal, siswa

tidak menggunakan waktu dengan baik untuk berdiskusi, juga kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Guru juga kurang dalam memberikan motivasi terhadap siswa aan pentingnya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT.

Pada tahap refleksi ini menjadi perhatian guru bagaimana cara agar ketuntasan maksimum (KKM) bisa meningkat. Oleh sebab itu pada penggunaan TGT pada siklus II dilakukan dengan semaksimal mungkin mengacu pada tahapan model pembelajaran TGT dibandingkan pada siklus I. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Jumlah siswa yang tuntas mencapai 33 orang siswa dengan rata-rata 86,8% pada siklus II dengan rata-rata 80,52.

Berdasarkan hasil tersebut di atas dapat diketahui peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 26,3 %, jumlah mahasiswa yang mencapai KKM meningkat sebanyak 10 orang dan nilai rata-rata yang dicapai naik sebesar 2,37. Berdasarkan hasil tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa MAN kelas X IPS 1, Pontianak. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dipresentasikan dalam grafik peningkatan hasil belajar seperti di bawah ini



Gambar. 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Keseluruhan Siklus I dan Siklus II Tahun Ajaran 2020/2021

PUSTAKA

- Agustini, N. M., Dibia, I. K., & Suartama, I. K. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Arikunto, S. (2015). dkk, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Damarwan, E. S., Haryanto, H., & Tara, L. (2018). The Effect of Problem Based Learning and Teams Games Tournaments Model to Improve Competencies. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 24(1), 137–146.
- Kamaruddin, S., & Yusoff, N. M. R. N. (2019). The Effectiveness of Cooperative Learning Model Jigsaw and Team Games Tournament (TGT) towards Social Skills. *Creative Education*, 10(12), 2529–2539.
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, E. R. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTs N 1 Semarang. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2).
- Listyarini, D. W., As'ari, A. R., & Furaidah, F. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) Dengan Permainan Halma Pada IPA di Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran dan Pendidikan Dasar 2017* (pp. 645–652).
- Moore, K. D. (2014). *Effective instructional strategies: From theory to practice*. Sage Publications.
- Ramadiana, A., In'am, A., & Kusumawardana, A. S. (2019). The Effect of Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) on Creativity and Comprehension the Student's Concept in Mathematics Learning. *MEJ (Mathematics Education Journal)*, 3(1), 17–24.
- Retnawati, H., Kartowagiran, B., Arlinwibowo, J., & Sulistyaningsih, E. (2017). Why Are the Mathematics National Examination Items Difficult and What Is Teachers' Strategy to Overcome It?. *International Journal of Instruction*, 10(3), 257–276.
- Rochmanto, Y. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII dengan Memanfaatkan Facebook sebagai Media Pembelajaran. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1).
- Semaranatha, I. M., Mardana, I. B. P., & Rapi, N. K. (2017). Tindak Guru Fisika Dalam Penerapan Pembelajaran Berpusat Pada Siswa Di SMA Negeri 1 Sawan. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 10(1), 49–59.
- Slavin, R. E. (2009). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. *Bandung: Nusa Media*.
- Veloo, A., & Chairhany, S. (2013). Fostering students' attitudes and achievement in probability using teams-games-tournaments. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 93, 59–64.

- Zulfaidhah, Z., Palenewen, E., & Hardoko, A. (2018). Needs Analysis in the Problem Based Learning (PBL) Model Tools and Problems Regarding 7th Grade Students' Science Learning Outcome at SMPN 2 Bongan. *BIODIK*, 4(1), 48–59.
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari. *BIODIK*, 5(3), 273–285.
- Baleendah, A. A., & Rodiah, I. S. (2017). Hubungan antara kepemimpinan efektivitas guru dalam pembelajaran dengan kreativitas siswa (studi pada siswa kelas xi di madrasah aliyah assalam baleendah), 17(2), 126–137