

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X B DI SMA NEGERI 1 BEDUAI KABUPATEN SANGGAU

Ester Vita Nola¹, Sitti Uswatun Hasanah², Fety Novianty³

^{1,2,3} Universitas PGRI Pontianak, Jl. Ampera No.88 Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia
e-mail: ¹estervitan0@gmail.com, ²s_uswatunhasanah27@gmail.com, ³putrikhanza@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournamen* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Kelas X B di SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau . penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus. Disetiap tahap pada siklusnya terbagi menjadi empat, yaitu: perencanaan , pelaksanaan, observasi, refleksi. Yang menjadi fokus pada penelitian ini adalah hasil belajar siswa, dimana pada siklus 1 nilai rata-rata siswa berada pada 48,48% pada siklus 2 nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebanyak 90,90%. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menjadi salah satu opsi yang baik bagi keberlangsungan pembelajaran, pada saat melakukan wawancara, rata-rata siswa meberikan respon yang positif mengenai model pembelajaran ini, pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa lebih cepat memahami materi yang diajarkan. Hanya saya penggunaan model pembelajaran ini memerlukan waktu yang lebih banyak dalam proses pembelajarannya, dikarenakan terdapat permainan disetiap sesi akhir materi. Sehingga guru diharapkan dapat membagi waktu dalam penyampaian materi sesuai dengan indicator pencapaian kopetensi.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran TGT

Abstract

This research is entitled "Use of the Teams Game Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model in Improving the Learning Achievements of Class X B Students at SMA Negeri 1 Beduai, Sanggau Regency." This research is classroom action research carried out through two cycles. Each stage of the cycle is divided into four, namely: planning, implementation, observation, reflection. The focus of this research is student learning outcomes, where in cycle 1 the average student score was 48.48% in cycle 2 the average student score increased by 90.90%. The application of the TGT type cooperative learning model is a good option for the continuity of learning. When conducting interviews, the average student gave a positive response regarding this learning model, fun learning makes students understand the material being taught more quickly. I just use this learning model which requires more time in the learning process, because there are games at the end of each material session. So teachers are expected to be able to divide their time in delivering material according to indicators of competency achievement.

Keywords: Learning Outcomes, TGT Learning Model

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang melibatkan berbagai hal yang dimiliki oleh setiap individu dan dapat memberikan keuntungan bagi individu yang melakukannya (Muliani & Arusman, 2022). Manfaat yang dimaksud adalah pemahaman terhadap materi yang telah dididik selama mengajar dan mengembangkan pengalaman. Siswa yang bersemangat belajar memiliki perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Tingkah laku dapat bersifat jasmaniah (kelihatan) dapat juga bersifat intelektual atau merupakan suatu sifat sehingga tidak mudah kelihatan (Syaripudin, dkk, 2020). Menurut Khaerunnisa (Yuliawati, 2021) dalam pembelajaran terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Maka dari itu penting bagi

guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Menjawab permasalahan tersebut, sudah sepatutnya dilakukan pengembangan yang tepat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga menghasilkan kemajuan yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penugasan guru semakin penting dalam memilih model yang tepat dalam pembelajaran. Teknik yang digunakan harus mampu mengatasi kondisi yang menyebabkan siswa merasa apatis dan membutuhkan tenaga dalam mengikuti latihan pendidikan dan pembelajaran. Model yang dipandang cocok dalam memperluas inspirasi dan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams game tournament (TGT)*. *Teams game tournament (TGT)* merupakan semacam atau model pembelajaran bermanfaat yang mencakup semua siswa, yang berisi komponen permainan dan dukungan Praktek pembelajaran dengan permainan memungkinkan siswa untuk belajar lebih santai sambil menumbuhkan inspirasi, komitmen, kepercayaan, kolaborasi, persaingan sehat dan asosiasi belajar.

Borich (Hariyanto, 2015) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran kooperatif terkait erat dengan *Student Team Achievement Division (STAD)*, yaitu penggunaan *Teams Games Tournament (TGT)*. Dalam tipe-TGT, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka (Suryani, 2022:72). Berdasarkan pernyataan tersebut bahwa pembelajaran TGT menerapkan sistem permainan yang dapat menjadikan siswa untuk terlibat aktif selama pengalaman mendidik dan berkembang. Pendidik menghadirkan permasalahan dengan memberikan pemicu masalah agar siswa dapat berusaha untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut dengan kerja sama tim yang kompak.

SMA Negeri 1 Beduai merupakan sekolah Menengah Atas yang berada tepat di kecamatan Beduai. Berdasarkan pengalaman peneliti yang mengajar di SMA Negeri 1 Beduai tersebut, dijumpai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya kelas X B dimana masih banyak siswa yang tidak tuntas mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Ketercapaian hasil belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan nilai rata-rata kelas X B, yaitu 49, sangat jauh dari standar nilai ketuntasan Pendidikan Pancasila yang berada pada nilai ketuntasan yaitu 68. Hal ini dikarenakan masih ada beberapa hal yang masih kurang dalam aktivitas belajar mengajar dikelas, diantaranya disebabkan oleh: 1) Kurang menarik perhatian dan tidak bervariasi sehingga menjadi membosankan. 2) penyampaian materi yang terlalu panjang sehingga sulit untuk di pahami. 3) Kurangnya keaktifan siswa selama proses belajar mengajar

berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian dari Adrianus (2018) yang berjudul “penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas VIII SMPN 2 Noyan Kabupaten Sanggau” menegaskan penelitian TGT dapat meningkatkan hasil belajar, hal ini diperkuat dengan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran TGT (Teams Game Tournamen) mengalami kenaikan setiap siklusnya. Pada pra siklus rata-rata pengetahuan Pendidikan Pancasila yaitu 23,33% pada siklus I pengetahuan Pendidikan Pancasila rata-rata 43,33% dan siklus II pengetahuan Pendidikan Pancasila mencapai rata-rata 93.33%.

Model TGT juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, berdasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Putra, dkk, (2017) yang berjudul “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament untuk meningkatkan hasil belajar perakitan komputer” yang dilakukan di kelas X TKJ 1 SMK Negeri 1 Negara. Hasil belajar pada siklus I didapatkan presentase rata-rata ketuntasan siswa secara klasik 65,625% dari 32 orang siswa. Pada siklus II presentase rata-rata ketuntasan siswa mencapai 84,375% dari 32 orang siswa. Hasil tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 18,75% dari siklus I ke siklus II.

Kemudian hal ini diperkuat dengan hasil penelitian dari Mardaledan & Safiudin (2023) dengan judul “Menerapkan pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournaments dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar” dengan kenaikan dari siklus I ke siklus II sebanyak 28,44%. Sehingga peneliti akan menggunakan model penelitian TGT yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Beduai, yang merupakan sekolah menengah atas satu-satunya di kecamatan Beduai. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu sebagai awal dari perencanaan dan pelaksanaan penelitian untuk mengetahui permasalahan yang di hadapi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dari permasalahan yang dijumpai peneliti mencari solusi yang tepat untuk menanggapi hal tersebut. Sehingga peneliti melakukan penelitian sebagaimana yang disesuaikan dengan judul skripsi, yaitu: “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamen (TGT) Dalam Meningkatkan Hasi Belajar Siswa Kelas X B diSMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau”.

METODE

Metode penelitian yang digunaka dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Menurut Sugioyono (2018) menyatakan bahwa “sebagai aturan umum, prosedur penelitian digambarkan sebagai teknik yang masuk akal untuk mendapatkan data dengan tujuan dan

pemanfaatan yang jelas”. Jadi berdasarkan pemahaman ini, cenderung beralasan bahwa teknik eksplorasi adalah metode untuk memperoleh dan memutar informasi secara eksperimental untuk mencapai tujuan ideal pencipta dalam menangani masalah penelitian. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa di kelas X B SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten sanggau yang berjumlah 33 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes.

Tujuan peneliti memilih metode ini ialah untuk mendapatkan informasi mengenai Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X B Di SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten sanggau tepatnya di kelas X B. Penelitian dilaksanakan saat kegiatan pelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

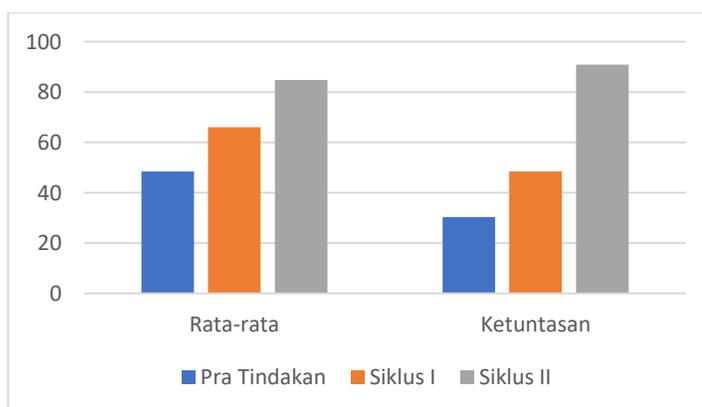
Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan, setiap siklus dilengkapi dengan langkah-langkah: menyusun rencana kegiatan, pelaksanaan, persepsi dan refleksi. Berdasarkan hasil observasi, selama kegiatan di kelas X B SMA Negeri Beduai Kabupaten Sanggau, dapat penulis kemukakan hal-hal berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi pada setiap siklusnya, penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournamen* (TGT) sudah berjalan dengan baik, terlihat dari terdapatnya peningkatan hasil belajar pada siswa disetiap siklusnya. Penulis dan guru mata pelajaran pendidikan pancasila berdiskusi untuk mengetahui mengenai permasalahan yang dialami siswa dengan melakukan wawancara pada salah satu siswa seputar pelajaran pendidikan pancasila.
2. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas X B SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau. Pembelajaran kooperatif sangat bermacam jenisnya, salah satunya ialah model pembelajaran *Teams Game Tournamen* (TGT). Model pembelajaran ini menggunakan sistem kelompok, dimana guru terlebih dahulu menentukan kelompok siswa berdasarkan kemampuannya, jenis kelamin, latar belakang, dan etniknya. Guru menyampaikan materi pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim telah menguasai materinya. Pada sesi kuis pertama, guru memberikan pertanyaan seputar materi Pemahaman Kebangsaan, Nasionalisme, dan Menjaga NKRI yang akan dijawab secara berebutan pada masing-masing kelompok. Pada sesi ini diperlukannya

kecepatan, kekompakkan dan pemahaman pada setiap tim. Selanjutnya pada sesi kedua masing-masing kelompok memilih satu perwakilan untuk mengerjakan kuis mengenai materi yang telah disediakan dipapan tulis, disaat itu mereka tidak diperbolehkan untuk saling membantu. Pemberian kuis secara kelompok dan individu untuk mengasah kemampuan berfikir dan menunjukkan penguasaan topik yang dipelajari. Setiap individu mempunyai peran dan kewajiban terhadap hasil pertandingan, karena masing-masing mempunyai komitmen untuk bermain.

3. Pada pelaksanaan siklus I, siswa tampak masih sibuk mencari cara belajar yang cocok pada dirinya. Selama contoh, pendidik mengajukan beberapa pertanyaan, dan siswa yang menjawabnya kewalahan oleh siswa tertentu. Untuk mengatasi hal tersebut, untuk menentukan kemajuan pemahaman materi yang diperoleh siswa, guru memberikan tugas individu yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa. Dari hasil tes, siswa telah mencapai nilai normal 66,06%. Ini merupakan dampak yang positif dari pelaksanaannya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dalam proses pembelajaran.
4. Dalam pelaksanaan siklus II metode yang diterapkan oleh guru masih sama, yaitu menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) diselingi dengan ceramah, dan tanya jawab. Ceramah dilakukan untuk menyampaikan materi pelajaran. Tanya jawab dilakukan untuk membuka wawasan berfikir siswa mengenai materi yang diajarkan.

Gambar 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa



Sumber : Peneliti 2024

Berdasarkan pada hasil belajar pra Tindakan, siklus I, dan siklus II di kelas X B SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan yaitu dengan nilai rata-rata siswa pra tindakan sebesar 48,48 dengan presentase ketuntasan sebesar 30,33% dan pada siklus I hasil belajar meningkat, dengan nilai rata-rata siswa menjadi 66,06 atau meningkat sebanyak 17,58 dengan presentase ketuntasan meningkat menjadi 48,48% atau meningkat sebanyak 18,15%. Kemudian pada dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 84,84 dan meningkat sebanyak 18,78 dengan persentase ketuntasan menjadi 90,90% atau meningkat sebanyak 42,42%.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada mata pelajaran pendidikan pancasila dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X B SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau. Meskipun tidak terjadinya peningkatan yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) namun hal tersebut menunjukkan terdapat adanya dampak positif dari pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) dalam kegiatan belajar mengajar.

SIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournamen* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas X B SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau. Penerapan model pembelajaran TGT untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa melalui peningkatan pada setiap penampilan pada setiap siklus yang ditunjukkan dengan pengalaman yang berkembang pada siklus I dan II. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukannya pelaksanaan tindakan pembelajaran di kelas X B SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournamen* (TGT) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Pemahaman Kebangsaan, Nasionalisme, dan Menjaga NKRI dikatakan berhasil, terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dengan nilai 48,48% kemudian meningkat menjadi 90,90% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrianus. (2018). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas VIII SMPN 2 Noyan Kabupaten Sanggau.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas..* Jakarta: 2019

- Darmadi, H. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Moral Pancasila Dan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN)*. Jakarta 2020
- Farkhan, S.A., Prasetyo,A.K, Setiani,K.E. (2023). Model TGT Berbantu Media Kotak Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol. 5 No. 2 Hal 409
- Febriani, N. P. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbentuk Media Gambar Dan Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Siswa Kelas VIII.6 SMP Negeri 3 Banjar Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* , 6-7.
- Ginting, F. A., & Siregar, N. (2024). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Matematika Berdasarkan Gender Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Educational Studies*, 591.
- Hariato, A. (2015). *Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Yogyakarta: 2019
- Mardalena, W., & Safiudin. (2024). Menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments dalam Meningkatkan Hasil belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 519.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: 2016.
- Suryani, T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PPKn menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Siswa. *Wahana Didaktika*, 20, 72.
- Suryani,A., Suarjana, M., Artini, H., (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, Vol. 1 No.1 Hal 32
- Trianto. (2017). *Model-Model Pembelajaran inovatif Berorientasi Konstruktivisme*, Jakarta: *Prestasi Pustaka Publisier*.
- Yuliawati, A. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Indonesia Journal Of Educational Develoment*, 2, 357