



Global Journal Sport

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gis>

Volume 2, Nomor 2 Juli 2024

e-ISSN: 3031-3961

DOI.10.35458

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS III DI UPT SPF SDN KIP BARA-BARAYA 1

Albert Pawarrangan¹, Ians Aprilo², Tonny Angriawan³

¹ PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: albertp2501@gmail.com

²PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: ians.aprido@unm.ac.id

³PJKR, UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1

Email: tonnyangriawan72@gmail.com

Artikel info

Received: 02-03-2023

Revised:03-04-2023

Accepted:04-05-2023

Published,25-05-2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas siswa kelas III UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1 tahun pelajaran 2024/2025 melalui penerapan model pembelajaran team game turnamen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas tiga UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1 yang berjumlah 21 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pelaksanaan kajian PTK ini terdiri dari empat unsur yaitu (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan penanggulangan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Dalam kegiatan ini pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Sumber penelitian ini* adalah guru kelas dan siswa kelas III semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 21 orang siswa mengikuti pembelajaran selama pembelajaran di UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1 I yang saya lakukan. Data yang diperoleh bersifat kualitatif. Data terdiri dari hasil observasi dan lembar observasi aktivitas siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan model team game tournamen dapat meningkatkan keaktifan siswa pada materi konservasi sumber daya alam indonesia di kelas UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1.

Key words:

keaktifan siswa, model
pembelajaran Teams
games tournament.



artikel *global journal sport* dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY-4.0

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah suasana dan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan, dan akhlak mulia upaya yang disengaja untuk menciptakan suatu proses serta kemampuan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat nasional, dan bangsa.

Pertimbangan khusus terhadap pendidikan diberikan dalam pembukaan UUD, yang secara khusus disebutkan pada alinea keempat: "Selanjutnya Pemerintah Indonesia dibentuk untuk melindungi rakyat seutuhnya. " Indonesia memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan nasional, dan ikut serta dalam penyelenggaraan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Pendidikan dianggap sebagai hak asasi manusia yang harus dimiliki secara bebas oleh setiap warga negara Indonesia (Inkariwang dkk, 2020) Suatu aktivitas adalah aktivitas fisik atau mental.

Pembelajaran harus berlangsung melalui berbagai jenis kegiatan. Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar adalah menekankan pada pemahaman terhadap permasalahan dan segala sesuatu yang dijumpai dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar siswa merupakan landasan penting keberhasilan pembelajaran. Sujana berkata Pembelajaran aktif adalah suatu proses kegiatan belajar mengajar yang diajarkan secara intelektual dan emosional agar siswa berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan belajar (Kanza et al, 2020).

Permasalahan tersebut teridentifikasi berdasarkan observasi awal yang dilakukan di UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya. Artinya, siswa cenderung bosan dalam proses pembelajaran karena rendahnya variasi model yang digunakan guru. Artinya, guru menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi, Peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran "Teams Game Tournament" dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sekolah dasar merupakan pendidikan formal yang mengajarkan berbagai mata pelajaran.

Dalam pembelajaran tema, perlu diciptakan lingkungan belajar dimana siswa dapat bekerja secara mandiri. Hal ini dapat dicapai misalnya dengan menerapkan model pembelajaran "Teams Game Tournament" yang memenuhi tujuan pembelajaran. Mungkin bermanfaat jika menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament dalam proses pembelajaran Kelas III Anda Guru meningkatkan aktivitas belajar siswa. Kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan dalam model pembelajaran kooperatif (TGT) memungkinkan siswa belajar lebih santai dengan tetap mengedepankan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan partisipasi dalam pembelajaran (Syarifudin, 2020)

Model pembelajaran “Teams Game Tournament” merupakan komponen yang menentukan berhasil tidaknya proses pendidikan. Dalam hal ini, Anda dapat memilih model pembelajaran Teams Game Tournament. Karena model pembelajaran Teams Game Tournament membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok yang berbeda berdasarkan prestasi akademik, jenis kelamin, ras, dan suku, maka model pembelajaran Teams Game Tournament dapat mendorong siswa untuk bermain peran.

Aktiflah dalam belajar. Langkah-langkah model pembelajaran turnamen permainan Teams adalah sebagai berikut: Guru akan menyiapkan angket, lembar kerja siswa, dan alat/bahan. Siswa kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok (setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa) dan guru memberikan aturannya terlebih dahulu. Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament Untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas III UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1”. Harapannya dapat meningkatkan keaktifan siswa melalui model pembelajaran team game turnamen.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Alasan dipilihnya pendekatan kualitatif adalah karena dalam pendekatan ini terdapat keterkaitan langsung antara peneliti dengan objek penelitian dan data penelitian diperoleh secara langsung, prosedur penelitian memungkinkan dilakukannya penelitian deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang orang dan perilaku. Karena data dihasilkan. Hal ini dapat diamati untuk menemukan kebenaran yang diterima oleh akal manusia.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Kemmis menjelaskan penelitian tindakan merupakan upaya untuk mempraktikkan ide-ide untuk memperbaiki atau mengubah sesuatu sehingga menimbulkan dampak nyata dari suatu situasi. Lebih lanjut Kemmis dan Taggart menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan peneliti secara kolaboratif dalam konteks sosial untuk meningkatkan legitimasi dan keadilan praktik pendidikan dan sosial. Praktek-praktek tersebut dilakukan.

Penelitian tindakan merupakan suatu intervensi berskala kecil dalam suatu tindakan di dunia nyata dan mempertimbangkan secara cermat dampak dari intervensi tersebut. Sementara itu, penelitian tindakan Elliot adalah studi tentang situasi sosial dengan tujuan meningkatkan kualitas kegiatan yang dilakukan di sana. Keseluruhan proses, termasuk peninjauan, diagnosis, perencanaan, implementasi, pemantauan dan dampak, menetapkan hubungan yang diperlukan antara penilaian diri dan pengembangan profesional.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan proses
 - a. Guru : menyiapkan materi dan kelayakan penerapan model Team Game Tournament (TGT) yang digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
 - b. Siswa: Lihat kinerja siswa dengan mempelajari daerah saya menggunakan model Team Game Tournament (TGT).
2. Fokus pada hasil: Dengan penerapan model team game turnamen (TGT), aktivitas belajar siswa pada topik 9 meningkat.

Penelitian ini dilakukan di kelas III UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1. Lokasi ini dipilih karena kami masih menemukan bahwa siswa tidak terlalu aktif selama proses pembelajaran.

Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Lembar observasi digunakan untuk memantau kinerja siswa dan guru selama pembelajaran siswa TGT. Kinerja siswa dipantau menggunakan lembar observasi kelas untuk kinerja guru. Observasi dilakukan secara langsung pada saat pembelajaran di kelas untuk mengumpulkan data kualitatif terhadap kinerja guru dan siswa. Tujuannya adalah untuk menuliskan permasalahan-permasalahan yang terjadi selama proses berlangsung dan kemudian dijadikan bahan refleksi untuk ditindaklanjuti. Selama model Turnamen Game Tim (TGT), lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Lembar observasi digunakan secara langsung selama pembelajaran di kelas untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Ini mengumpulkan data kualitatif tentang aktivitas guru dan siswa. Tujuannya adalah untuk mencatat masalah yang muncul selama tindakan sehingga dapat dipertimbangkan sebagai tindak lanjut.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap siswa setelah proses tindakan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pendapat mereka tentang kendala atau kesulitan serta motivasi belajar yang mereka dapat dari model *pembelajaran teams games tournament* (TGT) dalam pembelajaran tema 8 sub tema 1. Selain itu wawancara juga dilakukan terhadap guru untuk mengumpulkan informasi tentang kebaikan dan kekurangan serta kendala yang di temukan pada saat menggunakan model *teams games tournament* (TGT). Hal ini dilakukan dalam rangka perbaikan untuk kegiatan yang sama pada pertemuan berikutnya.

c. Dokumentasi

Dokumen-dokumen dalam penelitian dibuat untuk menemukan hal-hal yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian. Fungsi dokumen digunakan untuk mengambil laporan/data berupa silabus, tabel waktu, nilai siswa, daftar hadir dan absensi serta nama responden survei. Kelas III UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1 memuat gambar (gambar) proses pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung..

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

- Observasi guru Siklus I

Pada siklus I ini guru belum sepenuhnya menjelaskan kegiatan pembelajaran berdasarkan RPP yang dibuat dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan temuan pada pertemuan pertama, auditor menyampaikan bahwa dari 17 indikator, 8 indikator sangat baik dan 9 indikator terlaksana sepenuhnya. dengan skor 9 dan skor maksimal 17 dengan hasil 47,5% dan kurang pantas.. Pada pertemuan ini, dua orang inspektur memaparkan dari 17 penghargaan yang direncanakan, 11 penghargaan sangat baik dan 6 penghargaan yang benar-benar dilaksanakan. dengan 11 poin dan 17 lebih tinggi dengan 64,70% dan pantas..

- Observasi siswa siklus I

Berdasarkan hasil observasi, keterlaksanaan kegiatan sesuai prinsip model pembelajaran team play belum tercapai. Hal ini terjadi karena siswa belum terbiasa belajar dengan model Team Competition. Dari 14 poin yang direncanakan pada pertemuan pertama, 7 poin terlaksana dengan sangat baik dan 7 poin terlaksana dengan sangat baik. dengan skor 7 dan maksimal 14 dengan hasil 50%. Pada tahap kedua, dari 14 titik yang direncanakan, 9 titik berkinerja sangat baik dan 5 poin sangat baik. dan skor 9 dan 14 merupakan skor tertinggi sebesar 64,28%. \N.

- Observasi Guru Siklus II

Kegiatan pembelajaran pada siklus II diamati dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat pada saat pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan auditor menyatakan bahwa dari 17 indikator yang direncanakan pada tahap pertama, 12 indikator terlaksana dengan sangat baik dan 5 indikator terlaksana sepenuhnya. dengan 12 poin dan 17 lebih tinggi dengan 70,58% dan pantas.

Pada tahap 2 kegiatan pendidikan dilaksanakan sesuai rencana yang telah disusun. Hasil observasi yang dilakukan pengawas pada tahap kedua menunjukkan bahwa 17 indikator

telah direncanakan, 15 indikator sangat baik, dan 2 indikator telah dilaksanakan secara penuh. Dengan skor 15 dan maksimal 17 dan hasil 88,23% terlihat sangat bagus..

- Observasi Siswa siklus II

Lembar observasi siswa siklus II semester I mempengaruhi keberhasilan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pada tahap pertama, dari 14 titik yang direncanakan pada tahap pertama, 10 titik sangat baik dan 4 titik sangat baik. dengan skor 10 dan skor maksimal 14 dengan hasil 71,42%.

Pada tahap kedua dari 14 poin yang direncanakan, 12 poin sangat baik dan 2 poin sangat baik. dengan nilai 12 dan nilai maksimal 14 dengan hasil 85,71% dan artikel sangat baik.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian mengenai peningkatan prestasi siswa pada mata pelajaran 9, mata pelajaran 3, pelajaran 3, 4, 5 dan 6 melalui contoh kompetisi beregu kelompok III UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1. data disajikan dalam penelitian ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian yang diusulkan untuk pelaksanaan penelitian dengan menggunakan model studi kompetisi tim terhadap sumber daya yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di Indonesia adalah perspektif penggunaan model studi kompetisi tim. Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*

Aktivitas adalah aktivitas yang dapat dilakukan secara fisik maupun mental. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran meningkatkan kesadarannya terhadap permasalahan atau hal-hal yang ditemuinya dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa merupakan faktor penting dalam keberhasilan akademik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, energi berasal dari kata pokok yaitu usaha.

Penelitian yang dilakukan di UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kompetisi tim akan meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran 9 seperti mata pelajaran negaraku 3, pelajaran 3,4,5 dan 6 sebagai faktanya penggunaan kompetisi tim siswa dapat mengubah pembelajaran pasif menjadi aktif. Kelebihan model ini 1). Ini meningkatkan jumlah waktu yang dicurahkan untuk aktivitas motorik. 2). Kuncinya adalah menerima perbedaan individu 3). Dalam waktu singkat, Anda akan dapat memahami materi sepenuhnya. 4) Proses belajar mengajar dikendalikan oleh peran siswa. 5. Mengajarkan siswa untuk melatih persahabatan dengan orang lain. motivasi belajar yang tinggi 7). Hasil belajar yang baik 8). Mempromosikan desain, kolaborasi, dan kompetisi yang sehat. Kekurangan model pembelajaran kompetisi olahraga beregu 1). Mengklasifikasikan siswa

dengan kemampuan berbeda sulit dari sudut pandang pendidikan. 2) Ada siswa yang sangat kuat yang belum paham dan kesulitan menjelaskannya kepada siswa lain.

Selain itu, dalam penelitian ini, pada saat latihan, diidentifikasi kelebihan dan kelemahan pada saat latihan dengan menggunakan model kompetisi tim. Siswa akan memahami materi yang disampaikan. Saat ini kekurangannya adalah 1) sulit dilakukan karena kemampuan siswa berbeda-beda 2). Sulit untuk memeriksa pemahaman siswa. Meningkatkan Prestasi Siswa III UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1 dengan menerapkan model pembelajaran kompetisi beregu pada proyek ke-9 dibawah proyek tema 3. Keberhasilan kegiatan dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru telah meningkatkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada proyek ke 9 dibawah proyek tema 3.

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan di UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa keaktifan siswa meningkat. Hal ini dilihat pada data-data hasil penelitian, diamana pada siklus I pertemuan I nilai rata-rata siswa yang hanya mencapai 65% dan pertemuan kedua ketuntasan belajar siswa 70%. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus I belum berhasil dan harus dilanjutkan pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Dengan diadakannya pertanyaan-pertanyaan pada siklus ini peningkatan keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II meningkat dengan baik. Peningkatan tersebut yaitu siklus II pertemuan I mencapai 81,2% dan pertemuan 2 mencapai 86,25%.

Berdasarkan hasil yang dicapai mahasiswa pada akhir perkuliahan dari siklus kerja pertama, nilai pada semester kedua akan jauh lebih baik dengan nilai sangat baik. Oleh karena itu peneliti dapat meningkatkan kinerja siswa kelas III UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1 dengan menggunakan model pembelajaran project games.

PENUTUP

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah, hasil analisis data, dan diskusi tentang penerapan model Teams Games Tournament pada tema 9 subtema 3 di UPT SPF SDN KIP Bara-Baraya 1 dengan dua siklus, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan tingkat aktivitas siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Belajar, M. H. (2012). *Penerapan Model Pembelajaran Tgt* . 45–53.
- Kanza, N. R. F., Lesmono, A. D., & Widodo, H. M. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Pembelajaran Fisika Materi Elastisitas Di Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 71.
- Oktavia,S,A.(2020). Model-Model Pembelajaran.yogyakarta:Cv budi utama
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.
- Riski Nugroho, D., & Rachman, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Solihah,A.(2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*,1(1) 48.
- Syarifudin, A. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik*. 2507(February), 1–9.
- Tazminar. (2015). Meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran examples non examples. *Jupendas*, 2(1), 45–57.
- Wina, S. (2017). *penelitian tindakan kelas* (Kencana (ed.)).
- Yang, T., & Esa, M. (2016). *Jurnal SAP Vol . 1 No . 1 Agustus 2016 ISSN: 2527-967X .Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Jurnal SAP Vol . 1 No . 1 Agustus 2016 ISSN : 2527-967X. 1(1)*, 45–53.