



Global Journal Teaching Professional

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

Volume 2, Nomor 4 November 2023

e-ISSN: 2830-0866

DOI.10.35458

PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK

Nurul Azizah Bahar¹, Siti Raihan², Nur Aivi³

¹ PGSD, PPG Prajabatan

Email: ppg.nurulazizahbahar92@program.belajar.id

² PGSD, UNM Makassar

Email: sitiraihan@unm.ac.id

³ UPT SPF SD Negeri Kompleks IKIP I

Email: nuraivi98@guru.sd.belajar.id

Artikel info

Received; 10-9-2023

Revised; 15-9-2023

Accepted; 25-11-2023

Published; 26-11-2023

Abstrak

Keberhasilan proses pembelajaran bukan hanya tergantung pada pemberian informasi oleh guru, tetapi juga bagaimana peserta didik aktif terlibat dalam memahami, mengolah, dan menerapkan pengetahuan tersebut. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menjadi tolak ukur kualitas suatu pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan aktivitas peserta didik didalam kelas. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV yang terdiri dari 26 orang peserta didik di UPT SD Negeri 14 Pangkajene. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis dekskriptif berdasarkan observasi aktivitas peserta didik pada setiap siklus. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Key words:

TGT, Aktivitas Belajar,
Aktivitas Siswa

artikel global teacher professionl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC
BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi penerus yang unggul, kreatif, dan adaptif di tengah perubahan zaman. Aktivitas belajar yang berkualitas menjadi inti dari proses pembelajaran yang efektif, yang berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik dan mempersiapkan mereka menghadapi kompleksitas

tantangan masa depan. Aktivitas peserta didik juga menjadi salah satu tolak ukur kualitas suatu pembelajaran. Sanjaya & Wina (2014) mengatakan bahwa pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa sehingga sudah seharusnya pembelajaran berpusat kepada siswa.

Dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, bukan hanya guru yang bertindak sebagai sumber pengetahuan, tetapi juga fasilitator yang menginspirasi mereka untuk menggali potensi diri dan menemukan keunikan dalam setiap individu. Dengan memberdayakan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, kita menciptakan landasan yang kuat bagi mereka untuk berkembang secara holistik, mengintegrasikan berbagai aspek pengetahuan dan keterampilan yang relevan. Sehingga dalam mengembangkan atau meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dibutuhkan pengintegrasian berbagai aktivitas belajar peserta didik yang dapat melibatkan siswa secara aktif, seperti diskusi kelompok, pemetaan pemahaman, dan refleksi, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Melalui pendekatan yang holistik dan berpusat pada siswa, dapat mendorong antusiasme siswa dalam melibatkan diri pada setiap aktivitas belajar yang diinstruksikan. Mulyasa (2014) mengungkapkan pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar tinggi, semangat belajar besar, dan rasa percaya pada diri sendiri. Sedangkan menurut Sudjana (2012) menyatakan bahwa semakin tinggi kegiatan belajar siswa, semakin tinggi pula peluang berhasilnya pengajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik didalam kelas adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Slavin (2014) menerangkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan interaksi dan aktivitas belajar siswa didalam kelas.

Berdasarkan hasil temuan tepatnya pada peserta didik kelas IV UPT SD Negeri 14 Pangkajene, terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas terlihat dari peserta didik sering merasa bosan dalam proses pembelajaran, tidak mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik terlebih lagi jika diberikan tugas kelompok hanya 1-2 orang saja yang aktif mengerjakan, peserta didik tidak memiliki inisiatif dalam mengemukakan pendapatnya maupun bertanya mengenai hal-hal yang mereka belum pahami, selain dari itu karena peserta didik terbiasa melakukan aktivitas belajar yang monoton sehingga pada saat diberikan berbagai aktivitas peserta didik terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi salah satu yang menjadi indikasi peserta didik kurang terlibat

dalam proses pembelajaran atau kurang aktif dalam proses pembelajaran adalah kegiatan belajar yang cenderung monoton seperti pemberian materi dan penugasan, sehingga peserta didik terbiasa dengan kondisi tersebut yang membuat mereka kurang terlibat melibatkan diri dalam aktivitas belajar, selain dari itu pembelajaran yang dilaksanakan belum berorientasi pada kebutuhan belajar peserta didik. Oleh karena itu guru memiliki peranan penting dalam menggarap pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Sehingga berdasarkan hasil temuan tersebut guru harus memperhatikan aktivitas peserta didik didalam kelas sehingga mereka dapat melibatkan diri mereka dalam setiap aktivitas belajar yang diberikan. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *teams games tournament*. Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa model pembelajara *teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah (2020) menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik didalam kelas, penelitian yang lain dilakukan oleh Thalita, Fitriyani, & Nuryani (2014) menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas.

Setiap model pembelajaran tentu saja memiliki tahapan atau sintaks dalam pelaksanaannya. Beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Langkah – langkah penggunaan model pembelajaran TGT. Menurut Slavin (2015) langkah-langkah yang termasuk siklus reguler TGT adalah sebagai berikut : 1)Penyajian kelas, 2)Pengelompokan (*team*), 3)*Games*, 4)Turnamen, 5)Rekognisi tim. Pada model pembelajaran *teams games tournament* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya menurut Asmani (2016) beberapa keunggulan dari model pembelajaran *teams games tournament* diantaranya; 1) memberikan kesempatan yang sama kepada peserta didik dalam belajar walaupun berbeda tingkat pemahaman; 2) menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam berkolaborasi; 3) peserta didik semangat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran; 4) membuat peserta didik lebih senang dalam belajar karena ada permainan dan turnamen yang diintegrasikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik dari model pembelajaran *teams games tournament* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik didalam kelas. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas mengenai penerapan *teams games tournament* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Maharani (2014) menyatakan bahwa PTK adalah sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajar pun menjadi lebih baik. Dalam PTK terdapat 4 tahapan dasar diantaranya; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini menggunakan dua siklus, yaitu proses tindakan pada siklus I dan siklus II. Untuk mengetahui keaktifan peserta didik sebelum diberikan tindakan, terlebih dahulu diberikan tes awal sebelum siklus I. Siklus I bertujuan untuk mengetahui aktivitas peserta didik menggunakan model pembelajaran TGT. Sedangkan siklus II bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas peserta didik setelah dilakukan perbaikan dalam kegiatan belajar pada siklus I.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV UPT SD Negeri 14 Pangkajene dengan jumlah peserta didik 26 orang. Dalam mengukur efektivitas penerapan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan aktivitas peserta didik akan dilakukan analisis hasil observasi aktivitas peserta didik melalui analisis deskriptif presentase aktivitas peserta didik secara klasikal dengan mengacu pada tabel pengkategorian aktivitas belajar siswa yang diadaptasi dari Sugiyono (2016) sebagai berikut :

Tabel 1. Pengkategorian Aktivitas Belajar Peserta Didik

| No | Kategori Keaktifan | Rentang Presentase Keaktifan Siswa (%) |
|----|---------------------|----------------------------------------|
| 1. | Sangat Aktif | 80% - 100% |
| 2. | Aktif | 60% - 80% |
| 3. | Cukup Aktif | 41% - 60% |
| 4. | Kurang Aktif | 20% - 40% |
| 5. | Sangat Kurang Aktif | 0% – 20% |

Hasil pengkategorian diperoleh dari presentase rata - rata perolehan hasil obsersevasi

aktivitas belajar peserta didik didalam kelas dengan mengacu pada 3 indikator dalam mengukur aktivitas belajar peserta didik menurut Sardiman (2014) diantaranya; 1) dominasi peserta didik didalam kelas; 2) kemampuan menyelesaikan tugas yang diberikan; 3) antusias peserta didik didalam kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Dalam penerapannya TGT mengacu pada tahapan belajar diantaranya; 1) penyajian kelas, berisi tahapan penjelasan mengenai kegiatan atau aktivitas yang akan dilakukan; 2) pengelompokan (*team*), peserta didik dibentuk dalam bentuk tim yang terdiri dari 3-4 orang; 3) *games*, memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait topik yang dibahas; 4) turnamen, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bersaing mengumpulkan poin dalam menjawab pertanyaan dengan benar; 5) rekognisi tim, mengumumkan pemenang dari turnamen dan pemberian reward kepada pemenang. Setelah menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dapat tergambarkan peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada setiap siklusnya, yang mengacu pada indikator aktivitas belajar yang disajikan melalui presentase klasikal pengkategorian aktivitas belajar peserta didik yang dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 2. Presentase Aktivitas Belajar Peserta Didik

| Indikator | Presentase Siklus 1 | | Presentase Siklus 2 | |
|-------------------|---------------------|----------------|---------------------|----------------|
| | Pembelajaran 1 | Pembelajaran 2 | Pembelajaran 1 | Pembelajaran 2 |
| Aktivitas Belajar | 63% | 67% | 75% | 81% |

Berdasarkan tabel tersebut diketahui pada siklus 1 pada pembelajaran 1 presentase aktivitas belajar peserta didik didalam kelas sebesar 63% berada pada kategori cukup aktif, pada pembelajaran 2 mengalami peningkatan sebesar 4% menjadi 67% dan masih berada pada kategori cukup aktif. Setelah melakukan perbaikan kekurangan pada siklus 1 pada siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup tinggi pada pembelajaran 1 presentase aktivitas belajar peserta didik menjadi 75% berada pada kategori aktif dan pada pembelajaran 2 presentase

meningkat menjadi 81% berada pada kategori sangat aktif. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik secara berkala dikarenakan adanya refleksi atau perbaikan pembelajaran dan penyusunan rencana tindak lanjut yang matang, selain dari itu peserta didik mulai terbiasa dengan pembelajaran dengan berbagai aktivitas didalamnya. Sehingga menunjukkan peningkatan yang positif terhadap aktivitas belajar peserta didik didalam kelas.

Selain presentase aktivitas belajar peserta didik secara klasikal juga disajikan presentase aktivitas belajar peserta didik berdasarkan indikator observasi aktivitas belajar peserta didik yang dijabarkan pada tabel berikut ini :

Tabel 3. Presentase Indikator Aktvitas Belajar Peserta Didik

| Indikator | Presentase Siklus 1 | | Presentase Siklus 2 | |
|--------------------------|---------------------|----------------|---------------------|----------------|
| | Pembelajaran 1 | Pembelajaran 2 | Pembelajaran 1 | Pembelajaran 2 |
| Dominasi Peserta Didik | 62% | 65% | 74% | 79% |
| Penyelesaian Tugas | 60% | 67% | 76% | 81% |
| Antusiasme Peserta Didik | 64% | 68% | 75% | 84% |
| Presentase Rata rata | 63% | 67% | 75% | 81% |

Berdasarkan data diatas pada setiap indikator aktivitas belajar peserta didik, pada setiap siklus yang dilaksanakan mengalami peningkatan, baik dari segi dominasi peserta didik didalam kelas, kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas, dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik didalam kelas, temuan dari penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Thalita (2014), Fauziyah (2016) menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik didalam kelas. Diantara beberapa factor yang menjadi penyebab peserta turunnya aktivitas belajar peserta didik atau keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menurut Zimmerman (2013) kurangnya

motivasi, kurangnya keterampilan belajar, dan kondisi lingkungan dapat mempengaruhi keterlibatan peserta didik didalam kelas. Sehingga berdasarkan hal tersebut salah satu alternatif yang dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* yang memiliki karakteristik pembelajaran menurut Slavin (2014) beberapa kelebihan dari model pembelajaran *teams games tournament* diantaranya; memotivasi peserta didik untuk belajar melalui turnamen, meningkatkan kemampuan dalam bekerjasama, aktivitas belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan memudahkan guru dalam mengelola kelas.

Penerapan model pembelajaran *teams games tournament* tentu saja tidak dapat diterapkan pada semua kondisi, tetap harus mengacu pada karakteristik materi maupun peserta didik. Kecenderungan dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* lebih tepat diterapkan pada siswa kelas tinggi dengan jumlah peserta didik yang dapat memungkinkan terbentuk 3 tim keatas.

Dengan demikian, penerapan model *teams games tournament* dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan aktivitas peserta didik. Model ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat mendorong kolaborasi, pemikiran kritis, kemampuan dalam berkomunikasi, meningkatkan motivasi dan pengembangan keterampilan sosial. Dalam proses ini, siswa tidak sekadar melakukan berbagai aktivitas, tetapi juga memperluas pemahaman mereka tentang topik yang sedang dibahas serta memberikan kesempatan yang sama kepada peserta didik untuk belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih sebagai penulis dan peneliti kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses penelitian sampai kepada penyusunan artikel ini, kepada Kepala UPT SD Negeri 14 Pangkajene yang telah memberikan kesempatan dalam belajar demi meningkatkan kualitas pembelajaran, kepada seluruh civitas akademik PPG LPTK UNM yang telah mendampingi dan memberikan bimbingan dalam penyusunan artikel ilmiah ini.

PENUTUP

Simpulan

Aktivitas peserta didik didalam kelas menjadi salah satu tolak ukur kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Penerapan Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan memotivasi mereka, mengembangkan keterampilan sosial, dan memungkinkan pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif. Dengan menggabungkan elemen kompetisi dan kerja sama tim, model ini memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi siswa. Berdasarkan tabel presentase aktivitas peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklusnya begitupun pada setiap indikator observasi aktivitas belajar peserta didik juga meningkat pada setiap siklusnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

Saran

Dalam rangka pengembangan dari keterbatasan keterbatasan yang telah dipaparkan sebelumnya terkait hasil penelitian ini, maka penulis berharap tulisan ini dapat menjadi pemicu munculnya berbagai invensi dan inovasi khususnya dalam meningkatkan kemampuan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, J.M. (2016). *Tipe Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press. Huda, M. (2016). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka
- Fauziyah, N. (2020). SOCIUS : MODEL TEAM GAMES TOURNAMENTS (TGT) DALAM PARTISIPASI BELAJAR IPS SISWA. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 144–154.
- Maharani, Ervina. (2014). *Panduan Sukses Menulis Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Parasmu
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implelementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sanjaya, Wina. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sardiman, A.M. (2001). *Intraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardiman. (2014). *Intraksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana.(2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slavin, R. E. (2014). "Cooperative Learning in Elementary Schools: Effects on Social Relations and Achievement". *The Elementary School Journal*, 115(1), 142-164.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2014). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS IV*. 147–156.
- Zimmerman, B. J. (2013). *Becoming a Self-Regulated Learner: An Overview*. *Theory into Practice*, 41(2), 64-70.