

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 PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA

Rahmah Suciana¹, Rahmawati Patta², Farbiyanti³

¹ PGSD, Universitas Negeri Makassar

Email: rahmahsuciana02@gmail.com

² PGSD, Universitas Negeri Makassar

Email: rahmapatta02@gmail.com

³ PGSD, SDN. 45 Talaga Enrekang

Email: anthyfarbiyanti@gmail.com

Artikel info

Received: 10-9-2023

Revised: 15-9-2023

Accepted: 25-11-2023

Published, 26-11-2023

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang pemanfaatan model pembelajaran cooperative tipe tgt (teams games tournament) dengan media interaktif sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 45 Talaga dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 15 orang. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK), menggunakan model Kurt Lewin, dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu : (1) perencanaan (planning), (2) aksi atau tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa pada siklus I yaitu 80% siswa yang tuntas dengan rata-rata kelas 86, meningkat pada siklus II mencapai 100% siswa yang tuntas dengan rata-rata kelas 98,4. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran cooperative tipe tgt (teams games tournament) dengan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

Key words:

Hasil belajar, Model pembelajaran cooveratif tipe tgt, media interaktif

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



PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia seutuhnya berjiwa Pancasila. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional juga menyatakan sebagai berikut : “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan

untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Menurut Suharmi yang dikutip Mohammad Asrori (2012:5) mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru yang dilakukan oleh siswa. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita saat ini adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Demikian halnya pada pembelajaran IPA, selama ini proses pembelajarannya di sekolah dasar masih banyak yang dilaksanakan secara konvensional. Para guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif, belum menggunakan pendekatan/ strategi pembelajaran yang bervariasi. Begitu juga dari hasil observasi awal di SDN 45 Talaga menunjukkan bahwa, pada saat proses kegiatan belajar mengajar IPA di kelas IV lebih berpusat pada guru dan belum menggunakan media pembelajaran secara menyeluruh. Sehingga siswa cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berpengaruh pada kemampuan siswa kelas V dalam memahami materi mata pelajaran IPA yang masih rendah. Nilai rata-rata kelas masih di bawah masih nilai KKM yang ditetapkan. Ahmad Rohani (2014: 3) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat diindra yang memiliki fungsi sebagai perantara/ sarana/ alat dalam proses komunikasi pada saat terjadinya proses belajar-mengajar. Media berfungsi sebagai sarana atau alat yang dapat membantu tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran. Media digunakan dalam pembelajaran bertujuan membantu peserta didik agar dapat dengan mudah memahami materi-materi pelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat murid lebih aktif dan memahami materi dengan jelas guru pun memegang peranan sangat penting. Peran guru terutama untuk siswa pada usia sekolah dasar, tidak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain seperti televisi, radio, dan komputer. Hal ini karena siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa. (Ahmad 2013). Tentu saja keberhasilan ini tidak lepas dari implementasi suatu model atau metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selain pemilihan model atau metode pembelajaran, media belajar juga sangat berperan dalam membantu proses pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan sehingga pemilihan suatu metode mengajar tertentu akan berpengaruh pada media pembelajaran yang sesuai. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pelajaran IPA bagi siswa dianggap mata pelajaran yang sulit. Akibat dari perasaan sulitnya pelajaran IPA

menyebabkan siswa malas dan tidak senang terhadap mata pelajaran IPA, sehingga mempengaruhi prestasi hasil belajarnya.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan suatu strategi pembelajaran dimana siswa bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan akademik yang berbeda dan saling membantu satu sama lainnya. Tujuan pembentukan kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa terlibat secara aktif dalam proses berfikir alam kegiatan belajarnya (Ibrahim, dkk, 2000). Model Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda (Hamdani, 2011).

Salah satu model pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT *Teams Games Tournament). Menurut Slavin pembelajaran kooperatif model Team Game Turnament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

TGT adalah pembelajaran yang menempatkan siswa dan kelompok-kelompok belajar yang eranggotakan 4-5 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahap penyajian kelas (class precentration), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan perhargaan kelompok *team recognition*). (Slavin, 2005)

Dalam penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu:

a. **Mengajar (*teach*)**

Mempersentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

b. **Belajar Kelompok (*team study*)**

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 4 sampai 5 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam mer jawab.

c. **Permainan (*game tournament*)**

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan Dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

d. **Penghargaan kelompok (*team recognition*)**

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin pada table 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Kriteria Penghargaan Kelompok

| Kriteria (Rerata Kelompok) | Predikat |
|-------------------------------|-----------------|
| 30 sampai 39 | Tim Kurang Baik |
| 40 sampai 44 | Tim Baik |
| 45 sampai 49 | Tim Baik Sekali |
| 50 ke atas | Tim Istimewa |

(Sumber : Slavin)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Rancangan yang dimaksud adalah tindakan berupa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media interaktif pada mata pelajaran IPA. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 45 Talaga tahun pelajaran 2022/2023, yang berjumlah 15 siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar IPA. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes berupa isian berbentuk teka teki silang untuk mengukur hasil belajar IPA ranah

pengetahuan. Data mengenai hasil belajar IPA diperoleh dengan menggunakan tes soal evaluasi yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus.

Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif secara persentase terhadap data yang diperoleh dari hasil lembar evaluasi yang dikerjakan siswa. Analisis data ini melalui tiga tahap yaitu menentukan ketuntasan individu. KKM yang ditentukan adalah 75. Siswa dikatakan tuntas apabila mendapat nilai individu ≥ 75 . Kemudian menghitung rata-rata nilai kelas dan dilanjutkan dengan mengukur persentase ketuntasan klasikal. Keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila persentase ketuntasan klasikal mencapai 75%. Rumus menghitung ketuntasan klasikal siswa dapat dilihat sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai} > 75}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

keterangan :

P = persentase ketuntasan belajar klasikal
 (Zainal, 2008)

Tabel 2.1 Kriteria keberhasilan proses pembelajaran dari hasil belajar

| Presentase | Predikat |
|-----------------------------|---------------|
| 86 – 100 % | Sangat Tinggi |
| 71 – 85 % | Tinggi |
| 56 – 70 % | Sedang |
| 41 – 55 % | Rendah |
| <u>< 40</u> | Sangat Rendah |
| Rentang 15 % | |

(Agip dkk, 2009 : 41)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Hasil Tindakan Siklus I

Pembelajaran didesain dengan menggunakan model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran interaktif. Instrumen yang digunakan sebagai alat

evaluasi adalah soal tes aspek pengetahuan. Kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan oleh peneliti yang tercantum dalam RPP diterapkan di kelas V berjumlah 15 orang SD Negeri 45 Talaga tahun pelajaran 2022/2023. Dari hasil siklus I dapat diketahui bahwa hasil belajar aspek pengetahuan siswa secara klasikal sebesar 80% dengan rata-rata kelas 86. Data tersebut sudah mencapai target keberhasilan. Oleh karena itu dilakukan peningkatan pada siklus II. Selain mengupayakan peningkatan hasil belajar pengetahuan siswa, tindakan pada siklus II bertujuan untuk meningkatkan rata-rata dan meningkatkan ketercapaian ketuntasan klasikal yang telah dicapai pada siklus I.

b. Hasil Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka dilakukan perencanaan pelaksanaan tindakan pada siklus II. Seperti pembelajaran pada siklus I, guru menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media interaktif dalam proses pembelajaran. Selain itu ada penekanan perhatian secara individu dan kelompok oleh guru pada siswa. Dari hasil siklus II dapat diketahui bahwa hasil belajar ranah pengetahuan siswa secara klasikal sebesar 100% dengan rata-rata kelas 98,4. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media pembelajaran interaktif telah berhasil.

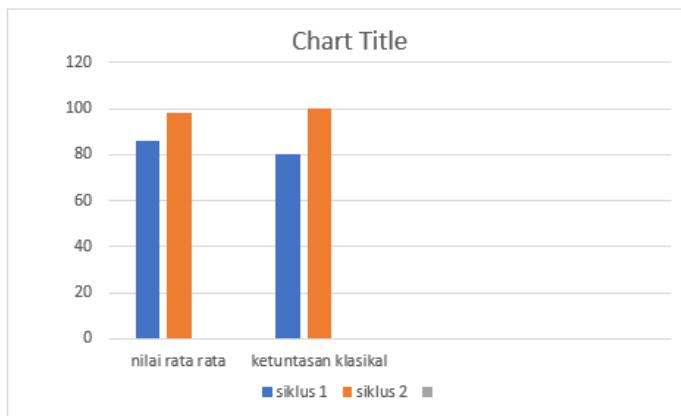
Table 3.1 Data Evaluasi Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 45 Talaga Siklus I

| No | Aspek yang diukur | Hasil |
|-----------------------|-------------------------------|-------|
| 1 | Nilai Tertinggi | 100 |
| 2 | Nilai Terendah | 50 |
| 3 | Jumlah siswa yang ikut tes | 15 |
| 4 | Jumlah siswa yang tidak hadir | - |
| 5 | Banyak siswa yang tuntas | 12 |
| 6 | Banya siswa yang tidak tuntas | 3 |
| Nilai rata-rata | | 86 |
| Presentase ketuntasan | | 80% |

Table 3.2 Data Evaluasi Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 45 Talaga Siklus II

| No | Aspek yang diukur | Hasil |
|-----------------------|-------------------------------|-------|
| 1 | Nilai Tertinggi | 100 |
| 2 | Nilai Terendah | 92 |
| 3 | Jumlah siswa yang ikut tes | 15 |
| 4 | Jumlah siswa yang tidak hadir | - |
| 5 | Banyak siswa yang tuntas | 15 |
| 6 | Banya siswa yang tidak tuntas | 0 |
| Nilai rata-rata | | 98,4 |
| Presentase ketuntasan | | 100% |

Dalam table 31. Dan 3.2, terjadi peningkatan hasil belajar IPA dari dua siklus tindakan disajikan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Histogram Rata-Rata dan Ketuntasan Klasikal pada Siklus I dan siklus II
Pembahasan

Penggunaan model *Teams Games Tournemants* berbantuan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 45 Talaga tahun ajaran 2022/2023 disebabkan karena berbagai hal, antara lain model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengajak siswa belajar dalam suasana hati yang menyenangkan karena siswa diajak untuk bermain melakukan tournament dengan cara belajar secara berkelompok

Teori Model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang di desain dan dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995, model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) dalam penelitian ini adalah salah satu model pembelajaran secara berkelompok, proses pembelajaran yang dilakukan disajikan dalam bentuk turnamen akademik. Model *Teams Games Tournamen* (TGT) adalah model yang didalam langkah-langkah pembelajaran terdapat penghargaan bagi kelompok yang berhasil. Menurut Taniredja dkk (2011:72) Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnament* (TGT) adalah:

- a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya,
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi,
- c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil,
- d. Motivasi belajar siswa bertambah,
- e. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa lain dan antara siswa dengan guru,
- f. Siswa bebas mengaktualisasi diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar dan interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan kajian penelitian yang relevan yang dilakukan Sulmeriah, Rini. 2014 : *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Murid Kelas V SD*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari nilai rata-rata siklus I yaitu sebesar 60,26 dengan ketuntasan klasikal sebesar 47% kemudian naik pada nilai rata-rata siklus II yaitu 77,15 dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%.

Selanjutnya hasil penelitian dari Hidayat, Enjang. 2020 : *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Pada Siswa Kelas V SDN Situjaya*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari nilai rata-rata siklus I yaitu sebesar 69,54 dengan ketuntasan klasikal sebesar 50% kemudian naik pada nilai rata-rata siklus II yaitu 77,72 dengan ketuntasan klasikal sebesar 86%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam proses pembuatan tugas akhir studi Pendidikan Profesi Guru ini.

1. Bapak Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP., IPU. Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Bapak Dr. H. Darmawang, M.Kes. Ketua Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Makassar.
3. Bapak Drs. Latri, S.Pd.,M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar
4. Seluruh Dosen Universitas Negeri Makassar
5. Ibu Rahmawati Patta, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan yang selalu memberi bimbingan saat PPL
6. Ibu Farbiyanti, S.Pd selaku guru pamong sekolah PPL 2
7. Teman-teman seperjuangan PPG Tahap 1 Tahun 2022 Universitas Negeri Makassar
8. Keluarga besar penulis terkhusus kedua orang tua tercinta yang telah memberikan do'a serta dukungan material dan spiritual.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Times Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan nilai hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 45 Talaga. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan II. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 86 dengan ketuntasan klasikal 80% dan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 98,4 dengan ketuntasan klasikal 100%. Dengan demikian ketuntasan klasikal siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 20%.

Saran

Dalam penerapan model ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Sebagai seorang guru hendaknya mengajar siswa dengan menggunakan metode dan model yang sesuai dengan karakteristik diri siswa. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa termotivasi untuk belajar lebih baik. Guru hendaknya lebih kreatif memilih model dan metode pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Guru hendaknya memahami karakter belajar siswanya. Selain itu bimbingan individu dan kelompok sangat penting

dilakukan dalam pembelajaran IPA. Pihak sekolahpun diharapkan selalu mendukung dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa dan kebutuhan mengajar guru sehingga sistem pendidikan di sekolah dapat berjalan dengan baik yang pada akhirnya menghasilkan luaran yang baik pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Agip, dkk. (2009). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru. Bandung : Yrama
- Ahmad Rohani. (2014). *Media Instruksional Educative*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013)
- Arikunto, Suhardjono & Supardi. (2016), Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, Mohammad. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: CV Wacana Prima.
- Depdiknas. 2003. *UU RI No.20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Hamdani, *strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011)
- Hidayat, Enjang. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Pada Siswa Kelas V SDN Situjaya. e-ISSN 2722-6069. Vol.1. No.1, hal 27-34.
- Ibrahim, M; Fida Rachmadiarti; Mohammad Nur; Ismono, 2000, *Pembelajaran Kooperatif*, Surabaya: Unesa University Press.
- Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010)
- Slavin, R.E, 2005. *Cooperative Learning, Theory, Research and Practice*, London: Allyn and Bacon Publisher.
- Sulmeriah, Rini. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Murid Kelas V SD*. Program SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unismuh
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.
- Zainal Aqib, dkk., *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, Dan TK*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2008