

**KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SDS
MADANG JAYA KEC. REBANG TANGKAS**

Lyna Yuni Artika

STAI Al-Ma'arif Way Kanan

Lynayuniartika@staialmaarifwaykanan.ac.id

ABSTRAK

Hasil belajar siswa yang rendah merupakan wujud dari berbagai masalah yang muncul dari kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan metode pembelajaran akan sangat berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh sebab itu penerapan metode pembelajaran oleh guru harus sesuai dengan materi pelajaran yang hendak diajarkan agar hasil belajar yang dilakukan akan mendapat hasil yang maksimal.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), peneliti bertindak sebagai pendidik dan pendidik mata pelajaran sebagai observer. Pembelajaran dilakukan selama 2 siklus dengan 6 kali pertemuan. Metode pengumpulan data menggunakan tes tertulis, lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan metode dokumentasi, serta wawancara.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian dapat diketahui bahwa dengan penerapan metode *Team Game Tournament* hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Siklus I hasil belajar siswa mencapai ketuntasan 65% pada siklus II mencapai 80,75%. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini merupakan implikasi dari peningkatan aktivitas belajar siswa. Pendidik merasa puas atas penerapan metode *Team Game Tournament*, dan siswa merasa lebih bersemangat dalam mengikuti Pembelajaran. Peneliti menyarankan untuk sekolah agar memberikan motivasi kepada para pendidik untuk dapat menerapkan *Team Game Tournament*, khususnya pada matapelajaran yang berhubungan dengan praktik pengalaman belajar.

Kata kunci : Hasil Belajar, Aktivitas Belajar, *Team Game Tournament*.

A. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menuntut adanya keaktifan siswa. Keaktifan siswa merupakan salah satu kunci keberhasilan implementasi kurikulum 2013. Oleh karena itu, pendidik harus selalu kreatif dalam mencari dan menetapkan metode pembelajaran untuk mengaktifkan siswa. Adapun cara yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk mengaktifkan siswa adalah dengan menetapkan prinsip demokratis dalam pembelajaran. Pembelajaran yang menetapkan

prinsip demokratis adalah pembelajaran yang bersumber dari siswa, dilakukan oleh siswa, dan ada manfaatnya untuk siswa.

Aktivitas belajar adalah “aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, seorang siswa itu berfikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak tidak berfikir”. Hasil belajar adalah “perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”.

Berdasarkan teori di atas dapat dipahami bahwa ada keterkaitan antara aktivitas belajar dengan hasil belajar. Ketika siswa beraktivitas maka siswa akan terpancing untuk berfikir. Setelah siswa mempelajari dan berfikir maka siswa akan mengalami perubahan perilaku sebagai wujud pencapaian hasil belajar.

Pada kenyataannya proses pembelajaran yang berlangsung selalu banyak mengalami kendala-kendala, baik kendala yang timbul karena faktor siswa ada juga kendala yang terjadi karena faktor guru yang kurang tepat dalam menentukan metode pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran, hal ini tentu mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, peneliti akan menerapkan metode yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode yang akan peneliti terapkan adalah metode *Team Game Tournament* (TGT). Metode *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kecerdasan, jenis kelamin, dan suku bangsa atau ras yang berbeda. Metode ini dipilih karena pembelajaran dengan menggunakan metode ini melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan penguatan yang memungkinkan siswa belajar lebih rileks selain menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan siswa. Metode *Team Game Tournament* (TGT) juga mudah diterapkan dan dapat menjadi alternatif untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang variatif, membantu pendidik dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran, seperti rendahnya aktivitas belajar dan rendahnya hasil belajar siswa.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian mengenai keadaan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari 2 siklus, yang sengaja dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun metode pengumpulan data menggunakan metode Observasi, dokumentasi, tes hasil belajar.

C. LANDASAN TEORI

1. Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Aktivitas belajar adalah sebuah proses pelaksanaan kegiatan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 harus menyediakan pengalaman belajar yang erat kaitannya dengan melakukan kegiatan, interaksi sosial, bahkan interaksi dengan lingkungan fisik. Sehingga pengalaman belajar bukan sekedar mempelajari mata pelajaran tertentu saja, namun yang terpenting adalah pengalaman kehidupan. Pengalaman belajar akan banyak didapatkan, apabila siswa melakukan aktivitas, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat.

2. Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Sekolah merupakan salah satu pusat kegiatan belajar dan mengajar. Sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas dalam rangka mengembangkan diri peserta didik. Berikut ini contoh macam-macam aktivitas belajar:

- a. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- c. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- d. *Writting activities*, misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- f. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- g. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

3. Hasil Belajar

Belajar adalah serangkaian kegiatan fisik dan psikis untuk memperoleh pengalaman. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku secara menyeluruh baik perubahan yang kasat mata maupun perubahan sebagai hasil dari pengalaman belajar untuk menjadi individu yang lebih baik lagi. Perubahan sebagai akibat pengalaman belajar meliputi

ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif yang berupa perubahan dari pengetahuan, afektif berupa perubahan sikap, dan psikomotor.

Hasil belajar merupakan “tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Hasil belajar adalah hasil usaha peserta didik yang diperoleh selama peserta didik menerima pengalaman belajar yang akan memberikan perubahan dari sesuatu yang kurang baik menjadi sesuatu yang lebih baik. Perubahan ini meliputi perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

4. Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament*

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling berinteraksi dan mengerjakan tugas akademik demi mencapai tujuan bersama. Peserta didik harus saling membantu dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya agar semua anggota kelompok memahami materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pelajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Di dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Metode *Team Game Tournament* adalah metode yang meliputi pembelajaran yang dilakukan guru seperti biasa dan tim kerja. Setelah guru menyampaikan pelajaran dan siswa bekerja pada kelompoknya masing-masing, selanjutnya siswa memainkan *game* akademik dengan anggota kelompok lain untuk menyumbangkan poin pada skor timnya.

Metode *Team Game Tournament* adalah metode pembelajaran yang menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim dan bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, dan keterampilan.

Teknik pelaksanaan *Team Game Tournament* yaitu dengan mengelompokkan siswa dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok memiliki anggota yang berkemampuan heterogen. Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota lain. Lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* ini akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

D. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, secara umum hasil belajar peserta didik meningkat pada setiap siklus. Peningkatan tersebut terjadi karena saat proses pembelajaran pada siklus II dilakukan upaya-upaya perbaikan terhadap kelemahan-kelemahan pada siklus I. Selain itu, pendidik dan peserta didik mampu memahami pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode *Team Game Tournament*. Metode *Team Game Tournament* sangat membantu pendidik untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan data aktivitas tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata aktivitas belajar peserta didik dalam mengikuti pelajaran sudah baik. Peserta didik lebih aktif dan memiliki antusias yang tinggi dalam pembelajaran.

Rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I sebesar 65,4%. Sedangkan aktivitas belajar peserta didik pada siklus II sebesar 74,30%. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik dari siklus I sampai dengan siklus II sebesar 9,95%. Peningkatan aktivitas ini disebabkan oleh penerapan metode *Team Game Tournament*. Adapun salah satu kelebihan metode *Team Game Tournament* adalah meningkatkan aktivitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

Peningkatan aktivitas belajar peserta didik tidak hanya dilihat dari lembar observasi, tetapi peningkatan aktivitas belajar peserta didik juga penulis buktikan dengan mengadakan wawancara dengan pendidik selaku observer dan peserta didik.

Rata-rata aktivitas mengajar pendidik pada siklus I sebesar 75,9. Sedangkan aktivitas mengajar pendidik pada siklus II sebesar 80,6. Peningkatan aktivitas mengajar pendidik sebesar 4,7. Peningkatan tersebut tidak hanya dilihat dari lembar observasi, tetapi juga dibuktikan dengan wawancara dengan pendidik mata pelajaran.

Rata-rata hasil belajar peserta didik yang tuntas belajar pada siklus I sebesar 60%, sedangkan siklus II sebesar 80,75%. Peningkatan ketuntasan belajar sebesar 17,75%. Ketuntasan belajar yang meningkat disebabkan oleh penerapan metode *Team Game Tournament*. Salah satu kelebihan metode ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar peserta didik sudah cukup baik. Peningkatan sebesar 17,75% tersebut merupakan peningkatan yang dapat dikatakan lumayan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik serius dalam mengikuti proses pembelajaran selama ini. Ibi kira juga tidak ada peningkatan yang mencapai 100%.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sebesar 9,95 % dan hasil belajar peserta didik sebesar 17,75% di SDS Madang Jaya Kec. Rebang Tangkas. Peningkatan aktivitas dan hasil belajar

peserta didik tersebut merupakan hasil penerapan metode *Team Game Tournament* yang telah peneliti terapkan.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT) sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *Team Game Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SDS Madang Jaya kecamatan Rebang Tangkas. Aktivitas belajar peserta didik pada siklus I sebesar 65,4%, dan pada siklus II sebesar 74,30%. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik sebesar 9,95%.
2. Penggunaan metode *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDS Madang Jaya kecamatan Rebang Tangkas. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 60%, dan pada siklus II sebesar 80,75%. Peningkatan ketuntasan hasil belajar sebesar 17,75%.
3. Peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari penerapan metode *Team Game Tournament*. Peningkatan hasil belajar merupakan implikasi dari peningkatan aktivitas belajar peserta didik.
4. Peserta didik merasa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menerapkan metode *Team Game Tournament* (TGT).

F. DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijana, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran: Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional*, Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, diterjemahkan oleh Raisul Muttaqien, dari judul asli *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*, Bandung: Penerbit Nusa Cendekia, 2013.
- Miftahul Huda, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Metode Terapan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.
- Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*, diterjemahkan oleh Narulita Yusron, dari judul asli *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, Bandung: Nusa Media, 2008.
- Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Husada, 2002.