

# **Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 pada Siswa Kelas IV SDN Klampok 1 Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan**

**Anastasia Ratna Fidari, Henny Dewi Koeswanti, dan Elvira Hoesein Radia**

## **Abstraksi**

*Article submitted*  
2019-03-25

*Author revision submitted*  
2019-05-03

*Gamaliel S. Airlanda*  
*Editor decision submitted*  
2019-03-28

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang memakai tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman yang bermakna. Melalui kurikulum 2013 ini, pengetahuan yang diterima siswa dapat tersimpan lebih baik karena informasi yang masuk ke alam bawah sadar pikiran siswa. Sistem TGT (*Teams Games Tournament*) yang menekankan adanya kerjasama antara anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan penelitian adalah mengetahui penerapan *Teams Games Tournament* pada pembelajaran tema 7 untuk meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas IV SDN Klampok 1 Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan. Metode penelitian ini menggunakan Teori Kemmis dan Taggart. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan ketuntasan 95%.

## **Abstract**

*Thematic learning is integrated learning using a theme to link several subjects so that students get meaningful experience. Through this 2013 curriculum, knowledge received by students can be stored better because the information that enters the subconscious mind of the students. The TGT system (Teams Games*

*Tournament) which emphasizes the collaboration between group members to achieve learning goals. The purpose of the study was to find out the application of the Teams Games Tournament in learning theme 7 to improve thematic learning outcomes for fourth grade students of SDN Klampok 1 in Godong District, Grobogan Regency. The research method used Classroom Action Research (CAR) with a study sample of 22 fourth grade students of SDN Klampok 1. This research method uses The Kemmis and Taggart theory. The result of the showed that the use of the TGT kooperatif learning model could improve student learning outcomes, with 95% completeness.*

**Keyword:** *Thematic, TGT (Teams Games Tournament), and Learning Outcomes*

## **Pendahuluan**

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi anak agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, dan pengendalian diri. Senada dengan uraian dari Huda (2013:2) bahwa prinsip fundamental pendidikan hendaklah mampu memberikan kontribusi untuk perkembangan seutuhnya setiap orang, jiwa dan raga, intelegensi, kepekaan, rasa etika, tanggung jawab pribadi dan nilai-nilai spiritual

Pembelajaran tematik melapangkan jalan bagi terciptanya suatu kesempatan untuk siswa mengamati dan menyusun keterkaitan konsep informasi antar bidang studi. Hal ini tentunya akan sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan berpikir holistik (menyeluruh) siswa dan kebermaknaan belajar yang dialami oleh siswa. Mengingat keterbaruan maka guru dituntut untuk memiliki proses serta strategi pembelajaran menarik untuk siswa supaya siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya. Dalam hal ini guru harus mampu menciptakan sebuah pembelajaran yang inovatif di dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013. Hasil observasi di SDN 1 Klampok Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang ada kurang maksimal dengan model pembelajaran yang kurang inovatif, sehingga siswa cenderung tidak menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa.

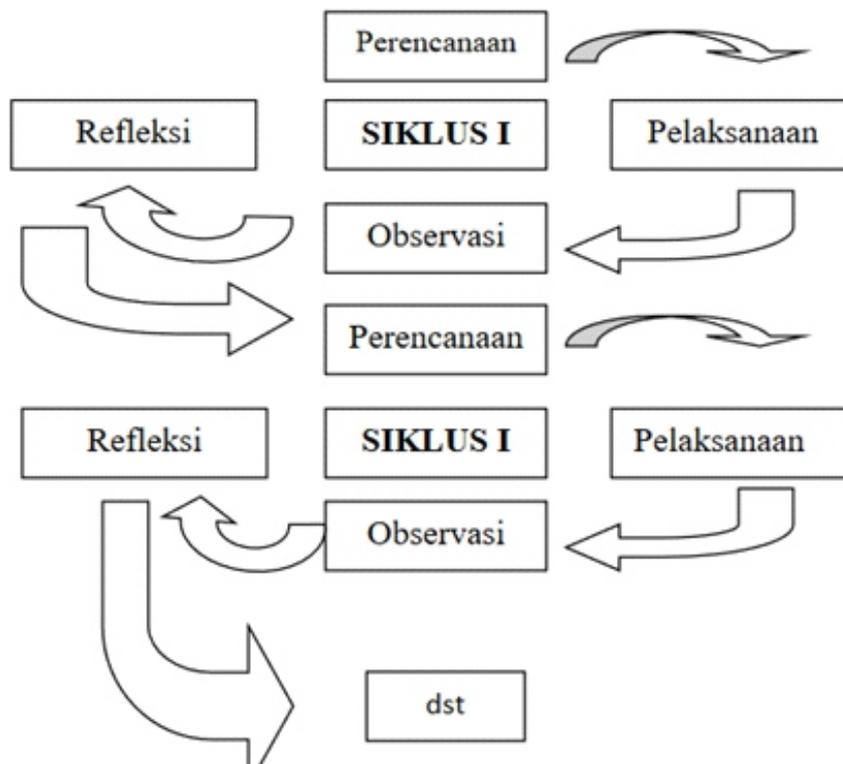
Model pembelajaran merupakan salah satu model dalam strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antara anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Model Pembelajaran ini menuntut siswa yang kemampuan akademiknya sama berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya. Hal ini tentu akan meningkatkan keaktifan siswa dalam berdiskusi dan hasil belajar siswa. Alasan mendasar mengambil tema 7 yaitu Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku supaya siswa lebih memaksimalkan pengetahuan mengenai keragaman yang harus diwujudkan, salah satunya dengan saling menghargai serta menghormati saat kerja kelompok atau diskusi.

Berdasarkan uraian di atas, maka model yang tepat adalah menggunakan

pembelajaran TGT. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran tema 7 untuk meningkatkan hasil belajar tematik pada siswa kelas IV SDN Klampok 1 Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan Teori Kemmis dan Taggart. Adapun alur penelitian terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Prosedur penilaian ini terdiri dari siklus-siklus. Tiap-tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai. Adapun model tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Skema Penelitian Tindakan Kelas

### Hasil Dan Pembahasan

#### Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas untuk siklus I dan siklus II dilakukan pada Maret selama 3 kali pertemuan untuk setiap siklusnya. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV dengan materi Tema 7 “Indahnya Negeriku, subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku”. Tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap guru dan

siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun hasil observasi berupa keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan hasil evaluasi yang akan dilaksanakan pada akhir pembelajaran pada setiap pertemuan.

### Siklus I

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT namun masih ada beberapa poin yang belum maksimal yaitu kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa terlihat kurang tertarik terhadap penjelasan guru. Hal ini mengakibatkan beberapa siswa tidak memahami materi yang sedang dipelajari. Sehingga dampak yang dihasilkan siswa memilih diam pada saat kegiatan tanya jawab.

Adapun komponen utama yang terdapat dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dikemukakan oleh Slavin (2015:160-166) yaitu terdiri atas lima hal utama yang meliputi :

- a. *Class Presentation* (Penyajian Kelas)
- b. *Teams* (Kelompok)
- c. *Games* (Permainan)
- d. *Tournament* (Turnamen)
- e. *Team Recognize*

Hasil siklus I berupa rata-rata evaluasi yang telah dilaksanakan pada tiap pertemuan pada siklus I. Hasil siklus I jika digambarkan dalam bentuk tabel dan diagram sebagai berikut:

**Tabel 1 Nilai Tematik siswa kelas IV SDN Klampok I pada siklus I**

No	Prosentase	Jumlah siswa	Pencapaian KKM
1	55%	12	Tuntas
2	45%	10	Tidak tuntas
Jumlah		22	
Rata-rata		73,06	
Nilai tertinggi		92,5	
Nilai terendah		40	

Hasil observasi guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diperoleh hasil bahwa kegiatan siswa pada siklus I masih kurang maksimal karena ada beberapa siswa yang belum aktif mengikuti pembelajaran sehingga tidak bias mengikuti dengan maksimal saat diobservasi. Hasil observasi didapatkan seperti pada tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Observasi Kegiatan Belajar Siswa**

Keterangan	1	2	3	4	5	6
Sangat Baik	36%	32%	23%	18%	45%	41%
Baik	55%	45%	50%	55%	41%	45%
Kurang Baik	9%	23%	27%	27%	14%	14%
Tidak Baik	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Keterangan :

- 1 : Siswa menunjukkan sifat senang dalam pembelajaran
- 2 : Siswa aktif dalam pembelajaran
- 3 : Siswa memperhatikan penjelasan guru
- 4 : Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru
- 5 : Siswa menjawab pertanyaan guru
- 6 : Siswa mengerjakan tugas

## Siklus II

Hasil siklus II berupa nilai rata-rata dari nilai evaluasi yang telah dilaksanakan pada tiap pertemuan pada siklus II.

Adapun komponen utama yang terdapat dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang dikemukakan oleh Slavin (2015:160-166) yaitu terdiri atas lima hal utama yang meliputi :

- a. *Class Presentation* (Penyajian Kelas)
- b. *Teams* (Kelompok)
- c. *Games* (Permainan)
- d. *Tournament* (Turnamen)
- e. *Team Recognize*

Tahap penghargaan kelompok Hasil siklus II jika digambarkan dalam bentuk tabel dan diagram sebagai berikut:

**Tabel 3. Nilai Tematik siswa kelas IV SDN Klampok I pada siklus II**

No	Prosentase	Jumlah siswa	Pencapaian KKM
1	55%	91%	Tuntas
2	45%	9%	Tidak tuntas
Jumlah		22	
Rata-rata		90,57	
Nilai tertinggi		100	
Nilai terendah		70	

Hasil observasi guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT menunjukkan hasil kegiatan siswa yang masih kurang. Hasil observasi yang didapatkan seperti pada tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Observasi Kegiatan Belajar Siswa**

Keterangan	1	2	3	4	5	6
Sangat Baik	45%	45%	50%	41%	45%	50%
Baik	55%	41%	45%	55%	27%	45%
Kurang Baik	0%	14%	5%	5%	27%	5%
Tidak Baik	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Hasil observasi tindakan pada siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT sudah didapatkan beberapa siswa dapat mengikuti metode pembelajaran TGT dengan baik, dan siswa juga mampu mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada kegiatan ini siswa mampu mengikuti seluruh proses pembelajaran yang dibuktikan dengan keseluruhan siswa memiliki nilai di atas KKM sehingga sudah maksimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes di setiap siklusnya menunjukkan peningkatan dimana awalnya nilai rata-rata pada prasiklus 50,27 kemudian pada siklus I mengalami peningkatan 73,06 serta mengalami peningkatan lebih lagi pada siklus II sebesar 90,57. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan mengalami peningkatan dan berhasil diterapkan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Adapun berikut diagram peningkatan hasil belajar yaitu:



**Gambar 2. Perbandingan Nilai Prasiklus, siklus 1, siklus 2**

## **Pembahasan**

*Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan dan terdapat *game* akademik yang sesuai dengan sifat anak usia sekolah dasar yang senang bermain. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut tentu akan terjadi sebuah interaksi antara siswa dengan siswa, antara guru dan siswa, bahkan interaksi siswa dengan sumber belajar. Maka dari itu diharapkan melalui interaksi yang terjadi siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif karena pembelajaran diberikan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai kompetensi hasil belajar yang diharapkan.

Hal tersebut senada dengan pendapat Slavin (2015: 163) menyatakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu. Di sini para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Melalui turnamen akademik, kuis serta penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dengan model pembelajaran kooperatif TGT peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Model ini dikembangkan berdasarkan metode yang dikembangkan oleh Devries dan Slavin, dengan menugaskan kelompok untuk bekerja atau berdiskusi memahami informasi dan latihan sebelum berkompetisi dengan kelompok lainnya dalam turnamen (Ridwan, 2011). Slavin (2015: 163) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis. Di sini para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Selain itu senada dengan ungkapan Asma (2006: 54) bahwa model *Teams Games Tournament* merupakan suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa.

## **Tinjauan Penelitian Terdahulu**

Adapun untuk melihat relevansi penelitian sesuai dengan kajian yang dilakukan maka perlu digunakan tinjauan penelitian terdahulu sebagai bahan pembandingan untuk melihat kesesuaian, persamaan dan perbedaan penelitian yang telah dilakukan dengan yang akan dilakukan. Adapun beberapa kajian penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Sa'adah (2016) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Pembelajaran Kooperatif *Model Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Kesamben"
2. Penelitian oleh Indrayani dkk (2017) dengan judul "Efektivitas Penggunaan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Kokami terhadap Hasil Belajar IPS"

Ketika hasil belajar siswa mampu dicapai, dapat dikatakan bahwa proses

pembelajaran dan tindakan yang dilakukan berhasil diterapkan kepada siswa. Dikutip dari Sudjana (2009) bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.

Adapun Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik (Nurgiantoro, 2010:42) dan hasil analisis penelitian ini menunjukkan bukti bahwa hasil belajar siklus II mengalami peningkatan yang signifikan tinggi dibandingkan nilai siklus II ditinjau dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa. Hal ini berarti bahwa tujuan pembelajaran bias dicapai dengan baik dan maksimal karena terjadi peningkatan hasil belajar di setiap siklusnya.

Penelitian tindakan kelas pada siklus I masih terdapat beberapa kendala. Untuk itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melihat catatan-catatan penting yang masih perlu direfleksikan lagi untuk pembelajaran berikutnya. Tindakan yang dilakukan pada siklus II masih tetap menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bertolak dari refleksi siklus I. Pada siklus II ini Guru mengondisikan siswa serta membimbing siswa dalam kegiatan kelompok agar tidak ada siswa yang pasif dalam aktivitas kelompok. Pada siklus II didapatkan peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 90,57 dengan persentase ketuntasan belajar 91% dengan jumlah 20 siswa, dan terdapat 2 siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tindakan pada siklus II sudah cukup efektif menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran dan lebih optimal untuk meningkatkan hasil belajar Tematik siswa. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran di kelas dan berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa. Data yang ada menggambarkan peningkatan hasil belajar Tematik siswa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga penelitian pun dilakukan hanya sampai siklus II. Untuk selanjutnya siswa yang belum mencapai KKM diberikan pengayaan agar dapat mengikuti siswa yang lain dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dinilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan teori yang terdapat pada pembelajaran Tematik merupakan pelajaran yang memerlukan cara berpikir ekstra keras sehingga guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketegangan berpikir anak. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang salah satunya

adalah tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang merupakan *game* akademik yang sesuai dengan sifat anak usia sekolah dasar yang senang bermain. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan didapatkan kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar tema 7 dengan tema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku pada siswa kelas IV SDN Klampok I. Dengan metode pembelajaran yang diterapkan lebih aktif dan mudah dipahami oleh siswa, selain itu model pembelajaran juga dilakukan dengan penerapan *game* akademik sehingga siswa lebih mudah mengikuti dan lebih mudah menerima materi yang disampaikan.

### **Daftar Pustaka**

- Asma, Nur. 2006. Model Pembelajaran Kooperatif. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Nurgiyantoro, B. 2010 Penilaian Pembelajaran Bahasa. Yogyakarta: BPFE
- Ridwan, Abdullah 2011 Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ridwan, Abdullah Sani 2013 Inovasi Pembelajaran. Bumi Aksara: Jakarta
- Slavin, E. Robert. 2015., *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung ; Nusa Media.
- Slavin Robert E. 2015., *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sa'adah, Silky Rouhotus dan Sri Umi Mintarti. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Pembelajaran Kooperatif Metode Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS 3 SMA Negeri 1 Kesamben. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol.09, No.1, 2016 diakses di <https://dx.doi.org/10.17977/UM014v09i12016p076> p-ISSN: 0216-7085, e-ISSN: 2579-3780 76 Universitas Negeri Malang Tanggal 7 Januari 2019.
- Indrayani, 2017, Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan* Volume: 2 Nomor: 10 Bulan Oktober Tahun 2017  
H a l a m a n : 1 3 2 1 - 1 3 2 9 d i a k s e s d i  
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/10065/4797> tanggal 8 Januari 2019

**Anastasia Ratna Fidari, Henny Dewi Koeswanti, dan Elvira Hoesein Radia,**  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga. Email:  
292015006@student.uksw.edu, henny.dewi@staff.uksw.edu,  
elvirahoeseinradia@gmail.com