

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* PADA MATERI KEBERAGAMAN DI KELAS III MADRASAH IBTIDAIYAH

Adit Yuliani¹, Bunyamin Maftuh², Akhmaliah Siti Nailan³, Rahman⁴

Magister Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,4}

Guru MI Muhammadiyah 2 Sumbersari³

Email: adityuliani@upi.edu

Abstrak

Pembelajaran pada dasarnya ialah upaya yang dilaksanakan oleh guru untuk membantu kegiatan belajar siswa agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang sudah direncanakan sebelumnya. Pemilihan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* di kelas III ialah agar siswa dapat termotivasi dan aktif dalam melaksanakan proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran diharapkan menjadi tidak monoton dan semua anak dapat bebas berpendapat. Pada penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hasil belajar model *Teams Games Tournament* pada materi keberagaman, dan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap materi keberagaman pada siswa kelas III MI. Metode yang digunakan ialah kuantitatif dengan desain *one shot case study* yang mana yang mendapat perlakuan khusus hanya satu kelas dan tanpa adanya kelas kontrol, selanjutnya pada masing-masing pertemuan diadakannya penilaian untuk melihat perkembangan siswa dalam proses belajar. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 di kelas III MI Muhammadiyah 2 Sumbersari dengan objek sebanyak 15 siswa. Hasil penelitian memperoleh bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif digunakan di kelas III dan memperoleh skor rata-rata kelas sebesar 67 dan telah mencapai ketuntasan belajar dan masuk pada kategori tinggi serta sebesar 73% siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Teams Games Tournament*, Materi Keberagaman

Abstract

Learning is basically an effort carried out by the teacher to assist student learning activities so that the learning process runs according to the designated goals. The selection of the Teams Games Tournament (TGT) learning model in class III in order that students can be motivated and active in carrying out the teaching and learning process so that learning is expected to be not monotonous and all children can speak their opinions. This study aims to determine the learning outcomes of the Teams Games Tournament model on diversity material and the effectiveness of the Teams Games Tournament learning model on diversity material in grade III MI students. The method used is quantitative with a one-shot case study design where only one class gets special treatment and without a control class, then at each meeting an assessment is held to see the development of students in the learning process. The research was conducted in the even semester of the 2022/2023 school year in class III MI Muhammadiyah 2 Sumbersari with the object of 15 students. The results obtained that the Teams Games Tournament (TGT) learning model was effectively used in class III and obtained a class average score of 67 and had achieved learning completeness and was in the high category and 73% of students had reached the Minimum Completion Criteria (KKM).

Key Words : *Teams games Tournament Model, Learning Outcomes, Islamic Elementary School Students*

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi alat belajar secara formal dan dapat memajukan sumber daya

manusia, sehingga dalam proses pembelajarannya guru dituntut agar dapat mengelaborasi potensi yang terdapat dalam

diri siswa dengan dengan meningkatkan aktivitas belajar yang bisa membangkitkan rasa senang [1]. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjabarkan tujuan pendidikan yaitu guna menumbuhkan kompetensi dan menciptakan karakter baik serta kemajuan bangsa yang memiliki martabat demi mencerdaskan kehidupan bangsa supaya menjadi masyarakat yang memiliki iman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, mempunyai daya cipta, berpengetahuan, mandiri, terampil, konstruktif, dan menjadi warga negara yang demokratis serta dapat menjalankan kewajibannya [2]. Maka dari itu, tenaga pendidik dituntut supaya memiliki kapabilitas untuk mengendalikan kelas dan memfasilitasi pembelajaran supaya menjadi pembelajaran yang inovatif. Salah satu kesuksesan pada pembelajaran di kelas yaitu adanya kompetensi tenaga pendidik dalam mengaplikasikan model pembelajaran.

Hakikatnya pembelajaran ialah usaha yang dilaksanakan oleh tenaga pendidik untuk menunjang siswa menjadi kebiasaan belajarnya agar terlaksananya proses pembelajaran yang sejalan dengan rencana, guru harus memiliki wawasan mengenai model pembelajaran supaya diterima dan dapat menghasilkan skenario dan kondisi kelas yang kondusif untuk pembelajaran [3]. Satu tujuan diharapkan setiap siswa peserta mampu mencukupi dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh institusi karena diharapkan proses pendidikan akan meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas siswa di semua bidang, model dan strategi pengajaran baru terus dikembangkan untuk meningkatkan standar sesuai dengan kebutuhan siswa yang berbeda. Kesalahan dalam memilih model pembelajaran dapat menjadi penghambat pembelajaran dan tidak mempertimbangkan karakteristik siswa di lokasi pembelajaran.

Menempatkan sistem pembelajaran menjadi salah satu permasalahan yang ada dalam sistem belajar mengajar ialah penggunaan pembelajaran yang masih konvensional hingga mengakibatkan pembelajaran monoton. Hal ini juga sering terjadi karena adanya pertumbuhan tingkat kapasitas guru yang baik atau buruk, yang membuat usia model terkesan terlalu stagnan atau monoton. Selain itu, terdapat kegiatan pembelajaran yang jika dilakukan dengan menggunakan teknik tradisional dapat menimbulkan kesan kaku pada peserta didik dan bersentral pada guru tanpa melibatkan kontribusi siswa yang aktif.

Implementasi model pembelajaran yang menarik di kelas dapat menjadi salah satu cara dalam membangun suasana belajar di kelas yang aktif melalui model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Dalam penerapannya, siswa terbagi dengan beberapa kelompok kecil dengan rentang empat sampai lima orang anak dengan pengambilan secara heterogen untuk melakukan kerja sama secara aktif dengan menggunakan permainan yang bersifat akademik di dalam kelas [4]. Siswa kelas III SD sangat cocok dengan konten dan kepribadian Model Pembelajaran TGT karena anak-anak pada usia ini senang bermain bersama dan bekerja memecahkan masalah [5]. Model pembelajaran TGT juga dapat membangun kelas menjadi menarik dan nyaman bagi siswa, sehingga mereka termotivasi agar menjadi aktif ikut serta pada pembelajaran. Peningkatan pada hasil belajar siswa pada materi keberagaman dapat diterapkan dengan model yang cocok dan layak digunakan di kelas, mengaplikasikan model pembelajaran TGT berfungsi guna memberi stimulus ke peserta didik supaya bisa berkolaborasi aktif dan mampu bekerja sama dengan antar temannya [4].

Berdasarkan hasil observasi awal, diperoleh hasil rerata nilai Penilaian Tengah Semester

(PTS) semester genap di kelas III MI Muhammadiyah 2 adalah sebesar 65. Artinya nilai tersebut memenuhi nilai KKM PKn yaitu 65. Dalam proses pembelajarannya terlihat bahwa terdapat sejumlah siswa yang merasa kesulitan untuk mengikuti materi pelajaran, sehingga hasil dari nilai PTS siswanya pas di KKM. Walaupun sudah tergolong memenuhi nilai KKM PKn, akan tetapi tetap harus ada perbaikan, agar nilai hasil belajar kognitif siswa mendapat kenaikan dan melebihi dari KKM.

Oleh karena itu, pentingnya mengadakan pembelajaran yang mampu mendukung aktivitas siswa [6]. Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* ini memiliki keunggulan dan kelemahan ketika diterapkan di dalam kelas. Keunggulan dari pembelajaran *TGT* yaitu: (1) lebih meningkatkan proses pembelajaran dalam menyelesaikan masalah, (2) mengutamakan dalam menerima perbedaan masing-masing individu, (3) pemberian stimulus kepada siswa dalam rangka mengembangkan keaktifan siswa di kelas harus dilaksanakan dengan proses pembelajaran *student center*, (4) melatih siswa dalam berinteraksi dengan baik terhadap temannya, (5) menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi, (6) dapat meningkatkan hasil belajar, dan (7) menumbuhkan sifat toleransi antar kelompok dan membiasakan untuk bersikap baik kepada temannya. Beberapa keunggulan model *TGT* tersebut dapat berpengaruh pada proses pembelajaran sehingga bisa menumbuhkan motivasi yang terdapat dalam diri siswa dan mampu menggapai tujuan pembelajaran yang telah disiapkan sebelum pembelajaran direalisasikan [7].

Keberhasilan pada kegiatan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah akibat dari

adanya suatu pengaruh antara aktivitas belajar dengan kegiatan mengajar. Melalui pihak guru, akhir dari proses kegiatan mengajar yaitu dengan adanya proses penilaian akhir dari hasil belajar. Sedangkan dari pihak peserta didik, hasil belajar ialah yaitu bagian akhir dari pembelajaran yang dapat diwujudkan melalui perubahan kebiasaan dan keterampilan [8].

Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian di kelas III MI Muhammadiyah Summersari dengan materi keberagaman yang berada pada muatan pelajaran PKn karena dilihat dari segi rasio jumlah antara siswa laki-laki dan perempuan di kelas III MI Muhammadiyah 2 Summersari terdapat perbedaan yang cukup banyak yaitu hampir dua kali lipat. Dengan jumlah siswa perempuan hampir dua kali lipat siswa laki-laki yaitu 12 orang, sedangkan jumlah siswa laki-lakinya sebanyak 7 orang. Seluruh siswa tersebut mempunyai latar belakang yang berbeda-beda meliputi perbedaan jenis kelamin, pola pikir anak, daya tangkap pemahaman anak, hobi, keluarga, sosialisasi dan lainnya. Oleh karena itu, pentingnya penerapan materi keberagaman kepada seluruh siswa. Lalu berdasarkan pertemuan dan waktu peneliti datang ke lapangan sesuai dengan silabus dan RPP bahwa materi selanjutnya itu mengenai materi keberagaman.

Berdasarkan teori kognitif menurut Piaget, menjelaskan bahwa setiap anak mempunyai caranya masing-masing dalam memahami konsep dan penyesuaian dengan sekitarnya [9]. Maka karakteristik pembelajaran anak yaitu senang bermain, aktivitas pembelajaran yang bergerak, senang belajar secara kelompok dan kemampuan berpikirnya berkembang dari konkret ke abstrak. Dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat dikatakan sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak jenjang

SD/MI yaitu senang bermain, bergerak dan belajar secara kelompok, karena dalam penerapannya dapat melibatkan siswa untuk saling interaksi dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai pembimbing dan menyediakan sarana pembelajaran.

Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa dengan penggunaan model penggunaan *Team Games Tournament* memberikan perubahan yang signifikan ke hasil belajar siswa di kelas IV dalam mata pelajaran PKn dengan kualifikasi pada siklus I bernilai cukup (C), meningkat menjadi kualifikasi baik (B) [10]. Kemudian dalam penelitian selanjutnya menyatakan bahwa terdapat pengaruh pemakaian model pembelajaran *Team Games Tournament* ada hasil belajar siswa di kelas IV pada tema 3 subtema 1. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai hasil *pretest* dan *posttest* mengalami kenaikan, dengan nilai rerata *pretest* yakni 55,8 dan rerata nilai *posttest* yakni 83,6 [11]. Artikel ini memiliki persamaan dengan penelitian di atas karena membahas mengenai pemakaian model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Adapun perbedaan dari penelitiannya terletak pada fokus penelitian yang berbeda. Pada artikel Sitti, Muliadi, dan Muhammad difokuskan kepada implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan media kotak misteri dan perbandingan serta peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest* di kelas IV. Adapun perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novriyanti, Minar dan Esti lebih difokuskan guna membuat hasil belajar peserta didik meningkat dengan pendekatan penelitian tindakan kelas pada tema 3 subtema 1 kelas IV. Adapun dalam artikel ini lebih berfokus kepada efektivitas dari pemakaian model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran di kelas III pada muatan pelajaran PKn dengan materi keberagaman.

Berdasarkan pemaparan hal tersebut, tujuan penelitian ini ialah guna melihat hasil

belajar model *Teams Games Tournament* dalam materi keberagaman, dan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* terhadap materi keberagaman pada siswa kelas III MI.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan mampu memberi sumbangsih ke pendidikan yang ada di Indonesia dan memberikan sumber rujukan atau pedoman bagu seluruh guru di Indonesia terutama guru SD/MI untuk menyiapkan dan memilih model pembelajaran yang relevan dengan ciri khas kerakter siswa serta materi yang akan diajarkan, supaya siswa mudah menginterpretasikan materi yang didapat di kelas dan mampu berinteraksi secara aktif dalam proses pembelajarannya. Maka penelitian ini krusial untuk dijalankan supaya bisa mengetahui efektivitas dari penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* sebagai bentuk dari pengaplikasian dari berbagai macam model pembelajaran dan memberikan pemahaman bahwa pemilihan model pembelajaran itu penting untuk dilakukan oleh setiap guru.

Hipotesis pada penelitian ini ialah sebagai berikut.

H_0 : pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* tidak efektif diterapkan di kelas

H_1 : pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* efektif diterapkan di kelas

METODE

Pendekatan yang aplikasikan pada penelitian ini ialah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode yang diterapkan ialah *One Shot Case Study* yakni salah satu desain penelitian dari *pre-experimental design*. Pada kasus *one shot case study* hanya terdapat satu kelas yang mendapatkan perlakuan khusus tanpa adanya kelas kontrol, selanjutnya pada masing-masing pertemuan diadakannya penilaian untuk melihat perkembangan

siswa dalam proses belajar. Variabel independent pada penelitian ini yakni model pembelajaran *Teams Games Tournament* sedangkan variabel dependent ialah hasil belajar siswa kelas III untuk melihat apakah terdapat keefektifan ketika menggunakan model.

Tempat pada penelitian dilaksanakan di kelas III MI Muhammadiyah 2 Sumbersari Ciparay pada semester genap tahun ajaran 2022/2023 dengan objek sebanyak 15 siswa. Teknik sampling yang digunakan di penelitian ini ialah *nonprobability sampling*.

Teknik pengumpulan data terlebih dahulu melaksanakan proses pembelajaran di kelas dengan diberikan evaluasi pembelajaran berupa tes kognitif siswa yang bertujuan guna mengetahui pemahaman dan pengetahuan siswa atas materi keberagaman yang sudah diberikan oleh guru dengan pemanfaatan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Selanjutnya peneliti hanya memberikan satu kali perlakuan yang memperkirakan bahwa siswa sudah memiliki pengaruh atau keefektifan dalam penggunaan model pembelajaran kemudian memberikan *post-test* kepada siswa.

Lalu, teknik analisis data dilakukan berbentuk analisis deskriptif kuantitatif yang mana untuk digunakan dalam mengetahui distribusi frekuensi data seperti mean, standar deviasi, skor tertinggi, skor terendah dengan menggunakan *spss versi 25*, dan mengetahui hipotesis penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dipakai guna mendapat data penelitian dengan mengambil hasil belajar pada materi keberagaman PKn. Penerapannya memiliki dampak yang baik bagi beberapa siswa karena proses pembelajarannya menjadi aktif dan bersemangat dalam belajar. Berikut ini

merupakan deskripsi data dari hasil belajar siswa.

Tabel 1. Data Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Statistik Deskriptif	Nilai
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	25
Mean	67
Median	75
Modus	75
Std. Deviasi	22,809

Berdasar pada Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai tertinggi siswa memperoleh nilai sebesar 100 artinya mendapatkan nilai maksimal atau sangat bagus dan melebihi dari nilai KKM (65). Sedangkan nilai terendah yang diperoleh dalam kelas ialah sebesar 25. Namun, dalam nilai rerata seluruh hasil belajar siswa diperoleh nilai sebesar 67 artinya nilai rata-rata kelas III juga sudah memperoleh nilai di atas KKM. Penilaian hasil belajar siswa diperoleh melalui kemampuan siswa dalam menyelesaikan tes. Implementasi model *TGT* dapat berhasil menaikkan hasil belajar kognitif karena siswa dapat berpartisipasi aktif untuk mengikuti pembelajaran dan saling menerima argumen temannya sehingga kegiatan diskusi kelompok berjalan secara aktif [12]. Berikut ini ialah distribusi frekuensi dari hasil belajar yang diperoleh dari siswa kelas III melalui *test*.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	80 – 100	Sangat Tinggi	4	27%
2.	66 – 79	Tinggi	5	33%
3.	56 – 65	Cukup	2	13%
4.	40 – 55	Rendah	1	7%
5	30 – 39	Sangat Rendah	3	20%
Jumlah			15	100%

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas III MI Muhammadiyah 2 Sumbersari dengan nilai persentase terbesar yaitu 33% siswa berada

pada kategori tinggi, kemudian nilai terbesar kedua diperoleh dengan kategori sangat tinggi yaitu dengan besarnya persentase sebanyak 27% siswa. Selanjutnya dengan besarnya persentase yaitu 20% berada pada kategori yang sangat rendah, dan adapun persentase terkecil sebesar 7% siswa yang menduduki kategori rendah. Artinya, dari seluruh siswa memperoleh rata-rata hasil belajar materi keberagaman sebesar 67 melalui penerapan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* termasuk ke dalam kategori tinggi dan efektif digunakan karena rata-rata yang diperoleh lebih besar daripada ketika Penilaian Tengah Semester (PTS). Penggunaan model pembelajaran *TGT* di kelas dapat menunjang siswa untuk bisa memahami materi dengan cara bermain dengan bekerja sama antar temannya sehingga dapat menimbulkan adanya interaksi sosial dan dapat dengan mudah untuk mendiskusikan penguasaan konsepnya [13]. Oleh karena itu, model *TGT* dapat secara efektif untuk digunakan di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *one sample test* dengan menggunakan *software SPSS versi 25* didapatkan hasilnya sebagai berikut.

Tabel 1. One Sample Test

<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Mean Difference</i>
0,260	14	0,798	1,533

Berdasarkan Tabel 3 di atas dengan menggunakan uji-*t* satu sampel menunjukkan bahwa nilai signifikansinya ialah sebesar 0,798 dengan nilai *test value* yang digunakan pada *software SPSS Versi 25* ialah sebesar 65. Artinya bahwa nilai *sig.* = 0,798 > α = 0,05 atau dapat dikatakan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat efektif digunakan di kelas rendah karena rata-rata hasil belajar siswa di kelas III yang sebesar 67 telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM). Oleh karena itu, sebesar 73% siswa telah mencapai KKM yang sudah ditentukan.

Berdasarkan temuan studi menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif digunakan di kelas rendah sehingga 11 dari 15 siswa telah memperoleh nilai KKM (65) dan sebanyak empat siswa sudah sangat maksimal pada hasil belajar yaitu dengan mendapatkan nilai sebesar 100. Rata-rata nilai kelas III yang diperoleh ialah sebesar 67 (skala 0 – 100) yang mana sudah melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal di sekolahnya dan masuk pada kategori tinggi. Namun, sebanyak empat dari total keseluruhan siswa (15) belum mencapai nilai yang kriteria ketuntasan minimal belajar. Artinya hanya sebanyak 27% siswa yang belum mencapai, dan 73% sisanya telah mencapai ketuntasan belajar yang telah ditentukan oleh sekolah. Nilai persebaran atau standar deviasi yang diperoleh ialah 22,809 yang bermakna memiliki tingkat variasi yang berbeda. Sebanyak 73% siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dapat dikatakan sudah memahami materi keberagaman dengan baik dan model pembelajaran *TGT* baik digunakan di kelas.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat mendorong adanya stimulus kepada siswa untuk menjadi aktif dalam aktivitas pembelajaran di kelas secara berkelompok untuk memudahkan dalam memahami materi yang diajarkan secara bersama-sama dan mampu menumbuhkan motivasi siswa sehingga siswa tidak cepat merasa jenuh dalam proses pembelajaran [14]. Model pembelajaran *TGT* dapat menjadi faktor siswa untuk bisa fokus dan mampu bertukar pendapatnya melalui diskusi dengan temannya sehingga berdampak baik pada pembelajaran di kelas yang menjadikan siswa tidak mudah bosan menggunakan permainan [15].

Sedangkan sebanyak 27% siswa belum mencapai ketuntasan atau dapat dikatakan masuk pada kategori rendah karena siswa belum memahami pembelajaran dengan baik yang dapat dipengaruhi dari beberapa faktor seperti sebanyak dua siswa belum lancar membaca, sehingga menyulitkan ketika sedang mengisi soal yang diberikan oleh guru dan lainnya karena faktor kemampuan pemahaman serta konsentrasi yang berbeda dibanding dengan yang lainnya sehingga berpotensi pada perolehan hasil belajar siswa yang belum maksimal. Kesulitan siswa dalam membaca dapat dipengaruhi oleh faktor seperti orang tua yang tidak bisa mengajarkannya dengan baik, tidak memberikan dorongan motivasi yang kuat untuk melancarkan belajar membaca, dan orang tua tidak memberikan jadwal atau aturan untuk belajar di rumah sehingga siswa tidak memiliki semangat dalam diri dan malas untuk membaca [16]. Selain itu, siswa juga memiliki kemampuan dan konsentrasi berpikir yang berbeda tiap masing-masing siswa seperti ketika siswa sedang tidak dalam kondisi yang kurang sehat, kelelahan, dan merasa bising sehingga pemahaman siswa dalam mencerna materi pembelajaran menjadi berkurang [17].

Aplikasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat melatih kegiatan secara berkelompok dan dapat memecahkan masalah dengan baik dan siswa menjadi pusat serta guru hanya membimbing dan memberikan fasilitas untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami substansi pelajaran. Selain itu, penerapan model *TGT* yaitu belajar dengan menggunakan *games* secara berkelompok dari siswa yang heterogen seperti siswa memiliki nilai tertinggi atau lima besar di kelasnya menjadi ketua kelompok sehingga dapat membantu temannya untuk menjelaskan pembelajaran, sehingga melalui model *TGT* menjadikan siswa lebih mudah mengingat pembelajaran dan

menemukan solusinya secara berkelompok melalui diskusi dan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Hasil belajar siswa kelas III dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan model *Teams Games Tournament* karena adanya kerja sama kelompok yang baik dan siswa merasa senang akan permainan yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran dapat menyenangkan dan menjadi berkualitas [18]. Selain itu, implementasi model *TGT* dapat menumbuhkan siswa dalam aspek kognitif karena terbiasa dalam menyelesaikan permasalahan secara fakta dan konsep yang sedang dikaji sesuai dengan substansinya sekaligus pada aspek psikomotorik karena siswa mengalami pengalaman secara langsung dalam menyelesaikan tugasnya sehingga materi akan lebih mudah diingat [19].

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat menciptakan lingkungan kelas menjadi aktif karena pada antar kelompok bersaing untuk mendapatkan skor tertinggi untuk menjadi juara dalam permainan akademik. Oleh karena itu, setiap siswa dalam anggota kelompok akan saling membantu dan bertukar pendapat untuk memecahkan masalah yang telah diterima oleh siswa serta sehingga memberikan rangsangan pada anggota kelompok lainnya. Penerapan model *TGT* di kelas dapat memotivasi pada siswa agar lebih bersemangat dalam proses kegiatan belajar mengajar karena disuguhkan adanya permainan berupa turnamen antar kelompok sehingga memacu siswa agar bekerja sama dan saling menolong saat menjawab pertanyaan serta agar memperoleh penghargaan atau hadiah [20]. Pelaksanaan kegiatan proses belajar dan aktivitas transfer ilmu dapat diterima siswa dengan efektif serta mempunyai rasa senang dalam pembelajaran sehingga substansi pelajaran dapat dikuasai dengan baik oleh siswa yaitu dengan

diaplikasikannya *games* akademik di dalam kelas [21].

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn” memiliki kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan nilai rata-rata pembelajaran hingga 100% pada siklus kedua karena pembelajaran dianggap lebih menyenangkan bagi siswa, dapat melatih konsentrasi siswa pada kegiatan pembelajaran, mengembangkan sifat kerja sama antar tim, dan mampu mengajak siswa agar menciptakan pembelajaran yang bermakna sehingga dapat meningkatkan minat belajar PKn siswa kelas V tahun pelajaran 2015/2016 di SD No. 1 Darmasaba [22]. Memberikan permainan dalam proses pembelajaran di kelas dapat meningkatkan konsentrasi siswa pada materi yang sedang dipelajarinya dan siswa terbiasa menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan karena proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memicu siswa agar aktif dalam belajar sehingga mampu menguasai materi yang sedang diajarkan dengan baik [23]. Oleh karena itu, dengan model *TGT* siswa terbiasa untuk teliti dan tanggap dalam menyelesaikan masalah yang sudah diberikan oleh guru sehingga siswa mampu menemukan konsep yang terdapat dalam materi sehingga dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari [24].

Penelitian lainnya ialah yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 SD” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peningkatan yang signifikan antara siklus I (78,22) dengan siklus II (93,18) karena siswa dapat

menumbuhkan semangat belajarnya melalui permainan akademik berupa pertandingan sehingga memicu siswa untuk saling berkompetitif dalam menjawab soal yang diberikan sehingga masing-masing siswa dapat berperan aktif untuk mensukseskan kelompoknya sekaligus meningkatkan keterampilan kolaboratif pada masing-masing kelompok di SD Negeri Tingkir Lor 02 tahun pelajaran 2018/2019 [25]. Melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa dapat memecahkan masalah secara berkelompok dan adanya interaksi untuk saling bertukar pengetahuannya mengenai materi yang sedang diajarkannya, sehingga siswa mampu menumbuhkan sifat kolaboratif serta siswa mampu berperan aktif dan melatih konsentrasi [26]. Adanya penghargaan pada proses pembelajaran dapat menumbuhkan siswa untuk saling berkompetisi, sehingga antar anggota kelompok berkontribusi dalam memberikan wawasannya dan menyelesaikan soal yang diterima sehingga memiliki semangat yang tinggi [27].

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang diimplementasikan di kelas mendapatkan skor rata-rata kelas sebesar 67 dan telah mencapai ketuntasan belajar dan masuk pada kategori tinggi serta sebesar 73% siswa telah mencapai KKM (65). Oleh karena itu, menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* dapat efektif digunakan di kelas III karena menumbuhkan sifat kerja sama antar kelompok dan siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan proses transfer ilmu antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran di kelas menjadi menggembirakan dan menarik bagi siswa karena adanya *games* akademis yang bersifat turnamen antar kelompok, sehingga dapat memotivasi

siswa untuk bersaing untuk memenangkan kompetensi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. D. Widyaningrum dan N. Harjono, "Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 02, no. 02, pp. 57–60, 2019.
- [2] Depdiknas, "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." Depdiknas, Jakarta, 2003.
- [3] N. M. Merti, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris," *J. Educ. Action Res.*, vol. 4, no. 3, pp. 315–321, 2020.
- [4] S. Wilujeng, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT)," *J. Elem. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 45–53, 2013.
- [5] W. Astuti dan K. Firosalia, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 3, pp. 155–162, 2013.
- [6] R. A. Risnawati dan I. R. W. Atmojo, "Implementasi Model Discovery Learning pada Pembelajaran IPS Kelas V Materi Manusia dan Lingkungan," *SAP Susunan Artik. Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 140–147, 2023.
- [7] Suarjana, "Model Pembelajaran Teams Games Tournament," *Pendidik. Teknol. dan Komun.*, vol. 3, no. 1, 2000.
- [8] H. Nurbaety, "Model Pembelajaran Jigsaw Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Unsur-unsur Intrinsik Cerpen," *Dirasah*, vol. 4, no. 2, pp. 154–172, 2021.
- [9] U. Jamaludin, R. A. Pribadi, dan F. Mulyawati, "Karakteristik Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar (SD)," *Didakt. J. Ilm. PGSD FKIP Univ. Mandiri*, vol. 9, no. 2, pp. 4749, 2023.
- [10] S. A. Utami, Muliadi, dan M. Amin, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kotak Misteri untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV SDN 133 Lamakkasareng," *J. Pendidik. Dasar dan Sos. Hum.*, vol. 2, no. 2, pp. 279–288, 2022.
- [11] N. Saragih, M. T. Tobing, dan E. M. Sirait, "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Tema 3 Subtema 1 di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar," *KAMPUS Akad. Publ. J. Sains Student Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 25–35, 2023.
- [12] Z. Arrumaisha, Nurmiyati, Muzzazinah, dan S. Untari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) dengan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura," in *Proceeding Biology Education Conference*, 2018, vol. 15, pp. 146–152.
- [13] P. T. Lestari, E. Sudibyoy, dan E. V. Aulia, "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Pensa E-Jurnal Pendidik. Sains*, vol. 11, no. 1, pp. 16–21, 2023.
- [14] M. Erwanti dan Supriyono, "Penggunaan Model Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- Kelas III SDN Manukan Wetan I Surabaya,” *JPGSD J. Penelit. Guru Sekol. Dasar*, vol. 02, no. 02, pp. 1–11, 2014.
- [15] A. Toifur, “Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Kemampuan Siswa,” *JPTM*, vol. 11, no. 02, pp. 147–153, 2022.
- [16] N. W. P. Suartini, “Kesulitan Belajar pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar,” *J. Educ. Action Res.*, vol. 6, no. 1, pp. 141–145, 2022.
- [17] A. Yusuf, N. Wardo, dan D. Pertiwi, “Perbedaan Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa antara Kebisingan Lingkungan Sekolah SDN 03 Alai dan SD Pertiwi 3 Padang,” *J. Kesehat. Andalas*, vol. 6, no. 3, pp. 484–489, 2017.
- [18] R. Fauziah dan A. Subhananto, “Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas III SD Negeri 70 Kota Raja Banda Aceh,” *J. Tunas Bangsa*, vol. 3, no. 1, pp. 43–65, 2016.
- [19] U. Cahyaningsih, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD,” *J. Cakrawala Pendas*, vol. 3, no. 1, pp. 1–5, 2017.
- [20] R. E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Prakkik, Bandung: Translated by Yusron, Narulita. 2011*. Bandung: PT Penerbit Nusa Sinar Baru Algensindo, 2008.
- [21] D. W. Listyarini, A. R. As’ari, dan Furaidah, “Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 3, no. 5, pp. 538–543, 2018.
- [22] N. N. Sukasih, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn,” *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 3, pp. 224–229, 2018.
- [23] S. R. Dewi, Arifin, dan H. R. Fua, “Perbandingan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Tipe Jigsaw pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Wakorumbo Selatan Kabupaten Muna,” *J. Al-Ta’dib*, vol. 9, no. 2, pp. 1–21, 2016.
- [24] I. D. R. Palupi dan T. S. Rahayu, “Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation (GI) dan Teams Games Tournament (TGT) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematika,” *TSCJ Think. Ski. Creat. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 10–20, 2021.
- [25] O. Teladaningsih, Mawardi, dan I. Huliana, “Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 SD,” *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. IV, no. 1, pp. 17–30, 2019.
- [26] J. N. P. Rukmi, Sulton, dan A. Husna, “Efektivitas Model Pembelajaran Team Game Tournament Siswa Sekolah Menengah Atas pada Materi Sistem Koordinasi,” *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 456–464, 2020, doi: 10.17977/um038v3i42020p456.
- [27] D. K. Adiputra dan Y. Heryadi, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar,” *Holistika J. Ilm. PGSD*, vol. 5, no. 2, pp. 104–111, 2021.