



Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri Pudukpayung 01 Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Tahun Ajaran Gasal 2021/2022

Maria Ulfa

SD Negeri Pudukpayung 01, Jl. Perintis Kemerdekaan, No. 159A, Banyumanik, Semarang

Article Info

Article history:

Received : 18 Agustus 2022
Revised : 22 Oktober 2022
Accepted : 18 November 2022

Keywords:

Teams games tournament learning model; Student learning outcomes; Indonesian

ABSTRACT

Indonesian is one of the mandatory subjects which is expected to develop students' abilities, namely: (1) listening (listening skills); (b) speaking (speaking skills); (c) reading (reading skills); and (d) writing (writing skills). The aim of this research is to improve the learning outcomes of grade 1 students at SD Negeri Pudukpayung 01 Using the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model for the 2021/2022 Odd Academic Year. This research method is Classroom Action Research (PTK) with four stages in each cycle. The results of this research are an increase in learning outcomes in Indonesian language subjects for grade 1 students at SD N Pudukpayung 01 Odd School Year 2021/2022 using the TGT cooperative learning model. The increase from cycle I where 19 students completed the test with a percentage of 65.52% became 26 students with a percentage of 89.66% in cycle II.

(*) Corresponding Author: mariaulfarose@gmail.com

How to Cite: Ulfa, M. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri Pudukpayung 01 Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Tahun Ajaran Gasal 2021/2022. *Action Research Journal*, 2 (2): 42-48.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata Pelajaran wajib yang diharapkan dapat membentuk siswa dalam memiliki kemampuan yaitu: (1) mendengarkan (*listening skills*) yaitu "memahami wacana lisan berbentuk perintah, penjelasan, petunjuk, pesan, pengumuman, berita, deskripsi berbagai peristiwa; (b) berbicara (*speaking skills*) yaitu menggunakan wacana lisan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam kegiatan perkenalan, tegur sapa, percakapan sederhana, wawancara, percakapan telepon, diskusi, pidato, deskripsi peristiwa dan benda di sekitar, memberi petunjuk, deklamasi, cerita, pelaporan hasil pengamatan, pemahaman; (c) membaca (*reading skills*), yaitu menggunakan berbagai jenis membaca untuk memahami wacana berupa petunjuk, teks panjang; dan (d) menulis (*writing skills*), yaitu melakukan berbagai jenis kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk karangan sederhana, petunjuk, surat, pengumuman, dialog, formular, teks pidato, laporan, ringkasan (Linggasari dan Endi, 2022). Mata pelajaran bahasa Indonesia dapat mengembangkan kecakapan abad 21, di antaranya kecakapan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kecakapan berkomunikasi (*communication skills*), kerjasama dalam pembelajaran (*collaborative learning*) dan memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Mengingat begitu pentingnya mata Pelajaran Bahasa Indonesia tersebut, maka pembelajaran Bahasa Indonesia harus diajarkan sedini mungkin.

Namun, masalah timbul ketika selama ini pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar guru masih terfokus sebagai subjek dan memandang siswa sebagai objek pembelajaran. Guru masih terfokus menggunakan model pembelajaran konvensional. Kharismawan (2015) menyatakan model pembelajaran konvensional merupakan sebuah model pembelajaran yang di tandai dengan penyajian pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan konsep yang di pelajari, di lanjutkan dengan pemberian informasi oleh guru, tanya jawab, pemberian tugas oleh guru pelaksanaan tugas oleh siswa sampai pada akhirnya guru merasa bahwa apa yang telah diajarkan



siswa dapat mengerti. menurut Fitriyah dan Setianingsih (2014) pembelajaran konvensional/tradisional ini melibatkan siswa dengan buku ajar isi pembelajaran yang di pelajari berasal dari buku ajar, dan pembelajaran menjadi tanggungjawab pendidik kepada siswa.

Tabel 1. Sintak Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

No	Fase	Kegiatan
1.	Penyajian kelas (<i>Class Presentation</i>)	Materi dalam TGT pertama-tama di perkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. ini merupakan pembelajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi yang di pimpin oleh guru.
2.	Kelompok (<i>Teams</i>)	Kelompok di wakili oleh 4 atau 5 orang siswa yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggota agar dapat mengerjakan kuis dengan baik, setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya, yang paling sering terjadi itu melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.
3.	Permainan (<i>Games</i>)	<i>Games</i> terdiri atas pertanyaan relevan yang di rancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh saat presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. permainan tersebut dimainkan di atas meja dengan 5 orang siswa, yang masing-masing dilaksanakan dengan diskusi kelompok. kebanyakan permainan hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang di tulis pada lembar yang sama. seorang siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sesuai kelompok masing-masing. Sebuah aturan para penantang diperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.
4.	Kompetisi (<i>Tournament</i>)	<i>Tournament</i> biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit setelah guru memberikan presentasi di dalam kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. pertandingan pertama, guru menunjuk siswa ke dalam meja <i>tournament</i> . 3-5 siswa tertinggi presentasinya di kelompokkan pada meja I, 3-5 siswa peringkat selanjutnya pada meja II dan seterusnya. kompetisi yang memungkinkan siswa di semua tingkat pada hasil belajar memberi kontribusi pada skor kelompoknya secara maksimal jika mereka melakukan yang terbaik, setelah <i>tournament</i> yang pertama, siswa pindah meja tergantung pada hasil mereka dalam <i>tournament</i> terakhir ini. pemenang pertama dalam tiap meja di tempatkan ke meja berikutnya yang setingkat lebih tinggi (misalnya 5 ke 4) pemenang yang ke dua di tempatkan pada meja yang sama, dan yang kalah diturunkan ke meja di bawahnya dengan cara ini jika siswa salah di tempatkan pada mulanya, seterusnya akan terus diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

Untuk itulah perlu adanya inovasi pembelajaran yang harus digunakan untuk memperbaiki mutu Pendidikan melalui peningkatan hasil pembelajaran khususnya pada siswa kelas 1 SD Negeri Pudakpayung 01, kecamatan Banyumanik, Kota Semarang tahun ajaran Gasal 2021/2022. Salah satu yang dapat merubah paradigma guru terkait pembelajaran adalah penggunaan model pembelajaran inovatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu solusi yang sesuai dalam mengatasi permasalahan guru sebagai subjek pembelajaran. Suprijono (2014) berpendapat model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan permainan dan *reinforcement*. Saefuddin dan Ika (2014) menyatakan pembelajaran kooperatif merupakan model dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi



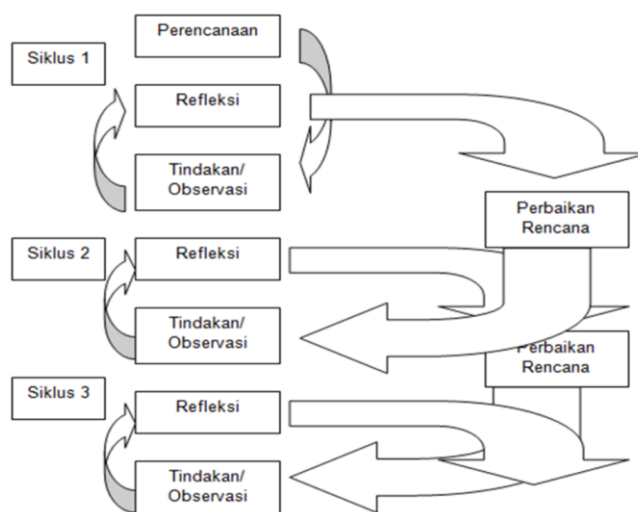
konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Slavin (2015) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Salah satu usaha untuk meningkatkan kemandirian siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif atau belajar secara berkelompok.

Salah satu model kooperatif yang efektif dipakai oleh para siswa kelas 1 SD adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Yuwono (2014) berpendapat model pembelajaran TGT adalah model yang memotivasi siswa untuk dapat saling bekerja sama atau saling membantu teman timnya, serta menumbuhkan kesadaran bahwa belajar itu penting, belajar itu bermakna, dan menyenangkan. Dalam model pembelajaran TGT, siswa di bentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Model pembelajaran TGT di gunakan turnamen akademik, di mana siswa berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. menurut Slavin (2015) menyatakan komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, game, turnamen, dan penghargaan kelompok. Sintaks model pembelajaran TGT menurut Aziz dan Raihanati (2019) dapat dideskripsikan pada Tabel 1.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti meneliti tentang “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD Negeri Pudukpayung 01 Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Tahun Ajaran Gasal 2021/2022”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD Negeri Pudukpayung 01 Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Tahun Ajaran Gasal 2021/2022.

METODE

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian PTK yang dipakai adalah model proses siklus (putaran/ spiral) yang mengacu pada model PTK Kemmis dan Mc. Taggart oleh Arikunto (2006). Tahapan dalam setiap siklus pada penelitian ini adalah: (1) perencanaan; (2) Tindakan; (3) observasi; (4) refleksi. Gambar 1 menunjukkan secara jelas terkait operasional alur dalam penelitian PTK.



Gambar 1. Tahapan PTK Menurut Arikunto (2006)

Dalam penelitian PTK ini, deskripsi 4 tahapan setiap siklus dapat dinyatakan secara detail sebagai berikut. Tahap perencanaan: peneliti melakukan analisis kurikulum dan analisis model pembelajaran TGT, menentukan indikator pembelajaran, membuat perangkat pembelajaran lengkap untuk proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT. Tahap Tindakan:



Fase 1. Penyajian kelas (*Class Presentation*): Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa, Guru menjelaskan tentang konsep materi, Guru Menyampaikan permasalahan kepada siswa, Menginstruksikan kepada tiap kelompok yang mencari & mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang dengan berpedoman pada buku pegangan, Fase 2. Belajar Kelompok: Selama siswa bekerja di dalam kelompok, guru memantau kinerja dari tiap-tiap kelompok dengan memperhatikan & mendorong semua siswa untuk terlibat diskusi serta membimbing kelompok yang mengalami kesulitan dengan cara memberikan pertanyaan arahan sehingga siswa tersebut berhasil memecahkan masalah, Guru memantau dengan cara berkeliling untuk menilai keaktifan, kerjasama & tanggung jawab siswa kelompok masing-masing. Fase 3. Games: Guru memberikan kesempatan kepada perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil penyelesaian masalah yang ada di kartu, Beberapa perwakilan tiap kelompok maju secara mandiri tanpa ditunjuk untuk mempresentasikan hasil kerja, Guru memberikan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah dipelajari, Siswa menjawab pertanyaan dari game tersebut secara mandiri. Fase 4. Turnament: Guru mengadakan turnamen akademik, diletakkan ke meja turnamen sesuai kemampuan yang setara, Siswa menempati meja turnamen. Fase 5. Penghargaan Kelompok: Guru bersama siswa memberikan apresiasi kepada tiap kelompok berupa penghargaan sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan, Guru memberikan tugas guna penguatan materi yang telah dipelajari, Memotivasi dengan kata mutiara. Tahap Observasi: mengamati situasi kegiatan pembelajaran, melihat kolaborasi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Tahap refleksi: mengukur kelemahan-kelemahan dari kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT, mencari hubungan kolaborasi yang masih perlu ditingkatkan oleh guru dan siswa, melihat hasil evaluasi dan merekomendasikan untuk melanjutkan ke siklus berikutnya atau tidak.

Penelitian ini dilaksanakan pada Siswa kelas Siswa Kelas 1 SD Negeri Pudukpayung 01 Menggunakan Model Pembelajaran TGT Tahun Ajaran Gasal 2021/2022. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SD yang berjumlah 29 siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini adalah diperolehnya hasil belajar para siswa menggunakan model pembelajaran TGT pada siklus I dan siklus II pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan diolah menggunakan metode statistika deskriptif. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil jika mencapai ketuntasan Minimal (KKM) yaitu minimal 70. Ketuntasan klasikal dikatakan berhasil jika minimal 85% dari jumlah seluruh siswa kelas telah mencapai KKM yaitu minimal 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

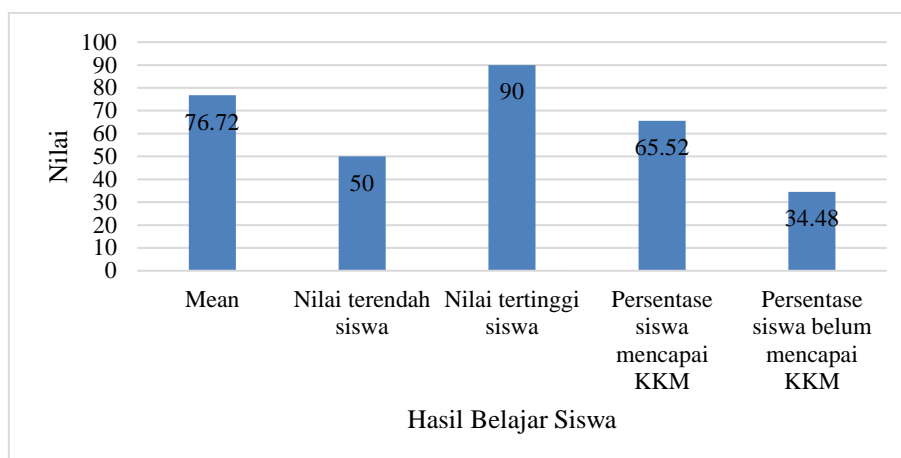
Tabel 2. Ringkasan Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siklus I

No	Keterangan	Nilai
1	Mean	76,72
2	Jumlah siswa mencapai KKM	19
3	Persentase siswa mencapai KKM	65,52%
4	Jumlah siswa belum mencapai KKM	10
5	Persentase siswa belum mencapai KKM	34,48%
6	Nilai terendah	50
7	Nilai tertinggi	90

Dari Tabel 2 dan Gambar 2, hasil analisis siklus I dapat dijelaskan bahwa mean yaitu 76,72, siswa yang mencapai KKM 19 siswa (65,52%), siswa yang belum mencapai KKM 10 siswa (34,48%), nilai terendah siswa 50, dan nilai tertinggi siswa 90. Berdasarkan indikator ketuntasan klasikal bahwa minimal 85% dari total siswa sebanyak 29 siswa harus mencapai KKM sebesar 70. Pada siklus I ini, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa (65,52%). Dari data



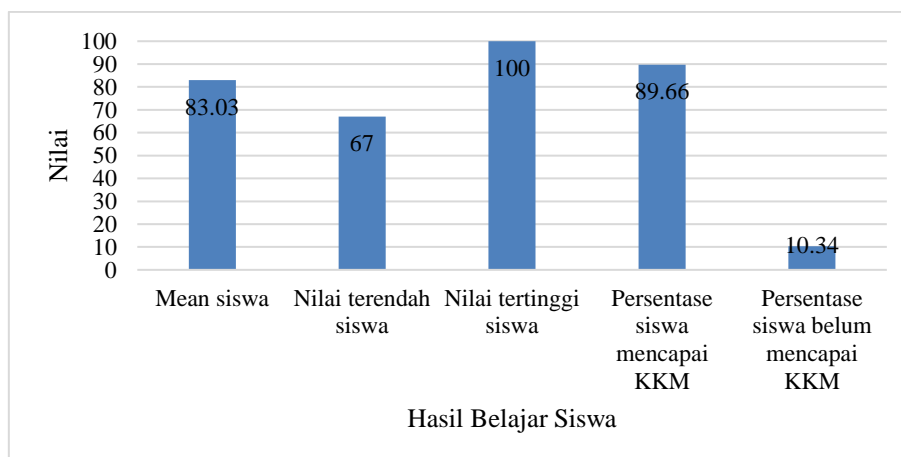
tersebut terlihat bahwa total siswa yang mencapai ketuntasan klasikal belum mencapai 85% sehingga harus dilanjutkan pada siklus II.



Gambar 2. Data hasil belajar mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SD siklus I

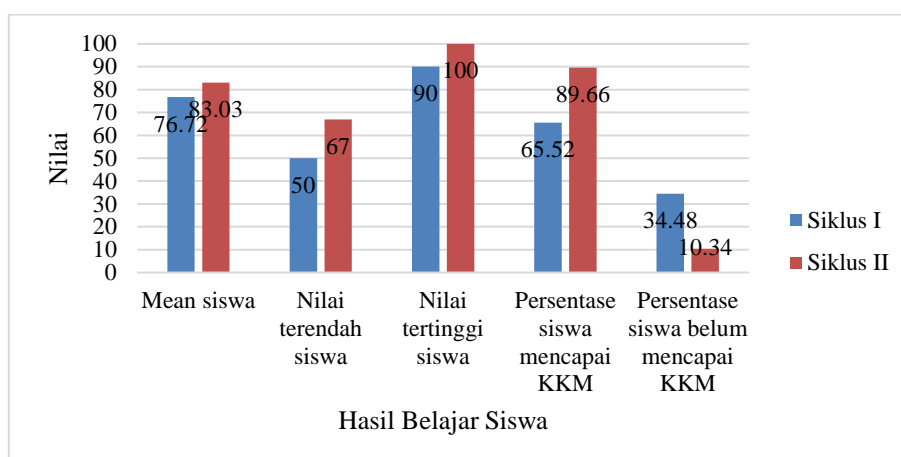
Tabel 3. Ringkasan Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siklus II

No	Keterangan	Nilai
1	Mean	83,03
2	Jumlah siswa mencapai KKM	26
3	Persentase siswa mencapai KKM	89,66%
4	Jumlah siswa belum mencapai KKM	3
5	Persentase siswa belum mencapai KKM	10,34%
6	Nilai terendah	67
7	Nilai tertinggi	100



Gambar 3. Data Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SD Siklus II

Dari Tabel 3 dan Gambar 3, hasil analisis siklus II dapat dijelaskan bahwa mean yaitu 83,03 siswa yang mencapai KKM 26 siswa (89,66%), siswa yang belum mencapai KKM 3 siswa (10,34%), nilai terendah siswa 67, dan nilai tertinggi siswa 100. Berdasarkan indikator ketuntasan klasikal bahwa minimal 85% dari total siswa sebanyak 29 siswa harus mencapai KKM sebesar 70. Pada siklus II ini, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa (89,66%). Dari data tersebut terlihat bahwa total siswa yang mencapai ketuntasan klasikal telah mencapai 85% sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus III. Secara jelas, dapat dilihat perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II yang disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Perbandingan Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I terlihat bahwa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa sebanyak 29 siswa kelas 1 SD, banyaknya siswa yang telah mencapai KKM hanya sebanyak 19 siswa dengan persentase 65,52% dan banyaknya siswa yang belum mencapai KKM mencapai 10 siswa dengan persentase 34,48%. Dalam FGD bersama observer, guru sejawat dan Kepala sekolah, penyebab dari KKM dari total seluruh siswa yang tercapai belum mencapai 85% dikarenakan Ketika proses pembelajaran, siswa masih melaksanakan kegiatan pembelajaran secara sendiri-sendiri. Para siswa masih enggan untuk bekerjasama meskipun sudah ada pembentukan kelompok. Sehingga diperlukan pelaksanaan siklus II. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM mencapai 26 siswa dengan persentase sebanyak 89,66% dan jumlah siswa yang belum tuntas hanya 3 siswa dengan persentase sebanyak 10,34%. Berdasarkan kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditentukan pada metode diatas, yaitu 85% dari seluruh jumlah siswa telah mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 70, maka penelitian Tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu lagi dilakukan siklus III.

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif TGT, kerjasama merupakan kunci dalam pembelajaran, siswa dituntut untuk dapat memberikan kontribusi dalam kelompok. Suprijono (2014) berpendapat model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model yang mudah di terapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan permainan dan *reinforcement*. Menurut Slavin (2015) menyatakan bahwa *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Salah satu usaha untuk meningkatkan kemandirian siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif atau belajar secara berkelompok. Model pembelajaran TGT menurut Yuwono (2014) adalah model yang memotivasi siswa untuk dapat saling bekerja sama atau saling membantu teman timnya, serta menumbuhkan kesadaran bahwa belajar itu penting, belajar itu bermakna, dan menyenangkan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian PTK melalui siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa Kelas 1 SD Negeri Pudukpayung 01 Menggunakan Model Pembelajaran TGT Tahun Ajaran Gasal 2021/2022. Peningkatan dari siklus I dengan siswa tuntas sebanyak 19 siswa dengan persentase sebesar 65,52% menjadi 25 siswa dengan persentase 89,66% pada siklus II. Adapun saran yang dapat diberikan peneliti kepada para pembaca adalah bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif seperti model TGT, sangat tepat dipakai dalam pembelajaran, mengingat



pembelajaran saat ini, difokuskan pada kebutuhan siswa dalam mengonstruksi pengetahuan yang terbentuk. Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan Kerjasama disertai dengan permainan agar hasil belajar siswa dapat meningkat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih diberikan kepada seluruh *stakeholder* terutama pihak yang sangat terkait dalam menyelesaikan penelitian ini di kelas 1 SD Negeri Pudakpaung 01.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, R., Susanti, D., & Raihanati, R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Penguasaan Konsep Hukum Hooke Kelas XI MIPA SMA Negeri 51 Jakarta. *VIII, SNF2019-PE-337-348*.
- Fitriyah N.R. & Setianingsih R. (2014). Penerapan model pembelajaran PBI (*problem based instruction*) dengan mempertimbangan teori beban kognitif pada materi garis singgung persekutuan dua lingkaran di kelas VIII-F SMP Negeri 1 Pasuruan. *Mathedunesa jurnal ilmiah pendidikan matematika*, 3 (2), 139-143.
- Kharismawan, Bhakti. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Course Review Horay Berpendekatan Problem Posing Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Linggasari, Egar dan Endi R. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup. *Literasi*. Vol. XIII, No. 1.
- S. Kemmis, R. Mctaggart, R. Nixon. (2014) *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Singapore: springer.
- Saefuddin, Asep dan Ika Berdiati. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yuwono Muhammad Ridlo, dkk. 2014. Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Strategi Peta Konsep pada Materi Segiempat Ditinjau dari Kemampuan Spasial Peserta Didik. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. 2 (9): 959-971.