

PENERAPAN MODEL TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA BENDA DI SEKITARKU SUBTEMA 1 PB 5 DI KELAS III SDN 105322 DESA MESJID T.P. 2022/2023

Irena Br Barus¹

¹Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan, Indonesia
irena.barus@gmail.com

Abstract: *The use in this study is the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model. This study aims to: Evaluate the learning outcomes of students who use the TGT Learning Model (Teams Games Tournament) on learning outcomes Theme Things Around Me Sub-theme 1 Pb 5 in Class III SDN 105322 Desa Masjid T.P. 2022/2023. This type of research is an experiment with the subject of all class III students at SDN 105322 Masjid Village. The object of research was carried out by all class III students at SDN 105322 Desa Masjid using the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model. The instrument used in this study was a learning outcomes test in the form of 10 questions with details of 5 multiple choice, 2 entries and 3 matchmaking. From the results of the research, the average pre-test score was 39.13% of students completed, after the action was taken in the class, it was obtained that the Post Test Cycle I score was 60.86% students completed, and the Post Test Cycle II score was 86.95% students completed. Based on the results of the analysis above, it can be interpreted that using the TGT (Teams Games Tournament) Learning Model improves student learning outcomes with the theme Things Around Me sub-theme I pb 5 in class III SDN 105322 Desa Masjid T.P. 2022/2023.*

Keywords: *Learning Outcomes, TGT, Learning model*

Abstrak: Penggunaan dalam penelitian ini adalah dengan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Penelitian ini bertujuan untuk : Mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) terhadap hasil belajar Tema Benda Di Sekitarku Subtema 1 Pb 5 Di Kelas III SDN 105322 Desa Masjid T.P. 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan subjek seluruh siswa kelas III SDN 105322 Desa Masjid. Objek penelitian dilakukan oleh seluruh siswa kelas III SDN 105322 Desa Masjid menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar dalam bentuk 10 soal dengan rincian 5 pilihan berganda, 2 isian dan 3 menjodohkan. Dari hasil penelitian nilai rata-rata pre test adalah 39,13% siswa tuntas, setelah dilakukan tindakan pada kelas tersebut diperoleh Nilai Post Test Siklus I adalah 60,86% siswa tuntas, dan Nilai Post Test Siklus II adalah 86,95% siswa tuntas. Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) meningkatkan hasil belajar siswa tema Benda di Sekitarku subtema I pb 5 di kelas III SDN 105322 Desa Masjid T.P. 2022/2023.

Kata Kunci: Hasil Belajar, TGT, Model pembelajaran

Pendahuluan

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Sudjana (1996) berpendapat belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada

individu yang belajar.

Perubahan sebagai hasil belajar dapat juga dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Dari hasil belajar siswa, guru dapat memahami sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan oleh guru. Dalam dunia pendidikan permasalahan yang sering dihadapi adalah rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Dari hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 105322 Desa Masjid, minat siswa dalam pembelajaran tematik masih rendah. Hal ini terlihat reaksi siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Kebanyakan siswa pasif dan kurang bersemangat dalam proses belajar mengajar berlangsung. Penggunaan metode ceramah yang dipergunakan oleh guru menyebabkan siswa mudah merasa jenuh dan cenderung bosan. Sehingga hasil belajar yang dicapai tidak optimal.

Melihat hal ini, peneliti berusaha mencari solusi agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dalam kondisi seperti ini guru sebagai sumber belajar memiliki kewajiban dalam menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Agar siswa lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar siswa seharusnya belajar dengan suasana nyaman tanpa tekanan ataupun paksaan. Dengan bimbingan serta bantuan dari guru, siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Dan siswa juga lebih termotivasi belajar, sehingga hasil belajar siswa lebih meningkat. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament(TGT) yang diharapkan akan menjawab permasalahan tersebut.

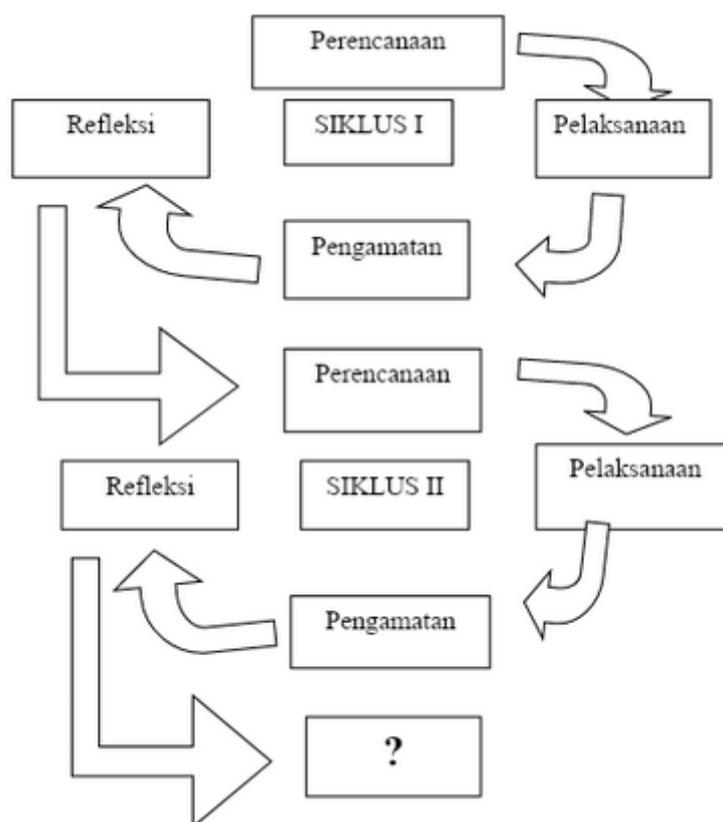
David De Vries dan Keath Edward (1995). TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, mereka berkompetisi dengan kelompok-kelompok yang memiliki kemampuan yang setara. Sehingga kompetisi dalam TGT teras lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pelajaran-pelajaran tradisional lain. Ini memperkuat alasan peneliti menggunakan model pembelajaran TGT ini. Adapun belajar mengajar yang dilakukan di SD Negeri 105322 Desa Masjid menggunakan pelaksanaan kegiatan belajar di sekolah disesuaikan dengan kurikulum pengajaran yang berlaku, seperti kurikulum 2013. Namun, masih banyak siswa yang mendapatkan hasil belajar yang rendah. Hal ini dilihat dari hasil ulangan harian siswa yang menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Hasil ulangan harian yang didapat siswa masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 65.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas III dengan jumlah 23 siswa. Terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Diketahui bahwa terdapat 14 siswa atau 60,86% belum tuntas mencapai KKM, sedangkan terdapat 9 siswa atau 39,13% yang mencapai KKM. Dengan demikian masih banyak siswa yang harus mengikuti ujian remedial untuk menambah nilai yang telah diperoleh. Dari latar belakang tersebut peneliti

merasa tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai Penerapan Model TGT(Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Benda Di Sekitarku Subtema 1 Pb 5 Di Kelas III SDN 105322 Desa Masjid T.P. 2022/2023.

Metode

Penelitian dilaksanakan di kelas Kelas III SDN 105322 Desa Masjid T.P. 2022/2023 pada semester ganjil. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan (Juli, Agustus, September) mulai dari kegiatan persiapan sampai pelaksanaan tindakan. Penelitian ini dilakukan dengan beberapa siklus, tiap siklus memiliki tahap-tahap seperti : Perencanaan ,Pelaksanaan, Pengamatan, dan Refleksi. Jika pada pelaksanaan siklus I hasil belajar tidak tuntas maka akan dilakukan siklus II sampai hasil belajar siswa tuntas. Jika siklus II tuntas maka penelitian ini akan berhenti pada siklus II.



Gambar 1. Skema tindakan kelas

Dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran tematik yang digunakan di sekolah yang peneliti teliti yaitu 65, dimana jika data :

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk Mata Pelajaran Tematik

Nilai	Kriteria Ketuntasan
≥ 65	Tuntas

≤ 65	Tidak Tuntas
------	--------------

Hasil dan Pembahasan

Tabel 2. Data Awal Hasil Belajar Tema Benda di Sekitarku Subtema 1 Pb 5

No	Nilai	KKM	Jumlah Siswa	Persentasi
1	Tuntas	≥ 65	9 orang	39,13%
2	Tidak Tuntas	≤ 65	14 orang	60,86%
Jumlah			23 orang	100%

Berdasarkan hasil data yang penulis dapatkan dilapangan dengan melakukan observasi dan wawancara, maka gambaran tentang penerapan model tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar belajar pada tema benda di sekitarku sbtema 1 Pb 5 dapat dideskripsikan sebagai berikut. Sebelum dilakukan kegiatan tindakan pembelajaran menggunakan model TGT, pada tema benda di sekitarku subtema I pb 5 lebih banyak dilakukan dengan menggunakan ceramah, tanya jawab sehingga siswa merasa jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung di kelas. Hal ini mengakibatkan nilai yang diperoleh pada kelas III belum memuaskan, dengan jumlah 23 siswa terdiri dari 13 siswa laki-Laki dan 10 siswa perempuan. Terdapat 14 siswa atau 60,86% belum mencapai KKM, sedangkan terdapat 9 siswa atau 39,13% yang telah mencapai KKM.

Siklus I

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Tema Benda di Sekitarku Subtema 1 Pb 5 Siklus I

No	Nilai	KKM	Jumlah Siswa	Persentasi
1	Tuntas	≥ 65	14 orang	60,86%
2	Tidak Tuntas	≤ 65	9 orang	39,13%
Jumlah			23 orang	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa tema Benda di Sekitarku Subtema 1 Pb 5 pada siklus I yang diperoleh hasil rata-rata 53.48, dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 70. Sedang hasil posttest diperoleh rata-rata 64.91, dengan nilai terendah 27 dan nilai tertinggi 87. Dari data ini dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, dari nilai survey dan posttest. Namun belum mencapai nilai ketuntasan belajar sebesar 65. Maka peneliti melakukan pertemuan kedua siklus II data skor siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Tema Benda di Sekitarku Subtema 1 Pb 5 Siklus II

No	Nilai	KKM	Jumlah Siswa	Persentasi
1	Tuntas	≥ 65	20 orang	87%
2	Tidak Tuntas	≤ 65	3 orang	13%

Jumlah	23 orang	100%
--------	----------	------

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa tema Benda di Sekitarku Subtema 1 Pb 5 pada siklus I yang diperoleh hasil rata-rata 64.91, dengan nilai terendah 27 dan nilai tertinggi 87. Sedangkan hasil posttest di peroleh dari siklus II rata-rata 83.30 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 100. Dari data ini dapat dikatakan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, dari nilai rata-rata siklus I dan posttest. Berdasarkan hasil diatas kegiatan siklus II ini, hasil yang di capai sudah baik yang ditandai dengan adanya nilai pada nilai posttest yang melebihi KKM, yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 65 dengan ketuntasan 87% oleh karena itu, peneliti cukup sampai siklus II.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap Penerapan Model TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Benda Di Sekitarku Subtema 1 Pb 5 Di Kelas III SDN 105322 Desa Masjid T.P. 2022/2023. Maka peneliti membuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan model TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Penggunaan model TGT menambah minat anak dalam pembelajaran
3. Siswa lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran tema benda di sekitarku subtema 1 Pb 5
4. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari 14 orang (60,86%), sedangkan yang tidak tuntas 9 orang (39,13%). Selanjutnya pada siklus ke dua dengan siswa 23 orang yang tuntas 20 orang (86,95%) sedangkan yang tidak tuntas 4 orang (13,04%).

Referensi

- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresip, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herman, H., Sherly, S., Silalahi, D. E., Sihombing, P. S. R., Julyanthry, J., Panjaitan, M. B., Purba, L., Simamora, R., and Sinurat, B. (2022). Empowering the Implementation of Self-Reliance Based Character Education at SMK Swasta Teladan Tanah Jawa. *Martabe: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5 (1), PP. 218-223. DOI: <http://dx.doi.org/10.31604/jpm.v5i1.218-223>
- Herman, H., Shara, A. M., Silalahi, T. F., Sherly, S., and Julyanthry, J. (2022). Teachers' Attitude towards Minimum Competency Assessment at Sultan Agung Senior High School in

- Pematangsiantar, Indonesia. *Journal of Curriculum and Teaching, Vol. 11, No. 2, PP. 01-14*. DOI: <https://doi.org/10.5430/jct.v11n2p1>
- Herman, dkk. (2022). *Inovasi Pendidikan*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi. ISBN : 978-623-99632-9-3
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hutahaean, D. T., Purba, C. N., and Herman. (2020). The Cooperative Principle Violation in Classroom Teaching Learning Process. *Wiralodra English Journal (WEJ), Vol 4 No 1 Maret 2020, PP. 82-96*. DOI: 10.31943/wej.v4i1.74
- Istarani. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Ivantara, E. P., Herman., and Manalu, D. B. (2020). The effect of using cooperative script on students' reading comprehension at grade eleveth of SMA Negeri 2 Pematangsiantar . *Acitya: Journal of Teaching & Education, Vol. 2 No. 2 2020, PP. 82-94*. DOI: 10.30650/ajte.v2i2.1361
- Jihad, A. dan Haris, A. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Nafisah, F. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 146/IX Desa Parit Kabupaten Muaro Jambi*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Pasaribu, S., Herman, Silalahi, D. E. (2019). The Speech Acts Between Teacher and Students in Teaching and Learning Process. *Multidisciplinary European Academic Journal, Issue Vol 1 No 1*
- Purwanto. (2012). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Ramadhani, A. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X SMK Swasta Ira Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017*. Medan: UMSU Medan.
- Romanda, A. (2016). *Penerapan Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI AL-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017*. UIN Raden Intan Lampung.
- Silitonga, N. M. S., Herman, H., Sherly, S., Julyanthry, J., Tannuary, A., Sinurat, B., Simangunsong, R., and Sitanggang, A. (2022). Improving the Numeration and Literature Capabilities of Class III Students in Simarhomba 177041 Elementary Schools through The Campus Teaching Program. *Abdi Dosen: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, [S.l.], v. 6, n. 3, p. 777-782*. DOI: [10.32832/abdidos.v6i3.1334](https://doi.org/10.32832/abdidos.v6i3.1334)
- Sinaga, H., Herman., and Pasaribu, E. (2020). The Effect of Anagram Game on Students' Vocabulary Achievement at Grade Eight of SMP Negeri 8 Pematangsiantar. *Journal of English Educational Study, Volume 3 Issue 1 May 2020, Page 51-60*. DOI: [10.31932/jees.v3i1.655](https://doi.org/10.31932/jees.v3i1.655)