Seminar Akademik

Prosiding Seminar Akademik Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka
Vol 1, No 2

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)

Adita Septya Hardika[1)], Dwi Lestari Wilujeng[2)]
[1]Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan, Universitas Terbuka
email: aditaseptya005@gmail.com
[2] Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan, Universitas Terbuka
email: dwi193157@gmail.com

Abstract

Indonesian language learning that occurs in class VII SMP at this time still uses the old method which assumes that the teacher is a source of learning and tends to be monotonous so that what the teacher does is less creative and innovative, many students experience difficulties in working on questions Indonesian language questions so that the results of learning Indonesian are not optimal. To improve learning that occurs in the classroom is to take action "Application of learning models". One of the learning models that can be applied is the Cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type. Improvement of learning is carried out in 2 cycles which are carried out only by simulation.It is hoped that after carrying out learning improvement simulations, it can be applied to real learning at school after this improvement simulation shows changes in a better direction.

Keywords : *Indonesian Language, TGT, Learning Model*

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang terjadi di kelas VII SMP pada saat ini masih menggunakan metode yang lama yang menganggap bahwa guru adalah sumber belajar dan cenderung monoton sehingga yang dilakukan guru kurang kreatif dan inovatif, banyaknya siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal Bahasa Indonesia sehingga berakibat hasil belajar Bahasa Indonesia tidak maksimal. Untuk memperbaiki pembelajaran yang terjadi di kelas adalah dengan mengambil tindakan "Penerapan model pembelajaran". Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran Cooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus yang dilakukan hanya secara simulasi. Diharapkan setelah dilakukan simulasi perbaikan pembelajaran, dapat diterapkan pada pembelajaran nyata disekolah setelah simulasi perbaikan ini menunjukkan perubahan ke arah yang lebih.baik.

Kata Kunci : *Bahasa Indonesia, TGT, Model Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan guru di tingkat sekolah menengah di harapkan mampu meningkatkan kemampuan profesional guru sekolah menengah. Hal ini sangat penting untuk mengikat profesi guru sekolah menengah yang merupakan suatu perkerjaan yang tidak mudah di lakukan. Mengajar bukanlah sekedar kegiatan rutin dan mekanis. Dalam mengajar terkandung kemampuan menganalisis kemampuan siswa, mengambil keputusan apa yang harus di lakukan, merancang pembelajaran yang efektif dan efisien, Mengaktifkan siswa melalui motivasi ekstrinsik dan intrinsik, mengevaluasi hasil belajar, serta merevisi pembelajaran yang telah dirancang untuk pelajaran berikutnya agar lebih efektif dandapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Undang-Undang Republik Indonesia, 2003) (Mahsup & Anwar, 2020). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UURI, 2003) (Adriyanto, Dewi Pramita, Abdillah, Syaharuddin, Mahsup, 2019). Pendidikan diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilainilai di dalam masyarakat dan kebudayaan dalam perkembangannya (Puspita, Slameto, & ..., 2018) (Muhardini et al., 2020) (Eka Fitriani, 2018). Pendidkan merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, banyak hal yang diperoleh dari pendidikan, baik tentang keterampilan, kepribadian, nilai bersikap, pengetahuan dan lain sebagainya (Mandailina & Mahsup, 2018)(Mahsup, Ibrahim, Muhardini, Nurjannah, & Fitriani, 2020). Pemerintah telah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan (Mahsup, Abdillah, 2018) (Eka Fitriani, 2018). Usaha yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan tidak terlepas dari program pendidikan yang sangat penting dan mendasar bagi kemajuan bangsa Indonesia (Habib Ratu Putra Negara, Syaharuddin Syaharuddin, Kiki Riska Ayu Kurniawati, 2019) (Mahsup, 2011). Usaha yang dilakukan pemerintah diantaranya usaha untuk meningkatkan suasana belajar yang lebih kondusif (Mahsup & Anwar, 2020)(Nurfiati, Vera Mandailina, Mahsup, Syaharuddin, 2020)Bukan itu saja, pemerintah juga melakukan berbagai inovasi dalam penerapan model pembelajaran. Kedua usaha tersebut dimaksudkan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya (Arta Diantoro, Mahsup, & Pramita, 2019)(Mahsup & Anwar, 2020).

Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan dengan menggerakan seluruh komponen dalam pendidikan (Aribawati, Kristin, & ..., 2018) (Mahsup, 2011). Salah satu aspek yang harus ditingkatkan yaitu proses belajar mengajar (Setyowati, Kristin, & Anugraheni, 2018) (Rahmatin, Pramita, Sirajuddin, & Mahsup, 2019) (Mahsup & Anwar, 2020). Dalam proses pembelajaran seharusnya siswa dilibatkan secara langsung didalam pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan, daya berpikir dan kemampuannya (Murtiah, 2018) (Mahsup & Anwar, 2020).

Penggunaan model dan metode pembelajaran yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efesiensi

pembelajaran (Setyowati et al., 2018) (Puspita et al., 2018) (Mahsup & Anwar, 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *cooperatif tipe teams games tournament*. Shoimin (2014:203) menyatakan TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Adapun kelebihan model tipe teams games tournament yaitu (1) pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) pembelajaran menjadi lebih jelas dan bermakna, sehingga dapat dipahami oleh peserta didik; (3) metode megajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal atau ceramah melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemonstrasikan (Sulfemi, 2018). Dalam pengimplementasian model pembelajaran tames games tournament (TGT) ini menggunakan istilah tournament akademik, yaitu menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain untuk mengumpulkan skor terbanyak (Sulfemi, 2018) (Mahsup & Anwar, 2020).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode untuk mencari tahu apa yang terbaik yang dibutuhkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan pembelajaran siswa. Dalam prosesnya PTK merupakan sarana penelitian yang sangat baik bagi para guru dalam mengembangan potensinya dalam pengajaran yang baik secara umum tentang isi, tingkat, keterampilan siswa dan gaya belajar, keterampilan guru dan pengajaran untuk memaksimalkan pembelajaran siswa (Saad & BouJaoude, 2012). Masalah dan strategis dalam PTK, menjadi bentuk tantangan yang riil dan problematic dalam membangun kolaborasi (*collaborative action reseach*) agar ada kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kompetensinya dalam mengajar dan merencanakan pembelajaran yang baik bagi siswa (Ekawarna, Salam & Anra, 2021). “Dalam prosesnya, saat guru melaksanakan proses pembelajaran, guru menetapkan satu atau beberapa konsep yang agak umum dan samar-samar yang diperlukan untuk memberikan orientasi pada rencana pembelajarannya. Awalnya, maknanya akan ditentukan oleh eksposisi daripada definisi. Namun, seiring berjalannya penelitian tindakan kelas, diyakini makna konsep akan disempurnakan agar lebih relevan dengan tujuan pembelajaran (Blaikie, 2000).

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan masing- masing dua kali pertemuan. Tindakan yang dimaksud dalam peneltian ini adalah proses penerapan model pembelajaran *Cooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VII SMP dengan materi Pembelajaran Puisi rakyat. Proses pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini melalui beberapa tahap yaitu :

1. Skenario Pembelajaran Per Siklus
   Dibagi menjadi dua siklus, yaitu :
a. Skenario Pembelajaran Siklus I

b. Skenario Pembelajaran Siklus II
2. Pelaksanaan Simulasi Perbaikan Pembelajaran
   Dibagi menjadi satu siklus, yaitu :
a. Simulasi Perbaikan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (games). Menurut Ngalimun (2014) Sintaks dari TGT adalah sebagai berikut :

1. Membuat kelompok siswa heterogen sebanyak 4 orang
   kemudian diberikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.
2. Disiapkan meja turnamen secukupnya, missal 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang berkemampuan setara. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok.
3. Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu. Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) *superior, very good, good, medium*.
4. Mumping, pada turnamen berikutnya, dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi,siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.
5. Setelah selesai, dihitung skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, diberikan penghargaan kelompok dan individual.

Proses pelaksanaan tindakan dalam peneltian ini melalui beberapa tahap yaitu :

1. Pra Siklus
   Penelitian pra siklus dilakukan sebagai dasar untuk mengetahui aktivitas belajar siswa sebelum diterapkannya tindakan. Dalam tindakan pra siklus ini pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu belum menggunakan model *Cooperatif tipe Teams Games Tournament*. Selain itu dalam pra siklus dilaksanakan penilaian atau tes awal. Hasil tes digunakan untuk dimanfaatkan dalam perencanaan tindakan selanjutnya.
2. Skenario Pembelajaran Per Siklus
   a. Skenario Pembelajaran Siklus I
   Perbaikan pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yang dilaksanakan pada, Selasa 16 Mei 2023 dan Jum'at, 19 Mei 2023. Sebelum dilakukannya perbaikan pembelajaran, guru merencanakan kegiatan perbaikan pembelajaran dengan menyusun RPPsebagai

pedoman perbaikan pembelajaran, menyiapkan materi serta media pembelajaran dan menyiapkan lembar observasi. Di dalam kelas guru menjelaskan mengenai langkah-langkah model pembelajaran *Cooperatif Tipe Teams games Tournaments* (TGT) setelah itu menerapkannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia padamateriPembelajaran Puisi Rakyat.

b. Skenario Pembelajaran Siklus II

Pembelajaran pada siklus 2 dilakukan sebanyak dua kali, pertemuan yang dilaksanakan pada Rabu, 22 Mei2023 dan Kamis, 25 Mei 2023. Skenario pembelajaran pada siklus 2 ini mengacu pada perencanaan siklus I yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut, guru merencanakan kegiatan perbaikan pembelajaran yang lebih baikdari perbaikan pada siklus I dengan menyusun RPP sebagaipedoman perbaikan pembelajaran, menyiapkan materi dan edia pembelajaran, emnyiapkan lembar observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Pembelajaran Puisi Rakyat.

3. Pelaksanaan Simulasi Pembelajaran

a. Simulasi Perbaikan pembelajaran Siklus I Pertemuan I

Simulasi perbaikan pembelajaran siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Mei 2023 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Puisi Rakyat pada siswa kelas VII SMP. Proses perbaikan pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan selama (± 15 menit)yaitu sebagai berikut :
Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untul mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya.
Kegiatan inti (50 menit), menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan dan manfaat) dengan mempelajari materi : menyimpulkan ciri umum puisi rakyat (pantun, syair, dan gurindam) pada teks yang dibaca/didengar. Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari,kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akanditempuh. Peserta didik diberi motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskannya kembali. Mereka diberi tayangan dan bahan bacaan terkait materi Menyimpulkan ciri umum puisi rakyat (pantun, syair, dan gurindam) pada teks yang dibaca/didengar. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami, dimulai dari pertanyaan factual sampai kepertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi menyimpulkan ciri umum puisi rakyat (pantun, syair, dan gurindam) pada teks yang dibaca/didengar. Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang,

dan bertukar informasi mengenai menyimpulkan ciri umum puisi rakyat (pantun, syair, dan gurindam) pada teks yang dibaca/didengar. Peserta didikmempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu secara klasikal, mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan kemudian ditanggapi kembali oleh kelompok atau individu yang mempresentasikan.

Kegiatan Penutup (15 Menit) Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari terkait Menyimpulkan ciri umum puisi rakyat (pantun, syair, dan gurindam) pada teks yang dibaca/didengar. Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan Kembali hal-hal yang belum dipahami. Peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalamkegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. Guru membuat rangkuman/simpulan pelajaran tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.

Setelah dilaksanakan pra siklus, siklus I, dan siklus II, menghasilkan presentasi sebagai berikut

(Tabel Hasil Prestasi)

Ketuntasan	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Tuntas	6	34%	15	83%	18	100%
Tidak Tuntas	12	66%	3	17%	0	0%
Jumlah	18	100%	18	100%	18	100%
Rata-rata	71,9		80,1		83,1	

(Tabel Aktivitas Belajar)

Siklus	F	%
Pra Siklus	4	22 %
Siklus I	8	44%
Siklus II	17	94%

Sesuai dengan tabel hasil prestasi dan aktivitas belajar, peningkatan signifikas dialami oleh para siswa, bisa dilihat dari pras siklus yang masih memiliki hasil tidak tuntas cukup banyak, kemudia dilanjutkan pada siklus yang tuntas cukup banyak yaitu 15 siswa dari jumlah keseluruhan 18. Dan yang terakhir pada siklus II dimana semua siswa sudah mengalami uji ketuntasan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil simulasi perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperatif tipe Teams Games Tournament* (TGT) pada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Puisi Rakyat yang dilakukan dalam

2 siklus adalah sebagai berikut: 1. Ditemukannya beberapa kelemahan pada siklus 1 yaitu peneliti masih canggung dalam penerapan model pembelajaran *Cooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)* sehingga proses simulasi perbaikan pembelajaran pada siklus 1 belum dilakukan secara maksimal, namun dalam segi pembuatan media pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang diajarkan walaupun belum terlalu maksimal. 2. Sebelum dilakukan proses simulasi perbaikan pembelajaran pada siklus 2, peneliti terlebih dahulu kembali mengkaji mengenai langkah-langkah model pembelajaran Cooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), sehingga proses simulasi perbaikan pada siklus II berjalan secara maksimal, dan media pembelajaran pada siklus II dibuat lebih menarik. Dari hasil simulasi perbaikan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada simulasi perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperatif tipe Teams Games*

Tournament (TGT) pada pembelajaran bahasa Indonesia materi Puisi Rakyat berjalan dengan maksimal dan baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pertama-pertama penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Terbuka selaku lembaga dimana penulis menimba ilmu. Selanjutnya penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Rina Ari Rohmah, M.Pd selaku tutor mata kuliah berbicara yang telah membimbing dan mendampingi penulis dalam mengikuti kegiatan tutorial online dan menyusun tugas artikel ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan artikel ini. Penulis menyadari dalam penulisan artikel ini masih terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan artikel ini. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih dan semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

REFERENSI

Adriyanto, Dewi Pramita, Abdillah, Syaharuddin, Mahsup, E. F. (2019). Peningkatan Kompetensi Strategis Siswa Melalui Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*

Febriana, S. G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran,*

Shoimin, A. 2017. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruz Media.

Sulfemi, W. B. 2018. Penggunaan Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*

Suparman, Tarpan, M.Pd. 2020. Kurikulum dan Pembelajaran. Purwodadi: CV. Sarnu Untung.

Sutikno, Sobry. 2021. Strategi Pembelajaran. Indramayu: CV Adanu Abimata.

Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika.*

Syafruddin, M. A., & Herman, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Group Tournament) terhadap Kecerdasan Emosi Siswa MAN 2 Makassar. Jendela Olahraga.

TIM PKP PGSM. 2016, Pemantapan Kemampuan Profesional PKP PGSM. Universitas Terbuka Jakarta.

Ulfia, T., & Irwandani, I. (2019). Model Pembelajaran Kooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya terhadap Pemahaman Konsep. Indonesian *Journal of Science and Mathematics Education,*

Wardani, I.G.A.K. 2021. Penelitian Tindakan Kelas. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Yunita, N. K. D., & Tristiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana terhadap Hasil Belajar.

Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia.