



Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN Sidomulyo Kec. Semen

Moh. Izzudin Arrozi

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Reo Prasetyo Herpandika

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Rina Agus Pambudi

Guru PJOK, SDN Sidomulyo Kec. Semen, Indonesia

¹mohizzudinarrozi23@gmail.com , ²reoprasetyo@unpkediri.ac.id ³rinaagus.pambudi@gmail.com

Korespondensi penulis : afriantyuvy@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the improvement of student learning outcomes by using the cooperative learning model teams games tournament in the subject of PJOK. The research method used is classroom action research (CAR). The subjects of this study were grade 1 elementary school students. The subjects consisted of one class consisting of 22 students. The results of the study showed that student learning outcomes increased in each cycle. The average value of students increased in the pre-cycle stage, getting an average score of 72, in cycle 1 80, and in cycle 2 83. Similarly, the percentage of completeness also increased, namely in the pre-cycle 45%, in cycle 1 getting 77%, and in cycle 2 getting 86%. The application of this cooperative learning model can also increase student learning activities. Student learning activities are directed according to the learning model used so that the learning process can take place properly. Based on the results of the study, the application of this TGT cooperative learning model can improve student learning outcomes and the percentage of student completeness in the subject of PJOK.*

Keywords: *learning model, teams games, learning outcomes*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* pada mata pelajaran PJOK. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD. Subjek terdiri atas satu kelas yang berjumlah 22 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan pada tahap pra siklus mendapatkan nilai rata-rata 72, pada siklus 1 80, dan pada siklus 2 83. Sama halnya dengan prosentase ketuntasan juga mengalami peningkatan yaitu pada pra siklus 45%, pada siklus 1 memperoleh 77%, dan pada siklus 2 memperoleh 86%. Penerapan model pembelajaran kooperatif ini pun dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar siswa diarahkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran kooperatif TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan prosentase ketuntasan siswa pada mata pelajaran PJOK.

Kata Kunci: model pembelajaran, *teams games*, hasil belajar

PENDAHULUAN

Inovasi merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan dalam sebuah pembelajaran di masa sekarang, tentunya dengan berkembangnya modernisasi yang semakin pesat ini sangat mempengaruhi karakter peserta didik pada generasi sekarang. Dalam hal ini turut

menjadi perhatian bagi guru untuk lebih berkreasi dalam memberikan pembelajaran yang menarik, maka juga perlu adanya pengembangan dalam desain inovasi pembelajaran.

Menurut Dick and Carey mendefinisikan desain pembelajaran mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Dick et al., 2001). Sifat-sifat desain pembelajaran merupakan hal yang mendasar dalam desain itu sendiri, karena dari sifat-sifat tersebut dapat diketahui apa kelebihan dan kekurangan suatu desain pembelajaran (Mudlofir, 1967). Adapun sifat-sifat desain pembelajaran adalah berorientasi pada peserta didik dan alur berpikir sistemik.

Mutu pendidikan yang baik tentunya harus didukung oleh faktor intern maupun ekstern. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran yang baik tentunya harus dipersiapkan dengan matang sebelum dilakukannya proses pembelajaran. Untuk itu guru perlu menyiapkan desain pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bermakna sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirancang akan tercapai (Oktapiani & Hamdu, 2020).

Dari hasil observasi yang sudah dilaksanakan beberapa permasalahan dalam pembelajaran PJOK yang sudah berjalan, dimana hal tersebut menjadi sebuah pembiasaan yang berdampak kurang baik terhadap peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah hal itu terlihat dari proses pembelajaran yang berlangsung dimana peserta didik diminta untuk mendengarkan guru berbicara dan menyalin materi dalam buku paket ke dalam buku tulis mereka dan setelah itu peserta didik diajak ke luar kelas untuk melaksanakan aktifitas olahraga melakukan pemanasan kemudian dibebaskan untuk memilih olahraga yang disukai peserta didik. Dengan seperti itu tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai, minat belajar, motivasi belajar peserta didik sangat kurang dan rendah dikarenakan metode pembelajaran yang diberikan monoton serta kurang berkesan bagi peserta didik.

Dari permasalahan tersebut inovasi pembelajaran yang akan saya kembangkan adalah pembelajaran materi PJOK menggunakan model permainan dimana hal ini bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dengan tetap aktif bergerak tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran materi yang ingin disampaikan serta

pada akhirnya untuk mendapatkan hasil belajar secara maksimal dan sesuai capaian pembelajaran. Untuk spesifikasi penerapannya permainan dengan menggunakan model permainan *team game tournament* dimana peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk berlomba menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan materi yang telah disampaikan.

Untuk mengimplementasikan inovasi pembelajaran yang saya rancang tersebut, ada beberapa hal yang harus disusun dan dipersiapkan terlebih dahulu. Hal ini agar memudahkan dalam pelaksanaan pembelajaran dan juga pembelajaran berjalan lancar serta maksimal. Maka dari itu akan di jelaskan langkah-langkah penciptaan inovasi pembelajaran sebagai berikut :

a. Menyusun Perangkat Pembelajaran

Menyiapkan modul ajar dengan model pembelajaran permainan *team game tournament* dengan materi tertentu.

b. Menyiapkan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana belajar yang digunakan diantaranya ruang kelas, halaman sekolah, LCD proyektor, ATK, lembar kerja peserta didik, dan cone atau marker.

c. Sosialisasi Inovasi

Sebelum melakukan inovasi tersebut di awal pembelajaran guru menyampaikan kepada peserta didik bahwa pembelajaran PJOK yang akan dilaksanakan berupa pembelajaran dengan permainan, hal ini untuk memberikan pemantik dan rasa penasaran peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan sehingga membuat minat belajar meningkat.

d. Penerapan Inovasi

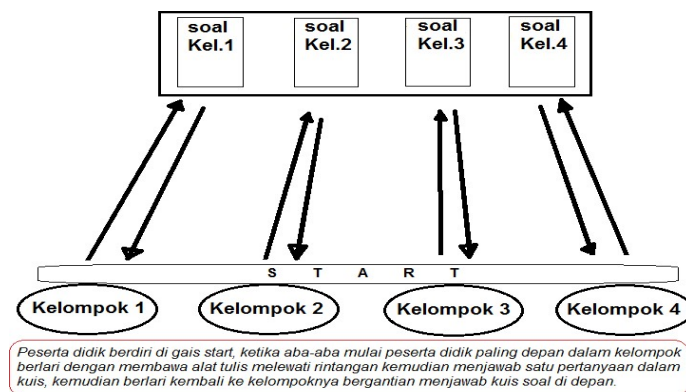
Setelah pemaparan materi selesai peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian peserta didik diarahkan untuk melakukan sebuah game atau permainan yang bersifat turnamen. Dalam permainan tersebut guru menyampaikan aturan permainan yang kemudian disepakati oleh seluruh kelompok. Setiap kelompok atau tim berusaha menjawab sebanyak-banyaknya pertanyaan yang ada pada lembar kerja kelompok. Kelompok yang berhasil menjawab pertanyaan paling banyak dinyatakan sebagai pemenangnya.

e. Refleksi Inovasi

Kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan tersebut akan dibahas serta didiskusikan bersama dengan peserta didik untuk mengetahui sejauh mana pemahaman materi yang sudah disampaikan dalam pembelajaran hari ini.

f. Evaluasi Inovasi

Dalam evaluasi ini peserta didik ditugaskan untuk mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang tujuannya untuk mengetahui keberhasilan capaian tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Kerangka Permainan *Team Game Tournament*

Modul ajar yang disusun digunakan dalam inovasi pembelajaran menggunakan permainan yang telah dimodifikasi menyesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran yang akan dilaksanakan. Setelah peserta didik diberikan materi didalam kelas, peserta didik diajak ke luar kelas untuk melakukan permainan TGT (*Teams Games Tournament*) dengan materi yang telah disampaikan. Langkah-langkah permainan sebagai berikut :

- Peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok
- Masing-masing kelompok diberikan selembar kertas berisikan kuis yang harus dikerjakan oleh semua anggota kelompok dengan cara estafet dalam waktu 5 menit.
- Peserta didik berdiri di garis start, ketika aba-aba mulai peserta didik paling depan sambil membawa alat tulis berlari melewati rintangan kemudian menjawab satu pertanyaan dalam kuis, kemudian berlari kembali ke kelompoknya bergantian menjawab kuis.
- Kelompok pemenang ialah yang paling banyak menjawab kuis dengan benar.

Setelah melakukan perencanaan dan pembuatan inovasi pembelajaran PJOK maka

saya mengimplementasikan modul ajar tersebut pada pembelajaran. Inovasi pembelajaran dengan menggunakan permainan ini dalam penerapannya digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar peserta didik, dimana nanti juga akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Pada penelitian ini model PTK yang akan digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart. Model PTK yang digunakan terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sidomulyo Kec. Semen, dengan menggunakan subjek siswa kelas 1 yang berjumlah 22 siswa.

Penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2. Pada pelaksanaan pra siklus peneliti menggunakan teknik observasi terbuka, dimana peneliti hanya melakukan pengamatan lapangan tentang proses belajar siswa yang telah berlangsung di kelas. Kemudian siswa diberikan treatment berupa model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus 1 dan siklus 2.

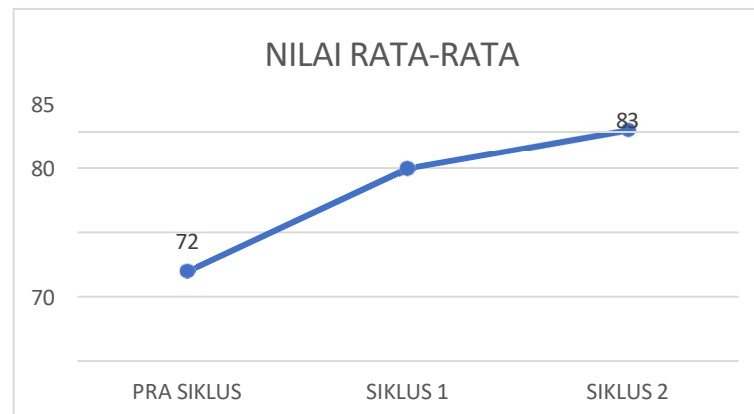
HASIL PENELITIAN

Hasil belajar siswa didapat dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Siswa dapat dinyatakan Tuntas apabila minimal nilai yang diperoleh adalah 75. Nilai dibawah 75 dianggap Tidak Tuntas. Jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Jumlah Ketuntasan Siswa Masing-Masing Siklus

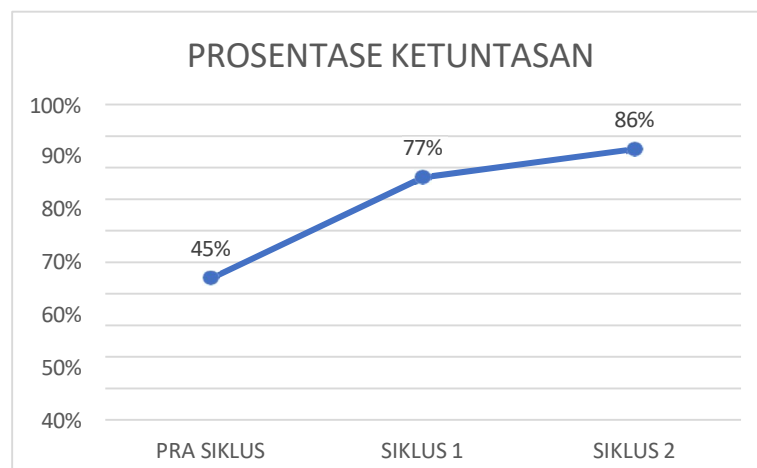
<u>Pra Siklus</u>		<u>Siklus 1</u>	<u>Siklus 2</u>
Tuntas	10	17	19
Tidak Tuntas	12	5	3
<u>Jumlah</u>	<u>22</u>	<u>22</u>	<u>22</u>

Dari Tabel 1 dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas mengalami penurunan, sebaliknya siswa yang tuntas mengalami kenaikan. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa treatment yang dilakukan oleh peneliti menyebabkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa.



Gambar 2. Nilai Rata-Rata

Terlihat pada Gambar 2 dengan jelas bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan. Pada tahap pra siklus mendapatkan nilai rata-rata 72, pada siklus 1 memperoleh nilai rata-rata 80, dan pada siklus 2 memperoleh nilai rata-rata 83.



Gambar 3. Prosentase Ketuntasan

Terlihat pada Gambar 3 menjelaskan perolehan prosentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Pada tahap pra siklus mendapatkan prosentase ketuntasan sebanyak 45%, pada siklus 1 memperoleh 77%, dan pada siklus 2 memperoleh 86% ketuntasan belajar siswa.

Ketuntasan siswa secara umum mengalami peningkatan dari setiap siklus. Hal ini juga menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat terjadi karena adanya refleksi dan juga evaluasi pada akhir pembelajaran.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas 1 SDN Sidomulyo menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT terlihat mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena pada penerapan model pembelajaran kooperatif siswa harus bertanggung jawab menguasai materi dan setiap anggota kelompok akan kerjasama untuk menguasai materi. Sehingga mendorong siswa untuk dapat menguasai materi agar dapat bersaing pada turnamen akademik. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran kooperatif tipe TGT dimana siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi dan terjadinya kompetisi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Peningkatan hasil belajar dan prosentase ketuntasan siswa tidak akan berhasil apabila tidak ditunjang dengan perbaikan aktivitas mengajar guru pada setiap siklus. Peningkatan ini dipengaruhi oleh hasil refleksi dan perbaikan proses mengajar guru di kelas. Keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa dipengaruhi beberapa faktor. Faktor- faktor ini diantaranya suasana kelas yang mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT juga dapat meningkatkan aktivitas siswa di kelas karena kegiatan siswa telah dikondisikan dan terarah sesuai dengan tujuan yang telah disusun. Keberhasilan ini juga tidak lepas dari kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif TGT pada mata pelajaran PJOK dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa ini diiringi oleh peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas. Peningkatan aktivitas belajar ini ditunjukkan dengan peningkatan prosentase ketuntasan pada setiap siklusnya. Hasil belajar dan prosentase ketuntasan setiap siklus penelitian tindakan kelas ini dapat meningkat karena terjadi perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus.

REFERENSI

- Dick, W., Carey, L., & O, J. (2001). *The Systematic Design of Instruction*. Longman.
- Mudlofir, A. (1967). Desain Pembelajaran Inovatif. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 13(April), 15–38.
- Oktapiani, N., & Hamdu, G. (2020). Desain Pembelajaran STEM berdasarkan Kemampuan 4C di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 99. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.99-10>