



Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa

No	Nama Penulis (Lengkap, tidak disingkat, tanpa gelar)	Email
1	Hefi Rusnita Dewi	rusnitadewi69@gmail.com
2	Nurul Komariyah	nurulkhomariyah1012@gmail.com
3	Abdur Rosyid	durrosyid@stkippgri-bkl.ac.id


^{1,2,3}STKIP PGRI Bangkalan

✉ rusnitadewi69@gmail.com (Penulis Korespondensi)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefktivan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang diterapkan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Instrumen yang digunakan antara lain, berupa lembar observasi, lembar angket dan soal tes (*pretest dan post-test*). Hasil penelitian ini diuraikan sebagai berikut: (1) Hasil observasi terhadap keterlaksanaan Implementasi RPP masuk dalam kategori sangat baik (2) Penilaian hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan rata-rata nilai pretesnya adalah 50,9 dan setelah penerapan model pembelajaran TGT rata-rata nilai posttest adalah 90,67 (3) Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran TGT rata-rata 3,5 dengan kategori positif. (4) Hasil observasi terhadap aktivitas siswa berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata 3,7. Disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) efektif terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Efektivitas; *Teams Game Tournament* (TGT); Hasil Belajar

 ©2022. Diterbitkan oleh Jurnal Edukasi Patriot. Artikel ini memiliki akses terbuka di bawah lisensi BY-NC <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

1. Pendahuluan

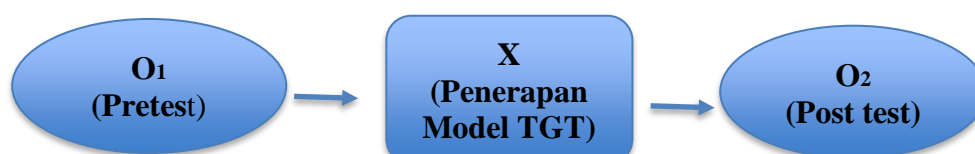
Hasil belajar merupakan keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengalami suatu proses belajar (Aditya, D.Y., 2016). Upaya untuk meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan dengan cara meningkatkan proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu kumpulan kegiatan dan berbagai pengalaman yang disampaikan guru kepada peserta didik. Guru yang kompeten dan profesional akan berupaya meningkatkan kemampuan siswa. Guru profesional yang memiliki keterampilan tersebut selalu mengikuti strategi dalam menyediakan materi pendidikan siswa (Fimansyah, D., 2015). Penerapan metode pembelajaran yang sesuai pada

saat proses pembelajaran dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa (Sulistyo, I., 2016). Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang diharapkan dapat mengurangi atau bahkan menghilangkan kesulitan siswa dalam belajar memahami materi (Sugiata, I. W., 2018). Model pembelajaran yang sesuai dengan situasi siswa yang lebih suka belajar daripada bermain adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT terdiri dari lima fase yaitu: fase presentasi kelas, pembelajaran kelompok, permainan, kompetisi dan penghargaan kelompok. Pada model pembelajaran TGT, pembelajaran dapat dilakukan melalui bermain. Model ini merupakan upaya untuk menciptakan suatu aktivitas bagi seluruh siswa di kelas. Permainan dapat membuat siswa tertarik pada kegiatan kelas sehingga siswa termotivasi dan tertarik untuk belajar (Sudimahayasa, N., 2015). Kelebihan model pembelajaran TGT menurut Shoimin (2014) adalah model TGT tidak hanya membuat siswa yang pandai menjadi lebih pandai, namun siswa yang memiliki kemampuan sedang juga dapat aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompok masing-masing, model pembelajaran ini akan memunculkan rasa kebersamaan dan saling menghargai antar siswa, model TGT membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran karna guru telah menjanjikan suatu hadiah, peserta didik akan merasa lebih gembira dalam mengikuti pelajaran karena terdapat unsur permainan dan perlombaan.

Kemampuan peserta didik dapat terus meningkat dengan penggunaan model TGT melalui media kartu (Sulfemi, W. B., 2018). Peningkatan hasil belajar siswa rata-rata dengan menggunakan model TGT pada pembelajaran IPA di SD sangat besar, Sehingga model TGT dapat direkomendasikan untuk diterapkan (Adiputra, D. K., & Heryadi, Y., 2021).

2. Metode

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, karena fokus penelitian ini adalah memperoleh gambaran lapangan tentang keefektivan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *one grup pretest-posttest desain*. Teknik Pengumpulan Data berupa: Angket (kuesioner), Observasi, dan tes. Penilaian keefektivan diambil dari data observasi keterlaksanaan RPP, data hasil observasi aktivitas siswa, data hasil angket respon siswa dan data hasil pretest dan post test siswa. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 2 siswa laki laki.



Gambar 2.1 *one grup pretest-posttest desain*

Keterangan:

O₁: Nilai pretest sebelum penerapan Model TGT

O₂: Nilai posttest setelah penerapan Model TGT

Analisis terhadap data yang diperoleh dari penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono, 2015 statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data, mendeskripsikan atau mengilustrasikan data yang dikumpulkan sedemikian rupa, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang dapat diterapkan secara umum (generalisasi).

Langkah analisis data yang dilakukan sebagai berikut:

Peneliti mengumpulkan data hasil penelitian yaitu data *pretest*, *post test*, data hasil observasi keterlaksanaan RPP, data observasi aktivitas siswa dan data dari kuisioner yang telah diisi oleh responden.

- a. Setelah data dikumpulkan, maka masing-masing data dianalisis dengan statistik.
- b. Selanjutnya penemuan dari hasil analisis statistik dimaknai secara deskriptif.

Tabel 2.1 Tabel 1

Tabel 1. Kriteria penilaian hasil Observasi keterlaksanaan RPP

Skala	penilaian
1 – 1,75	tidak baik
1,76 – 2,5	cukup baik
2,6 – 3,25	baik
3,26 – 4	sangat baik

Tabel 2.2 Tabel 2

Tabel 2. Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Presentase (%)	Keterangan
86-100	Sangat Baik
76-85	Baik
60-75	Cukup
55-59	Kurang
≤54	Sangat Kurang

Tabel 2.3 Tabel 3

Tabel 3. Kategori Angket Respon Siswa

No.	Skor Rata Rata	Katagori
1	1,0 – 1,4	Negatif
2	1,5 – 2,4	Cenderung negatif
3	2,5 – 3,4	Cenderung positif
4	3,5 – 4,0	Positif

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, menggunakan analisis gain (uji N-Gain). Tujuan dari normalisasi gain atau skor N-gain adalah untuk menentukan efektivitas suatu metode atau perlakuan tertentu dalam suatu penelitian. Tes skor Ngain dilakukan dengan menghitung selisih skor sebelum dan sesudah tes

Menghitung gain skor ternormalisasi dengan rumus:

$$(g) = \frac{Tf - Ti}{SI - Ti} \times 100\%$$

Keterangan:

(g)= N-Gain

Tf = Skor post-test

Ti = Skor pre-test

SI = Skor ideal

* Menentukan nilai rata-rata dari skor gain ternormalisasi

* Menentukan kriteria peningkatan gain pada tabel berikut ini

Tabel 2.4 Tabel 4

Tabel 4. Interpretasi N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
≥ 76	Efektif

Sumber Hake,R.R., 1999

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis data yang telah dilakukan untuk mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran *teams game tournament* terhadap hasil belajar siswa meliputi 4 aspek yaitu, hasil observasi keterlaksanaan RPP, hasil observasi aktivitas siswa, hasil angket respon siswa dan tes hasil belajar siswa (*pretest* dan *posttest*).

Tabel 3.1 Tabel 1

Tabel 1. Data hasil pengamatan keterlaksanaan RPP

No	Aspek yang diamati	Skor		Kategori
		P1	P2	
1	Kegiatan Awal			
	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam	4	4	$\frac{8}{2} = 4$ Sangat baik
	2. Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa bersama	4	4	$\frac{8}{2} = 4$ Sangat baik
	3. Guru menanyakan kehadiran peserta didik	4	3	$\frac{7}{2} = 3.5$ Sangat baik
	4. Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan terkait materi yang diajarkan	3	3	$\frac{6}{2} = 3$ Baik
	5. Guru menyampaikan kepada peserta didik materi yang akan diberikan yaitu memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup	3	3	$\frac{6}{2} = 3$ Baik
	6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	3	3	$\frac{6}{2} = 3$ Baik
	7. Guru mengelompokkan peserta didik menjadi beberapa kelompok	3	3	$\frac{6}{2} = 3$ Baik
No	Aspek yang diamati	Skor		Kategori
		P1	P2	
2	Kegiatan Inti			

1.	Guru menyampaikan materi memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup menggunakan metode <i>teams game tournament</i>	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
2.	peserta didik mendengarkan dan memahami materi tentang memahami perlunya saling memenuhi keperluan hidup	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
3.	peserta didik bertanya atau berpendapat terkait materi tersebut	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
4.	guru membagi beberapa kelompok untuk berdiskusi	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Sangat baik
5.	peserta didik berkumpul dengan teman kelompoknya yang sudah ditetapkan oleh guru	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Sangat baik
6.	peserta didik berdiskusi terkait materi yang sudah dijelaskan bersama teman kelompoknya	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
7.	kelompok yang sudah selesai maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil kerja kelompoknya	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
8.	kelompok lain mengamati, bertanya dan memberikan tanggapan kepada kelompok yang maju	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
9.	guru merefleksi semua kelompok yang sudah menyampaikan hasil diskusi setiap kelompok	3	4	$\frac{7}{2} = 3.5$	Sangat baik

No	Aspek yang diamati	Skor x		Kategori	
		P1	P2		
3	Kegiatan Penutup				
1.	Guru dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan materi yang telah disampaikan	3	3	$\frac{6}{2} = 3$	Baik
2.	Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan mengakhiri dengan salam	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Sangat baik

4 Suasana Kelas				
1. Siswa antusias	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Sangat baik
2. Guru antusias	4	4	$\frac{8}{2} = 4$	Sangat baik
Jumlah				68
Rata-rata	$\frac{68}{20} =$	3,4		Sangat baik

Berdasarkan hasil penilaian dari dua orang pengamat dapat diketahui bahwa keterlaksanaan RPP pada saat pembelajaran menggunakan metode *teams games tournament* rata-rata keseluruhan aspek yang di amati sebesar 3,4 berada pada kategori sangat baik

Tabel 3.2 Tabel 2

Tabel 2. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Observasi No.	Aspek yang diamati	skor		rata rata	kriteria
		observer 1	observer 2		
1	Masuk kelas tepat waktu	4	4	4	sangat baik
2	Menyiapkan perlengkapan belajar	4	4	4	sangat baik
3	Tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar	3	4	3,5	baik
4	Duduk ditempat yang telah ditetapkan	4	4	4	sangat baik
5	Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan materi dari guru	4	4	4	sangat baik
6	Tidak mengobrol dengan teman saat guru menjelaskan	4	3	3,5	baik
7	Memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru	3	3	3	sangat baik
8	Bersedia memainkan peran yang diberikan	4	4	4	sangat baik
9	Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan	4	4	4	sangat baik
10	Bertingkah laku sesuai jalan cerita	4	4	4	sangat baik
11	Siswa aktif selama mengikuti pembelajaran	4	4	4	sangat baik
12	Memberi kesimpulan materi yang telah diberikan	3	4	3,5	baik
	Jumlah	45	46	3,7	Sangat Baik

Hasil pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan model *teams game tournament* memperoleh rata rata 3,7 termasuk dalam katagori sangat baik, meliputi 12 aspek pengamatan yaitu, 1). Masuk kelas tepat waktu 2). Menyiapkan perlengkapan belajar 3). Tidak melakukan pekerjaan lain yang akan mengganggu proses belajar 4). Duduk ditempat yang telah ditetapkan 5). Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan materi dari guru 6). Tidak mengobrol dengan teman saat guru menjelaskan 7). Memberikan tanggapan terhadap apa yang disampaikan oleh guru 8). Bersedia memainkan peran yang diberikan 9). Bertanggung jawab dengan peran yang dimainkan 10). Bertingkah laku sesuai jalan cerita 11). Siswa aktif selama mengikuti pembelajaran 12). Memberi kesimpulan materi yang telah diberikan.

3.3. Tabel 3

Tabel 3. Hasil angket respon siswa tentang penerapan model (TGT)

Nama Responden	L/P	Skor Item Pertanyaan							Total
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	
siswa 1	P	4	4	4	4	4	4	4	28
siswa 2	P	4	4	4	4	4	4	4	28
siswa 3	P	4	4	4	4	4	4	4	28
siswa 4	P	4	4	4	4	4	4	4	28
siswa 5	P	4	4	4	4	4	4	4	28
siswa 6	P	3	4	4	4	3	4	3	25
siswa 7	L	4	4	4	4	4	4	4	28
siswa 8	P	4	4	4	4	4	4	4	28
siswa 9	P	3	4	3	4	4	4	4	26
siswa 10	L	4	4	4	4	4	4	4	28
siswa 11	P	4	4	4	4	4	4	4	28
siswa 12	P	3	4	4	4	4	3	4	26
siswa 13	P	4	4	3	3	3	3	3	23
siswa 14	P	4	4	4	4	4	4	4	28
siswa 15	P	4	4	4	4	4	4	4	28
Jumlah		57	60	58	59	58	58	58	408
Rerata		3,8	4	3,86	3,9	3,86	3,86	3,86	3,88(Positif)

Hasil angket respon siswa terhadap penerapan pembelajaran menggunakan model *teams game tournamen* (TGT) diperoleh respon 3,88 dengan kategori positif.

3.4 Tabel 4

Tabel 4. Hasil Nilai Perbandingan pretest dan postest

No.	Nama Siswa	P/L	Nilai	
			Pre-test	Post-test
1	siswa 1	P	52	76
2	siswa 2	P	64	96
3	siswa 3	P	44	76
4	siswa 4	P	48	84
5	siswa 5	P	48	96
6	siswa 6	P	48	80
7	siswa 7	L	76	92
8	siswa 8	P	48	76
9	siswa 9	P	48	96
10	siswa 10	L	48	96
11	siswa 11	P	52	100
12	siswa 12	P	64	100
13	siswa 13	P	48	100
14	siswa 14	P	24	96
15	siswa 15	P	52	96
Jumlah			764	1360
Rata Rata			50,9	90,67

Dari data pretest dan post test dilakukan uji N-Gain , dihasilkan nilai N-Gain sebesar 79,6% dengan kategori Efektif

4. Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian pada pembahasan maka penerapan model pembelajaran *teams game tournament* efektif terhadap hasil belajar siswa, dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Keterlaksanaan RPP dengan pembelajaran menggunakan metode *teams game tournament* berdasarkan 2 observer dalam penelitian ini dalam katagori sangat baik dengan skor nilai 3,4 dan dapat dikatakan efektif.
2. Aktivitas siswa bisa dikatakan efektif dengan nilai rata rata 3,7
3. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *teams game tournament* dalam katagori positif dengan nilai sebesar 3,5 dan dapat dikatakan efektif.
4. Hasil Belajar Siswa dengan rata-rata nilai pretesnya 50,9 dan rata-rata nilai posttest 90,67 dan N-Gain 79,6 % dapat dikatakan efektif

Daftar Pustaka

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104-111.
- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh penerapan metode pembelajaran resitasi terhadap hasil belajar matematika siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Hake, R.R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. Dept. of Physics Indiana University. Diunduh dari <http://www.physics.indiana.edu> tanggal 21-9- 2011.
- Muchson, M., & MM, S. (2017). *Statistik Deskriptif*. Spasi Media.
- Shoimin, Aris. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3).
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Teams Games Tournament (Tgt) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1(01), 1-14.
- Sulistyo, I. (2016). Peningkatan motivasi belajar dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN. *Jurnal Studi Sosial/Journal of Social Studies*, 4(1).
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78-87.
- Sugiono, A. G. (2015). Analisis Kuantitatif Kualitatif dan R & D. *Bandung*. Alfabeta.