

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh:

Rizka Imawati Hamidah

Vevy Liansari

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Mei, 2024



Pendahuluan

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau rancangan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk *interpersonal skill*. Dengan pembelajaran kooperatif kegiatan belajar akan dapat terlaksana dan keterampilan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik dapat berkembang secara bersamaan, baik secara kemampuan akademis maupun keterampilan dalam bersosialisasi. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Bahasa Indonesia sangatlah penting di lingkungan Pendidikan, karena Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi. Hasil belajar merupakan pernyataan tentang kinerja peserta didik yang diukur pada bagian akhir proses pembelajaran. Pencapaian ini mencakup apa yang perlu diketahui, apa yang dapat dilakukan dan apa yang dipahami peserta didik tentang pembelajaran yang dialaminya. Tinggi rendahnya hasil belajar merupakan indikator kualitas pembelajaran dan pedoman untuk membimbing pembelajaran selanjutnya. Keberhasilan belajar siswa yang maksimal dapat dicapai dengan berbagai cara, salah satunya adalah pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Dengan fokus ini, peneliti dapat merumuskan pertanyaan penelitian yang lebih spesifik, seperti adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas VI?.

Dengan itu tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan berbicara peserta didik kelas VI

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan salah satu variable yaitu *pre eksperimental design*. Peneliti menggunakan *pre eksperimental design* jenis *One-Group Pretest-Posttest* terdapat dua perlakuan. Sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini digambarkan sebagai berikut:

Table 1. Desain *One-Group Pretest-Posttest Design*.

O1	X	O2
Pretest	Perlakuan	Posttest

(Sumber: (Sugiyono, 2021))

Keterangan:

O1 = Nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan

O2 = Nilai *posttest* sesudah diberi perlakuan

X = Perlakuan dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT)

Metode

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI SD Muhammadiyah 9 Ngaban yang berjumlah 20 peserta didik. Sampel yang digunakan pada penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas VI SD Muhammadiyah 9 Ngaban. Sumber data pada penelitian ini *pretest* dan *posttest*. Perangkat pembelajaran yang digunakan untuk melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Ngaban adalah silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), bahan ajar siswa (BAS), dan lembar kerja siswa (LKS). Analisis yang digunakan *uji t*, uji hipotesis dengan taraf signifikansi (α) = 0,05 atau 5%. Dengan kriteria HO: tidak ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar kelas VI pada Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi di SD Muhammadiyah 9 Ngaban. H1: terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VI pada Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi di SD Muhammadiyah 9 Ngaban.

Hasil

Berdasarkan hasil analisis data jumlah nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* SD Muhammadiyah 9 Ngaban

No	Pretest	Posttest
1. Jumlah	399	435
2. Rata-Rata	77	79
3. Nilai Terendah	75	80
4. Nilai Tertinggi	83	95

(Sumber: Hasil data Penelitian 2023)

Berdasarkan uji hipotesis terdapat perhitungan nilai t hitung dibandingkan dengan t tabel signifikan $\alpha = 5\%$. Jika t hitung lebih besar dari t tabel ($-t_{hitung} < -t_{tabel}$) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Hasil

Tabel 3. Hasil perhitungan Uji t
Menggunakan Paired Samples test

No	Pretest - Posttest
1. Mean	-7,200
2. t	-5,041
3. df	4
4. Sig (2-tailed)	0,007

(Sumber: SPSS 26)

Table 4. Tabel Distribusi T

d.f	$t_{0,05}$ atau 5%
4	2,131

(Sumber: Tabel Distribusi T)

Hasil

Berdasarkan kriteria pengujian lengkap:

- Jika nilai t hitung positif:
- $T \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima (Berpengaruh)
- $T \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ artinya H_0 diterima dan H_a ditolak (Tidak Berpengaruh)
- Jika nilai t hitung negative:
- $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima (Berpengaruh)
- $-t \text{ hitung} > -t \text{ tabel}$ artinya H_0 diterima dan H_a ditolak (Tidak Berpengaruh)

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t-test nilai t hitung dibandingkan dengan t tabel signifikan $\alpha = 5\%$ diketahui bahwa $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ yaitu $-5,041 < 2,131$ H_0 diterima H_1 ditolak. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik sekolah dasar di SD Muhammadiyah 9 Ngaban.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 20 responded yang merupakan peserta didik kelas VI di SD Muhammadiyah 9 Ngaban. Jenis penelitian ini merupakan penelitian *pre eksperimental design* jenis *One-Group Pretest-Posttets*. Pada pertemuan pertama dilakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui seberapa awal peserta didik, dilanjutkan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi teks eksplanasi belum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pertemuan selanjutnya peneliti melanjutkan pembelajaran dengan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Di akhir penelitian, peneliti memberikan tes akhir (*posttest*). Setelah pemberian *pretest-posttest* diketahui hasil tes peserta didik mengalami peningkatan, interaksi guru dengan peserta didik lebih baik dan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Terlihat dari perlakuan rata-rata penelitian *pretest* 77 dan *posttets* 79.

Referensi

- Abdiyah, L., & Subyantoro, S. (2021). Penerapan Teori Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 127. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.6951>
- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1>.
- Anti, M., & Susanto, R. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 260. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i4.12510>
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Kariyana, I. K. (n.d.). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAKBOLA*. 1–11.
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>
- Nasrul, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 81–92. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v2i1.100491>

Referensi

- Noveliana, J., & Ghani, A. R. (2022). Literasi Membaca dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 469–475. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.50750>
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70–75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717>
- Seran, E. B., & Ladyawati, E. (2018). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA*. 8, 115–120.
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 48(1–3), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v48i1-3.6917>
- Sugiyono, S. (2021). The evaluation of facilities and infrastructure standards achievement of vocational high school in the Special Region of Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 25(2), 207–217. <https://doi.org/10.21831/pep.v25i2.46002>

Referensi

- Sukasih, N. nyoman. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Minat Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 224. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16136>
- Sukiasih, M. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Puisi Pada Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 319. <https://doi.org/10.23887/jipp.v2i3.16230>
- Supriadi, A., Alfiah, F., & ... (2019). Learning Model of Cooperative Learning Type Team Games Tournament Based on E-Learning in Smk Nusajaya Tangerang. ... *and Information ...*, 16(2), 105–112. <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/techno/article/view/398%0Ahttps://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/techno/article/download/398/568>
- Wardana, M. K. K. (2020). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING CONTROL SEPAKBOLA*. 7(2), 126–134.
- Yonanda, D. A., Yuliati, Y., Febriyanto, B., Saputra, D. S., & Nahdi, D. S. (2021). Pengaruh Model Ecoliteracy Terhadap Sikap Ilmiah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2430>
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA Negeri 1 Batang Hari. *Biodik*, 5(3), 273–285. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.8418>

