

---

## Penerapan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik

Inra Gunawan<sup>1</sup>, Uus Manzilatusifa<sup>2</sup>, Cucu Lisnawati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Program Studi Pendidikan Guru SD FKIP, Universitas Langlangbuana

---

### Article Info

---

#### Keywords

*Model Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT), Aktivitas Belajar.*

### Abstract

---

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya masalah pada kurangnya aktivitas belajar peserta didik kelas IV SDN Cimindi dalam pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas IV SDN Cimindi. Model pembelajaran yang diaplikasikan adalah Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT). Sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian maka metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen. Populasi untuk dijadikan sebagai sampel yang akan di beri perlakuan, yakni peserta didik kelas IV SDN 1 Cimindi sebanyak 15 orang sedangkan yang menjadi kelompok control peserta didik kelas IV SDN 2 Cimindi yang berjumlah 15 orang. Hasil penelitian menunjukkan pada kelompok yang diberikan model pembelajaran Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik berada dalam katagori baik, sedangkan pada peserta didik yang tidak menggunakan model Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) dengan berada dalam kategori cukup. Selain itu terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada kelompok dengan pembelajaran Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT).*

---

### Correspondence Author

<sup>1</sup>inragunawan@gmail.com

<sup>2</sup>manzilatusifauus@gmail.com

<sup>3</sup>cuculisnawati76@gmail.com

---

### How to Cite

*Gunawan, I., Manzilatusifa, U., Lisnawati, C. (2015). Penerapan Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik. Educare, Vol. 13, No. 2, Des. 2015, 47-53.*

---

## PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan peserta didik di SDN 1 Cimindi kelas IV diketahui bahwa aktivitas belajar mata pelajaran IPS peserta didik masih rendah. Setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan permasalahan antara lain: 1) keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat sebesar 16.80%, 2) keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan sebesar 25.40 %, 3) keberanian siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya sebesar 15.50 %, 4) prestasi belajar IPS peserta didik yang mencapai KKM  $\geq 65$  sebesar 35,50%. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya proses pembelajaran di kelas masih di dominasi oleh guru (teacher centered), sedangkan peserta didik bersifat pasif. Pengetahuan peserta didik terbatas hanya informasi yang diberikan oleh guru di dalam kelas saja dan belum mampu bekerjasama dengan temannya. Peserta didik masih kesulitan untuk mempertanyakan sesuatu yang belum dimengerti karena guru tidak memberikan umpan yang membuat rasa keingintahuan peserta didik. Akibatnya peserta didik tidak dapat mengembangkan kemampuan aktivitasnya. Aktivitas peserta didik terbatas hanya pada mendengarkan, mencatat, menjawab pertanyaan bila guru memberikan pertanyaan. Dengan aktivitas belajar yang kurang, maka hasil yang dicapainya pun akan kurang baik. Maka dari itu rendahnya efektifnya dalam proses pembelajaran seperti metode mengajar guru yang tidak tepat, kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar, kurangnya pemahaman siswa dalam pelajaran IPS mengakibatkan siswa kurang kreatif serta guru belum sepenuhnya memahami dan menguasaibahan pelajaran dalam menerapkan model-model strategi pembelajaran sehingga aktivitas dan belajar siswa tidak tercapai secara optimal.

Pemilihan metode atau model pembelajaran akan berpengaruh besar pada peningkatan aktivitas belajar peserta didik di dalam kelas. Guru harus cermat dan tepat

dalam memilih model pembelajaran dan merancang program serta strategi pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukannya menjadi pembelajaran yang menarik, aktual, dan fungsional bagi peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan aktivitas belajar diantaranya adalah dengan menggunakan model cooperative learning type Team Games Tournament (TGT) pada saat pembelajaran di kelas.

Pembelajaran kooperatif type TGT ini peserta didik dituntut untuk saling bekerja sama dalam kelompok membantu satu sama lain dan saling berkompetensi antar sesama kelompok, sehingga dapat menumbuhkan interaksi antar peserta didik dan akan menjadikan peserta didik terlihat lebih aktif. Pembelajaran ini sangat cocok diterapkan pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Karena pada dasarnya dibutuhkan kerjasama untuk dapat memahami konsep-konsep yang ada pada pembelajaran IPS ini.

Dari uraian masalah di atas, penulis tertarik untuk meneliti serta menerapkan model Cooperative Learning Type TGT untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di SDN 1 Cimindi Dusun Cibiru Desa Cimindi Kecamatan Cigugur Kabupaten Pangandaran. Dengan memperhatikan latar belakang di atas dan pendapat dari beberapa ahli, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Model

Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik".

## KAJIAN LITERATUR

Model pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau 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. Aktivitas

belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Teams Games-Tournaments (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 2008: 163). Secara umum Teams Games Tournament (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2009:163).

Pada model ini peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2009: 83).

Menurut Sadiman (dalam Komariah, 2012: 14) “model pembelajaran Teams Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku bangsa atau ras yang berbeda”. Menurut Huda (2013: 117) dengan Teams Games Tournament (TGT), peserta didik akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetensi dengan kelompok-kelompok yang memiliki kompetensi kemampuan yang setara, maka kompetensi dalam Teams Games Tournament (TGT) terasa lebih fair dibandingkan kompetensi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini adalah pembelajaran kelompok yang menerapkan adanya turnamen akademik. Dimana setiap peserta didik bermain sebagai wakil dari kelompok mereka yang saling berkompetensi dengan anggota tim lain yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik. Secara umum Teams Games Tournament (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2009:163).

Menurut Sadiman (dalam Komariah, 2012: 14) “model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku bangsa atau ras yang berbeda”.

Menurut Huda (2013: 117) dengan Teams Games Tournament (TGT), peserta didik akan menikmati bagaimana suasana turnamen itu, dan karena mereka berkompetensi dengan kelompok-kelompok yang memiliki kompetensi kemampuan yang setara, maka kompetensi dalam Teams Games

Tournament (TGT) terasa lebih fair dibandingkan kompetensi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini adalah pembelajaran kelompok yang menerapkan adanya turnamen akademik. Dimana setiap peserta didik bermain sebagai wakil dari kelompok mereka yang saling berkompetensi dengan anggota tim lain yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik

Model di Teams Games Tournament

(TGT) ini lebih menyenangkan sedikit karena ada unsur permainan, ada rasa berani, kurang berani, ada perasaan siap betul, atau belum siap, ada perasaan cemas, takut, atau ada rasa ingin menonjol, dll. Anggota tim yang lain betul-betul telah menyiapkan diri sebelum anggota timnya maju ke depan dengan membicarakan masalah-masalah atau jawaban-jawaban yang masih meragukan, namun pada saat temannya sudah maju di depan maka anggota tim yang lain tidak bisa menolongnya, hal ini sama dengan apa yang dilakukan di STAD. Biasanya guru di sini ada aktivitas permainan, ada sesuatu yang membuat siswa merasa senang dan tertantang.

Aktivitas belajar merupakan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi antara guru dengan peserta didik atau dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini akan terjadinya interaksi yang menjadi suasana kelas menjadi aktif dimana masing-masing peserta didik dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin, yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja.

Menurut Gie (dalam Wawan, 2010: 1), aktivitas belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas secara sadar yang dilakukan oleh seseorang yang mengakibatkan perubahan dalam dirinya, berupa perubahan dalam pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya tergantung pada sedikit banyaknya perubahan. Sedangkan menurut Sardiman (dalam wawan, 2012: 2)

aktivitas dalam proses belajar mengajar adalah rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, pertanyaan yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang peserta didik.

Senada dengan pernyataan diatas Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2011: 172) membagi aktifitas belajar kedalam 8

kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual, yang termasuk di dalam kegiatan visual diantaranya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan pengamatan orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan, yang termasuk di dalamnya antara lain mengemukakan suatu fakta atau prinsip mengemukakan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, member saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan intrupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yang termasuk ke dalamnya antara lain mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, yang termasuk di dalamnya antara lain menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat rangkuman.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yang termasuk di dalamnya antara lain menggambar, membuat grafik, diagram peta dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan matrik, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, memilih alat-alat menyelenggarakan permainan.
7. Kegiatan-kegiatan mental, yang termasuk didalamnya antara lain merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yang termasuk di dalamnya antara lain minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan peserta didik) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Dalam aktivitas belajar diharapkan guru harus cermat dan tepat dalam memilih model pembelajaran dan merancang program serta strategi pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukannya

menjadi pembelajaran yang menarik, aktual, dan fungsional bagi peserta didik

Salah satu kegiatan yang utama dilakukan oleh peserta didik adalah belajar. Dalam belajar tidak pernah sepi dari berbagai aktivitas. Tidak pernah terlihat orang yang belajar tanpa melibatkan aktivitas. Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar.

“Mengajar diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar” (Sardiman, 2010: 48). Proses belajar tersebut akan menghasilkan hasil belajar. Tercapainya tujuan pembelajaran atau hasil pengajaran itu sangat dipengaruhi oleh bagaimana aktivitas peserta didik di dalam belajar.

#### METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara atau jalan yang ditempuh untuk mencapai tujuan. Tujuan penelitian adalah untuk mengungkapkan, menggambarkan dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian maka metode yang digunakan oleh penulis adalah metode eksperimen. Penggunaan metode eksperimen ini disesuaikan dengan tujuan penelitian, yaitu ingin mengetahui hasil yang diujicobakan, sehingga hubungan sebab akibat antara variable yang satu dengan yang lainnya akan menjawab masalah penelitian yang diajukan. Hal ini selaras seperti yang dikemukakan Maksim (2012, hlm. 65) sebagai berikut:

Penelitian Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (treatment), yang dikenakan kepada subjek atau objek penelitian.

Hal ini selaras dengan permasalahan penulis yang ingin mengetahui Penerapan

Model Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar”. Pokok bahasan yang akan penulis teliti memahami sejarah, kenampakan alam dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten / kota dan provinsi di Kelas IV SDN 1 Cimindi Dusun Cibiru Desa Cimindi Kecamatan Cigugur Kabupaten Pangandaran Tahun Ajaran 2015/2016.

Disamping metode dalam penelitian pendekat atau sifat penelitian yang digunakan dalam metode eksperimen merupakan salah satu model penelitian yang termasuk kedalam golongan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menggunakan rancangan penelitian berdasarkan prosedur statistik atau dengan cara lain dari kuantifikasi untuk mengukur variable penelitiannya. Hal ini dikatakan suatu peneliti bersifat kuantitatif jika dalam penelitian ini dilakukan pengukuran-pengukuran terhadap variabel peneliti untuk kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan statistik

Desain penelitian merupakan rancangan tentang cara menganalisis data agar dapat dilaksanakan secara ekonomis dan sesuai dengan tujuan penelitian, Nazir (2005, hlm. 84), menjelaskan bahwa: “Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dalam pelaksanaan penilaian”. Desain eksperimen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu desain quasi eksperimen. Desain quasi eksperimen adalah eksperimen control group pre-test post-test desain.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengolahan dan analisis data melalui persentase dan uji signifikansi data, maka adanya gambaran mengenai penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di Sekolah Dasar

Cimindi. Seperti yang telah dikemukakan dalam latar belakang penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model cooperative learning tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Dari hasil pengolahan dan analisis data melalui prosedur statistika terbukti bahwa dari hasil obserpasidilapangan sebelum proses penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament yaitu permasalahannya antara lain: 1) keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat sebesar 16.80%, 2) keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan sebesar 25.40 %, 3) keberanian siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya sebesar 15.50 %, 4) prestasi belajar IPS peserta didik yang mencapai  $KKM \geq 65$  sebesar 35,50%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa sangat rendah.

Hasil penelitian yang dilakukan, penulis menemukan berbagai penemuan dari perlakuan yang diberikan dengan model pembelajaranncooperative learning tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa nilai persentase sebesar 87,82 % berada dalam katagori Baik dengan peningkatan sebesar 14,92%., sedangkan pada siswa yang tidak menggunakan model pembelajaran cooperative learning dengan nilai persentase sebesar 74,67 % berada dalam katagoriCukup dengan peningkatan sebesar 7,01%. Dan hasil perhitungan uji signifikansi aktivitas belajar siswa diperoleh  $t_{hitung} = 7,88$  dan  $t_{tabel} = 1,76$ . Dengan hasil perhitungan tersebut maka dapat dikatakan “signifikan” menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model cooperative learning tipe Teams Games Tournament terhadap peningkatan aktivitas belajar peserta didik di sekolah dasar.

Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran cooperative learning tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran IPS sangat baik karena model

pembelajaran Tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau 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. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Peserta didik tidak hanya diam menyimak apa yang disampaikan oleh guru, melainkan saling bertukar dan saling menghargai pendapat teman sekelompoknya serta memperbaiki kesalahan temannya dalam memecahkan suatu masalah untuk mengambil keputusan yang berdasarkan pertimbangan antaranggota kelompoknya dianggap keputusan paling tepat. Hampir seluruhnya menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru dan sudah berani mempertanyakan apa yang belum dipahami. Antusiasme yang begitu besar dalam mengikuti pelajaran, menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan bagi siswa. Ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT telah berhasil meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Cimindi.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan, peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa berada dalam katagori Baik, sedangkan pada siswa yang tidak tidak menggunakan model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan berada dalam katagori Cukup dan hasil perhitungan uji signifikansi aktivitas belajar siswa

menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournamen (TGT) terhadap peningkatan aktivitas belajar peserta didik di sekolah dasar.

## REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian* (edisi revisi VI). Jakarta: Rineka Cipta
- Colin, dan Marsh. (1996). *Sport Foudation for Elementary Physical Education*. Champaign: Human Kinetics.
- Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
2011. *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, A., (2008). *Cooperative Learning, Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: P.T. Grasindo
- Maksum. Ali, (2012). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press
- Mundakir, (2011). *Sifat – Sifat Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Nazir Moh (2005). *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Sapriya. (2012). *Studi Sosial: Konsep dan Model Pembelajaran*. Bandung: Buana Nusantara
- Sardiman. (2014), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta, Rajawali pers
- Slavin, Robert. 2009 (penerjemah: Narulita Yusron. 2005). *Cooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, N. (2005). *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana (2005). *Metode Statistika*, Bandung: Tarsito
- Sugiyono, P. (2012). *Pemahami Penelitian Kualitatif*. Bandung, ALFABETA.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif*

*Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Solihatin, Etin dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learnig Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara