

**PENERAPAN *TEAM GAME TOURNAMEN* UNTUK MENINGKATKAN  
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SD**

**(Ringkasan Skripsi)**

**Oleh :  
FITRI HANDAYANI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2015**

## ABSTRAK

### PENERAPAN *TEAM GAME TOURNAMEN* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA SD

Oleh

**FITRI HANDAYANI\*)**

**Mugiadi\*\*)**

**Sarengat\*\*\*)**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *team game tournamen*. Jenis Penelitian ini menggunakan PTK. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan tes. Teknik analisis data dengan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *team game tournamen* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

**Kata kunci :** aktivitas, hasil belajar, *team game tournamen*

Keterangan:

- \*) Penulis ( PGSD FKIP UNILA Jln. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng Bandar Lampung)
- \*\*\*) Pembimbing I (PGSD FKIP UNILA Jln. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng Bandar Lampung)
- \*\*\*\*) Pembimbing II (PGSD FKIP UNILA Jln. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Gedung Meneng Bandar Lampung)

## **ABSTRACT**

### **THE IMPLEMENTATION OF TEAM GAME TOURNAMEN TO INCREASE ACTIVITY AND STUDY RESULT OF STUDENT ELEMENTARY SCHOOL**

**BY**

**FITRI HANDAYANI**

**Mugiadi**

**Sarengat**

The aims of this research were to increase the activities and the result of study by implementation of cooperative learning type team game tournamen. The research of the research was Classroom Action Reserach. The instrument of data collection used observation sheet and test. Technique of data analysis used qualitative and quantitative analysis. *The result of research showed that implementation of cooperative learning type team game tournamen can improve the activity and study result of student.*

**Keywords:** *activity, study result, team game tournamen.*

**HALAMAN PENGESAHAN  
JURNAL SKRIPSI**

1. Judul : PENERAPAN TEAM GAME TOURNAMEN UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR SISWA SD
2. Nama Mahasiswa : Fitri Handayani
3. NPM : 1113053044
4. Program Studi : S1 PGSD
5. Jurusan : Ilmu pendidikan
6. Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Metro, Januari 2016  
Peneliti

**Fitri Handayani**  
NPM 1113053034

MENGESAHKAN

Pembimbing I

**Drs. Mugiadi, M. Pd.**  
NIP 19520511 197207 1 001

Pembimbing II

**Drs. Sarengat, M. Pd.**  
NIP 19580608 198403 1 003

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa. Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Undang-undang di atas menjelaskan bahwa Pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ke tingkat kedewasaannya. Oleh karena itu, untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas, maka pelaksanaan pendidikan harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ke tingkat kedewasaannya. Oleh karena itu, untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik menjadi manusia Indonesia berkualitas, maka pelaksanaan pendidikan harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Setiap cabang ilmu mempunyai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai, begitu juga dengan IPS. Kurikulum KTSP dipaparkan bahwa mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Bumiharjo tanggal 19 Desember 2014 pada semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015 di kelas IVA diketahui nilai rata-ratanya sebesar 68,19. Hal ini belum sesuai dengan nilai yang diharapkan yaitu 75. Sementara itu KKM yang telah ditetapkan  $\geq 66$ . Dari 21 siswa hanya terdapat 9 siswa atau 42,85% yang tuntas, dan masih terdapat 12 siswa atau 57,14% yang memperoleh nilai  $< 66$  yang berarti belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah.

Pembelajaran IPS pada semester ganjil kelas IVB SD Negeri 2 Bumiharjo tahun pelajaran 2014/2015 dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS, diketahui bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi, sehingga berpengaruh pada aktivitas dan hasil belajar siswa rendah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan akibat dari kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, guru masih mengutamakan pemberian materi IPS secara formal dengan mengarahkan siswa untuk memahami sesuatu yang abstrak tanpa melalui media yang menarik minat siswa sehingga dalam pelaksanaannya siswa hanya belajar secara terstruktur sesuai dengan prosedur yang tertulis dalam buku pelajaran, dalam proses pembelajaran belum meterapkannya antara lain model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dalam proses pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan kualitas pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan menggunakan

model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Menurut Slavin (Isjoni, 2007: 12) mengemukakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.

Setiap model pembelajaran memiliki tujuan yang akan dicapai, sama halnya dengan *cooperative learning*. Menurut Trianto (2010: 60) pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondia untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. TGT adalah salah satu tipe model *cooperative learning* yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Menurut Huda (2011: 116) mengemukakan bahwa penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD focus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik dan gender, maka TGT umumnya focus hanya pada level kemampuan saja.

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT Menurut Trianto (2010: 84) langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut implementasinya terdiri dari 4 komponen utama, antara lain yaitu:

1) Presentasi Guru

Pada saat persentasi berlangsung siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa berkerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok Belajar

Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari persentasi akademik, jenis, kelamin, dan ras atau entik.

3) Turnamen

Permainan yang dirancang oleh guru untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari persentasi guru dan belajar kelompok.

4) Pengenalan Kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang masing-masing kelompok akan mendapatkan penghargaan atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kreteria yang ditentukan.

Didalam model *cooperative learning* tipe TGT ada aturan (skenario) permainan, Menurut Triyani (2009)<http://lulufikar.files.wordpress.com> Peraturan permainan cepat tepat adalah sebagai berikut.

- a. Guru menyiapkan peralatan permainan (lembar soal dan lembar jawaban)
- b. Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen, kemudian siswa duduk di meja turnamen sesuai dengan kelompoknya.

- c. Guru menjelaskan peraturan permainan kepada siswa, yaitu setelah guru selesai membaca soal, setiap kelompok adu cepat untuk menjawab pertanyaan tersebut jika kelompok yang mendapatkan kesempatan untuk menjawab tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka kelompok lain dapat menjawab pertanyaan tersebut. Kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan poin sesuai dengan bobot dari pertanyaan.

Mata pelajaran IPS adalah suatu mata pelajaran yang bisa mengetahui sejarah-sejarah masa lalu yang belum diketahui oleh siswa SD, siswa diajarkan IPS dari dasar agar kejadian-kejadian masa lampau bisa dijadikan suatu pembelajaran untuk menuju masa depan yang lebih baik. Menurut Somantri (dalam Sapriya, 2009: 11) pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Belajar merupakan sebuah kebutuhan bagi manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Komalasari (2010: 2) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal.

Setiap orang selalu melakukan aktivitas, termasuk ketika seorang belajar pun melakukan sebuah aktivitas. Menurut Kunandar (2010: 277) mengemukakan aktivitas belajar yaitu keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Penelitian relevan dilakukan Meylisa Epriliyati (2014) dengan judul Penerapan Team Game Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV B SD Negeri 01 Metro Pusat Tahun Pelajaran. 2013/2014. dan Ni Luh Gede Wahyu S. (2011) dengan judul Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe *team game tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran PPkn Kelas V SD Negeri 2 Rama Dewa.

Berdasarkan uraian di atas, dilaksanakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *team game tournament* pada siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo.

## **METODE**

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas yang lazim dikenal dengan *Classroom Action Research* Arikunto, dkk (2011: 4) adalah sebuah kegiatan penilaian yang dilakukan di kelas. Pada penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipan antara peneliti dengan

guru kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo. Subjek penelitiannya seorang guru dan siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo, Kecamatan Batanghari, Lampung Timur, dengan jumlah siswa 21 orang dengan rincian 11 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, dimulai dari perencanaan sampai laporan hasil penelitian (bulan Januari sampai Mei 2015). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes dan teknik tes. Teknik nontes digunakan adalah observasi dan teknik tes digunakan adalah tes tertulis. Alat pengumpul data menggunakan lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Adapun aktivitas belajar siswa yang dinilai pada penelitian ini yaitu:

(1) mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, (2) merespon aktif pertanyaan lisan dari guru, (3) mengajukan pertanyaan, (4) mengemukakan pendapat, (5) antusias/semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan (6) melakukan kerjasama dengan anggota kelompok dengan baik.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini antara lain: (1) Meningkatkan aktivitas siswa secara klasikal minimal mencapai kualifikasi “aktif”, (2) Meningkatkan hasil belajar pada aspek sikap tanggung jawab siswa secara klasikal minimal mencapai kategori “baik”, (3) Meningkatkan hasil belajar pada aspek keterampilan siswa secara klasikal minimal mencapai kategori “terampil”, dan (4) Meningkatkan hasil belajar kognitif ketuntasan siswa berdasarkan KKM mencapai  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa pada kelas yang diteliti.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

SD Negeri 2 Bumiharjo terletak di Dusun Bumi Asri desa Bumiharjo kecamatan Batanghari Lampung timur. Guru SD Negeri 2 Bumiharjo berjumlah 13 orang, terdiri dari 1 kepala sekolah, 9 guru kelas, 2 guru bidang studi, dan 1 penjaga sekolah. Jumlah siswa SD Negeri 2 Bumiharjo Tahun Ajaran 2014/2015 adalah 190 siswa. Jumlah siswa kelas IVA SD Negeri 2 Bumiharjo 21 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dua pertemuan, pertemuan 1 dilaksanakan pada hari kamis 14 Mei 2015 pada pukul 07.15-08.25 WIB. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini adalah “Perkembangan teknologi produksi” dan pada hari jumat, 15 Mei 2015 pada pukul 07.45- 08.55 WIB. Materi yang diajarkan yaitu “Perkembangan teknologi komunikasi”.

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan dua pertemuan, pertemuan dilaksanakan pada hari kamis, 21 Mei 2015 pada pukul 07.15-08.55 WIB. Materi yang diajarkan pada pertemuan ini adalah “Perkembangan teknologi Transportasi” dan pada hari jumat, 22 Mei 2015 pada pukul 07.45- 08.55 WIB. Materi yang diajarkan yaitu “Kelebihan dan Kekurangan Perkembangan teknologi”.



Hasil analisis kinerja guru pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1 Rekapitulasi kinerja guru siklus I dan II**

No	Aspek	Siklus I		Siklus II	
		Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
1	Nilai	55,95%	61,89%	71,89%	80,54%
2	Rata-rata Kinerja Guru	58,92%		76,22%	
3	Kriteria	Cukup Baik		Baik	
4	Peningkatan Rata-rata	17,3%			

Berdasarkan tabel 4.18 diketahui bahwa dalam pelaksanaan penelitian terjadi peningkatan rata-rata kinerja guru dari siklus I dan siklus II. Rata-rata kinerja guru pada siklus I sebesar 58,92% dan rata-rata kinerja guru siklus II sebesar 76,22%. Antara siklus I dan II terjadi peningkatan sebesar 17,3%. Hal ini menunjukkan bahwa kinerja guru pada saat pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan disetiap siklusnya sebagaimana digambarkan pada grafik yang terus meningkat.

**Tabel 2 Rekapitulasi aktivitas siswa siklus I dan II**

No	Aspek	Siklus 1		Siklus II	
		Pert 1	Pert 2	Pert I	Pert 2
1	Nilai	53,81%	59,68%	65,08%	70,63%
2	Rata-rata	56,75%		67,86%	
3	Peningkatan Rata-rata	11,11%			
4	Presentase Ketuntasan	52,38%		76,19%	
5	Kriteria	Cukup Aktif		Aktif	
6	Peningkatan Persentase	23,81%			

Berdasarkan tabel 4.19 diketahui bahwa dalam pelaksanaan penelitian terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 56,75% dengan persentase 52,38% (cukup aktif), hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa IV masih cukup aktif. Kemudian rata-rata aktivitas siklus II sebesar 67,86% dengan persentase 76,19% (aktif), hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV telah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu apabila siswa yang tuntas sebanyak  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa. Antara siklus I dan II terjadi peningkatan rata-rata sebesar 11,11% dan adanya peningkatan persentase sebesar 23,81%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan disetiap siklus sebagaimana digambarkan pada grafik peningkatan aktivitas belajar siswa.

**Tabel 3 Rekapitulasi ketuntasan hasil belajar siswa**

No.	Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai rata-rata	67,50	77,25
2.	Peningkatan Rata-rata	9,75	
3.	Persentase Ketuntasan	66,67%	80,95%
4.	Kriteria	Tinggi	Tinggi
5.	Peningkatan Persentase	14,28%	

Berdasarkan tabel 4.20 dapat diketahui nilai hasil belajar siswa pada setiap siklusnya terjadi peningkatan. Siklus I memperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 67,50 dengan presentase ketuntasan sebesar 66,67% kriteria tinggi. Sedangkan siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 77,25 dengan persentase ketuntasan sebesar 80,95% kriteria tinggi. Antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 9,75 dan adanya peningkatan persentase ketuntasan sebesar 14,28%.

**Tabel 4 Rekapitulasi rata – rata nilai sikap siswa setiap siklus**

No	Aspek	Siklus 1		Siklus II	
		Pert 1	Pert 2	Pert I	Pert 2
1	Nilai	56,03%	59,84%	61,59%	66,67%
2	Rata-rata	57,94%		64,13%	
3	Peningkatan Rata-rata	6,19%			
4	Presentase Ketuntasan	42,86%		71,43%	
5	Kriteria	Cukup Baik		Baik	
6	Peningkatan Persentase	28,57%			

Berdasarkan tabel 4.21 didapat hasil bahwa terjadi kenaikan rata-rata nilai sikap siswa setiap siklusnya. Rata-rata pada siklus I sebesar 57,94% dengan kategori “cukup baik” dan terjadi peningkatan sebesar 6,19% sehingga pada siklus II rata-ratanya mencapai 64,13% dengan kategori “baik”.

**Tabel 5 Rekapitulasi rata-rata psikomotor siswa setiap siklus**

No	Aspek	Siklus 1		Siklus II	
		Pert 1	Pert 2	Pert I	Pert 2
1	Nilai	57,3%	61,11%	64,44%	70,95%
2	Rata-rata	59,21%		67,7%	
3	Peningkatan Rata-rata	8,49%			
4	Presentase Ketuntasan	42,86%		85,71%	
5	Kriteria	Cukup Terampil		Terampil	
6	Peningkatan Persentase	42,85%			

Berdasarkan tabel 4.22 yang menunjukkan rekapitulasi rata-rata nilai keterampilan siswa setiap siklusnya. Siklus I rata-rata nilai keterampilan siswa sebesar 59,21% dengan kategori cukup terampil dan meningkat sebesar 8,49% pada siklus II sehingga rata-ratanya menjadi 67,7% dengan kategori terampil.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Bumiharjo di kelas IVB adalah dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada rata-rata siklus I sebesar 52,38% dengan kategori cukup aktif, meningkat pada siklus II sebesar 76,19% termasuk kategori aktif, dengan peningkatan sebesar 23,81%. Selain aktivitas belajar, hasil belajar siswa dan persentasi ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan yaitu Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebanyak 14 siswa tuntas (66,67%) dengan rata-rata 66,67. Siklus II sebanyak 17 siswa tuntas (80,95%) dengan rata-rata 77,25 Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 14,28% dan peningkatan rata-rata sebesar 9,75. Pada siklus I afektif siswa dengan rata-rata 57,94% dan Siklus II dengan rata-rata 64,13% dan peningkatan rata-rata sebesar 6,19%. Pada siklus I psikomotor siswa dengan rata-rata 59,21%. Siklus II dengan rata-rata 67,7% dan peningkatan rata-rata sebesar 8,49%.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur-dan Model Penerapan*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Alfabeta. Bandung.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran kontekstual: Konsep dan Afilikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progres f Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana. Jakarta.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. PT Remaja Rosadakarya. Bandung.