

**PENERAPAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK  
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR**

**JURNAL**

Oleh

**MEYLISA EFRILIYANTI  
SARENGAT  
SITI RACHMAH SOFIANI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2014**

**HALAMAN PENGESAHAN  
JURNAL SKRIPSI**

Judul : PENERAPAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL  
BELAJAR

Nama Mahasiswa : Meylisa Efriliyanti

NPM : 1013053019

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Metro, September 2014  
Peneliti,

Meylisa Efriliyanti  
NPM 1013053019

**MENGESAHKAN**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Sarengat, M. Pd.  
NIP 195806081984031003

Dra. Siti Rachmah Sofiani  
NIP 19601205 198803 2 001

## ABSTRAK

### PENERAPAN *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR

Oleh

Meylisa Efriliyanti\*)  
Sarengat\*\*)   
Siti Rachmah Sofiani\*\*\*)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas IVB SD Negeri 01 Metro Pusat. Tujuan penelitian untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar melalui penerapan *team game tournament*. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus yang setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan dengan tahapan setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat pengumpul data penelitian menggunakan lembar panduan observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** aktivitas, hasil belajar, *team game tournament* (TGT)

Keterangan:

- \*) Penulis (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng, Bandar Lampung)
- \*\*\*) Pembimbing I (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng, Bandar Lampung)
- \*\*\*\*) Pembimbing II (Program Studi PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNILA Jln. Soemantri Brojonegoro No.1 Gedung Meneng, Bandar Lampung)

## **ABSTRACT**

### **IMPLEMENTATION OF TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TO IMPROVE ACTIVITY AND LEARNING RESULT**

**By**

**Meylisa Efriliyanti\*)  
Sarengat\*\*)  
Siti Rachmah Sofiani\*\*\*)**

This research was caused by the low of activity and learning result of students at grade IVB SD Negeri 01 Metro Pusat. The aims of research were to increase activity and learning result with implementation of team game tournament. The method of research was Classroom Action Research that consist of planning, implementing, observing, and reflecting. The instrument of data collection used observation sheet and test. The technique of data analysis used qualitative and quantitative analysis. The result of this research showed that implementation of team game tournament can increase activity and learning result of students.

**Keywords:** activity, learning result, team game tournament (TGT)

\*) Author 1

\*\*) Author 2

\*\*\*) Author 3

## PENDAHULUAN

Kemajuan kehidupan masyarakat dalam suatu negara sangat dipengaruhi oleh dunia pendidikan. Pendidikan merupakan kebutuhan yang wajib diterima bagi setiap individu. Dengan adanya pendidikan, setiap individu dapat mengembangkan potensi, karakter, dan jenjang hidupnya menjadi lebih baik. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat (1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembalian diri, kepribadian kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara.

Untuk mendukung tercapainya efisiensi dan efektivitas kompetensi lulusan maka harus didukung oleh kegiatan belajar mengajar yang baik. Model pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran dan kegairahan belajar siswa. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih model pembelajaran yang sesuai sehingga dapat mengkondisikan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih kondusif sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Banyak model pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan oleh guru dalam pembelajaran, salah satunya yaitu model *cooperative learning* tipe *team game tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu dari berbagai model pembelajaran yang relevan untuk diterapkan. Karena menurut Slavin (2005: 163) TGT adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IVB SD Negeri 01 Metro Pusat jumlah siswa yang mencapai nilai minimal atau berada dalam kategori baik minimal (B-), hanya 10 siswa dan sisanya sebanyak 18 siswa belum mencapai nilai minimal. Penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik di kelas IVB belum berhasil karena ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum mencapai 75%. Seperti yang dijelaskan Mulyasa (2013: 131) suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa di kelas dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan kategori baik.

Masalah di atas juga disebabkan karena proses pembelajaran tematik yang diajarkan di Kelas IVB SDN 1 Metro Pusat diantaranya, guru belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran tematik. Pengelolaan waktu dalam pembelajaran juga kurang optimal. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah saat proses belajar mengajar, guru hanya menyuruh siswa membuka buku paket Tematik Kelas IV SD, kemudian siswa disuruh mendengarkan penjelasan guru sehingga guru lebih aktif dan siswa cenderung pasif. Untuk menyasati hal tersebut salah satu model yang dapat mengaktifkan dan dapat memfasilitasi siswa dalam pembelajaran adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament*. Model TGT menerapkan permainan dalam pelaksanaan

pembelajaran. Dengan permainan pembelajaran di kelas menjadi tidak monoton sehingga menyenangkan bagi siswa. Permainan ini dengan melakukan turnamen yang *fair*, karena siswa bertanding dengan teman yang memiliki kemampuan setara. Turnamen dalam TGT bukanlah sebuah bentuk persaingan, yang paling penting adalah mereka saling mendukung untuk berhasil, bukan untuk gagal.

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV B SD Negeri 01 Metro Pusat.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan *Classroom Action Research* atau lebih familiar disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk (2006: 16) dalam pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru. Subjek penelitian tindakan kelas adalah siswa dan guru kelas IVB SD Negeri 01 Metro Pusat dengan jumlah 28 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data berupa teknik non tes dan tes. Teknik non tes berupa panduan lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data kinerja guru, aktivitas siswa, hasil belajar afektif, dan hasil belajar psikomotor. Sedangkan teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar kognitif siswa. Teknik analisis data terdiri dari teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan penilaian kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data penilaian aktivitas siswa, kinerja guru, afektif siswa, dan psikomotor siswa selama proses pembelajaran berlangsung

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan dengan tema “Tempat Tinggalku”. Penelitian siklus I dilaksanakan tanggal 28, dan 30 April, serta 2 Mei 2014 subtema “Lingkungan Tempat Tinggalku”. Siklus II dilaksanakan tanggal 5, 7, dan 9 Mei 2014 subtema “Keunikan Daerah Tempat Tinggalku”.

### **Siklus I**

Nilai rata-rata aktivitas siswa 67,45 dengan kategori “Baik (B-)”. Kinerja guru dalam proses pembelajaran tematik dengan menggunakan *Team Game Tournament* pada siklus I menunjukkan nilai rata-rata 59,06 dengan kategori “Cukup (C)”. Persentase hasil belajar kognitif siswa 57,14% dengan kriteria “Cukup (C)”. Persentase sikap/afektif siswa 66,71% dengan kategori “Baik (B-)”. Persentase psikomotor siswa 68,07% dengan kategori “Baik” (B-).

## Siklus II

Nilai rata-rata aktivitas siswa 76,44 dengan kategori “Baik (B)”. Kinerja guru dalam proses pembelajaran tematik dengan menggunakan *Team Game Tournament* pada siklus II menunjukkan nilai rata-rata 75,00 dengan kategori “Baik (B)”. Persentase hasil belajar kognitif siswa 82,14% dengan kriteria “Sangat Baik (A-)”. Persentase sikap/afektif siswa 78,20% dengan kategori “Baik (B+)”. Persentase psikomotor siswa 76,87% dengan kategori “Baik (B+)”.

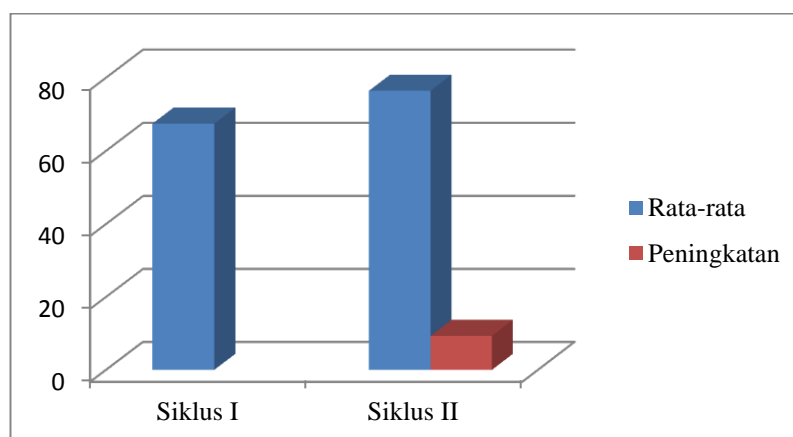
## PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian diketahui bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa, kinerja guru dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas IVB dengan menerapkan *Team Game Tournament* yang dilakukan setiap siklus. Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa, kinerja guru dan hasil siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan II

Rata-rata Aktivitas Belajar siswa Siklus I	Rata-rata Aktivitas Belajar siswa Siklus II
67,45	76,44
<b>Peningkatan</b>	
8,99	

Peningkatan nilai rata-rata aktivitas siswa dapat dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh guru pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah 67,45 kemudian meningkat sebesar 8,99 menjadi 76,44 pada siklus II. Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran tiap siklus untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



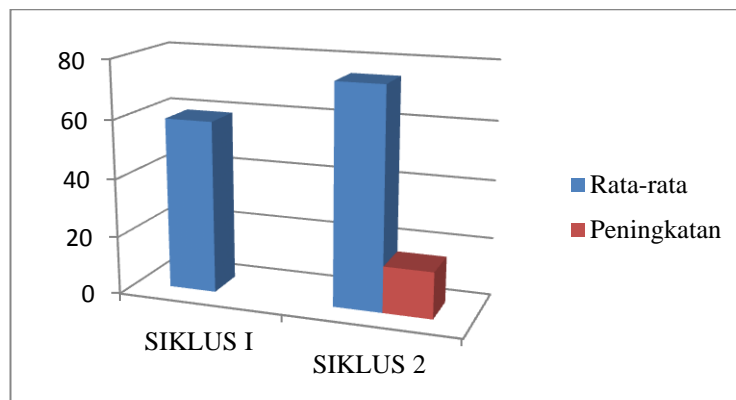
Grafik 1. Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa kinerja guru pada pembelajaran tematik dengan menerapkan *team game tournament* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Rata-Rata kinerja Guru Siklus I dan II

Rata-rata Kinerja Guru Siklus I	Rata-rata Kinerja Guru Siklus II
59,06	75,00
<b>Peningkatan rata-rata</b>	
15,94	

Peningkatan nilai rata-rata kinerja guru dapat dilihat berdasarkan nilai yang diperoleh pada setiap siklusnya. Nilai rata-rata kinerja guru pada siklus I 59,06 kemudian meningkat sebesar 15,94 menjadi 75,00 pada siklus II. Peningkatan kinerja guru dalam pembelajaran tiap siklus untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 2. Grafik Peningkatan nilai rata-rata kinerja guru

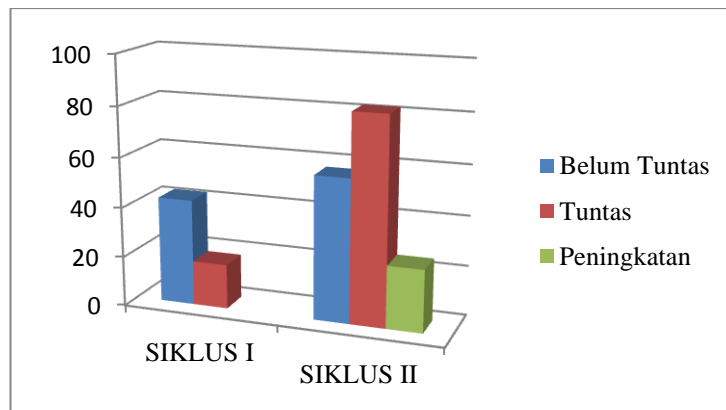
Hasil belajar yaitu perubahan dalam diri siswa setelah memperoleh pengalaman belajar terutama dalam aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan yang dimilikinya. Hasil belajar ialah suatu akibat dari proses belajar (Sudjana dalam Kunandar, 2010:276). Hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui tes formatif. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik kelas IVB SD Negeri 01 Metro Pusat mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Pengetahuan Siklus I dan II

No	Kategori	Siklus I	Siklus II
1.	Siswa Belum Tuntas	42,58%	17,85%
2.	Siswa Tuntas	57,14%	82,14%
Peningkatan Ketuntasan		25,00%	

Berdasarkan tabel 3 hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan nilai pengetahuan siswa dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



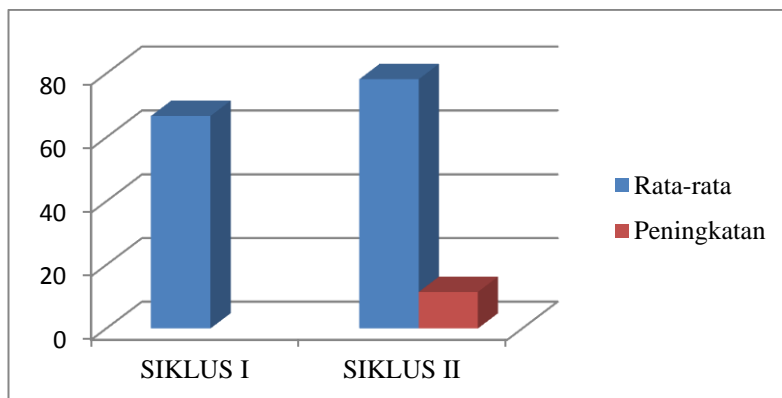
Grafik 3. Grafik Peningkatan Klasikal Hasil Belajar Kognitif Siswa

Hasil belajar afektif siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil belajar afektif siswa pada pembelajaran tematik kelas IVB SD Negeri 01 Metro Pusat mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Afektif Siswa

Rata-rata Afektif Sisiwa Siklus I	Rata-rata Afektif Sisiwa Siklus II
66,71	78,20
<b>Peningkatan rata-rata</b>	
11,49	

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai dan persentase siklusnya. Peningkatan nilai hasil belajar afektif siswa dapat dilihat pada grafik berikut:



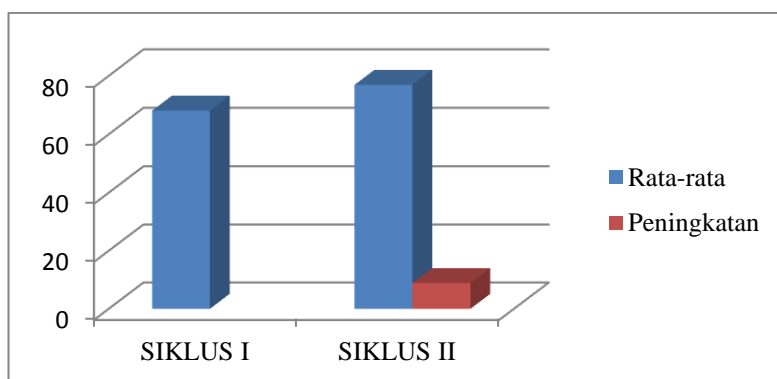
Grafik 4. Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Afektif Siswa

Hasil belajar psikomotor siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Nilai Hasil belajar Psikomotor Siswa

Rata-rata Psikomotor Siswa Siklus I	Rata-rata Psikomotor Siswa Siklus II
68,07	76,87
<b>Peningkatan rata-rata</b>	
8,80	

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai dan persentase siklusnya. Peningkatan nilai psikomotor siswa dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 5. Grafik Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Psikomotor Siswa

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa dengan menerapkan *Team Game Tournament* dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, sejalan dengan pendapat Taniredja (2012: 72-73) bahwa salah satu kelebihan dari *Team Game Tournament* adalah bertambahnya motivasi belajar siswa, sehingga mendorong siswa untuk

meningkatkan hasil belajar siswa dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain melalui *game* dan *tournament*.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan *Team Game Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Nilai aktivitas belajar yang dicapai siswa pada siklus I adalah 67,45 dan meningkat pada siklus II menjadi 76,44. Penerapan *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada aspek kognitif pada siklus I adalah sebesar 57,14% dan pada siklus II sebesar 82,14%. Sedangkan untuk aspek afektif pada persentase yang dicapai pada siklus I adalah 66,71% dan pada siklus II adalah 78,20%. Demikian pula hasil belajar aspek psikomotor siswa persentase ketuntasan pada siklus I adalah 68,07% dan pada siklus II 76,87%.

Saran kepada siswa diharapkan untuk selalu aktif dalam pembelajaran khususnya dalam bertanya jika belum mengerti materi yang dijelaskan guru. Selalu bertanggung jawab dan berusaha mengerjakan tugas dengan mandiri atau melakukan kerjasama dengan kelompok, saling membantu dan mendukung teman untuk berhasil dalam setiap pembelajaran. Banyaklah mengerjakan latihan soal saat di rumah, agar pengetahuan lebih meningkat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media. Bandung.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta. Bandung.
- Tim Penyusun. 2003. Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.