

Penerapan Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pendengaran Manusia Kelas V SD

¹Ariska Megawati Mardika ²Lazim Muzzamil

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
ppg.ariskamardika00828@program.belajar.id*

Abstract: Elementary education plays a crucial role in shaping the foundational knowledge and skills of students. However, educators often face challenges in selecting teaching methods that can enhance student motivation and learning outcomes. One increasingly popular method is Team Game Tournament (TGT), which combines game elements with group learning to create a more dynamic learning process. According to Slavin (1995), TGT is a cooperative learning method that involves students in group-based competition, facilitating material understanding through social interaction and group support. This study aims to evaluate the effectiveness of TGT in improving student learning outcomes on the topic of the human auditory system in Grade V at SDN Bandulan 5 Malang. The research employs Classroom Action Research (CAR) with the Kemmis and McTaggart model, which includes planning, action, observation, and reflection. The study was conducted over two cycles, involving 24 students, with data collection techniques including observation, testing, and documentation. The results indicate that the application of the TGT method significantly improved student learning outcomes. In the first cycle, the average student learning outcome was 73 with a completion rate of 56.25%. After modifying the method in the second cycle, the average learning outcome increased to 86 with a completion rate of 90.62%. This study demonstrates that TGT can enhance student motivation and engagement, as well as the effectiveness of learning in the topic of the human auditory system. The findings suggest that TGT is an effective choice for improving learning outcomes at the elementary level.

Key Words: Team Game Tournament; Student Learning Outcomes; Elementary Education

Abstrak: Pendidikan di tingkat sekolah dasar berperan krusial dalam pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Namun, pendidik sering menghadapi tantangan dalam memilih metode pengajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang semakin populer adalah Team Game Tournament (TGT), yang menggabungkan elemen permainan dengan pembelajaran kelompok untuk menciptakan proses belajar yang lebih dinamis. Berdasarkan Slavin (1995), TGT adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kompetisi berbasis kelompok, memfasilitasi pemahaman materi melalui interaksi sosial dan dukungan kelompok. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pendengaran manusia di kelas V SDN Bandulan 5 Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, melibatkan 24 siswa, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus pertama, rata-rata hasil belajar siswa mencapai 73 dengan ketuntasan belajar 56,25%. Setelah penerapan modifikasi metode pada siklus kedua, rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 86 dengan ketuntasan belajar mencapai 90,62%. Penelitian ini membuktikan bahwa TGT dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta efektivitas pembelajaran dalam materi sistem pendengaran manusia. Temuan ini menyarankan bahwa metode TGT adalah pilihan efektif untuk memperbaiki hasil belajar di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: Team Game Tournament; Hasil Belajar Siswa; Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik adalah menerapkan metode pengajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa. Salah satu metode yang semakin mendapat perhatian adalah Team Game Tournament (TGT), sebuah teknik pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dengan pembelajaran kelompok untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Menurut Slavin (1995), TGT adalah metode pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kompetisi berbasis kelompok, di mana mereka saling bekerja sama untuk memahami materi pelajaran dan kemudian berkompetisi dalam bentuk permainan yang dirancang khusus. Metode ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep melalui interaksi sosial dan dukungan kelompok. Slavin menyatakan bahwa "metode TGT meningkatkan partisipasi siswa dengan menggabungkan unsur-unsur permainan yang menarik dengan pembelajaran yang mendalam" (Slavin, 1995).

Materi sistem pendengaran manusia di kelas V SD mencakup konsep-konsep tentang struktur telinga, fungsi pendengaran, serta proses bagaimana suara diproses oleh otak. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1973), anak-anak membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan mereka. Dengan menerapkan metode TGT, siswa dapat lebih aktif dalam proses belajar, mengeksplorasi konsep-konsep melalui permainan, dan mendapatkan umpan balik yang konstruktif dari teman-teman mereka. Piaget berpendapat bahwa "proses belajar yang melibatkan eksplorasi dan interaksi sosial memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan secara lebih efektif" (Piaget, 1973).

Penerapan metode TGT pada materi sistem pendengaran manusia diharapkan dapat mengatasi tantangan dalam memahami konsep-konsep kompleks tersebut. Dengan menggabungkan elemen kompetisi dan kerja sama, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas metode TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta memahami bagaimana metode ini mempengaruhi pemahaman mereka tentang materi sistem pendengaran manusia.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang digunakan untuk memecahkan masalah. Menurut Arikunto (2015: 1-2), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Sedangkan Rahman (2018 : 4) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas empat tahapan yaitu [1] Perencanaan (*Planning*), [2] Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), [3] Pengamatan (*Observing*) [4] Refleksi (*Reflecting*). Berdasarkan pada refleksi, peneliti mendapatkan peningkatan hasil intervensi tindakan dan memungkinkan untuk melakukan perencanaan tindakan lanjutan dalam siklus selanjutnya.

Tempat penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SDN Bandulan 5 Malang. Pelaksanaan tindakan kelas ini pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 bulan Juli s.d. Agustus sebanyak dua kali siklus untuk proses pembelajaran yang efektif di kelas. Subjek Penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik khususnya kelas V sebanyak 24 peserta didik yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini berupa obeservasi, proses tes, dan dokumentasi. Proses observasi dilakukan untuk mendapatkan data kualitatif dan proses tes dilakukan untuk mendapatkan data kuantitatif. Sedangkan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data yang terdapat pada tempat atau lokasi penelitian sebagai bukti peneliti telah benar-benar melakukan penelitian tindakan kelas di sekolah tersebut. Teknik analisis data dalam penelitian tindakan kelas ini digunakan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam muatan pelajaran yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif yaitu pengerjaan tes IPAS, sedangkan data kualitatif berupa hasil obeservasi (pengamatan) dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti. Adapun tahap-tahap dari menganalisa data tersebut yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sebagaimana indikator kinerja siswa dapat dikatakan tuntas dalam belajar apabila memperoleh nilai 75 atau lebih sesuai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan. Untuk menghitung hasil belajar siswa pada masing-masing siklus yang telah diberikan tindakan, maka peneliti melakukan perhitungan menggunakan rumus *percentages correction* sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Gambar 1. Rumus *Percentages Correction*

Keterangan:

S = Nilai yang dicari

R = Jumlah skor dijawab benar

N = Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

Sedangkan untuk menghitung presentase siswa yang tuntas dalam belajar atau memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di setiap siklusnya dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Presentase Ketuntasan Belajar = \frac{\Sigma TB}{N} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Presentase Ketuntasan Belajar

Keterangan:

ΣTB = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah siswa maksimal

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS materi Sistem Pendengaran Pada Manusia, maka dilakukan perbandingan rata-rata pada siklus I dan siklus II. Apabila nilai rata-rata siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata pada siklus I, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Sistem Pendengaran Pada Manusia meningkat. Adapun kriteria penilaian pengetahuan dari hasil belajar siswa melalui tes akhir (*post-test*) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Pengetahuan

Indeks	Rentang Nilai	Predikat
A	85-100	Sangat Baik
B	70 – 84	Baik
C	55 – 69	Cukup
D	40 – 54	Kurang
E	≤ 40	Sangat Kurang

Dalam perhitungan tersebut dapat diketahui presentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Sehingga peneliti dapat mencocokkan dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan hal ini, peneliti melakukan perbandingan presentase ketuntasan belajar siswa di siklus I dan siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sehingga penelitian dapat dikatakan berhasil atau belum berhasil.

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar

Kriteria Penilaian	Kualifikasi
>75	Tuntas
<75	Tidak Tuntas

Untuk mengetahui keberhasilan tindakan ini, peneliti mengharapkan adanya penggunaan metode pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas V di SDN Bandulan V Malang dengan indikator kinerja adalah meningkatkan keaktifan peserta didik saat menggunakan model Team Game Tournament dapat terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan keaktifan siswa dapat dilihat saat proses pembelajaran dengan jumlah presentase 80% yang termasuk dalam katagori tinggi. Serta meningkatkan presentase hasil belajar melalui penggunaan model Team Game Tournament dengan perolehan nilai yang lebih tinggi dari perolehan rata-rata nilai siklus. Sedangkan untuk indikator keberhasilan belajar siswa adalah diatas, 75%. Apabila rata-rata nilai kelas tes nilai siklus sebagaimana pada penelitian di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 76, maka hasil belajar peserta didik dapat dikatakan berhasil.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran Team Game Tournament di kelas V SDN Bandulan V Malang. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan melaksanakan perbaikan dari hasil refleksi yang telah diperoleh secara keseluruhan pada

setiap siklusnya, sehingga pelaksanaan tindakan kelas dapat berjalan dengan lancar dan optimal. Adanya penggunaan metode pembelajaran mampu memberikan suasana yang menyenangkan selama proses belajar mengajar berlangsung, yang awalnya merasa jenuh memahami materi dan pasif, menjadi menyenangkan dengan adanya keterlibatan peserta didik melalui aktivitas pada metode pembelajaran Team Game Tournament. Sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Nacke (2011 : 9-15) bahwa elemen permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Gamifikasi, Team Game Tournament, membuat proses belajar lebih menyenangkan dengan menambah aspek kompetensi dan penghargaan, yang dapat meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu juga dikuatkan oleh pendapat Paris (2020 : 267-295) yang menyoroti bagaimana metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan seperti TGT, dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif dan sosial. Metode yang melibatkan permainan dan kompetensi berpotensi membuat proses belajar lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Siswa dituntut untuk aktif dalam keterlibatan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode yang mampu membangkitkan keaktifan siswa seperti metode pembelajaran Team Game Tournament (TGT) agar siswa mampu untuk memahami materi dengan baik saat mengikuti aktifitas pada pembelajaran menggunakan metode tersebut yang sejalan dengan pendapat Fredricks (2020) bahwa metode TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara kognitif sosial.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan melaksanakan perbaikan dari hasil refleksi yang telah diperoleh secara keseluruhan pada setiap siklusnya. Sehingga pelaksanaan tindakan kelas dapat berjalan secara optimal. Adanya penggunaan metode pembelajaran Team Game Tournament mampu memberikan aktifitas yang bermakna bagi siswa, yang awalnya kondisi peserta didik pasif saat pembelajaran, dengan penggunaan metode tersebut peserta didik menjadi aktif dan terlibat dalam setiap aktivitas pembelajaran. Sebagaimana pendapat Duguid (2022 : 32-42) menyatakan bahwa metode pembelajaran Teams Game Tournament memberikan aktifitas yang bermakna dengan melibatkan siswa dalam permainan berbasis kelompok yang mendekatkan mereka pada pengalaman pembelajaran yang nyata. Teams Game Tournament memfasilitasi siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga menambah pengalaman yang relevan dan menantang, sehingga dapat memperdalam pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan (Mayer & Land, 2021). Peserta didik dituntut aktif dalam keterlibatan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru harus merencanakan pembelajaran dengan menggunakan metode yang tepat untuk membangun keaktifan siswa seperti metode pembelajaran Team Game Tournament.

Pada siklus I dilakukannya pembelajaran IPAS materi sistem pendengaran pada manusia dengan beberapa game yang dilakukan secara berkelompok belum menunjukkan keberhasilan kegiatan pembelajaran karena indikator kinerja yang telah ditentukan belum tercapai. Kemudian dilanjutkan kegiatan pelaksanaan siklus II dengan menggunakan game yang dimodifikasi sedemikian rupa, sehingga menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi sistem pendengaran manusia mengalami peningkatan dan

sudah mencapai keberhasilan indikator kinerja yang telah ditentukan. Oleh karena itu, adanya perubahan aktivitas belajar siswa akan mempengaruhi hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa. Berikut ini adalah tabel hasil belajar IPAS materi sistem pendengaran manusia dalam menggunakan metode Team Game Tournament yang diperoleh dari tindakan siklus I dan II:

Tabel 4. Rata-rata Hasil Belajar dan Ketuntasan Belajar Siswa

Kriteria	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata hasil belajar siswa	73	86	13
Ketuntasan belajar siswa	56,25%	90,62%	34,37%

Sebagaimana tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat banyak pada siklus I dan II dari rata-rata belajar siswa maupun ketuntasan belajar siswa. Peningkatan dari siklus I dan II yaitu rata-rata hasil belajar siswa meningkat sebanyak 13 sedangkan ketuntasan belajar siswa meningkat sebanyak 34,37%. Jadi, pembelajaran IPAS yang telah dilaksanakan dengan menggunakan metode Team Game Tournament mencapai kriteria tingkat keberhasilan belajar. Pembahasan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pelaksanaan penelitian dengan penggunaan metode Team Game Tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Bandulan V Malang pada mata pelajaran IPAS materi sistem pendengaran manusia sebab didukung dengan hipotesis yang dapat dibuktikan pada keberhasilan pelaksanaan penelitian ini.

Kesimpulan

Penerapan metode pembelajaran pada mata pelajaran IPAS materi sistem pendengaran manusia yang dilakukan dua kali siklus pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil siswa kelas V di SDN Bandulan V Malang. Hasil rata-rata tes awal sebelum diberikan tindakan siswa memperoleh skor sebesar 69 dengan presentase ketuntasan belajar 40,62%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II diperoleh hasil analisis rata-rata pada siklus I sebesar 73 dan siklus II 86. Peningkatan hasil belajar yang signifikan juga terlihat dari ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 56,25% pada siklus I dan 90,62% pada siklus II, sehingga hasil belajar sudah mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan sebesar 75%. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan yang didapatkan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran Team Game Tournament dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif yang dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang sudah mencapai target awal. Serta penerapan media pembelajaran kantong perkalian mampu meningkatkan hasil belajar IPAS materi sistem pendengaran pada manusia kelas V SDN Bandulan V Malang.

Daftar Rujukan

- Piaget, J. (1973). **To Understand is to Invent: The Future of Education**. Grossman Publishers.
- Slavin, R. E. (1995). **Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice**. Allyn and Bacon.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: defining " Gamification"*. In Proceedings of the 15th international

academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15).
ACM

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2020). *School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence*. In *Handbook of Research on Student Engagement* (pp. 267-295). Springer.

Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (2022). *Situated Cognition and the Culture of Learning*. *Educational Researcher*, 41(2), 32-42.

Meyer, J. H. F., & Land, R. (2021). *Threshold Concepts and Troublesome Knowledge: Linkages to Ways of Thinking and Practising within the Disciplines*. Routledge.