



## Pembelajaran Tipe *Team Games Tournament*: Upaya Peningkatan Kemampuan Komunikasi dan Hasil Belajar Peserta Didik

Setria Milda Putri<sup>1\*</sup>, Raudhatul Jannah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>MI Al-Azhar Dharmasraya <sup>2</sup>UIN Imam Bonjol Padang  
email: <sup>1</sup>meldaputry99@gmail.com

\*Corresponding Author

Submit: 17 Juni 2023	Diterima: 24 Juni 2023	Publish: 30 Juni 2023
----------------------	------------------------	-----------------------

**Abstrak** : Penelitian menyebutkan beberapa keterampilan memiliki peran penting dalam perkembangan dunia anak seperti keterampilan komunikasi dan berkolaborasi. Melalui komunikasi, anak dapat berbagi ide dan mengklarifikasikan pemahamannya tentang sebuah informasi yang didapat. Dewasa ini, beragam model pembelajaran yang memiliki kelebihan dan kekurangan dapat diterapkan dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, termasuk kebutuhan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang sudah banyak dikenal adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dengan data bersifat deskriptif. Semua data yang diperoleh dalam penelitian yaitu berupa data wawancara, data pengamatan langsung, maupun dokumen diolah secara deskripsi berupa kata-kata tertulis. Angket yang disebarakan kepada siswa setelah melaksanakan pembelajaran TGT terhadap tingkat komunikasi dan hasil pembelajaran dalam pembelajaran tematik yaitu 14 siswa menyukai pembelajaran tematik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* atau 80 % siswa memiliki termotivasi dan 4 siswa kurang menyukai pembelajaran tematik model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* atau 20 % siswa kurang termotivasi. Dengan kondisi hasil refleksi tersebut mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran tematik siswa kelas II ternyata dapat menjadikan pembelajaran lebih baik, kreatif, dan menyenangkan.

**Kata kunci**: Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament*, Pembelajaran Tematik, Komunikasi, hasil belajar.

### PENDAHULUAN

Pertumbuhan dunia anak-anak diwarnai oleh emosional yang nyata, untuk mendorong kreativitas dan kompetensi-kompetensi dini pada masa pertumbuhan tersebut, perlakuan khusus sebagai anak-anak sangat mereka butuhkan (Musbaing 2021). Penelitian menyebutkan beberapa keterampilan memiliki peran penting dalam perkembangan dunia anak seperti keterampilan komunikasi dan berkolaborasi (Chasanah, Riyadi, and Usodo 2020). Melalui komunikasi, anak dapat berbagi ide dan mengklarifikasikan pemahamannya tentang sebuah informasi yang didapat. Ide tersebut kemudian menjadi bahan refleksi, perbaikan dan diskusi antar anak, seperti pernyataan NCTM “mereka berkomunikasi untuk belajar, dan mereka belajar berkomunikasi”(Karmila and Atiqoh 2021).

Penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa keterampilan berkomunikasi dapat dimulai dengan pemberian stimulus, seperti adanya interaksi anak dengan lingkungan sekitar dan interaksi anak dengan pendidik melalui proses pembelajaran (Fadli and Irwanto 2020). Sebagai agen perubahan utama dalam transformasi Pendidikan, pendidiklah yang

dipandang sebagai kunci untuk mengajarkan peserta didik memiliki pola pikir aktif bertanya, aktif menjawab, maupun aktif memberikan tanggapan (Ab Kadir 2017).

Kesalahan pendidik saat mendesain pembelajaran sehingga berakibat tidak terpenuhinya kebutuhan anak akan berdampak pada keberhasilan dan kemampuannya berbicara dalam pembelajaran. Umumnya anak-anak selalu dipandang memiliki dunia bermain, sedikitnya kesadaran dalam mengikuti pembelajaran, sehingga Pembaharuan terhadap lingkungan belajar memiliki peran penting dalam membangun keberanian anak dalam berkomunikasi. Saat ini berbagai model pembelajaran cukup efektif dalam mendesain lingkungan belajar yang dibutuhkan anak.

Dewasa ini, beragam model pembelajaran yang memiliki kelebihan dan kekurangan dapat diterapkan dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, termasuk kebutuhan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang sudah banyak dikenal adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Melihat anak-anak yang senang bermain, model TGT sangat efektif diterapkan dalam meninjau kemajuan belajar dan mendukung peserta didik untuk aktif berbicara. TGT diterapkan melalui turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana peserta didik berlomba dengan anggota tim lain (Sutrisno AB and Pratama 1967).

Terdapat penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan focus yaitu pada keaktifan dan hasil belajar peserta didik, yang menunjukkan hasil bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran kooperatif model TGT memiliki perbedaan dengan pembelajaran konvensional. Peserta didik yang mengikuti pembelajaran model TGT, cenderung mengalami peningkatan kemampuan komunikasi secara efektif dengan rata-rata 76,81% (Sutrisno AB and Pratama 1967).

Model pembelajaran TGT menerapkan permainan dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, pembelajaran ini sangat efektif dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sesuai dengan karakteristik mereka yang masih senang bermain (Dwi, Dorisno, and Frasandy 2023). Dengan mengadopsi model ini diharapkan peserta didik dapat belajar dengan emosi nyatanya dan juga berdampak positif terhadap prestasi dan kemampuan berkomunikasi.

Selama decade terakhir, pembelajaran kooperatif TGT memiliki dampak positif terhadap pembelajaran anak sekolah dasar dan dipilih sebagai desain pembelajaran. Pengamatan langsung tentang kemampuan anak-anak dalam mengungkapkan ide dan kemauannya dalam mengungkapkan ide tersebut ditemukan sangat rendah, akibatnya mereka tidak memiliki rasa ingin tahu maupun keinginan untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini tidak sesuai dengan tujuan Pendidikan saat ini, yang menginginkan anak-anak belajar dengan rasa ingin tahu dan pandai mengkomunikasikan informasi yang diperolehnya.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Hal ini bertujuan untuk mendorong pendidik dan peserta didik sekolah dasar untuk melaksanakan praktik pembelajaran yang aktif. Focus penelitian ini adalah menggambarkan penerapan pembelajaran TGT yang telah dilakukan yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tematik MI.

## **METODE**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif dengan data bersifat deskriptif. Semua data yang diperoleh dalam penelitian yaitu berupa data wawancara, data pengamatan langsung, maupun dokumen diolah secara deskripsi berupa kata-kata tertulis. Penelitian dilakukan di salah satu MI yang berada di Kabupaten Dharmasraya dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas III A yang berjumlah 18 orang. Penelitian

dilakukan saat semester genap tahun ajaran 2022/2023. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi dan tes di akhir penerapan model pembelajaran TGT. Setelah diolah, data dianalisis dengan beberapa tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan (Toifur and Kurniawan 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengadopsi model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Salah satu model pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif yang menerapkan sistem kerja atau sistem belajar kelompok yang terstruktur. Model ini menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil (empat sampai enam siswa) dengan latar belakang kemampuan yang berbeda (heterogen). Dalam menilai kemajuan belajar anak, sistem ini menerapkan dua cara penilaian yaitu sistem penilaian kelompok dan individu (Suyadi, 2013).

Ada berbagai macam tipe-tipe model pembelajaran kooperatif, yang salah satunya adalah tipe *Team Games Turnamanet* (TGT) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa (Asma, 2006). Sedangkan menurut Isjoni (2011), *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

*Games Tournament* Dalam pembelajaran Tematik menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam penelitian ini dilakukan di kelas III dengan satu siklus saja, dikarenakan setelah melalui satu siklus ini, kemajuan dan peningkatan serta tujuan penelitian sudah tercapai. Pembelajaran tematik yang dilaksanakan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas III dilaksanakan pada pembelajaran tematik semester II. Sebelum dilakukan siklus 1, terlebih dahulu siswa diminta untuk mengerjakan soal pretest dengan tujuan mengobservasi kemampuan awal siswa tanpa tindakan.

Kemudian dilanjutkan dengan siklus selama 3 pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan ini, materi yang dipelajari terkait perkembangan teknologi pangan. Pembelajaran pada siklus 1 ini dilaksanakan dengan tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan selama 20 menit, kegiatan inti selama 65 menit, dan kegiatan penutup selama 20 menit. Kegiatan pendahuluan ini diawali salam dan doa, dilanjutkan pengondisian kelas dengan ice breaking, melakukan presensi, kemudian dilanjutkan dengan apresiasi berupa tanya jawab terkait produksi pangan di lingkungan sekitar. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Kegiatan inti diawali dengan membagi siswa menjadi tiga kelompok. Siswa secara Bersama-sama dalam kelompoknya mendiskusikan contoh bahan pangan. Proses diskusi siswa dimonitoring oleh guru untuk memenuhi kebutuhan siswa. Setelah itu, guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan tanya jawab antarkelompok serta dilanjutkan penjelasan materi dari guru.

Kemudian guru mengajak siswa melakukan game yaitu dengan memberikan pertanyaan yang dijawab secara cepat oleh juru bicara kelompok, permainan juga dilakukan dengan individu yaitu semua anak membentuk barisan berbanjar. Setiap anak mendapat pertanyaan berbeda, setiap anak yang berhasil menjawab akan mendapat hadiah sedangkan anak yang tidak bisa menjawab diberi hukuman kecil. Permainan ini memberikan dampak yang begitu besar baik dalam meningkatkan partisipasi aktif anak, kemampuan mengingat anak dan kebutuhan belajar anak sambil bermain.

Sebelum menjawab pertanyaan, siswa diminta untuk berdiskusi untuk memecahkan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan secara cepat. Kegiatan selanjutnya adalah setiap kelompok mendapatkan bendera sesuai dengan nama kelompok yang ditentukan. Kemudian guru mengajak siswa untuk bermain tournament. Untuk menciptakan permainan yang adil, siswa diminta untuk mengangkat bendera mereka ketika menemukan jawaban tanpa bersuara. Dimana dalam tournament ini setiap kelompok diberikan 5 soal wajib yang harus dijawab dan selanjutnya diikuti dengan 5 soal rebutan. Setelah diberikan Tindakan pembelajaran TGT, guru bersama siswa menyimpulkan bersama terkait materi yang telah dipelajari. Kegiatan proses pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan melakukan evaluasi dan refleksi, menganalisis hasil pekerjaan siswa.

Dalam penelitian ini menunjukkan hasil refleksi, hasil belajar 16 siswa dari 18 siswa kelas III mengalami peningkatan sebanyak 30 %. Dimana nilai rata-rata dari soal pretest yang diperoleh siswa sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 65, sedangkan nilai rata-rata dari soal posttest yang diperoleh siswa setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 85. Target KKM nilai rata-rata adalah 73, hasil ini menunjukkan tercapainya pembelajaran di siklus 1 sehingga tidak perlu dilanjutkan kepada siklus II.

Angket yang disebar kepada siswa setelah melaksanakan pembelajaran TGT terhadap tingkat komunikasi dan hasil pembelajaran dalam pembelajaran tematik yaitu 14 siswa menyukai pembelajaran tematik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) atau 80 % siswa memiliki termotivasi dan 4 siswa kurang menyukai pembelajaran tematik model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) atau 20 % siswa kurang termotivasi. Dengan kondisi hasil refleksi tersebut mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran tematik siswa kelas II ternyata dapat menjadikan pembelajaran lebih baik, kreatif, dan menyenangkan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan menunjukkan dengan Peningkatan tingkat komunikasi dan Hasil Belajar siswa pada pembelajaran tematik Melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas III MI di salah satu kabupaten dharma raya, Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui 1 siklus. Hal ini peneliti mengamati hasil evaluasi pada siklus pertama ternyata siswa sudah menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan tingkat keberhasilan sudah mencapai 80%. Dari beberapa usaha yang dilakukan guru ternyata siswa ada peningkatan meskipun tidak signifikan akan tetapi sudah memenuhi nilai standar KKM 73 dan memenuhi target.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ab Kadir, M. Akshir. 2017. "What Teacher Knowledge Matters in Effectively Developing Critical Thinkers in the 21 St Century Curriculum?" *Thinking Skills and Creativity*.
- Chasanah, Chuswatun, Riyadi, and Budi Usodo. 2020. "The Effectiveness of Learning Models on Written Mathematical Communication Skills Viewed from Students' Cognitive Styles." *European Journal of Educational Research*.
- Dwi, Dwi Nur Umi Rahmawati, Dorisno Dorisno, and Rendy Nugraha Frasandy. 2023. "Internalisasi Nilai Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Melatih Profil Pelajar Pancasila Peserta Didik SD/MI." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*.
- Fadli, Adi, and Irwanto. 2020. "The Effect of Local Wisdom-Based ELSII Learning Model on the

- Problem Solving and Communication Skills of Pre-Service Islamic Teachers.” *International Journal of Instruction*.
- Karmila, Uvi, and Khamida Siti Nur Atiqoh. 2021. “PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK DAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA DI MADRASAH IBTIDAIYAH.” *Jurnal Padagogik*.
- Musbaing. 2021. “Analisis Karakteristik Belajar Peserta Didik Melalui Model Vak (Visual, Auditory, Kinestheitic) Dalam Pembelajaran Ipa Kelas v Sd Negeri 51 Mulaeno Kabupaten Bombana.” *Jurnal Pendidikan Refleksi*.
- Sutrisno AB, Joko, and Elvandri Yogi Pratama. 1967. “UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM POSING.” *EPSILON (Jurnal Pendidikan Matematika STKIP-PGRI Bandar Lampung)*.
- Toifur, Ahmad, and Wahyu Dwi Kurniawan. 2022. “Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournament Efektivitas Metode Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa.” *JPTM*.