

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM PENINGKATAN PEMAHAMAN SISWA MIN 8 ACEH BARAT

Ahmad Fauzi*¹, M. Rezki Andhika², dan Nina Eka Putri³

¹²Tarbiyah dan Keguruan, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAIN Teungku Dirundeng
Meulaboh

Jl. Lingkar Kampus Alue Peunyareng, Gunong Kleng, Meureubo, Aceh Barat

³Syariah dan Ekonomi Islam, Perbankan Syariah, STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh
Jl. Lingkar Kampus Alue Peunyareng, Gunong Kleng, Meureubo, Aceh Barat

* Corresponding Author: ahmadfauzi@staindirundeng.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 1, 2023

Revised December 15, 2023

Accepted December 20, 2023

Available online December 30, 2023

Kata Kunci:

Model Pembelajaran, Teams Games
Tournament (TGT), Pemahaman
Siswa, Pendidikan Sekolah Dasar

Keywords:

Learning model, Team Games
Tournament (TGT), Student
Understanding, Elementary School
Education

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui implementasi model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan pemahaman siswa Kelas II di MIN 8 Aceh Barat, untuk mengetahui kendala yang terdapat dalam peningkatan model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap pemahaman siswa Kelas II di MIN 8 Aceh Barat. Metode penelitian dengan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian yaitu warga sekolah yang meliputi; kepala sekolah, guru dan siswa MIN 8 Aceh Barat. Teknik pengumpulan data adalah observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah dengan menelaah seluruh data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Hasil

penelitian ini menerangkan bahwa implementasi model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap peningkatan pemahaman siswa Kelas II di MIN 8 Aceh Barat dilihat dari hasil pretes menunjukkan sebanyak 4 siswa yang mencapai kategori cukup, ada 30 siswa masuk kategori kurang dalam pemahaman dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 46,76%. Data ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa belum memenuhi batas tuntas yang ditetapkan. Dengan demikian pada pretes ini pemahaman siswa dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil posttest menunjukkan sebanyak 29 siswa yang mencapai kategori tuntas, ada 5 siswa yang belum tuntas dengan jumlah 2.690 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 79,11%. Kendala yang terdapat dalam peningkatan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap pemahaman siswa Kelas II di MIN 8 Aceh Barat dilihat dari siswa berjumlah banyak, sehingga siswa bising dan ribut sehingga guru harus banyak bicara dengan siswa diberikan nasehat-nasehat selalu agar guru dapat menerapkan model pembelajaran teams games tournament dengan baik.

ABSTRACT

The aim of the research is to determine the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) learning model to improve the understanding of Class II students at MIN 8 West Aceh, to find out the obstacles contained in improving the Teams Games Tournament (TGT) learning model for the

understanding of Class II students at MIN 8 Aceh West. The research method is descriptive qualitative. The research subjects were school residents including; principal, teachers and students of MIN 8 West Aceh. Data collection techniques are observation, tests, interviews and documentation. The data analysis technique is by reviewing all the data, reducing the data, presenting the data, and drawing conclusions/verification. The results of this research explain that the implementation of the teams games tournament (TGT) learning model has increased the understanding of Class II students at MIN 8 West Aceh. Judging from the pre-test results, it shows that 4 students reached the sufficient category, there were 30 students in the category of lacking in understanding with a classical level of completeness. amounting to 46.76%. This data shows that students' understanding has not met the specified limit of completion. Thus, in this pretest, students' understanding can be said to have not reached the expected goals. The posttest results showed that 29 students had reached the complete category, there were 5 students who had not yet completed, totaling 2,690 with a classical completeness level of 79.11%. The obstacles that exist in improving the Teams Games Tournament (TGT) learning model for the understanding of Class II students at MIN 8 West Aceh are seen from the large number of students, so the students are noisy and noisy so the teacher has to talk a lot with the students and is always given advice so that the teacher can apply it. team games tournament learning model well.

This is an open access article under the [CC BY-NC](#) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Penerbit Metrik group PT Metrum Karya Mandiri.



PENDAHULUAN

Pembelajaran yang baik sudah tentu harus memiliki tujuan. Banyak tujuan pembelajaran telah dirumuskan oleh para ahli. Semuanya menuju idealisasi pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah agar peserta didik mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif diantaranya seperti yang dinyatakan oleh Ian James Mitchell dalam disertasinya yang diujikan di Monash University sebagai berikut: perhatian siswa yang aktif dan terfokus kepada pembelajaran, berupaya dan menyelesaikan tugas dengan benar, siswa mampu menjelaskan hasil belajarnya, siswa difasilitasi untuk berani menyatakan kepada guru apa-apa yang belum dipahami dan siswa berani menyatakan ketidaksetujuan siswa dimotivasi untuk berani meminta informasi yang relevan dengan topik bahasan lebih lanjut. (Suyono & Hariyanto, 2012, hal. 210).

Salah satu model pembelajaran yang menarik dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. aktif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran Team Games Tournament. Model pembelajaran Team Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau kata yang berbeda (Usman, 2011, hal. 224-225).

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar, hingga perguruan tinggi. Model pembelajaran Team Games

Tournament (TGT) sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar (Istarani, 2014, hal. 240).

Pemahaman siswa sangat penting bagi peserta didik, karena dengan penguasaan konsep akan memudahkan peserta didik dalam mempelajari suatu hal. Pada setiap pembelajaran diusahakan lebih ditekankan pada penguasaan konsep agar peserta didik memiliki bekal dasar yang baik untuk mencapai kemampuan dasar yang lain seperti penalaran, komunikasi, koneksi dan pemecahan masalah. Siswa dikatakan memahami bila mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis yang disampaikan melalui pengajaran, buku atau layar komputer (Anderson & Krathwohl, 2010, hal. 105).

Perolehan nilai rata-rata kelas yang rendah dipengaruhi pada ketidaktertarikan siswa terhadap pelajaran kurang dipahami oleh siswa apa yang guru berikan, sehingga diperlukan suatu usaha agar pembelajaran lebih menarik, bermakna, menyenangkan, maupun meningkatkan pemahaman siswa dan memudahkan siswa dalam belajar. Pembelajaran sering dipahami dengan proses belajar mengajar yang di dalamnya ada interaksi guru dan siswa dan antar sesama siswa untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku siswa.

METODE PENELITIAN

Adapun bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan. Partisipan ini adalah orang-orang yang diajak berwawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, pemikiran, dan persepsinya. Strategi penelitian bersifat fleksibel, menggunakan aneka kombinasi dari teknik-teknik untuk mendapatkan data yang valid (Sukmadinata, 2009, hal. 94).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, tes, observasi dan dokumen. Data yang telah terhimpun kemudian diklarifikasikan untuk dianalisa dengan menggunakan pendekatan analisa induktif, yaitu berangkat dari fakta-fakta yang khusus, peristiwa-peristiwa yang konkrit, kemudian dari fakta-fakta dan peristiwa-peristiwa yang khusus konkrit itu ditarik generalisasi-generalisasi yang mempunyai sifat umum. Selanjutnya menggunakan analisa data yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman, dengan tiga jenis kegiatan, yaitu: menelaah seluruh data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi sebagai sesuatu yang jalin menjalin pada saat

sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk yang sejajar. (Suyono H. , 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Pembelajaran model Teams Games Tournament (TGT) adalah suatu teknik yang sama seperti STAD kecuali satu hal, yaitu Teams Games Tournament menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota dari tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe model yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) menggunakan permainan akademik, dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

Menurut M. Syarif Sumantri model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 siswa yang masing-masing anggotanya melakukan tournament pada kelompoknya masing-masing. Pemenang tournament adalah siswa yang paling banyak menjawab soal dengan benar dalam waktu yang paling cepat (Sumantri, 2015). Menurut Nugroho model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini siswa dituntut untuk saling kerjasama, aktif dan bertanggungjawab terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya. (Nugroho, 2012).

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran teams games tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Berdasarkan pengertian maka di simpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu pembelajaran dimana setelah kehadiran guru, peserta didik pindah ke kelompoknya masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan guru.

2. Pemahaman Siswa

Pengertian pemahaman yang dikemukakan oleh Wikel dan Muhtar mengemukakan bahwa pemahaman yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain (Sudaryono, 2012).

Dalam hal ini siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengenai apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain. Sementara Bloom mengatakan bahwa, pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah itu diketahui dan diingat (Sudijono, 2009).

Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri. Menurut penulis pemahaman yaitu: kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menafsirkan, menjelaskan atau meringkas atau merangkum suatu pengertian kemampuan macam ini lebih tinggi dari pada pengetahuan.

Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

a. Menerjemahkan (translation)

Pengertian penerjemahan di sini bukan saja pengalihan (translation) arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model, yaitu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

b. Menginterpretasi (interpretation)

Kemampuan ini lebih laus daripada menerjemahkan, ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami. Ide utama suatu komunikasi.

c. Mengekstrapolasi (extrapolation)

Kemampuan dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya. Ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan pemahaman siswa adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat, memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain. Memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri.

3. Peningkatan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Siswa Kelas II Di MIN 8 Aceh Barat

Temuan hasil penelitian selama penelitian berlangsung khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) di MIN 8 Aceh Barat. Hasil penelitian tersebut diperoleh melalui wawancara hasil pretest, posttest dan observasi. Sebelum peneliti melakukan peningkatan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap pemahaman siswa Kelas II di MIN 8 Aceh Barat. Terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara kepada beberapa orang guru kelas II. Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut terdapat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan peningkatan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) yang akan di terapkan oleh peneliti di kelas II.

Berdasarkan hasil pengamatan dari kegiatan pretes dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan terhadap pemahaman siswa Kelas II di MIN 8 Aceh Barat, namun peningkatan belum maksimal karena adanya kendala yang muncul saat pre-test. Adapun kendala yang muncul sebagai berikut:

- a. Saat peneliti memberikan materi, banyak anak yang tidak memperhatikan dan cenderung bermain sendiri.
- b. Anak masih kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Adapun data nilai tes pemahaman siswa pada hasil pre-test adalah dari jumlah 34 siswa yang mencapai kategori tuntas sebanyak 4 siswa dan 30 siswa masuk kategori belum tuntas dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 46,76%. Data ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa belum memenuhi batas tuntas yang ditetapkan. Dengan demikian pada pretes ini pemahaman siswa dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan.

Data di atas menunjukkan bahwa pemahaman siswa belum memenuhi batas tuntas yang ditetapkan. Dengan demikian pada pretes ini pemahaman siswa dapat dikatakan belum mencapai tujuan yang diharapkan. Hasil posttest di atas menunjukkan sebanyak 29 siswa yang mencapai kategori tuntas, ada 5 siswa yang belum tuntas dengan jumlah 2.690 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 79,11%. Data ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa sudah memenuhi batas tuntas yang ditetapkan. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa ketuntasan klasikal tes pemahaman siswa yang dicapai siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal 79,11% sudah kategori tuntas dalam pemahaman.

4. Kendala Dalam Peningkatan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Pemahaman Siswa Kelas II Di MIN 8 Aceh Barat

Dalam pembelajaran pada hakekatnya terdapat dua proses yang saling keterkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain, yaitu proses belajar dan proses mengajar. Proses belajar dapat terjadi setiap saat tidak terbatas tempat dan waktu serta terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Proses mengajar merupakan kegiatan atau proses yang terarah dan terencana yang mengusahakan agar terjadi proses belajar pada diri seseorang.

Dalam pendidikan formal interaksi antara guru dan peserta didik perlu adanya alat penunjang dalam melakukan proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran. Media itulah yang nantinya dapat membantu guru mempermudah menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Sehingga pesan atau informasi yang terkandung dalam materi tersebut dapat diterima peserta didik dengan baik.

Dalam melakukan suatu pekerjaan pasti ada kendalanya. Begitu juga dengan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menemukan bahwa guru-guru di MIN 8 Aceh Barat mempunyai beberapa kendala atau hambatan dalam proses pembelajaran, khususnya yang ada kaitannya dengan model pembelajaran. Adapun kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan model pembelajaran.

Di dalam proses pembelajaran tingkat pemahaman anak tentu berbeda-beda. Ada anak yang dijelaskan sekali langsung paham dan ada juga anak yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran. Berbicara mengenai pendidikan tidak akan terlepas dari guru dan peserta didik. Keduanya merupakan komponen pokok dalam proses pembelajaran. Hubungan antara guru dengan peserta didik dalam pembelajaran terjalin melalui model

pembelajaran. Namun dalam kenyataannya beberapa guru mengalami hambatan dalam menerapkan model pembelajaran baik dari guru itu sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Untuk keperluan pelaksanaan pembelajaran di kelas, perlu dibuat satuan pembelajaran. Satuan pembelajaran tersebut merupakan realisasi dari pengalaman belajar siswa yang telah ditentukan pada tahapan penentuan pengalaman belajar siswa. Komponen satuan pembelajaran meliputi:

- a. Identitas mata pelajaran (nama mata pelajaran, kelas, semester, dan waktu atau banyaknya jam pertemuan yang dialokasikan)
- b. Kompetensi dasar (yang hendak dicapai atau dijadikan tujuan)
- c. Materi pokok (beserta uraiannya yang perlu dipelajari siswa dalam rangka mencapai kompetensi dasar)
- d. Strategi pembelajaran (kegiatan pembelajaran secara konkret yang harus dilakukan oleh siswa dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran dan sumber belajar untuk menguasai kompetensi dasar)
- e. Media (yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran)
- f. Penilaian dan tindak lanjut (instrument dan prosedur yang digunakan untuk menilai pencapaian belajar siswa serta tindak lanjut hasil penilaian, misalnya remedi dan pengayaan)

Sumber bahan (yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai).

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan pembahasan adalah penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman siswa Kelas II di MIN 8 Aceh Barat, hal ini dapat terlihat dari hasil pre-test sebanyak 46,76% siswa yang hanya memenuhi batas tuntas yang ditetapkan. Selanjutnya ada peningkatan pada post-test tingkat ketuntasan klasikal sebesar 79,11%.

Untuk Kendala yang terdapat dalam peningkatan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap pemahaman siswa Kelas II di MIN 8 Aceh Barat dilihat dari siswa berjumlah banyak, sehingga siswa bising dan ribut sehingga guru harus banyak bicara dengan siswa diberikan nasehat-nasehat selalu agar guru dapat menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* dengan baik. Tentunya kemampuan penguasaan kelas oleh guru sangat menentukan terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, & Krathwohl. (2010). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran,. Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. (2014). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Nugroho, D. R. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Teams Game Tournament) terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran di Kelas X SMA N Panggul 1 Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Penerapan Model Pembelajaran: Universitas Negeri Surabaya*.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumantri, M. S. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Suyono, & Hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suyono, H. (2016). *Belajar dan pembelajaran: teori dan konsep dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.