

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN PAPAN TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATERI JUAL BELI SDN 1 TRANJANG

Amar Alam Al Firdaus¹, Iva Yuni Listiani², Irchamni³

¹ Universitas PGRI, Madiun, Indonesia

² Universitas PGRI, Madiun, Indonesia

³ SD Negeri 1 Trangang, Ponorogo, Indonesia

amaralamalfirdaus@gmail.com, ivayuni@unipma.ac.id, irchamni27@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* dengan menggunakan meja turnamen terhadap prestasi akademik siswa kelas IV materi jual beli perlengkapan SDN 1 Trajang. Penelitian ini menggunakan metode semi empiris dengan desain pre-control dan post-control group design. Sedangkan pada kelas kontrol digunakan metode pembelajaran tradisional yang biasa digunakan di sekolah. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tes pembelajaran yang meliputi pemahaman konsep, penerapan konsep, dan keterampilan pemecahan masalah pada saat jual beli materi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT to the match table berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas 4 jual beli perlengkapan sekolah. kinerja meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Mengadopsi model pembelajaran kooperatif mirip TGT dengan menggunakan papan turnamen dapat meningkatkan interaksi siswa, meningkatkan kerja sama, dan meningkatkan akuntabilitas pembelajaran. Melalui turnamen yang diselenggarakan, siswa memiliki kesempatan untuk bersaing secara sehat, saling membantu mencapai tujuan akademik mereka. Ini meningkatkan motivasi siswa dan memastikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Sebagai bagian dari pelatihan SDN 1 Trajang, model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan meja turnamen dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam jual beli dokumen.

Kata Kunci: Model pembelajaran kooperatif TGT, Papan tournament, Hasil belajar siswa kelas I

Abstract

The purpose of this study was to analyze the effect of applying the Team Game Tournament cooperative learning model by using a tournament table on the academic achievement of class IV students buying and selling equipment at SDN 1 Trajang. This study used a semi-empirical method with a pre-control and post-control group design. While in the control class used traditional learning methods commonly used in schools. Data collection was carried out using learning tests which included understanding concepts, applying concepts, and problem solving skills when buying and selling materials. The results of this study indicate that the application of the TGT cooperative

learning model to the match table has a positive impact on student learning outcomes in grade 4 buying and selling school supplies. performance increased significantly compared to the control class. Adopting a cooperative learning model similar to TGT by using a tournament board can increase student interaction, improve collaboration, and increase learning accountability. Through the organized tournaments, students have the opportunity to compete in a healthy manner, helping each other achieve their academic goals. This increases student motivation and ensures an enjoyable learning experience. As part of the SDN 1 Trajang training, the TGT-type cooperative learning model using tournament tables can be an effective alternative to improve student learning outcomes in buying and selling documents.

Keywords: TGT cooperative learning model, Board tournament, Class IV student learning outcomes

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Hamanik, pendidikan merupakan sebuah proses untuk mempengaruhi siswa agar bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada tingkat kelas IV, materi jual beli memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman konsep, penerapan konsep, dan kemampuan pemecahan masalah siswa terkait ekonomi dan keuangan.

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, model pembelajaran menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan. Model pembelajaran kooperatif, yang menekankan kerjasama dan partisipasi aktif siswa, telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang populer adalah Teams Games Tournament (TGT).

Model pembelajaran TGT melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil, di mana mereka saling berkolaborasi dan bekerja sama dalam mengatasi tantangan pembelajaran. Dalam konteks materi jual beli, penerapan model TGT dapat mendorong siswa untuk saling berdiskusi, bertukar informasi, dan membantu satu sama lain dalam memahami konsep serta menerapkannya dalam situasi nyata.

Namun, dalam penerapan model TGT, diperlukan penggunaan alat bantu yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran dan memperkuat aspek kompetisi yang sehat antar kelompok siswa. Salah satu alat bantu yang dapat digunakan adalah papan tournament, yang memberikan visualisasi turnamen dan memicu semangat kompetitif siswa.

Sesuai dengan konteks di SDN 1 Tranjang, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan papan tournament terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi jual beli. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang efektivitas model pembelajaran ini dan memberikan rekomendasi bagi para pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas IV.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang mempromosikan kerjasama dan partisipasi aktif siswa dalam kelompok kecil. Dalam model ini, siswa dikelompokkan menjadi tim yang terdiri dari 4-5 anggota. Mereka bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran

dan saling membantu dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, model TGT juga melibatkan kompetisi sehat antar kelompok melalui turnamen atau permainan yang menarik.

Materi Jual Beli pada Tingkat Sekolah Dasar, materi jual beli pada tingkat sekolah dasar bertujuan untuk memberikan pemahaman awal tentang konsep ekonomi dan transaksi keuangan kepada siswa. Materi ini mencakup pengenalan tentang uang, harga barang, pembelian, penjualan, perbandingan harga, dan keuntungan. Pemahaman yang baik tentang materi ini penting dalam kehidupan sehari-hari siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan ekonomi yang berguna di masa depan.

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Siswa, penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam model TGT khususnya, siswa terlibat dalam diskusi kelompok yang memperkuat pemahaman mereka, meningkatkan motivasi belajar, dan membangun keterampilan sosial. Selain itu, kompetisi sehat antar kelompok dalam turnamen memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan meningkatkan pemahaman mereka.

Pemanfaatan Papan Tournament dalam Pembelajaran, papan tournament merupakan alat bantu visual yang digunakan dalam model TGT. Alat ini menciptakan representasi visual tentang turnamen yang berlangsung, termasuk peringkat dan skor yang dicapai oleh setiap tim. Papan tournament membantu siswa memahami progress mereka dalam turnamen, memotivasi mereka untuk mencapai prestasi lebih tinggi, dan memperkuat aspek kompetisi yang sehat. Penggunaan papan tournament juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi Belajar dan Keterlibatan Siswa, Motivasi belajar dan keterlibatan siswa memiliki peran penting dalam hasil belajar. Model pembelajaran kooperatif TGT dengan penggunaan papan tournament dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena adanya kompetisi sehat dan rasa tanggung jawab terhadap kelompok mereka. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran juga dapat ditingkatkan melalui interaksi antaranggota tim dan kesempatan untuk saling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam konteks penelitian ini, penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan papan tournament diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi jual beli. Dengan melibatkan siswa dalam kerjasama, kompetisi sehat, dan pemanfaatan alat bantu visual, diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang materi jual beli dan meningkatkan keterampilan ekonomi mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan desain pretest-posttest control group. Metode ini digunakan untuk membandingkan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan papan tournament terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi jual beli.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN 1 Tranjang. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yang dipilih secara acak, yaitu kelas eksperimen dan

kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri dari 30 siswa.

Sebelum dilakukan intervensi, dilakukan pretest untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dalam materi jual beli. Pretest dilakukan di kedua kelas untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki tingkat pemahaman awal yang sebanding.

Setelah itu, dilakukan intervensi di kelas eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan papan tournament dalam pembelajaran materi jual beli. Sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional yang umumnya digunakan di sekolah.

Selama periode intervensi, dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kedua kelas untuk memastikan implementasi yang tepat dari model TGT dan penggunaan papan tournament. Selain itu, data mengenai motivasi belajar siswa dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran juga dikumpulkan melalui observasi.

Setelah periode intervensi selesai, dilakukan posttest di kedua kelas untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode yang berbeda. Tes hasil belajar mencakup pemahaman konsep, penerapan konsep, dan kemampuan pemecahan masalah pada materi jual beli.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan metode statistik, seperti uji-t atau uji Mann-Whitney, untuk membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, data kualitatif dari observasi juga dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman siswa dalam pembelajaran.

Metode penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang valid dan objektif tentang pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan papan tournament terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi jual beli di SDN 1 Trangang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan penelitian

1. Hasil Belajar Siswa

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa kelas IV setelah mengikuti intervensi dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan papan tournament pada materi jual beli. Rata-rata skor hasil belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

2. Pemahaman Konsep

Penerapan model pembelajaran TGT berbantuan papan tournament memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep siswa dalam materi jual beli. Siswa dalam kelas eksperimen menunjukkan peningkatan pemahaman yang lebih baik terkait konsep-konsep yang diajarkan. Mereka dapat lebih mudah mengidentifikasi dan menjelaskan konsep seperti harga barang, penjualan, pembelian, dan keuntungan.

3. Penerapan Konsep

Selain pemahaman konsep, siswa dalam kelas eksperimen juga mampu menerapkan konsep-konsep jual beli dalam situasi nyata dengan lebih baik.

Mereka dapat menggunakan pengetahuan yang mereka peroleh melalui model TGT untuk memecahkan masalah pembelian dan penjualan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan papan tournament efektif dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep-konsep jual beli.

4. Kemampuan Pemecahan Masalah

Model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan papan tournament juga berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah terkait jual beli. Siswa dalam kelas eksperimen mampu mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi yang diperlukan, dan merumuskan solusi yang tepat dengan lebih baik daripada siswa dalam kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

5. Motivasi Belajar dan Keterlibatan Siswa

Selama intervensi dengan penerapan model TGT berbantuan papan tournament, siswa dalam kelas eksperimen menunjukkan tingkat motivasi belajar yang lebih tinggi dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Mereka lebih antusias dalam mengikuti turnamen, berkolaborasi dengan anggota tim, dan membantu satu sama lain dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan papan tournament dan kompetisi sehat dalam model TGT dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan papan tournament memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi jual beli di SDN 1 Trangang. Hasil penelitian ini mendukung temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, penerapan konsep, dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Pemanfaatan papan tournament dalam model TGT juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Visualisasi turnamen dan aspek kompetisi yang sehat memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan mencapai prestasi yang lebih baik.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pembelajaran di kelas IV. Guru dapat mempertimbangkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan papan tournament dalam mengajar materi jual beli. Penggunaan alat bantu visual seperti papan tournament dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan dorongan motivasi tambahan.

Namun, penelitian ini juga memiliki beberapa batasan. Pertama, penelitian ini dilakukan di satu sekolah dan pada satu materi pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, generalisasi hasil penelitian ini perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, pengukuran motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam penelitian ini didasarkan pada observasi, sehingga dapat terjadi subjektivitas dalam pengamatan tersebut.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan materi pembelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian dapat menggabungkan metode penilaian lain, seperti tes formatif dan wawancara, untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dampak penerapan model TGT berbantuan papan tournament terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan papan tournament memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi jual beli di SDN 1 Trangang. Model TGT dengan papan tournament efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, penerapan konsep, kemampuan pemecahan masalah siswa, serta motivasi belajar dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

REKOMENDASI

Berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan berdasarkan temuan penelitian ini:

1. Guru dan pendidik dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan papan tournament dalam pengajaran materi jual beli di kelas IV. Penggunaan alat bantu visual seperti papan tournament dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka, dan memperkuat aspek kompetisi yang sehat.
2. Dalam mengimplementasikan model TGT, guru dapat memperhatikan pembentukan tim yang seimbang dalam hal kemampuan akademik dan keterampilan sosial siswa. Hal ini akan membantu memastikan kolaborasi yang efektif antaranggota tim dan saling membantu dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk melihat pengaruh penerapan model TGT berbantuan papan tournament dalam materi pembelajaran lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Hal ini akan memberikan wawasan yang lebih luas tentang efektivitas model TGT dalam konteks pembelajaran yang beragam.
4. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat mempertimbangkan pengukuran motivasi belajar dan keterlibatan siswa dengan menggunakan instrumen penilaian yang lebih objektif, seperti kuesioner, untuk mendapatkan data yang lebih terperinci dan valid.

Dengan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan papan tournament dan mempertimbangkan rekomendasi ini, diharapkan hasil belajar siswa dalam materi jual beli di kelas IV dapat lebih meningkat, sementara motivasi belajar dan keterlibatan siswa juga dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D., Siregar, B., & Suhendar, S. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Koordinat Bidang di Kelas VII SMP*. Jurnal Pendidikan Matematika RAFA, 3(1), 1-10.
- Arifin, Z. (2015). *Evaluasi pembelajaran: Konsep, aplikasi, dan penilaiannya*. PT RajaGrafindo Persada.
- Armiati, E., & Dewi, N. A. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan*. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 1(8), 1471-1481.
- Aunillah, N., & Siswanto, A. (2017). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Biologi, 8(1), 67-74.
- Fajri, M. A., & Ramli, M. (2019). *Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V*. Jurnal Pendidikan Matematika (JUDIKA), 2(2), 175-185.
- Huda, M. (2011). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatik*. Pustaka Pelajar.
- Ismail, I., Hidayah, N., & Rohani, A. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(2), 117-126.
- Ismayani, F., & Ramdani, M. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8(2), 150-160.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (2017). *Pembelajaran kooperatif: Teori, riset, dan praktik*. PT Pustaka Pelajar.
- Kagan, S. (2012). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. PT Indeks. Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Mahdum, M., Mulyana, A., & Nurachman, U. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Journal of Education Technology, 3(2), 123-130.
- Mahmudah, F. A., Kusumawardhani, A., & Rahayu, S. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 20(1), 35-44.
- Murti, R. P., & Supardi, S. (2016). *Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(2), 159-168.
- Murti, S. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Visual pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(2), 127-138.

- Permendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahayu, N. E., & Supriyono, S. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 115-125.
- Samsudin, A. (2017). *Model Pembelajaran: Konsep dan Implementasinya dalam KTSP dan Kurikulum 2013*. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). *Pembelajaran kooperatif: Mempraktikkan koperasi dalam kelas*. Kencana.
- Sa'adah, A.L. Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Papan Energi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN 3 Blimbing Kidul. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*.
- Slavin, R. E. (2011). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktek*. Nusa Media.