

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI SADE BARABALI LOMBOK TENGAH**

*Meri Yuliani<sup>1</sup>, Muhamad Ridwan Habib<sup>2</sup>, Susila Sri Murnihati<sup>3</sup>, Abdurrahman Majid<sup>4</sup>*

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Institut Pendidikan Nusantara Global, Praya - NTB,  
Indonesia 83511*

Corresponding author email: [meriyuliani994@gmail.com](mailto:meriyuliani994@gmail.com)

### **Article History**

**Received: 18 April 2022**

**Revised: 4 Mei 2022**

**Published: 31 Mei 2022**

### **ABSTRACT**

Background of this research problem is the low activity of student learning in Thematic learning in class IV SDN Sade Barabali Lombok Tengah that caused by the low quality of learning that used by teacher, where the lack of methods, models and strategies that used by the teacher during the process of thematic learning led to boredom on students and become passive during the learning process. This research is a Classroom Action Research (PTK) with qualitative descriptive method that using a qualitative approach reinforced by quantitative approach, by talking the background in SDN Sade Barabali Lombok Tengah, The subject of this research is the fourth grade students in SDN Sade Barabali Lombok Tengah, while the object of this research is the Application of The Teams Games Tournament Learning Models to Increase The Learning Activity in Cita-Citaku theme. This research was conducted in two cycles and through 4 stages including: (1) Planning, (2) Implementation, (3) Observation and (4) Reflection. The data obtained through observation, interviews, and documentation. Data analysis is done by using qualitative analysis that consist of data collection, data reduction, data presentation, conclusion of verification. The result of this research indicates that the application of models Teams Games Tournament can increase students learning activity in learning process. Activity can be measured from the evaluation cycle I, and cycle II of 63% and 77,5% cycle II. While the improvement of student activity can be measured from each cycle, student activity in cycle I is 3,1 with the active approaching category and student activity in cycle 4,1 with the approaching very active category. Thus the result of this research in Dasar Negeri

School Sade Barabali Lombok Tengah has been achieved with good.

Keywords: *Learning Activity, Teams Games Tournament, Thematic Learning*

---

## LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan bagian integrasi dalam pengembangan. Setiap pendidikan itu memiliki tingkatan dasar sesuai dalam peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 26 Ayat 1 pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk hidup mandiri, mengikuti pendidikan lebih lanjut. Sedangkan manusia yang berkualitas itu dilihat dari segi pendidikan, yang mana telah terkandung didalam tujuan pendidikan telah kita ketahui bersama (Hartanto, 2011). Dalam UU No. 20 tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, akan berhasil atau tidak tergantung bagaimana proses pembelajaran yang dialami dan dirasakan oleh peserta didik. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu menyajikan proses pembelajaran yang efektif, sehingga siswa dapat mengikuti dan melaksanakan pembelajaran dengan baik. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan dalam

kegiatan pembelajaran yaitu pemilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan kepada peserta didik. Guru adalah salah satu faktor utama dalam keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Guru dapat diartikan sebagai orang yang tugasnya terkait dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam aspeknya, baik spiritual, emosional, intelektual, fisik, maupun aspek lainnya (Suparlan, 2008).

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai mata pelajaran kedalam beberapa subtema. Dalam pembelajaran tematik terpadu, tema yang dipilih berkenaan dengan alam dan kehidupan manusia. Melalui pembelajaran tematik terpadu peserta didik dapat mengembangkan kreatifitasnya masing-masing, siswa tidak hanya bergantung pada penjelasan guru saja tetapi mereka bisa belajar sendiri untuk memecahkan masalah mereka masing-masing. Selain itu siswa menjadi lebih aktif tidak terkesan pasif seperti pada kurikulum sebelumnya. Untuk menciptakan pembelajaran tematik terpadu yang berhasil maka guru dan siswa harus saling berkesinambungan agar tercipta tujuan pendidikan yang diinginkan oleh guru dan

siswa. (Majid, 2014). Saat ini pembelajaran masih belum sempurna dikarenakan pembelajaran yang masih terfokus kepada guru. Siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu diciptakanlah dan dikembangkan Kurikulum 2013 atau tematik terpadu yang dapat membantu para guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Negeri Sade Barabali Lombok Tengah, peneliti melihat bagaimana proses pembelajaran yang terjadi dikelas IV. Pada saat pembelajaran terlihat kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran tematik, hal ini dapat terlihat dari rata-rata keaktifan siswa yaitu 2 (kategori kurang). Dimana dalam proses pembelajaran guru terkesan belum memusatkan siswa sebagai subjek belajar, dimana guru terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa terlihat lebih pasif saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini akan membuat siswa cenderung kurang paham akan materi yang akan diajarkan oleh guru yang ada didepan kelas, sehingga pembelajaran yang didapat siswa terbatas dan tidak bertahan lama, saat proses pembelajaran siswa pun lebih banyak bermain dan tidak memperhatikan guru yang mengajar, dalam proses pembelajarannya

pun guru belum memberikan pengalaman langsung kepada siswa, seperti guru belum menggunakan variasi model dan metode, guru hanya menggunakan metode tanya jawab dan ceramah sehingga siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif. Dimana aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Shoimin, 2014), diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran didalam kelas, sebab seorang guru dalam mengajar seharusnya hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator, dengan diterapkannya model ini diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk berpikir kritis serta dapat memecahkan masalah dan secara aktif siswa dapat membangun pengetahuannya. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini diharapkan siswa memiliki kemampuan untuk berpikir kritis serta dapat memecahkan masalah dan secara aktif membangun

pengetahuannya sendiri sesuai dengan pengalamannya masing-masing.

Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Keaktifan belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada pembelajaran Tematik. Dengan demikian peneliti mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sade Barabali Lombok Tengah”

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sade Desa Barabali Kabupaten Lombok Tengah. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022. Waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif dikelas. Rancangan tindakan adalah semua rencana yang akan dilaksanakan oleh seorang peneliti untuk menyelesaikan suatu masalah yang sedang diteliti. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Ruang lingkupnya adalah pembelajaran didalam kelas yang

dilaksanakan oleh guru dan siswa untuk melakukan perbaikan dan berdampak pada peningkatan keaktifan belajar peserta didik. Pada saat memonitoring pengamat haruslah mencatat semua peristiwa atau hal yang terjadi didalam kelas penelitian. Misalnya mengenai kinerja guru, situasi kelas, perilaku dan sikap siswa, penyajian atau pembahasan materi, pemyerapan siswa terhadap materi yang diajarkan dan sebagainya (Paizaluddin & Ernalinda, 2016) Ada dua pengamat yaitu peneliti yang melakukan penelitian tindakan kelas dan pengamatan yang dilakukan oleh orang lain, bisa oleh guru kelas tersebut atau guru mitra. Kegiatan pengamatan tersebut tidak hanya menggunakan pengamatan secara langsung saja, untuk melakukan proses pelaksanaan tindakan yaitu mengamati apa yang dilakukan oleh guru, siswa maupun peristiwanya, maka pengamatan harus disertakan dengan menggunakan lembar observasi yang dibagikan kepada siswa sebagai pengukur keaktifan dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut.

Menurut (Paizaluddin & Ernalinda,2016), pada prinsipnya yang dimaksud dengan istilah refleksi adalah perbuatan merenung atau memikirkan sesuatu atau upaya evaluasi yang dilakukan oleh para kolaborator atau partisipan yang

terkait dengan suatu PTK yang dilaksanakan. Berdasarkan refleksi ini pula suatu perbaikan tindakan (*Relaining*) selanjutnya ditentukan. Refleksi atau dikenal dengan peristiwa renungan adalah langkah mengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru maupun siswa. Pada tahap ini hasil yang diperoleh pada tahap observasi akan dievaluasi dan dianalisis.

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila telah terdapat sedikitnya 70% siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Keberhasilan atau ketuntasan belajar dilihat berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang digunakan di Sekolah Dasar Negeri Sade Desa Barabali Kabupaten Lombok Tengah. Siswa dikatakan berhasil atau tuntas apabila setiap siswa mencapai skor 75% - 100% atau nilai 75. Sedangkan KKM yang digunakan peneliti dalam meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran dikatakan berhasil atau tuntas apabila setiap siswa mencapai skor 75% - 100% atau nilai 75.

Dalam penelitian ini sumber data yang didapat ialah guru kelas IV dan siswa kelas IV disekolah Dasar Negeri Sade Desa Barabali Kabupaten Lombok Tengah. Hasil

wawancara juga akan dideskripsikan untuk ditarik kesimpulan mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil keaktifan siswa akhir siklus I dengan Tema Cita-Citaku dan Subtema Giat Meraih Cita-cita dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada keaktifa belajar siswa disekolah Dasar Negeri Sade Desa Barabali Kabupaten Lombok Tengah berada pada kategori “mendekati aktif” yaitu dengan skor rata-ratanya 3,1%. Dimana sudah terlihat siswa yang semula sangat kurang aktif dan sekarang sudah meningkat sedikit dalam kategori kurang aktif, siswa yang kurang aktif sudah terlihat cukup aktif, siswa yang cukup aktif sudah terlihat aktif, sedangkan siswa yang aktif sudah bisa terlihat sangat aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil yang diperoleh sebagian besar siswa disekolah Dasar Negeri Sade Desa Barabali Kabupaten Lombok Tengah menunjukkan keaktifan yang lebih baik dibandingkan dengan keaktifan pada saat observasi melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Siswa sudah paham bermain tunamen dan sudah dapat menjawab sesuai dengan kemampuan

masing-masing siswa dalam kelompoknya. Tahapan refleksi dilakukan setelah melewati tahap pelaksanaan tindakan dan tahap observasi. Kegiatan refleksi dimaksudkan untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan pada siklus I sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan keaktifan siswa pada saat observasi. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa disekolah Dasar Negeri Sade Desa Barabali Kabupaten Lombok Tengah sudah terlihat memenuhi indikator yang telah ditetapkan, setelah peneliti dan guru berkolaborasi berdiskusi dengan menggunakan data-data yang diperoleh dari kegiatan pelaksanaan tindakan dan observasi, diketahui hasil keaktifan siswa pada siklus I dalam kategori mendekati aktif, yaitu sudah mencapai 3,17. Hasil yang diperoleh sebagian besar siswa menunjukkan keaktifan yang lebih baik dibandingkan dengan keaktifan siswa pada saat observasi. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa pada pembelajaran Tematik dikelas IV meningkat.

Adapun hasil observasi dalam proses pembelajaran siswa akhir siklus II tentang Tema Cita-Citaku dan Subtema Giat Meraih Cita-cita dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Keaktifan siswa sebesar 117,5 dengan rata-rata 4,1 dan ini meningkat secara signifikan dari siklus I dimana jumlah yang

diperoleh sebesar 92 dengan rata-rata skornya 3,1. Tahapan refleksi dilakukan setelah melewati tahap pelaksanaan tindakan dan tahap observasi. Kegiatan refleksi dimaksudkan untuk mengetahui apakah tindakan yang dilakukan pada siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa telah memenuhi indikator yang telah ditetapkan. Setelah peneliti dan guru berkolaborasi dengan menggunakan data-data yang diperoleh dari kegiatan pelaksanaan tindakan dan observasi, diketahui hasil keaktifan siswa pada siklus II dalam kategori sudah aktif dan mendekati sangat aktif, yaitu mencapai skor 4,1. Berdasarkan hasil refleksi tersebut penelitian pada siklus II dikatakan sudah berhasil karena sudah memenuhi indikator keberhasilan tindakan yang telah diterapkan, yaitu adanya peningkatan aktivitas belajar siswa dan adanya peningkatan keaktifan siswa kedalam kategori mendekati sangat aktif yaitu dengan skor 4,1. Maka pemberian tindakan pada penelitian diakhiri pada siklus II.

Tahap analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul, data tersebut berupa hasil observasi aktivitas belajar siswa disekolah Dasar Negeri Sade Desa Barabali Kabupaten Lombok Tengah, hasil observasi aktivitas mengajar guru dan tes angket siswa.

Hasil data yang diperoleh dari pengumpulan data dengan teknik observasi adalah sebagai berikut: 1. Hasil observasi aktivitas belajar siswa di sekolah Dasar Negeri Sade Desa Barabali Kabupaten Lombok Tengah pada siklus I diperoleh rata-rata persentase sebesar 63%, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata persentase sebesar 77,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa disekolah Dasar Negeri Sade Desa Barabali Kabupaten Lombok Tengah dalam proses pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil observasi aktivitas mengajar guru di sekolah Dasar Negeri Sade Desa Barabali Kabupaten Lombok Tengah pada siklus I diperoleh dengan rata-rata persentase 60%, sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata persentase sebesar 72%. Hal ini pun menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengelola kelas maupun meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sedangkan hasil data yang diperoleh dari pengumpulan data dengan teknik pemberian angket belajar adalah sebagai berikut : perolehan skor keaktifan belajar siswa pada tes akhir siklus I sebesar 3,1 dengan kategori mendekati aktif, pada tes akhir siklus II diperoleh skor keaktifan belajar siswa sebesar 4,1 dengan kategori

mendekati sangat aktif. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Tematik dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa hal tersebut dapat dilihat pada setiap siklus.

1. Pada pra siklus skor nilai keaktifan siswa di sekolah Dasar Negeri Sade Desa Barabali Kabupaten Lombok Tengah sebesar 2 dengan kategori kurang aktif, dan hanya beberapa siswa saja yang mencapai kategori cukup aktif dan aktif. Setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat 1,1% maka skor nilai keaktifan belajar siswa naik menjadi 3,1 dengan kategori mendekati aktif, dengan jumlah siswa yang aktif sebanyak 3 siswa, siswa yang cukup aktif sebanyak 20 siswa dan siswa yang kurang aktif sebanyak 6 siswa. Dan meningkat 1% pada siklus II dengan skor nilai keaktifan belajar

siswa menjadi 4,1 dengan kategori mendekati sangat aktif, dengan jumlah siswa yang cukup aktif sebanyak 12 siswa, siswa yang aktif sebanyak 16 siswa dan 1 siswa yang sangat aktif.

2. Dampak yang diperoleh siswa di sekolah Dasar Negeri Sade Desa Barabali Kabupaten Lombok Tengah dari diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yaitu siswa yang semula tidak aktif dan malas mengikuti proses pembelajaran kini sudah terlihat aktif saat proses pembelajaran tematik berlangsung, siswa yang jarang bertanya dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, siswa yang semula malas dalam menyelesaikan soal-soal, siswa kini aktif dalam menyelesaikan soal-soal dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan siswa yang semula takut bahkan malu-malu saat disuruh mempersentasikan hasil diskusi kelompok maupun

individunya kini sudah berani dan percaya diri dalam mempersentasikan hasil jawabannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aris, Shoimin. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Gazali, M., & Pransisca, M. A. (2021). Pentingnya Penguasaan Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menyiapkan Siswa Menghadapi Revolusi Industry 4.0. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 2(1), 87-95.
- Hartanto, Wiwin. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol.10.No.1
- Paizaluddin, & Ermalinda. (2016). Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research) panduan teoritis dan praktis (3rd ed). Bandung: ALFABETA
- Majid. Abdul. (2014). Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Suparlan Suhartono. (2008). Wawasan pendidikan: Sebuah pengantar pendidikan. Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia