

Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* pada Pembelajaran Tematik Integratif

Sindy Rahmawati¹, Anita Trisiana², Mukhlis Mustofa³

^{1,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi

² Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Slamet Riyadi

e-mail: sindyrhm82@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis keterlaksanaan, kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif TGT dalam pembelajaran tematik integratif yang diterapkan pada siswa kelas IV SDN Dawung 2 Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023. Subjek yang digunakan adalah siswa beserta guru kelas IV SD Negeri Dawung 2 dengan objek penelitian penerapan model pembelajaran TGT. Jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan strategi studi kasus. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Keabsahan data penelitian menggunakan teknik triangulasi dengan teknik analisis deskriptif. Hasil penelitian diperoleh bahwa dengan diterapkannya model TGT di kelas IV SD Negeri Dawung 2 pembelajaran tematik berlangsung dengan cukup baik dan lancar. Terbukti ketika pembelajaran berlangsung siswa menjadi lebih semangat dan antusias. Model TGT dapat meningkatkan semangat, keaktifan, dan kerjasama siswa. Namun pada model TGT terjadi kesulitan menyetarakan tingkat kemampuan akademik siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Team Games Tournament (TGT), Tematik Integratif

Abstract

This study aimed to analyze the implementation, advantages and disadvantages of the TGT cooperative learning in integrated thematic learning for students at SDN Dawung 2 Sragen in the 2022/2023 academic year. The research subjects were students and teachers in class IV of SD Negeri Dawung 2. The research object was implementation of TGT learning model. Type research was qualitative with a case study strategy. Data collection techniques used were through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The validity of the data was to use a triangulation techniques through the descriptive techniques. The results of this study revealed that the implementation of cooperative learning model type TGT on integrative thematic learning grade IV at SD Negeri Dawung 2 have run quite well and smoothly evidenced by the increasing enthusiasm of students in learning process. However, in the TGT model, it is difficult to equalize the level of students' academic ability.

Keywords: Learning Model, Team Games Tournament (TGT), Integrative thematic

PENDAHULUAN

Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi antara guru dengan siswa atau pada sumber belajar yang terjadi pada lingkungan belajar. Pembelajaran bertujuan memberikan bantuan kepada siswa dalam belajar. Pembelajaran dimaksudkan untuk membantu siswa belajar dengan baik (Djamaluddin & Wardana, 2019). Menurut Tahrim (2021:3) pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antara guru dan siswa yang dipengaruhi oleh berbagai hal diantaranya yaitu tujuan, bahan dan metode. Kegiatan pembelajaran dapat terjadi ketika terjadi interaksi edukatif antara dua unsur. Unsur tersebut yakni siswa yang akan belajar

dan guru yang akan memberikan pengajaran guna mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Proses pembelajaran di Sekolah Dasar mengacu pada kurikulum 2013.

Trisiana et al., (2015) mengemukakan bahwa pelaksanaan kurikulum 2013 sangat menekankan pada terbentuknya karakter siswa. Trisiana et al., (2020) mengemukakan bahwa pendidikan karakter bersifat individual yang didasarkan pada kemampuan diri. Trisiana et al., (2020) juga mengemukakan bahwasannya karakter perlu dikembangkan dan diwartakan sebab moralitas kaum muda yang semakin menipis. Dengan diberlakukannya kurikulum 2013 ini perkembangan siswa tidak hanya terpaku pada pengetahuan saja. Keaktifan dan kekreatifan siswa juga ikut dikembangkan sebab kurikulum 2013 memanfaatkan pendekatan tematik integratif.”

Pembelajaran tematik memanfaatkan tema untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran dengan tujuan dapat menciptakan pengalaman yang bermakna dan mengesankan bagi siswa. Pembelajaran tematik terpadu lebih ditekankan pada ikut terlibatnya siswa secara aktif ketika pembelajaran berlangsung. Dengan pembelajaran terpadu diharapkan siswa dapat belajar dengan rileks dan kreatif. Menurut Karli Hilda, (2016:1) tematik adalah pendekatan belajar yang memadukan beberapa pelajaran menjadi satu tema. Siswa dapat belajar menemukan konsep melalui pengalaman yang mereka alami secara langsung sehingga akan memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa.

Menurut Sun Haji (2015) pembelajaran tematik memanfaatkan tema untuk mengaitkan materi pelajaran sehingga berdampak pada perolehan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Trisiana et al., (2015) mengemukakan bahwa pada pembelajaran tematik memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan pendidik. Pembelajaran tematik berdampak baik pada pemahaman guru sebagai seorang pendidik untuk menggali dan mengenali karakter dan keterampilan siswa yang bervariasi sehingga dapat mendukung kompetensi pendidik.

Permasalahan yang sering terjadi pada pembelajaran tematik yaitu masih monotonnya kegiatan belajar, siswa masih belum terlihat aktif dan ikut serta dalam kegiatan belajar dan permasalahan pemilihan dan penggunaan model yang kurang variatif. Maka dari itu , untuk mencapai tujuan belajar yang sudah ditentukan diperlukan perbaikan kaitannya dengan permasalahan tersebut. Cara yang dapat ditempuh oleh pendidik dalah satunya adalah dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan acuan yang dapat dijadikan pedoman dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran berisi serangkaian gambaran pembelajaran yang terjadi dari awal sampai akhir, Indra (2015 : 14). Model pembelajaran berkaitan dengan pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar. Ketepatan dalam memilih model pembelajaran mendorong siswa lebih aktif, semangat, dan lebih mudah menerima pemahaman materi sehingga berpengaruh terhadap kesuksesan dan keberhasilan belajar Asruffy (2020 : 3).

Trisiana et al., (2015) mengemukakan bahwa pada proses pembelajaran perlu dirancang suatu model yang dapat membantu siswa untuk menyalurkan dan meningkatkan potensi yang ada dalam dirinya agar menjadi cerdas dan bertanggung jawab sehingga tercipta pembelajaran yang humanis.

Dalam hal ini guru dapat menggunakan berbagai model pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Menurut Dwi Listyarini (2018 : 538) model kooperatif meingkatkan ketertarikan siswa pada pembelajaran. Pada pembelajaran kooperatif, siswa dapat saling berkolaborasi, saling membantu dan melatih sikap tanggung jawab tim. Terdapat berbagai jenis model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah model kooperatif *team games tournament* (TGT).

Model pembelajaran TGT termasuk model yang mudah diterapkan. Model ini merupakan model pertama John Hopkins setelah itu David DeVries dan Keith Edwards melakukan pengembangan model ini. Model TGT adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa untuk belajar secara kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari sisea dengan tingkat kemampuan kognitif, jenis kelamin, latar belakang ras suku yang berbeda. Kegiatan pembelajaran dengan model TGT diawali dengan penyajian materi dan pembagian

kelompok belajar. Setiap kelompok nantinya akan bersaing untuk memperoleh skor. Dengan bantuan model ini, aktifitas siswa akan meningkat, siswa secara aktif berpartisipasi dalam mengungkapkan pikiran dan gagasannya. Penerapan model TGT melibatkan keaktifan semua siswa untuk berpartisipasi tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Sulisto & Haryanti, 2022).

Pada proses pembelajaran dengan model TGT setidaknya mencakup 5 sintaks, yaitu penyajian kelas, belajar sesuai pembagian kelompok, kegiatan bermain, pertandingan dan pemberian penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Penerapan model TGT ini merupakan upaya guru menciptakan kegiatan yang dapat menarik peran seluruh siswa didalam kelas. Melalui kegiatan bermain diharapkan dapat merangsang minat siswa untuk ikut serta dalam kegiatan kelas berlangsung. Menurut Endah Rini Sugiharti (2021) model TGT dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dalam ranah kognitif selain itu model TGT juga dapat mendorong siswa untuk bersikap jujur, bertanggungjawab, dan melatih kerjasama antar siswa. Menurut Susanti (2019) pembelajaran yang disajikan dengan model TGT lebih mampu menarik perhatian siswa, mempermudah siswa untuk memahami materi dan menumbuhkan keaktifan siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Dawung 2 Sragen pada tanggal 17 Januari 2022 ternyata guru telah menggunakan model pembelajaran yang cukup menarik. Guru menggunakan model TGT pada pembelajaran tematik. Penggunaan model pembelajaran ini bertujuan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, meningkatkan keaktifan siswa, menggugah semangat serta merangsang siswa untuk aktif mengeluarkan dan menanggapi pendapat sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran Tematik Integratif".

METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif yang dilakukan dengan strategi studi kasus. Dengan maksud untuk mendeskripsikan penerapan model TGT pada pembelajaran tematik di SD Negeri Dawung 2. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa beserta guru kelas IV pada SD Negeri Dawung 2 dengan objek penerapan model TGT pada pembelajaran tematik integratif. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan melakukan observasi di dalam kelas, melakukan wawancara dengan guru kelas, pemberian angket kepada siswa, dan dokumentasi pada saat kegiatan pembelajaran. Keabsahan data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data pada penelitian ini melalui beberapa tahap, yaitu mereduksi data, menyajikan data dan membuat suatu kesimpulan berdasarkan data yang telah dianalisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif *Team games tournament* pada pembelajaran tematik integratif Tema 4 Berbagai Pekerjaan siswa kelas IV SDN Dawung 2 Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan pada hasil observasi kelas pada tanggal 25 Oktober 2022 penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* khususnya pada pembelajaran tematik integratif tema 4 Berbagai Pekerjaan berjalan dengan baik dan lancar.

Pembelajaran dibuka dengan berdoa, mengucapkan salam, mengecek kehadiran serta menanyakan kabar siswa. Setelah itu, guru mengingatkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Guru memberikan apersepsi dengan bertanya kepada siswa. Pembelajaran dilanjutkan dengan penyampaian tujuan dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. Sebelum penyampaian materi, guru memotivasi siswa agar dapat turut aktif serta bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.

Memasuki inti yang disesuaikan dengan langkah model TGT. Langkah pembelajaran dengan model TGT yaitu; penyajian kelas, kegiatan belajar, bermain, bertanding dan

pemberian penghargaan kelompok. Pada langkah penyajian kelas, guru menyampaikan tujuan dan garis besar materi. Langkah kedua yakni belajar dalam kelompok, pada tahap ini siswa diberikan LKPD dengan tujuan siswa saling bekerjasama dan berdiskusi. Pada tahap belajar kelompok kegiatan belajar berpusat pada siswa namun guru juga ikut berkontribusi dengan memberikan bimbingan dan arahan apabila terdapat kelompok yang mengalami kesulitan. Langkah ketiga yakni *games*, *games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan singkat menggunakan media papan kuis untuk menguji pemahaman siswa. Langkah ke-empat yakni turnamen, pada kegiatan turnamen siswa saling berlomba-lomba untuk memenangkan pertandingan. Langkah kelima yakni penghargaan kelompok, pada tahap ini kelompok/tim yang menang diberikan reward.

Kegiatan akhir pembelajaran dilakukan dengan membuat kesimpulan dan melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang baru saja diperoleh. Guru memberikan tindak lanjut berupa remedial dan pengayaan pada siswa. Pembelajaran diakhiri dengan penyampaian materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang.

Sejalan dengan wawancara dengan wali kelas IV Ibu SI pada tanggal 25 Oktober 2022 mengenai langkah pembelajaran dengan menerapkan model TGT. Kelas dibuka dengan berdoa bersama dan menanyakan kabar siswa kemudian guru melakukan absensi dan melakukan apersepsi untuk memasuki kegiatan inti. Kegiatan inti disesuaikan dengan langkah model TGT yaitu tahap penyajian materi dari guru, tahap belajar dalam skema kelompok, bermain, tahap pertandingan serta tahap penghargaan kepada kelompok dengan skor tertinggi. Pada kegiatan penutup guru dan siswa secara bersama-sama membuat kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari dan kemudian guru memberikan tindak lanjut dengan cara memberikan soal pengayaan.

Berdasarkan hasil analisis, langkah pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah penerapan model TGT. Hal tersebut didukung oleh penelitian (Ratnada et al., 2020) bahwa langkah pembelajaran TGT yaitu; 1) presentasi materi baik melalui ceramah atau menggunakan media, 2) pembentukan kelompok 3) game, 4) turnamen, 5) penghargaan kelompok. Penelitian diperkuat oleh (Nuraeni et al., 2019) yang menyatakan bahwa langkah pembelajaran dengan model TGT antara lain 1) penyampaian materi, 2) pembagian kelompok, pemberian tugas dan membimbing siswa berdiskusi 3) pengambilan kartu soal 4) turnamen, dan 5) pemberian reward. Berdasarkan penelitian tersebut langkah pembelajaran TGT yang guru terapkan di kelas IV SD Negeri Dawung 2 sudah sesuai yaitu 1) penyajian kelas dengan menyampaikan garis besar materi, 2) belajar dalam kelompok, pada langkah ini siswa diberikan LKPD dan saling berdiskusi, masing-masing anggota kelompok memastikan bahwa telah memahami materi untuk selanjutnya digunakan dalam kegiatan *games* 3) permainan, pada langkah permainan dilakukan dengan menggunakan media papan kuis yang berisi soal-soal dari guru 4) pertandingan, pada langkah ini siswa secara bergantian menjawab soal-soal pada papan kuis dan 5) penghargaan kelompok, pada langkah penghargaan kelompok ini kelompok dengan skor tertinggi memperoleh penghargaan dari guru.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif *Team games tournament* dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema 4 Berbagai Pekerjaan siswa kelas IV SDN Dawung 2 Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas IV dan analisis angket penerapan model TGT memiliki kelebihan antara lain, pada tahap penyajian kelas, model TGT dapat melatih siswa untuk berani bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru. Tahap belajar kelompok, model TGT melatih keberanian mengungkapkan pendapat dan menjadikan pembelajaran lebih rileks. Pada tahap *games* dan turnamen, model TGT melatih siswa untuk mematuhi peraturan dan menambah semangat serta antusias dalam pembelajaran. Pada tahap penghargaan kelompok, penerapan model TGT dapat melatih siswa untuk menghargai usaha orang lain dan menerima keputusan. Didukung penelitian Mahardi (2019) bahwa dengan diterapkannya model TGT dapat memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih rileks, melatih tanggungjawab, kerjasama, bersaing dengan sehat, dan ikut terlibat dalam aktivitas belajar.

Berdasarkan analisis, model TGT memiliki kekurangan antara lain sulitnya guru membagi siswa kedalam kelompok dengan tingkat prestasi akademik yang setara. *Games* seringkali membuat siswa merasa bebas sehingga peran guru dalam penguasaan kelas sangat diperlukan.

Hasil observasi tersebut selaras dengan penelitian Nasrudin (2019) bahwasannya kelemahan dari model TGT yang dialami guru yaitu kesulitan dalam mengelompokkan siswa. Siswa memiliki kemampuan yang sangat heterogen. Selain itu kendala yang dialami yaitu pada pengalokasian waktu. Bagi siswa yaitu masih adanya siswa dengan kemampuan rendah tidak mampu meyeimbangi kelompok dan menjadi sulit memberikan penjelasan kepada siswa lain. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hendrawan Rizza Prasetya (2019) yang menyatakan bahwa model TGT memiliki kelemahan pada pembagian kelompok yang menyita waktu cukup banyak, siswa yang kurang aktif dan hanya bergantung kepada teman, dan terdapat siswa yang belum mentaati peraturan dalam permainan sehingga kelas menjadi gaduh dan memerlukan peran aktif guru untuk mengelola kelas.

SIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian terkait penerapan model TGT pada pembelajaran tematik di SD Dawung 2 Jenar Sragen diperoleh kesimpulan bahwasannya model pembelajaran tipe TGT yang diaplikasikan dalam pembelajaran tematik integratif di kelas IV SD Negeri Dawung 2 Jenar Sragen berjalan dengan cukup baik. Langkah pembelajaran TGT yaitu langkah penyajian kelas yang dilakukan oleh guru, kegiatan belajar yang dibuat dengan berkelompok, melakukan permainan, bertanding merebutkan skor dan terakhir pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor paling banyak.

Kelebihan model TGT yaitu dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa. Penerapan model TGT juga dapat meningkatkan keberanian siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat. Kekurangan model TGT yaitu menyetarakan tingkat kemampuan akademik siswa dan terdapat siswa yang kurang mentaati peraturan sehingga memerlukan fokus dalam penguasaan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Holistika:Jurnal Ilmiah PGSD*, 5(2), 104–109. jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika
- Azizah, A. A. M., & Maemonah, M. (2022). Penerapan Think Pair Share pada pembelajaran tematik: Analisis perkembangan sosial emosional siswa usia dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.30659/pendas.9.1.31-44>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Dwi, R., Sitorus, A., & Napitupulu, S. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan | *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*. 01, 148–158. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1187>
- Nuraeni, R., Hermawan, R., & Hendriani, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 175–184.
- Ratnada, I. K., Arini, N. W., & ... (2020). Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbasis Tri Hita Karena Berkontribusi Meningkatkan Sikap Sosial Siswa Pada Tema 7. *Journal for Lesson and ...*, 3(3), 370–380. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/28454>
- Sofyantoro, A. H., & Suprayitno. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 01(02), 0–216.

- <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijsse/article/view/3290>
- Sulisto, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). *Eureka Media Aksara*, 1–23.
- Taufiq Izzuddin, A. (2018). Pengembangan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikar Dasar*, 343–346.
- Thalita, A. R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Trisiana, A. (2020). Digital Literation Models for Character Education in Globalization Era. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 8(1), 522–531. <https://doi.org/10.18510/hssr.2020.8164>
- Trisiana, A., Jutmini, S., Haryati, S., & Hidayatullah, F. (2015). The development strategy of citizenship education in civic education using project citizen model in Indonesia. *Journal of Psychological and Educational Research*, 23(2), 111–124.
- Trisiana, A., Sutikno, A., & Wicaksono, A. G. (2020). Digital Media-based Character Education Model As A Learning Innovation in the Midst of A Corona Pandemic. *Webology*, 17(2), 103–117. <https://doi.org/10.14704/WEB/V17I2/WEB17019>