

EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA KELAS 1 SDN 1 KISMANTORO

Hannan Fauziah Al Ulya¹, Ardian Pitra Satya Purnama², Heru Setiawan³
STKIP PGRI Ponorogo
hannanfauziah34@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas 1 SD Negeri 1 Kismantoro. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif lapangan dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model TGT efektif dalam meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, keterampilan sosial, dan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia. Temuan ini mendukung teori bahwa pembelajaran kooperatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan inklusif.

Kata kunci: Team Game Tournament (TGT), pembelajaran kooperatif, Bahasa Indonesia, partisipasi siswa, motivasi belajar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk dasar-dasar kemampuan berbahasa siswa. Di kelas 1 SD, anak-anak mulai mengenal dan mempelajari Bahasa Indonesia secara formal, yang akan menjadi fondasi bagi kemampuan literasi mereka di masa depan. Oleh karena itu, penting untuk mengimplementasikan model pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa pada tahap awal pendidikan ini. Dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan serta mampu mengupayakan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang telah banyak diterapkan dan menunjukkan hasil yang positif dalam berbagai bidang studi adalah model *Team Game Tournament* (TGT). Menurut definisi Joyce (sebagaimana dikutip dalam Trianto, 2007: 5), model pembelajaran mengacu pada rencana atau desain strategis yang digunakan di ruang kelas untuk memfasilitasi pembelajaran dengan memilih perangkat pembelajaran yang tepat dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

TGT awalnya dikembangkan oleh David Davries dan Keith Edward. Ini adalah metode pembelajaran pertama di Johns Hopkins University. Dalam model ini, kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari tiga sampai lima siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan tingkat latar belakang yang berbeda, dan siswa kemudian dibagi menjadi beberapa kelompok untuk bekerja sama.

Sebagaimana dikemukakan Rusman (2014), TGT digambarkan sebagai suatu bentuk pembelajaran kooperatif dimana siswa dikelompokkan ke dalam tim belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 individu dengan beragam jenis kelamin, kemampuan, dan latar belakang suku atau ras. Menurut Hamdani (2011), pembelajaran TGT diartikan sebagai pendekatan pembelajaran kooperatif yang mencakup aktivitas seluruh siswa tanpa memandang status, mencakup peran siswa sebagai teman sebaya, serta mencakup unsur bermain dan penguatan.

Model pembelajaran TGT yang dikenal juga dengan Team Game Tournament merupakan pendekatan unik dalam pembelajaran kooperatif yang memadukan konsep kerja sama dan kompetisi. Siswa diatur ke dalam kelompok dengan kemampuan akademik yang beragam dan berkolaborasi untuk memahami materi pelajaran sebelum terlibat dalam turnamen akademik untuk menilai pemahaman mereka.

Model ini mempunyai arti penting dalam pendidikan sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, karena efektif meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan yang menyenangkan dan kompetitif. TGT tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Siswa didorong untuk bekerja sama dalam kelompok, membantu satu sama lain dalam memahami materi, dan berpartisipasi aktif dalam permainan yang dirancang untuk mengukur seberapa baik mereka memahami materi. Dalam situasi ini, TGT menawarkan metode pembelajaran yang berbeda dari metode tradisional yang biasanya lebih individualistis.

Model TGT memiliki beberapa karakteristik khas yang efektif dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar:

- (1) Struktur Kelompok Heterogen: Siswa dikelompokkan berdasarkan berbagai tingkat kemampuan, menciptakan suasana belajar kolaboratif di mana siswa yang lebih kuat membantu teman sekelompoknya yang mungkin lebih lemah.
- (2) Turnamen Akademik: Siswa berpartisipasi dalam turnamen setelah mempelajari materi, bertanding melawan siswa dari kelompok lain dengan kemampuan yang sebanding. Skor individu digabungkan untuk menentukan skor tim dan kelompok pemenang.
- (3) Motivasi dan Partisipasi: Kompetisi yang sehat dalam TGT meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Mereka merasa bertanggung jawab tidak hanya atas diri sendiri tetapi juga keberhasilan tim, yang memperdalam minat terhadap materi pelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, TGT memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar dari

guru tetapi juga dari teman-teman sekelasnya, yang dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Selain itu, elemen permainan dalam TGT dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia.

Penelitian yang dilakukan oleh Imam Sururi (2022) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif seperti TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Elsa Mukti Sari (2023) menemukan bahwa metode pembelajaran TGT berpengaruh positif terhadap kemampuan membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. TGT efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan kepercayaan diri siswa. Penelitian-penelitian ini mendukung penerapan TGT sebagai metode yang efektif dalam pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran Team Game Tournament dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas I SD. Dengan mengukur dampak dari model TGT terhadap kemampuan berbahasa, partisipasi aktif, dan motivasi belajar siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Secara khusus, penelitian ini akan menjawab beberapa pertanyaan kunci, yaitu: (1) Bagaimana model pembelajaran TGT mempengaruhi kemampuan berbahasa Indonesia siswa kelas I SD? (2) Apakah penerapan TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap Bahasa Indonesia?

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif, tetapi juga untuk memberikan dasar empiris bagi para pendidik dalam memilih dan mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat untuk anak-anak di usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif lapangan, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis secara mendalam efektivitas model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas 1 SD. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami fenomena yang terjadi di lapangan secara komprehensif dan untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang proses dan hasil pembelajaran.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri 1 Kismantoro. Pemilihan subjek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas 1 merupakan tahap awal pembelajaran formal, di mana dasar-dasar kemampuan berbahasa mulai dibentuk. Dengan fokus pada siswa kelas 1, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas TGT dalam membangun fondasi yang kuat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Kedua instrumen ini dipilih untuk mengumpulkan data secara langsung dari lapangan, sehingga dapat menggambarkan secara akurat proses pembelajaran dan interaksi yang terjadi di kelas.

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas I SD Negeri 1 Kismantoro.

Dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif lapangan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami dan meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model Team Game Tournament.

HASIL

Hasil penelitian ini didasarkan pada observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa tentang penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SDN 1 Kismantoro. Data yang dikumpulkan mencakup motivasi, partisipasi, dan hasil akademik serta keterampilan sosial siswa sebelum dan setelah penerapan model TGT.

Grafik di atas menunjukkan perubahan jumlah siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum dan setelah penerapan model TGT. Sebelum penerapan TGT, terdapat 9 dari 16 siswa yang aktif berpartisipasi. Setelah penerapan TGT, jumlah siswa yang aktif berpartisipasi meningkat menjadi 12 dari 16 siswa.

Tabel 1

Nilai tes rata-rata dan keterampilan sosial siswa sebelum dan setelah penerapan TGT

Kategori	Sebelum TGT	Setelah TGT
Jumlah Siswa Aktif	9 dari 16	12 dari 16
Nilai Tes Rata-rata	75	85
Keterampilan Sosial	68	80

Catatan: Nilai tes rata-rata diukur dari hasil tes yang diambil setelah selesai mengajar, sementara nilai keterampilan sosial dinilai berdasarkan observasi interaksi siswa di kelas.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa, penerapan model TGT dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SDN 1 Kismantoro menunjukkan hasil sebagai berikut:

(1) Kelebihan Model Pembelajaran TGT

a. Meningkatkan Motivasi Belajar

Model TGT berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, yang tercermin dari Gambar 1. Peningkatan jumlah siswa yang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dari 9 menjadi 12 menunjukkan bahwa model ini berhasil memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam proses pembelajaran. Elemen kompetitif dalam TGT membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar. Siswa merasa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena mereka ingin berkontribusi terhadap

keberhasilan kelompoknya. Motivasi ini dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Peningkatan Prestasi Akademik

Tabel 1 menunjukkan bahwa nilai tes rata-rata siswa meningkat dari 75 sebelum penerapan TGT menjadi 85 setelah penerapan TGT. Peningkatan nilai ini mengindikasikan bahwa TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Model ini mendorong siswa untuk belajar secara lebih mendalam dan berpartisipasi aktif dalam turnamen akademik, yang berdampak positif pada prestasi akademik mereka.

c. Peningkatan Keterampilan Sosial

Selain peningkatan prestasi akademik, TGT juga berhasil meningkatkan keterampilan sosial siswa. Nilai keterampilan sosial meningkat dari 68 sebelum penerapan TGT menjadi 80 setelah TGT diterapkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya lebih terlibat dalam pembelajaran tetapi juga lebih mampu berkomunikasi, berkolaborasi, dan bekerja dalam tim, yang merupakan keterampilan penting untuk masa depan mereka.

Melalui kerja sama dalam kelompok, siswa belajar untuk berkomunikasi dengan lebih baik, menghargai pendapat orang lain, dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama. Keterampilan ini penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian siswa.

d. Tanggapan Siswa dan Guru

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan siswa dan guru, tanggapan terhadap penerapan TGT sangat positif. Siswa merasa lebih termotivasi dan menikmati proses pembelajaran, sementara guru menyadari bahwa model ini membantu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Melalui permainan dan turnamen, siswa belajar tanpa merasa tertekan, sehingga mereka lebih menikmati proses pembelajaran. Ini sangat penting untuk siswa kelas 1 SD yang masih berada dalam tahap awal perkembangan kognitif dan sosial.

Namun, guru juga mencatat bahwa pengelolaan waktu dan penilaian individu masih menjadi tantangan yang perlu diatasi.

(2) Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Meskipun memiliki banyak kelebihan, model TGT juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan.

a. Keterbatasan dalam Pengelolaan Waktu

Salah satu tantangan terbesar dalam menerapkan TGT adalah pengelolaan waktu. Karena melibatkan beberapa tahap, mulai dari pengajaran materi hingga pelaksanaan turnamen, TGT sering kali membutuhkan waktu yang lebih lama daripada metode pembelajaran konvensional. Guru harus pandai mengatur waktu agar semua tahap bisa dilaksanakan tanpa mengganggu proses pembelajaran lainnya.

b. Ketidakmerataan Partisipasi

Meskipun TGT dirancang untuk mendorong partisipasi semua siswa, ada risiko bahwa siswa dengan kemampuan lebih rendah mungkin merasa kurang percaya diri dan akhirnya kurang berpartisipasi. Hal ini bisa menghambat mereka dalam mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap materi.

c. Kesulitan dalam Penilaian

Menilai hasil belajar dalam TGT bisa menjadi lebih rumit dibandingkan dengan metode pembelajaran lain. Guru perlu mempertimbangkan tidak hanya hasil akhir turnamen, tetapi juga kontribusi individu siswa dalam kelompok. Hal ini membutuhkan strategi penilaian yang lebih kompleks dan mungkin memerlukan waktu lebih banyak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penerapan model Team Game Tournament (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SDN 1 Kismantoro menunjukkan efektivitas yang signifikan. Model ini berhasil meningkatkan motivasi belajar, kerja sama, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Namun, tantangan seperti pengelolaan waktu, ketidakmerataan partisipasi, dan kesulitan dalam penilaian juga ditemukan. Secara keseluruhan, TGT berkontribusi positif terhadap peningkatan prestasi akademik dan keterampilan sosial siswa, meskipun masih memerlukan penyesuaian untuk optimalisasi penerapannya di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.

Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sari E. M., Trisiana A., Sarafuddin. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN Gandekan Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023. 7(3). 20063-20070.

Sururi I. (2022). Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*. 6(2). 2414-2420.

Trianto. (2007). Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik. Prestasi Pustaka: Jakarta.