

# PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIME GAMES TOURNAMENT BERBASIS ONLINE DIMASA PANDEMI COVID 19 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

<sup>1</sup>Yanti Listiana, <sup>2</sup>Galih Dani Septiyan

<sup>1</sup><sup>2</sup>IKIP Siliwangi, Cimahi

<sup>1</sup>[yantilistiana1972@gmail.com](mailto:yantilistiana1972@gmail.com). <sup>2</sup>[galih040990@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:galih040990@ikipsiliwangi.ac.id)

## Abstract

The success of teachers in conducting online learning in the Covid-19 pandemic situation depends on the ability of teachers to innovate in designing and concocting materials, learning methods, and what applications are in accordance with the materials and methods. Creativity is the key to success for a teacher to be able to motivate students to stay enthusiastic about learning online (online) The Time Games Tournament TGT learning model is a model that can be applied in online learning to eliminate children's boredom and provide learning variations. In this study, the research targets were the fourth grade students of SDN 037 Sabang Bandung City, West Java Province, totaling 20 people. The material that becomes the focus of the research is the "Style" subject matter science. The results of this study are comparing student learning outcomes before using the TGT learning model with after using the TGT learning model. The results of the analysis show that the use of the TGT learning model can improve student learning outcomes, this can be seen from the increase in the number of students who complete learning.

**Keywords:** TGT *Learning Model Online*.

## Abstrak

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini tergantung kepada kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (online). Model pembelajaran *Time Games Tournament TGT* merupakan salah satu model yang bisa diterapkan dalam pembelajaran secara daring untuk menghilangkan kejenuhan anak dan memberikan variasi pembelajaran. Pada penelitian ini, yang menjadi sasaran penelitian adalah siswa kelas IV SDN 037 Sabang Kota Bandung Provinsi Jawa Barat yang berjumlah 20 orang. Adapun materi yang menjadi fokus penelitian adalah Pelajaran IPA Materi Gaya. Hasil penelitian ini adalah membandingkan hasil belajar siswa sebelum menggunakan model pembelajaran TGT dengan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT. Hasil analisa memperlihatkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang tuntas dalam belajar

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran TGT secara Online.

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah saat ini, baik dalam situasi normal ( tatap muka ) ataupun dalam suasana yang tidak normal ( pandemi covid 19 ) secara online, cenderung bersifat berpusat pada guru, suasana yang kaku, dan siswa yang pasif. Rutenya hanya guru menjelaskan, siswa mendengarkan lalu guru menyuruh siswa mengerjakan LKS dan mengoreksi secara bersama-sama. Pelajaran seperti itu yang membuat suasana KBM menjadi pasif, dan membosankan sehingga siswa tidak dapat memahami materi yang diajarkan secara

maksimal. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru, hambatan yang ditemui dalam kegiatan belajar mengajar adalah kesulitan dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dan menarik minat belajar siswa, sehingga siswa tidak dapat memahami materi pelajaran secara maksimal.

Dari uraian di atas, maka peneliti melakukan Penelitian yang berjudul “ Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen Berbasis Online di Masa Pandemi Covid 19 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. “

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif “*Teams Games Tournaments*” secara online dalam meningkatkan pemahaman mata pelajaran IPA di SDN 037 Sabang ?
2. Bagaimana peningkatan pemahaman mata pelajaran IPA materi tentang gaya setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif “*Teams Games Tournaments*” secara online dimasa pandemi covid 19 ?

Maksud dari pemahaman di atas adalah kemampuan siswa dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri

### **Model Pembelajaran Team Games Tournament**

Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerja sama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Dalam pembelajaran kooperatif Time Games Tournament, siswa akan bermain pada aspek akademik untuk menunjukkan kemampuan penguasaannya terhadap suatu materi kajian. Terdapat empat tahapan dalam TGT, yakni: Mengajar, belajar kelompok, perlombaan dan penghargaan. Hal yang membedakan TGT dengan model kooperatif lainnya adalah terletak pada perlombaan atau turnamen nya. Di dalam turnamen, siswa akan dibagi secara rata, dan mereka akan bersaing dalam pertandingan untuk mendapatkan skor tertinggi. Siswa yang tingkat akademiknya tinggi akan bersaing dengan siswa yang tingkat akademiknya tinggi, siswa yang tingkat akademiknya sedang akan bertanding dengan yang tingkat turnamennya sedang begitu pula dengan yang siswa yang tingkat akademiknya rendah juga akan bersaing dengan siswa yang tingkat akademiknya rendah. Dengan ini, maka seluruh siswa akan memiliki kesempatan yang sama dan termotivasi dalam belajar sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*, akan mengubah proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya, sehingga siswa akan memperoleh pemahaman yang mendalam. Dalam pembelajaran dengan menggunakan kooperatif tipe TGT siswa dihadapkan pada permasalahan yang harus dipecahkan oleh kelompok dan turnamen yang diikuti tiap anggota kelompok sehingga model pembelajaran ini mampu mengarahkan siswa untuk bekerja sama dengan anggota kelompoknya dan termotivasi untuk saling meningkatkan hasil perolehan poin kelompoknya

### **Kelebihan dan Kekurangan Team Games Tournament**

Seperti pada model pembelajaran kooperatif lainnya, team games tournament juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan team games tournament ini adalah sebagai berikut:

**a) Kelebihan *Team games tournament***

- 1) Siswa tidak terlalu menggantungkan dirinya pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- 2) Dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain
- 3) Dapat membantu siswa untuk respek kepada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaannya.
- 4) Dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk leluhur bertanggung jawab dalam belajar
- 5) Pembelajaran menjadi ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk menegmbangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan siswa lainnya, mengembangkan keterampilan manajemen waktu, dan sikap positif terhadap sekolah. Melalui team games tournament dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik.
- 6) Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan

**b) Kekurangan *Team Games Tournament***

- 1) Bagi pengajar pemula, model pembelajaran kooperatif *Team games tournament* akan membutuhkan alokasi waktu yang lama
- 2) Membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai
- 3) Siswa terbiasa dengan adanya hadiah  
Siswa dalam berdiskusi di zoom meeting susah konsentrasi dalam pembahasan materi pembelajaran.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiono, penelitian kualitatif adalah penelitian dimana peneliti ditempatkan sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara penggabungan dan analisis data bersifat induktif (Sugiono. 2010 : 9). Menurut Poerwandari (2005), penelitian kualitatif menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara dan observasi. Kirk dan Miller (dalam Moloeng) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai cara untuk melakukan pengamatan langsung pada individu dan berhubungan dengan orang-orang tersebut untuk mendapatkan data yang digalinya (Moleong, J.L.2002 : 3).

Dasar pemikiran digunakannya metode ini adalah karena penelitian ini ingin mengetahui tentang fenomena yang ada dan dalam kondisi yang alamiah, bukan dalam kondisi terkendali. Di samping itu, karena peneliti perlu untuk langsung terjun ke lapangan bersama objek penelitian sehingga jenis penelitian kualitatif deskriptif kiranya lebih tepat untuk digunakan.

Sesuai dengan permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu gambaran deskriptif mengenai peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi *Gaya* melalui pembelajaran secara online, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan mendeskripsikan data yang peneliti peroleh sebagai hasil suatu penelitian. Dengan menggunakan metode ini, maka peneliti akan mendapatkan data secara utuh dan dapat dideskripsikan dengan jelas.

Parameter keberhasilan penggunaan metode TGT ini adalah dengan membandingkan ketuntasan belajar yang dicapai siswa sebelum penggunaan model TGT dengan sesudah

digunakannya model pembelajaran TGT pada materi pelajaran yang sama.

## HASIL

Data awal yang didapat sebelum penelitian berlangsung adalah 8 siswa yang mencapai KKM(40%) sedangkan 12 siswa (60%) nilainya masih di bawah KKM. Setelah diadakan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT, 18 siswa (90%) sudah mencapai nilai ketuntasan minimal sedangkan sisanya yaitu 2 siswa (10%) masih belum mencapai nilai ketuntasan minimal. Berikut Tabel Perbandingan nilai sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TGT,

**Tabel 1**  
**Perbandingan nilai sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran TGT**

No.	Nama Siswa	Nilai sebelum diterapkan Model TGT	Nilai sesudah diterapkan Model TGT
1	AF	60	84
2	ABZN	90	96
3	AJC	62	80
4	DAI	68	84
5	EN	74	88
6	FRN	76	88
7	FAY	76	92
8	FAIM	70	80
9	FAE	62	76
10	HNP	76	88
11	KAH	60	80
12	KABA	60	76
13	MAG	74	96
14	MFR	76	96
15	NFA	76	92
16	RGAH	60	72
17	RSP	88	100
18	ROS	60	72
19	TMA	70	88
20	ZN	86	100
<b>Rata - Rata</b>		<b>71,2</b>	<b>86,4</b>
<b>Siswa Tuntas</b>		<b>8 siswa ( 40%)</b>	<b>18 siswa ( 90%)</b>
<b>Siswa Tidak Tuntas</b>		<b>12 Siswa ( 60%)</b>	<b>2 Siswa ( 10%)</b>

Jika dibandingkan antara kedua nilai tersebut, maka dengan menggunakan metode TGT, meskipun dengan keadaan pembelajaran secara online, terdapat kenaikan pemahaman siswa terhadap materi Gaya di SD kelas IV SD Sabang, dan secara otomatis jumlah siswa yang tidak tuntas pun mengalami penurunan.

## Diskusi

Dilihat dari nilai rata – rata kelas dan nilai ketuntasan siswa , terdapat kenaikan yang signifikan. Nilai rata – rata sebelum diterapkannya metode pembelajaran TGT adalah 71,2 sedangkan nilai rata – rata setelah diterapkannya metode pembelajaran TGT adalah 86,4 sedangkan prosentase ketuntasan siswa meningkat dari 8 siswa (40%) menjadi 18 siswa (90%). Hal ini dapat membuktikan bahwa pembelajaran TGT secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan

pemahaman siswa dan penelitian inipun sejalan dengan hasil uji statistik yang dilakukan oleh Galih Dani Septiyan dalam *Mimbar Sekolah Dasar* volume 4 nomor 1 April 2017 yang menyatakan bahwa *pembelajaran TGT secara meyakinkan lebih baik dalam meningkatkan kemampuan siswa*

### **Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT secara online dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mencerna dan memahami materi yang diajarkan, hal ini dapat dilihat dari peningkatan perolehan nilai siswa dengan melihat perbandingan nilai yang didapatkan siswa sebelum diterapkannya TGT dan sesudah digunakannya model pembelajaran TGT.

### **Daftar Pustaka**

- Septiyan, G. D. (2017). *Mimbar Sekolah Dasar*. Volume 4 Nomor 1.
- Ahmad, I. K. A. (2011). *Pembelajaran Akselerasi*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaks Raya.
- Arifin, W. R. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada pokok Bahasan Menghitung Luas dan Keliling Bangunan Datar di Kelas V MI Futuh Sumurgung Tuban*. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Djamara, S. B. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Harjanto. (1997). *Perencanaan pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2007). *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Mendikdasmen Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta.