

PENGARUH METODE *TEAM GAMES TOURNAMENTS* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI KALA LANGGENTU KEC. DONGGO KAB. BIMA

Muhammad Agus¹, Muhammad Yahdi², Andi Halimah³, Suarti⁴

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Korespondensi. E-mail: muhammadagus050205@gmail.com

Abstrak

Kata kunci:
metode TGT dan
hasil belajar

Penelitian ini membahas tentang pengaruh metode *team games tournaments* terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh 1) Bagaimana hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik sebelum menerapkan metode *team games tournaments* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima tanpa menggunakan metode *team games tournaments* 2) Bagaimanakah gambaran hasil belajar bahasa Indonesia setelah menggunakan metode *team games tournaments* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima dengan menggunakan metode *team games tournaments* 3) Seberapa besar pengaruh metode *teams games tournaments* dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di Kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif jenis *pre-eksperimental* desain dan desain penelitian *one-group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima yang berjumlah 21 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif. Berdasarkan analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif diperoleh nilai rata-rata peserta didik sebelum penggunaan metode *team games tournaments* sebesar 43,57 dan rata-rata setelah penggunaan metode *team games tournaments* 71,58 dengan persentase peningkatan 74,76%.

Abstract

Keywords:
Hasil belajar dan metode
TGT

Applying the TGT method in Indonesian language subjects in class V SD Negeri Kala Langgentu, Kec. Donggo Kab. Bima. (2) what is the description of the results of learning Indonesian after using the TGT method in class V SD Negeri Kala Langgentu, Kec. Donggo Kab. Bima. (3) what is the description of the results of learning Indonesian after using the TGT method for Indonesian language subjects in class V SD Negeri Kala Langgentu, Kec. Donggo Kab. Bima. The type of research used was a pre-experimental design type one-group pretest-posttest designs. The population in this study were all fifth grade students of SD Negeri Kala Langgentu. The research technique used saturated sampling technique, the sample in this study was 21 students. class V SD Negeri Kala Langgentu. The data collection technique used was a learning achievement test. The data analysis technique used was descriptive analysis and inferential analysis using the parametric T-test, based on the results of the descriptive analysis, there is a positive influence on the effect of the team games tournaments method on student learning outcomes in Indonesian. This means that there is a significant influence on the use of the TGT method on learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri Kala Langgentu, Donggo district, Bima regency in the Indonesian language subject of 74.76%.

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada saat berkunjung di sekolah Dasar Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima kelas V, peneliti mewawancarai Guru kelas hasil wawancara peneliti mengatakan terjadinya penurunan hasil belajar peserta didik dikarenakan guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran proses (pembelajaran lebih terpusat pada guru), sehingga peserta didik mengalami keterlibatan secara langsung (Deni Dermawan, 2013).

Keberhasilan dibutuhkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, guru sebagai tenaga pengajar bertanggung jawab penuh atas keberhasilan suatu sistem belajar yang diterapkan terhadap anak didiknya. Sejalan dengan tugas dan tanggungjawab seorang guru maka perlu adanya pengelolaan pengajaran yang baik agar proses belajar mengajar lebih efektif, dan efisien (Aminuyati, 2014).

Dalam kaitannya dengan mata pelajaran bahasa Indonesia terdapat poin besar yang menjadi perhatian oleh seorang guru yaitu penggunaan bahasa yang baik dalam pengajaran sebab metode pengajaran yang diterapkan dapat berhasil dengan menggunakan bahasa yang mampu dimengerti oleh anak didik (Raharjo, 2009).

Para pakar pendidikan yang lain seperti Nur Laelatul., Taniredja, dan Nana Sudjana pada buku secara garis besar mengatakan bahwa prestasi belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil proses pembelajaran dengan cara melakukan tes dan penilaian. Definisi ini menegaskan bahwa sistem penilaian atau evaluasi adalah sangat penting dalam dunia pendidikan karena sistem tersebut dapat digunakan untuk diberikan gambaran tentang penguasaan peserta didik terhadap materi-materi yang telah diajarkan. Sebuah temuan mendeskripsikan bahwa metode *Team Games Tournamets* lebih efektif digunakan dalam sebuah pembelajaran yang diterapkan kepada anak didik dibandingkan

dengan metode yang tradisional (metode ceramah dan tanpa melibatkan keaktifan dan kreatifitas anak didik dalam memperoleh bahan ajar). (Gorys Keraf, 2004).

Tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia sesuai dengan kurikulum Sekolah Dasar yaitu mampu menanggapi suatu persoalan atau peristiwa dan memberikan saran pemecahannya dengan memperhatikan pikiran, kata dan santun berbahasa dalam menanggapi penjelasan nara sumber dengan memperhatikan santun berbahasa. Dalam hal ini, peran guru sangat penting karena guru menjadi suri tauladan bagi anak didiknya (Didi Supriadie dkk, 2013).

Seperti dalam Islam yang menyatakan bahwa pekerjaan guru adalah amanah dan wajib dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Dalam firman Allah Swt yang tertuang dalam QS surah An-Nisa ayat 58 yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا ۝ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بَصِيرًا

“Sesungguhnya: Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya, dan (menyuruh kamu) apabila menetapkan hukum di antara manusia supaya kamu menetapkan dengan adil, dan sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang sebaik-baiknya kepadamu. Sesungguhnya Allah adalah maha mendengar lagi ”. Pada saat-saat tertentu selama pembelajaran, peserta didik akan terarah cara belajarnya atau dalam mengerjakan tugas-tugas, jika guru senantiasa memberikan arahan mengenai langkah-langkah kegiatan yang perlu dilakukan. Hal ini dapat dilakukan dengan memberi contoh terlebih dahulu. Sesuai dengan mata pelajaran khususnya Bahasa Indonesia maka guru menggunakan metode pengajaran yaitu *Team Games Tournaments* (Irfan Hidayat, 2014).

Oleh karena itu, peserta didik yang

notabene akan masuk ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dibekali dengan ilmu pengetahuan yang mampu menjadi jembatan bagi peserta didik dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia. Maka salah satu jalan untuk mencapai hal tersebut, peserta didik harus mempunyai metode mengajar yang membangun semangat peserta didik belajar (Nur Laelatul Muna, 2013)

Selain itu juga penyebab kurangnya hasil belajar peserta didik salah satunya adalah terletak pada strategi mengajar, dalam hal inilah guru dituntut untuk menciptakan suatu pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut maka di ciptakanlah pendekatan dan metode baru yang inovatif agar dapat membelajarkan peserta didik dengan baik (Taniredja,dkk, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aisolihah, menunjukkan bahwa model pembelajaran Pengaruh Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* juga dapat meningkatkan aktivitas pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik. Metode Pengaruh Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* menuntut siswa untuk belajar aktif, menuntut pembelajaran mampu memecahkan masalah yang dibuat pengajarnya ataupun masalah yang dibuat oleh pembelajar sendiri. Seperti telah disebutkan bahwa penerapan metode pembelajaran dengan metode TGT (*Team Games Tournament*) mempunyai efek pada kognitif. (Aisolihah, 2016)

Berbagai metode pembelajaran tersebut diharapkan dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah selesai pembelajaran, metode *Teams Games Tournaments* merupakan suatu metode yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan adanya minat belajar dan aktivitas yang bertumpu pada peserta didik diharapkan akan lebih giat untuk belajar bahasa Indonesia

agar hasil belajar semakin maksimal (Nana Sudjana, 2009).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *pre-eksperimen design* atau penelitian eksperimen yang pada prinsipnya hanya menggunakan sekurang-kurangnya memiliki satu variabel bebas. Penelitian ini dilaksanakan di SD Kelas V Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima.

Desain penelitian yang digunakan yaitu menggunakan model desain *pre-eksperimental design tipe One Group Pretest-Posttest* terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan.

O₁ X O₂

Keterangan:

O₁ : *Pretest* (sebelum perlakuan)

X :Perlakuan, yakni penerapan metode *Teams-Games Tournaments*

O₂ : *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Populasi adalah keseluruhan jumlah peserta didik kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec. Donggo Kab. Bima yang berjumlah 21 orang sekaligus sebagai sampel. Metode pengumpulan data dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan dokumentasi dengan tes hasil belajar dengan kata lain, validitas suatu instrumen merupakan tingkat ketepatan suatu instrument untuk mengukur sesuatu yang harus diukur. Satu butir instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika skor-skor pada butir tersebut memiliki kesesuaian arah atau berkorelasi positif yang berarti (*significance possitive*) dengan skor total instrumen (Hamsiah Djafar,2006).

Jika koefisien korelasi sudah lebih besar dari 0,05 maka butir dibagi menjadi lima kategori yaitu kategori sangat rendah, kategori rendah, kategori sedang, kategori tinggi, dan kategori sangat tinggi, kelima kategori tersebut dapat dilihat langsung pada tabel teknik kategori standar ketetapan oleh departemen pendidikan nasional (Depdiknas, 2006)

Tabel 1. Teknik Katregori Standar berdasarkan Ketetapan Depdiknas

Nilai	Kategori
0 – 54	Sangat Rendah
55 – 64	Rendah
65 – 79	Sedang
80 – 89	Tinggi
90 – 100	Sangat Tinggi

Menghitung setiap validitas butir instrumen dalam penelitian ini diolah pada sistem *Statistical Package for Social Science (SPSS)* versi 24.

Data yang diperoleh dianalisis dengan analisis statistik deskriptif dan bila data berdistribusi normal, maka dapat digunakan uji *statistic* berjenis *parametric*, sedangkan jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji *statistic nonparametric*.

Uji normalitas data juga dilakukan dengan menggunakan program komputer *SPSS 20,0 for Windows*, dengan penghitungan metode *lilliefors (Kolmogorov-Smirnov)*, jika $L_{maksimum} \leq L_{tabel}$ maka, H_0 diterima artinya distribusi frekuensi yang kita uji adalah normal (Sudjana Nana,2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec.Donggo kabupaten Bima sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan bertujuan untuk menggambarkan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan metode *Teams-Games Tournaments* dengan membandingkan hasil belajar sebelum diberi perlakuan, peneliti memberikan tes hasil belajar untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kec.Donggo Kab. Bima.

Berikut ini hasil tes hasil belajar peserta didik sebelum penerapan metode *Teams-Game Tournaments*.

Tabel 1. Statistic deskriptif hasil belajar peserta didik kelas V sebelum diberi perlakuan menggunakan metode *Team Games Tournaments*.

Pretest hasil belajar	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
	21	20	70	43,57	14,504	210,357
Valid	21					
N(list wise)	1					

Berdasarkan tabel di atas, hasil penelitian deskriptif hasil belajar peserta didik kelas V setelah diberi perlakuan menggunakan metode *Team Games Tournaments* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia SD Negeri Kala Langgentu Kecamatan donggo Kabupaten Bima diperoleh nilai minimum 60 dan nilai maximum sebesar 90. Adapun nilai rata-rata sebesar 79,76, dengan standar deviasi 8,136 dan variance sebesar 66,190 *Team Games Tournaments* kedalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Selanjutnya kategori didasarkan pada jumlah skor hasil belajar seluruh peserta didik dimana telah diperoleh skor maksimum=70 dan skor minimum= 20 sehingga interval kelas yang diperoleh pada tabel 2.

Dari pemaparan diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kecamatan Donggo Kabupaten Bima setelah diberi perlakuan menggunakan metode *Team Games Tournaments* berada pada kategori sangat tinggi dengan frekuensi 6 dan interval kelas $84 <$ dengan persentase 28,5%.Normalitas bertujuan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan SPSS 24

Tabel 2. Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas V Setelah Diberi Perlakuan Menggunakan Metode *Team Games Tournaments*

No	interval	frekuensi	persentase	kategori	keterangan
1	84-90	6	28,5%	Sangat tinggi	Tuntas
2	78-83	2	9,5%	Tinggi	Tuntas
3	72-77	5	24%	Sedang	Tidak Tuntas
4	56-71	6	28,5%	Rendah	Tidak Tuntas
5	50-55	2	9,5%	Sangat rendah	
Jumlah		21	100 %		

Adapun hipotesis uji normalitas sebagai berikut :

H_0 = Angka signifikan (sig) $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

H_1 = Angka signifikan (sig) $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan pada data sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan metode tertentu. Hasil pengolahan data menggunakan SPSS 24 dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$ dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Hipotesis (Uji T) *One-Sample*

Tabel 4. *One-Sample Test*

Statistics

Hasil belajar	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
1	21	59,17	20,149	3,109

Berdasarkan hasil uji *One-Sample Statistics* sebelum dan sesudah menggunakan metode *Team Games Tournaments* jumlah responden sebanyak 24 orang dan nilai mean 60 dan Standar deviation sebesar 20,1.

	T	df	Test Value = 0			
			Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Hasil belajar bahasa Indonesia					Lower	Upper
Siswa	19,030	41	,000	59,167	52,89	65,45

Dari pengolahan di atas data menggunakan SPSS 24 terdapat nilai sign (2- tailed) pada data hasil belajar Bahasa Indonesia 0,000. Berarti dapat disimpulkan nilai sign lebih kecil dari nilai α ($0,000 < 0,05$) berarti H_0 diterima, dan terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kala Langgentu kecamatan Donggo Kabupaten Bima pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

menggunakan metode *Team Games Tournaments*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis, dapat dilihat adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kecamatan Donggo Kabupaten Bima pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan metode *Team games Tournaments* dengan persentase kenaikan sebesar

71,58%. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain diluar penelitian. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan metode *Team Games Tournaments* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Kala langgentu Kecamatan Donggo kabupaten Bima pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 71,58%.

SIMPULAN

Nilai rata-rata peserta didik sebelum penggunaan metode *team games tournaments* sebesar 43,57 dan rata-rata setelah penggunaan metode *team games tournaments* 71,58 dengan persentase peningkatan 74,76%.

Implikasi dari penelitian ini adalah Bagi peserta didik kelas V SD Negeri Kala Langgentu Kecamatan Donggo Kabupaten Bima mampu memotivasi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Bagi guru kelas sekiranya pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dasar peningkatan dalam memilih metode yang tepat pada setiap pembelajaran dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, Bagi sekolah, menambah referensi untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran serta bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah, dan bagi peneliti, menambah pengalaman peneliti secara langsung tentang bagaimana pengaruh metode *team games tournaments* terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisolihah.(2016) Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal SAP, Volume1No.1
- Didi Supriadie, dkk, (2013), *Komunikasi Pembelajaran* Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Gorys,K. (2004), *Komposisi Sebuah Pengantar Kemahiran Bahasa Flores*: Nusa Indah
- Hamsiah,D. (2006) Pembelajaran Bahasa Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Aminuyati,(2014) *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT*

Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Hasil Belajar”, (Bandar Lampung: Pendidikan Ekonimi PIPS FKIP Unila).

- Irfan,H.(2014).“Studi Perbandingan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang Pembelajarannya Menggunakan Model *Team Games Tournament* dan *Jigsaw* denganMemperhatikan Minat Belajar”, Skripsi (Tulung agung: FakultasTarbiyah dan Keguruan IAIN Tulung agung)
- Nana Sudjana, (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.(Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Nur Laelatul, M.(2013).“Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumber gempol Tulung agung”. Jurnal Pendidikan Pembelajaran Vol. 2 Edisi 4
- Raharjo,(2009) *Cooperative Learning Analisis* (Permendiknas) Nomor 22 Tentang Standar isi
- Sugiyono,(2016)Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D
- Taniredja,dkk.(2013).Model-Model Pembelajaran *Inovatif dan Efektif* (Bandung:Alfabeta).