

Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Prestasi dan Motivasi

Nurjanah^{1✉}, Taufiqullah², Sutji Mulyani³

(1) Magister Pedagogi, Universitas Pancasakti Tegal

(2) Magister Pedagogi, Universitas Pancasakti Tegal

(3) Magister Pedagogi, Universitas Pancasakti Tegal

✉ Corresponding author

(nurjanah681@guru.sd.belajar.id)

Abstrak

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki pengaruh terhadap prestasi dan motivasi siswa. Hal ini dapat diketahui setelah diadakan penelitian di SDN Gembongdadi 04. Penelitian yang dilakukan pada siswa kelas 5 SDN Gembongdadi 04 bertujuan untuk menggali sejauh mana pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian yang digunakan metode desain faktorial. Data penelitian diperoleh melalui tes untuk mengetahui dan mencari pengaruh variabel prestasi. Data hasil penelitian untuk mencari pengaruh motivasi menggunakan angket. Data hasil penelitian yang telah terhimpun kemudian dianalisis menggunakan aplikasi SPSS. Analisis data menggunakan N-Gain, uji-t, dan uji-f. hasil analisis menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terhadap prestasi dan motivasi.

Kata Kunci: TGT, Prestasi, Motivasi.

Abstract

Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning has an influence on student achievement and motivation. This can be known after research at SDN Gembongdadi 04. Research conducted on grade 5 students of SDN Gembongdadi 04 aims to explore the extent of the effect of *Teams Games Tournament* (TGT) type cooperative learning on motivation. As for the method used in the study, the factorial design method is used. Research data is obtained through tests to find out and look for the influence of achievement variables. Data from research to find the influence of motivation using questionnaires. The research data that has been collected is then analyzed using the SPSS application. Data analysis using N-Gain, t-test, and f-test. The results of the analysis showed a significant influence between the learning model on achievement and motivation.

Keyword: TGT, Achievement, Motivation.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah hal penting dalam proses Pendidikan. Pengelolaan pembelajaran yang baik dapat menunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seiring perkembangan zaman kurikulum selalu berubah-ubah sesuai tuntutan kebutuhan. Metode pembelajaran ikut berkembang. Perkembangan tersebut menyesuaikan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembelajaran di era kurikulum merdeka lebih menekankan pada minat dan motivasi siswa (Kiswanto, 2017). Guru mengkondisikan pembelajaran sesuai dengan cara yang diminati oleh siswa. Salah satu cara yang guru tempuh untuk melaksanakan pembelajaran di era kurikulum merdeka adalah menerapkan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif banyak macamnya. Pada kesempatan ini peneliti menerapkan salah satu pembelajaran kooperatif yang sudah lama digunakan dan saat ini apakah model tersebut masih relevan dengan perubahan kurikulum?

Model atau metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sesuai dengan prinsip dalam Kurikulum yang saat ini sedang berjalan. Pada kurikulum tersebut pembelajaran direncanakan dengan memikirkan tahap kemajuan siswa dan tingkat keberhasilan siswa sekarang ini, setara dengan kepentingan belajar, serta menggambarkan karakteristik dan kemajuan siswa yang heterogen sehingga pembelajaran menjadi lebih menggembarakan. Pengelompokan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan tinggi memudahkan guru dalam memberikan pembimbingan. Siswa berkemampuan tinggi akan lebih cepat memahami penjelasan guru. Mereka juga lebih termotivasi dalam belajar dan dapat menyelesaikan tugas dalam waktu singkat. Sehingga guru tidak perlu berlama-lama

untuk membimbing mereka. Sedangkan pada kelompok siswa berkemampuan rendah, guru lebih fokus dalam membimbing karena kemampuan mereka sama. Guru lebih memperhatikan kelompok ini ketimbang kelompok siswa berkemampuan tinggi karena mereka butuh perhatian lebih untuk memahami materi. Pada pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok, setiap anggota harus mau bekerjasama dengan anggota dari kelompok yang lain. Semua anggota kelompok mendapat tanggung jawab dan tugas yang sama. Semua memiliki peran yang sama dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran kooperatif yaitu untuk memberikan dorongan. Dorongan tersebut diberikan guru untuk siswa agar lebih termotivasi dalam belajar. Dalam menerapkan pembelajaran kooperatif di kelas, siswa diharapkan mampu untuk bekerjasama dan saling membantu agar tujuan tercapai.

Pembelajaran kooperatif memiliki tujuan untuk meningkatkan prestasi akademik, mampu berinteraksi dan saling menerima dalam perbedaan, dan untuk meningkatkan keterampilan social (Rusman, 2021:209). Perbedaan latar belakang, kondisi ekonomi keluarga, karakter, kelas sosial, kemampuan, dan minat siswa tidak menjadi hambatan untuk saling bekerjasama. Adanya perbedaan tersebut menuntut mereka untuk saling menghormati dan menghargai perbedaan. Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berinteraksi sosial. Adanya perbedaan membuat mereka saling berkolaborasi antarsesama untuk mewujudkan satu tujuan. Setiap anggota kelompok mempunyai kewajiban dan tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang sama.

Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, membutuhkan kerjasama yang jelas dan terarah. Aturan yang jelas dan terarah akan membuat setiap kelompok memiliki rasa tanggung jawab dalam kegiatan belajar. Dalam model pembelajaran kooperatif, semua anggota kelompok saling bertanggung jawab pada kemajuan timnya agar dapat belajar lebih baik. (Slavin, 2009:10). Pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok harus saling berbagi pengetahuan, berjuang untuk kemajuan tim, dan juga meraih prestasi individu. Agar setiap personil dalam kelompok memiliki motivasi untuk belajar dengan baik, maka proses pembelajaran kooperatif harus direncanakan dengan tujuan pembelajaran yang jelas sesuai indikator kompetensi yang harus dicapai (Sutirman, 2013:29).

Pembelajaran yang direncanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran akan memberikan makna bagi peserta didik saat pelaksanaan kegiatan. Pembelajaran bermakna akan memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam meningkatkan prestasi dibidang akademik. Pembelajaran bermakna juga dapat menambah motivasi siswa dalam belajar. Bruner dalam (Rusman, 2021:393) berpendapat bahwa guru dapat memotivasi siswa dengan cara menyusun rancangan tugas yang membuat siswa saling berinteraksi dan saling membutuhkan satu sama lain. Hal ini sesuai dengan prinsip model pembelajaran kooperatif yaitu terjadinya interaksi antar siswa. Karena pembelajaran kooperatif meminta siswa supaya aktif, maka model pembelajaran ini relevan dengan kurikulum yang saat ini sedang diterapkan.

Dalam menerapkan pembelajaran bermakna, guru perlu menguasai kompetensi professional. Apabila seorang guru telah memiliki kompetensi profesional maka perubahan kurikulum tidak akan mempengaruhi gaya mengajarnya. Menurut Sanjaya (2008) kompetensi professional adalah kemampuan yang berkaitan dengan menuntaskan semua tugas yang berhubungan dengan keguruan. Gaya guru yang terbaik dalam memberikan pelajaran akan membuat siswa lebih memiliki motivasi untuk menguasai konsep ilmu yang sedang dipelajari. Motivasi yang tinggi dalam belajar akan menjadikan siswa lebih semangat untuk belajar sehingga dapat meningkatkan prestasinya.

Banyak penelitian yang dilakukan terkait dengan implementasi pembelajaran kooperatif dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar serta motivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu contoh penelitian tentang hal ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Rismayani Armin dan Astuti. Hasil analisis memaparkan bahwa kelas yang dijadikan sebagai kontrol memiliki hasil 16,85; sedangkan pada kelas yang dijadikan eksperimen hasilnya sebesar 25,00; sementara itu hasil analisis inferensial diperoleh nilai signifikansi kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,200. pada analisis tentang uji homogenitas, angket untuk mengukur motivasi belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 0,338 > 0,05. Dari hasil tersebut dapat dikatakan kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen. pada uji t hasil menunjukkan signifikansi $0,37 < 0,050$ yang berarti H_0 ditolak. Dari hasil analisis tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 12 GU. (Armin & Astuti, 2021)

Rendahnya prestasi siswa menjadi titik pangkal dalam menentukan tujuan penelitian. Setelah diterapkan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) apakah akan memberikan dampak terhadap prestasi dan motivasi pada siswa. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) masih relevan dengan perkembangan zaman dan perubahan kurikulum.

METODE PENELITIAN

Materi yang diambil untuk penelitian adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada bab 4 "Berkenalan Dengan Bumi Kita" topik A "Ada Apa Saja di Bumi Kita?". Materi diambil dari buku

kurikulum merdeka karangan Amalia Fitri Ghaniem, dkk halaman 107 – 114, penerbit: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Assesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Materi ini berisi tentang bagian-bagian permukaan bumi yang dibagi menjadi tiga bagian. Bagian permukaan bumi terdiri atas bagian daratan (litosfer), bagian perairan (hidrosfer), dan bagian luar dari bumi (exosfer).

Penelitian ini menerapkan metode desain faktorial. Penelitian menerapkan metode eksperimen dengan jenis penelitian desain faktorial. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis desain faktorial. Desain faktorial juga disebut penelitian bifactor karena terdapat beberapa variabel bebas yang dijadikan faktor. Dalam metode desain faktorial ada variabel bebas (*independent*), variabel terikat (*dependen*), dan variabel moderator. Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Sedangkan variabel terikat (*dependen*) dalam penelitian ini adalah prestasi dan motivasi belajar siswa. Sementara itu yang termasuk variabel moderator adalah level tinggi dan rendah.

Penelitian dilaksanakan setelah semua instrumen siap. Instrumen harus memenuhi syarat valid dan reliabel. Soal dikatakan valid apabila memenuhi uji validitas yaitu r -hitung lebih besar dari r -tabel. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Uji reliabilitas digunakan untuk menentukan apakah suatu instrumen masih dapat dipergunakan untuk penelitian. Apabila hasil ujicoba menunjukkan data yang konsisten, maka instrumen tersebut memiliki konsistensi dan dapat dipergunakan berulang kali. Pada penelitian ini uji reliabilitas dibantu dengan aplikasi SPSS.

Data yang terhimpun setelah penelitian selesai dipilih dan dipilah sesuai kebutuhan. Data hasil analisis diolah menggunakan aplikasi SPSS. Adapun syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji hipotesis adalah memenuhi uji prasyarat yaitu uji homogenitas dan normalitas. Setelah memenuhi uji prasyarat baru boleh dilanjutkan pada langkah berikutnya.

Adapun Teknik analisis yang digunakan pertama dengan mencari *Normalized Gain* atau disingkat N-Gain. *Normalized-Gain* merupakan selisih hasil perolehan *post-test* dan *pree-test*. Hasil dari N-Gain digunakan untuk menganalisis apakah model pembelajaran ini efektif diterapkan bagi siswa kelas 5 SDN Gembongdadi 04. Apabila pembelajaran efektif maka dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Namun apabila sebaliknya maka model ini tidak dapat diterapkan untuk pembelajaran.

Setelah melalui uji homogenitas dan uji normalitas, data selanjutnya dianalisis menggunakan uji-t. Uji-t digunakan untuk mencari hubungan hasil *pree-test* dan *post-test*. Selanjutnya untuk uji-F digunakan untuk mencari hubungan antara dua variabel secara bersama-sama.

Penelitian tentang pengaruh model atau metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan metode penelitian secara kuantitatif dengan jenis penelitian desain faktorial. Metode penelitian faktorial digunakan untuk menganalisis pengaruh suatu model pembelajaran yang diimplementasikan di kelas sebagai variabel bebas (X) terhadap dua variabel lain yaitu prestasi (Y) dan motivasi siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain faktorial (*Factorial Design*) dengan rancangan 2x2. Desain faktorial merupakan modifikasi dari true eksperimen. Desain faktorial juga disebut penelitian bifactor karena terdapat beberapa variabel bebas yang dijadikan faktor. Dalam metode desain faktorial ada variabel bebas (*independent*), variabel terikat (*dependen*), dan variabel moderator. Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Sedangkan variabel terikat (*dependen*) dalam melaksanakan penelitian ini adalah prestasi dan motivasi belajar siswa. Sementara itu yang termasuk variabel moderator adalah level tinggi dan rendah.

Penelitian tentang pengaruh model atau metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan metode penelitian secara kuantitatif dengan jenis penelitian desain faktorial. Metode penelitian faktorial digunakan untuk menganalisis pengaruh suatu model pembelajaran yang diimplementasikan di kelas sebagai variabel bebas (X) terhadap dua variabel lain yaitu prestasi (Y) dan motivasi siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain faktorial (*Factorial Design*) dengan rancangan 2x2. Desain faktorial merupakan modifikasi dari true eksperimen. Desain faktorial juga disebut penelitian bifactor karena terdapat beberapa variabel bebas yang dijadikan faktor. Dalam metode desain faktorial ada variabel bebas (*independent*), variabel terikat (*dependen*), dan variabel moderator. Variabel bebas (*independent*) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Sedangkan variabel terikat (*dependen*) dalam melaksanakan penelitian ini adalah prestasi dan motivasi belajar siswa. Sementara itu yang termasuk variabel moderator adalah level tinggi dan rendah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian kemudian dihimpun dan dianalisis menggunakan aplikasi SPSS. Hasil analisis sebagai berikut: rata-rata skor perolehan untuk kelas eksperimen yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah 5,4082 atau 5,4 %. Nilai 5,4% termasuk dalam kategori tidak efektif. Sementara itu pada kelas kontrol rata-rata skor perolehan untuk N-Gain persen

adalah 4,5510 atau 4,6%. Nilai ini termasuk dalam kategori tidak efektif. Melihat hasil analisis, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* tidak efektif diterapkan untuk meningkatkan prestasi siswa kelas 5 di SDN Gembongdadi 04.

Tabel 1 Test of Between-Subjects Effects

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Skor

Source	Type III Sum of Squares	F	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	115.109 ^a		38.370	5.150	.003
Intercept	8117.805		8117.805	1089.663	.000
Model	7.358		7.358	.988	.325
Prestasi	104.529		104.529	14.031	.000
Model * Prestasi	.617		.617	.083	.775
Error	387.391	2	7.450		
Total	8906.000	6			
Corrected Total	502.500	5			

a. R Squared = .229 (Adjusted R Squared = .185)

Nilai signifikansi pada faktor model pembelajaran adalah 0,325. Nilai ini > 0,05 maka faktor model pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi. Sedangkan pada prestasi nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi 0,000 < 0,05 maka faktor prestasi tidak begitu berpengaruh. Selanjutnya pada faktor model pembelajaran dan prestasi nilai signifikansinya adalah 0,775. Nilai ini lebih besar dari 0,05 maka model dan prestasi memiliki pengaruh dan saling berinteraksi satu sama lain.

Tabel 2 Paired Samples Test

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Post test	-6.20000	2.57337	.81377	-8.04088	-4.35912	-7.619	9	.000
Pair 2	Pree test - Post test	-4.47368	3.37258	.77372	-6.09921	-2.84815	-5.782	18	.000
Pair 3	Pree test - Post test	-5.77778	2.90593	.96864	-8.01148	-3.54408	-5.965	8	.000
Pair 4	Pree test - Post test	-3.38889	3.38055	.79680	-5.07000	-1.70778	-4.253	17	.001

Tabel diatas menunjukkan data hasil analisis pada kelas eksperimen dan kelas control pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan kelompok siswa yang memiliki kemampuan rendah. Nilai signifikansi menunjukkan angka 0,000 dan 0,001. Dari data ini dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kelas eskperimen dan kelas kontrol pada siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah.

Table 3 ANOVA

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1					
Regression	1.568	2	.784	3.348	.043 ^b
Residual	12.414	53	.234		
Total	13.982	55			

a. Dependent Variable: Model

b. Predictors: (Constant), Motivasi, Prestasi

Pada tabel Anova terlihat nilai signifikansi dalam uji F adalah 0,043. Nilai signifikansi 0,043 < 0,05. Dari kondisi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran memiliki pengaruh terhadap prestasi dan motivasi secara bersamaan.

Tabel 4 Coefficients
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
(Constant)	1.423	.946		1.504	.139
Prestasi	.015	.019	.102	.785	.436
Motivasi	-.053	.022	-.319	-2.462	.017

a. Dependent Variable: Model

Hasil analisis dengan aplikasi SPSS pada table Coefficients dapat dibaca bahwa koefisien signifikansi variabel constant adalah 0,139. Nilai $0,139 > 0,05$, maka dapat diambil kesimpulan bahwa constanta tidak signifikan didalam model. Selanjutnya pada variable prestasi, nilai signifikansinya adalah 0,436. Nilai signifikansi $0,436 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien regresi variabel prestasi tidak signifikan didalam model. Sedangkan nilai signifikansi pada variabel motivasi adalah 0,017. Nilai $0,017 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien regresi variabel motivasi signifikan didalam model.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran yang sudah lama diterapkan dalam dunia pendidikan. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi banyak bermunculan games-games seru yang diterapkan dalam pembelajaran. kemajuan tersebut membuat model *Teams Games Tournament (TGT)* hampir sudah tak disebut lagi namanya meskipun sebuah permainan masih terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Pada permulaan implementasi kurikulum merdeka kelas 5 siswa SDN Gembongdadi 04 model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk topik Ada apa saja di bumi kita?.

Pembacaan do'a yang dipimpin oleh ketua kelas mengawali pembelajaran sebagai wujud rasa syukur terhadap Tuhan YME. Guru kemudian mengabsen siswa. Setelah itu guru membentuk beberapa kelompok atau tim kecil. Setiap kelompok merupakan tim yang harus saling membantu dan bekerjasama dalam menyelesaikan tantangan. Sebelum tantangan pertama diberikan, guru menyampaikan penjelasan mengenai tatacara proses pembelajaran dalam tim. Setiap anggota tim harus menguasai materi yang akan dipelajari. Apabila terdapat salah seorang anggota tim yang tidak dapat bekerjasama dalam kelompok, maka ketua kelompok harus menginformasikan kepada guru tentang hal tersebut. Setelah semua memahami penjelasan mengenai prosedur dalam pembelajaran, maka guru memberikan tantangan pertama kepada masing-masing tim yang harus diselesaikan.

Tantangan pertama adalah setiap kelompok harus dapat menyusun puzzle yang isinya berupa gambar bernomor. Kelompok yang telah berhasil menyusun puzzle dengan benar, segera melapor kepada guru dengan cara tunjuk jari. Guru akan mendekati kelompok yang telah berhasil menyelesaikan puzzle dengan benar. Guru bertanya kepada kelompok tersebut apa nama gambar yang diberi label nomor. Apabila semua anggota kelompok sudah memahami masing-masing gambar, guru memberikan kartu petunjuk dan kartu jawaban.

Kartu petunjuk berisi perintah dan pertanyaan. Perintah yang ada dalam kartu petunjuk adalah siswa diminta mencari halaman dalam buku sumber yang menjelaskan tentang materi pada gambar. Siswa pertama mengambil kartu petunjuk nomor 1 dan mencocokkan dengan gambar 1. Setelah itu siswa pertama membacakan petunjuk untuk mengarahkan anggota tim yang lain, kemudian mereka mengikuti petunjuk tersebut setelah itu menjawab pertanyaan yang diajukan siswa pertama berkaitan dengan gambar 1. Setelah semua anggota kelompok dapat menjawab pertanyaan dengan mencari pada buku sumber, siswa pertama kemudian mengambil kartu jawaban nomor 1 untuk memastikan kebenaran jawaban dari anggota kelompok yang lain. Apabila semua sudah paham dengan materi pada gambar nomor 1, maka giliran siswa kedua mengambil kartu petunjuk nomor 2 untuk dicocokkan dengan gambar nomor 2. Siswa kedua membacakan petunjuk kepada anggota kelompok lain setelah itu mengajukan pertanyaan sesuai yang ada pada kartu petunjuk. Setelah semua anggota kelompok dapat menjawab, siswa kedua mengambil kartu jawaban nomor 2 untuk memastikan kebenaran dari jawaban mereka. Demikian seterusnya secara bergiliran siswa mengambil kartu petunjuk sampai semua nomor pada gambar selesai dipelajari.

Guru berkeliling mengamati setiap kelompok untuk memastikan bahwa tidak ada tim yang mendapati kesulitan dalam memahami materi. Guru memberi peluang kepada siswa untuk mengeksplorasi materi sampai mereka benar-benar menguasai tujuan pembelajaran.

Setelah semua materi dapat dikuasai oleh seluruh anggota kelompok, maka kelompok tersebut membereskan meja belajar dan ketua kelompok Kembali melapor pada guru. guru menghampiri kelompok tersebut dan memberikan soal untuk dikerjakan secara individu. Meskipun masih duduk dalam berkelompok, mereka tidak boleh saling bekerjasama dalam memberikan jawaban karena tes ini bertujuan untuk mencari anggota kelompok dengan nilai tertinggi sampai terendah. Setelah mereka selesai mengerjakan tes, guru langsung memberikan kunci jawaban. Mereka mencocokkan hasil jawaban masing-masing dengan kunci jawaban dan menghitung jumlah skor yang diperoleh. Hasil dari skor ini kemudian diambil peringkat dari peringkat yang tertinggi sampai peringkat yang terendah. Perangkingan ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan masing-masing siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

Selama pembelajaran berlangsung semua tim saling bekerjasama. Suasana kelas begitu ramai tetapi penuh dengan aktivitas siswa. Mereka saling tanya jawab dan berusaha menyelesaikan setiap nomor pada gambar. Semua aktivitas terarah dengan baik. Semangat belajar semakin tampak ketika mereka dapat menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan dengan benar.

Bagi siswa model pembelajaran ini membuat mereka aktif, berusaha mencari materi dari buku sumber, mempelajari sendiri materi sampai benar-benar dikuasai, saling bekerjasama dan memberikan motivasi satu sama lain, menumbuhkan sikap kerukunan dan keakraban, serta melatih siswa untuk berkomunikasi dengan rekan satu tim.

Bagi guru model pembelajaran ini meringankan tugas guru dalam membimbing siswa karena guru hanya akan memberikan penjelasan kepada kelompok yang benar-benar belum menguasai materi. Guru dapat mengamati seluruh aktivitas siswa karena tidak memberikan pembimbingan penuh. Guru bisa memperoleh informasi mana siswa yang memiliki kemampuan dibidang pengetahuan dan mana yang lebih dominan dibidang keterampilan dilihat dari hasil tes dan proses saat pembelajaran.

Kelebihan dari model ini adalah siswa lebih mandiri untuk dapat mengeksplorasi diri dan berelaborasi sesuai dengan kemampuan masing-masing. Pembelajaran jadi lebih bermakna dengan adanya kerjasama tim. Guru lebih terpusat dalam memperhatikan sikap siswa dan memperoleh informasi tentang kemampuan kognitif siswa tanpa perlu repot menilai hasil pekerjaan siswa karena penilaian dilakukan sendiri oleh siswa. Adanya keterbukaan dalam perangkingan siswa karena setiap kelompok menghitung sendiri jumlah skor benar yang mereka dapatkan. Guru merasa terbantu dalam menganalisis hasil prestasi belajar siswa.

Adapun kelemahan yang dimiliki oleh model pembelajaran ini adalah guru harus menyiapkan segala sesuatu dengan sempurna agar saat proses pembelajaran semua sudah siap sehingga tidak ada kendala dalam setiap kelompok. Kegiatan tersebut tentunya menyita waktu, tenaga, dan pikiran. Apabila guru memiliki waktu cukup maka itu tidak menjadi suatu permasalahan. Namun apabila guru terlalu sibuk maka semua persiapan tidak dapat dilakukan. Siswa yang tidak memiliki keterampilan dalam berbicara menjadi penghambat bagi kelompok saat ia mendapat giliran untuk menjadi pemandu dalam kelompok.

Meskipun motivasi siswa meningkat, namun prestasi yang didapatkan oleh siswa kelas 5 SDN Gembongdadi 04 masih belum memuaskan. Dari skor total 20, siswa dengan kemampuan tinggi hanya memperoleh skor rata-rata 7 saat *pretest* dan skor rata-rata 13 setelah diadakan *posttest*. Sedangkan siswa dengan kemampuan rendah memperoleh skor rata-rata 6 saat *pretest* dan skor rata-rata 10 setelah diadakan *posttest*. Hal ini terjadi karena kemampuan literasi siswa SDN Gembongdadi 04 tergolong rendah. Ini dapat dilihat dari hasil rapot pendidikan dari tahun-tahun kemarin yang masih berwarna kuning. Bahkan pada kemampuan numerasi masih berwarna merah. Ini menjadi perhatian khusus bagi guru-guru di SDN Gembongdadi 04.

Kemampuan literasi yang rendah membuat siswa tidak dapat memahami materi pembelajaran apabila siswa dilepas sendiri tanpa bimbingan langsung dari guru. Daya nalar yang mereka miliki masih belum dapat menjangkau pemahaman materi secara mandiri. Karena itu campur tangan guru sangat bermanfaat dalam meningkatkan prestasi siswa SDN Gembongdadi 04. Guru dapat memberikan bimbingan untuk mengantarkan siswa memahami tujuan pembelajaran. Guru merancang kata-kata yang mudah dipahami oleh siswa. Guru menitikberatkan pada sesuatu yang dianggap penting. Dengan demikian siswa mudah mengerti isi materi melalui penekanan pada poin-poin yang dianggap penting.



Gambar 1 Siswa sedang Menyusun Puzzle



Gambar 2 Kelompok yang berhasil Menyusun puzzle segera melapor dengan cara tunjuk jari dan menunggu guru untuk menghampiri serta memberikan penjelasan Langkah berikutnya



Gambar 3 Guru memberikan kartu petunjuk dan kartu jawaban



Gambar 4 Siswa mencocokkan kartu petunjuk dengan kartu jawaban



Gambar 5 Siswa mengerjakan soal post test

SIMPULAN

Dari hasil analisis yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki pengaruh terhadap prestasi siswa.
2. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki pengaruh terhadap motivasi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah ikut membantu terlaksananya penelitian ini mulai dari awal sampai akhir. Mulai dari keluarga tercinta yang telah memberikan keleluasaan untuk focus dalam pekerjaan. Stakeholder di sekolah seperti kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, rekan-rekan guru yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian, serta siswa-siswa SDN gembongdadi 04 yang telah bersedia menjadi sampel penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Armin, R., & Astuti. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 12 GU. *JURNAL AKADEMIK PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 178-183.
- Hafizah, N., Darmansyah, & Fitria, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (Tgt)* Terhadap Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Konsling : Special Issue (General)*, 11114 - 11125.
- Handayani, N. N. L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SD LAB UNDIKSHA. *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 3(2), 116-122.
- Makrifah, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kalikutuk. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 218 - 227.
- Meifiani, Indra Nely,dkk. (2019). *Desain Faktorial*. Pacitan: LPPM Press STKIP PGRI
- Melindawati, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament (TGT)* Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 55-67.
- Nurhidayati, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadis Peserta Didik Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung.
- Payadnya, I. A., & Jayantika, A. I. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: deepublish.
- Rusman. (2021). *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 278-288.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : GRAHA ILMU .