

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Kombinasi *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SD Supriyadi Semarang

Siti Zubaidah^{1,*}, Mudzanatun², Aini Istikomah³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No. 24 Semarang, 50323

³SD Supriyadi Semarang, Jalan Supriyadi, Kalicari, Kota Semarang, 50198

Email:

¹sizuba24@gmail.com, ²mudzanatun@upgris.ac.id, ³ainiistikomah76@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan pada permasalahan yang dialami oleh peneliti sebagai guru praktikan di SD Supriyadi Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kombinasi *Teams, Games, and Tournament* (TGT) di kelas IV A SD Supriyadi Semarang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik berjumlah 29 peserta didik. Model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa. Sehingga perlu adanya analisis kembali secara keseluruhan dalam sebuah penelitian untuk melihat seberapa besar peningkatan pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar serta bagaimana proses pembelajaran tersebut dilakukan di SD. Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kombinasi *Teams, Games, and Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD sangat besar. Sehingga model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) kombinasi *Teams, Games, and Tournament* (TGT) sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Team Games Tournament, Hasil belajar*

ABSTRACT

This research was carried out based on the problems experienced by the researcher as a practicing teacher at SD Supriyadi Semarang. This research aims to describe the improvement in student learning outcomes after implementing the Problem Based Learning (PBL) learning model combining Teams, Games and Tournaments (TGT) in class IV A of SD Supriyadi Semarang. This type of research is Classroom Action Research (PTK) with two cycles. The subjects of this research were 29 students. The cooperative learning model is designed to educate group cooperation and interaction between students. So there is a need for an overall re-analysis in a study to see how much cooperative learning has improved learning outcomes and how the learning process is carried out in elementary schools. The average increase in student learning outcomes using the Problem Based Learning (PBL) learning model in combination with Teams, Games and Tournaments (TGT) in Indonesian language subjects in elementary school is very large. So the Problem Based Learning (PBL) learning model combining Teams, Games, and Tournaments (TGT) is highly recommended for use in learning Indonesian in elementary schools.

Keywords: *Keywords: Problem Based Learning, Team Games Tournament, Learning outcomes.*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia yang cenderung monoton menyebabkan peserta didik kurang menguasai materi Bahasa Indonesia, seperti yang terjadi di SD Supriyadi Semarang. Sebagai kegiatan pendahuluan, pada tanggal 17 Juli 2023 peneliti melakukan observasi di SD Supriyadi Semarang Kelas IV, yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik di kelas tersebut pada saat proses pembelajaran. Dari kegiatan observasi tersebut diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik. pembelajaran hanya mengandalkan keterangan serta penjelasan dari guru. Pernyataan tersebut ditunjang oleh data hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Supriyadi Semarang yang diperoleh peneliti dari hasil observasi secara langsung pada saat proses pembelajaran.

Hasil observasi yang telah dilakukan selama ini, khususnya di kelas IV A menunjukkan bahwa (1) rendahnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia, (2) kurangnya suasana pembelajaran yang kompetitif yang bisa menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.

Tujuan pokok penyelenggaraan kegiatan pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik agar mampu memproses dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap bagi diri sendiri. Peserta didik diharapkan termotivasi dan senang melakukan kegiatan belajar yang menarik dan bermakna. Hal ini berarti model pembelajaran sangat penting dalam kaitannya dengan keberhasilan belajar.

Penggunaan model pembelajaran sangatlah penting dalam kaitannya sebagai penerapan proses belajar. Dengan adanya model pembelajaran proses belajar mengajar bagi peserta didik akan lebih mudah dan menarik. pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Masalah diatas disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan selama ini belum sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar

khususnya peserta didik di kelas yang peneliti observasi yang senang bermain, senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung, senang berkelompok, dan senang hal yang ada unsur kompetisi. Agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, diperlukan pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat, yang disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran serta kondisi peserta didik. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka menganjurkan guru untuk menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Pada sisi lain, untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran guru harus inovatif agar pembelajaran bisa interaktif sehingga siswa tidak merasa jenuh dan pembelajaran berpusat pada aktivitas siswa (Lutfia, 2023). Salah satu model pembelajaran yang dianjurkan untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah model pembelajaran Problem Based Learning.

Untuk mengatasi masalah hasil belajar peserta didik agar tidak berkelanjutan maka peneliti mengajukan solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games and Tournament*.

(Rahmawati, 2023) dalam penelitiannya mengatakan bahwa Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang berorientasi pada masalah dan mampu meningkatkan kemandirian siswa di kelas.

Sedangkan Teams Games Tournament (TGT) menurut Shoimin (2014:203) adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara berkelompok. Sesuai yang dikemukakan oleh Slavin (2010, hlm.4) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada kegiatan belajar siswa dalam kelompok untuk bekerja sama

mempelajari materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran kooperatif, diharapkan siswa saling mengungkapkan pendapat antar anggota kelompok agar materi dikuasai oleh siswa hingga siswa benar-benar memahami materi yang dipelajari.

Peneliti tertarik menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games and Tournament* karena model pembelajaran ini sama-sama menerapkan belajar berkelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Pada model ini memiliki tujuan untuk melatih siswa agar dapat bekerja sama sekaligus memiliki rasa kompetitif yang positif. Sehingga pembelajaran ini bisa membantu untuk memunculkan keaktifan belajar pada peserta didik dengan menggunakannya model ini, karena pada dasarnya peserta didik lebih senang apabila suatu pembelajarannya diterapkan sebuah permainan yang akan menarik peserta didik untuk berperan aktif dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT. Menurut Slavin (2015, hlm.170) :

1) Penyajian kelas

Digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran yang akan digunakan, sehingga siswa dapat melaksanakan setiap kegiatan dalam langkah-langkah TGT dengan baik.

2) Kelompok (team)

Tim atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis. Fungsi utama dari tim ini yaitu memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar.

3) Games

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4) Turnamen

Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang memiliki

5) Rekognisi Tim

Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/ skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin / skor yang berhasil diraihinya.

Menurut (Arends, 2012:397) tahapan-tahapan dalam melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis masalah atau PBL terdapat 5 fase yaitu peserta didik diorientasikan pada permasalahan, peserta didik diorganisasikan untuk belajar, penyelidikan dilakukan secara individu dan berkelompok, menciptakan dan menyajikan produk atau karya, dan melakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan permasalahan.

Sedangkan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* hampir sama dengan langkah-langkah *Teams Games and Tournament* akan tetapi tidak ada games dan tournament di dalamnya.

Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD Supriyadi Semarang”

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV A SD Supriyadi Semarang yang berlokasi di Jalan Supriyadi, Kalicari, Kota Semarang. Penelitian tindakan kelas ini tidak dapat dilakukan sendiri, oleh karena itu peneliti perlu melakukan koordinasi dengan pihak lain yang masih memiliki hubungan dengan permasalahan yang diteliti. Penelitian ini bersifat kolaboratif, yaitu melibatkan mahasiswa sebagai peneliti dan guru kelas dan guru pamong sebagai kolaborator.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan mulai bulan Juli hingga Oktober 2023, meliputi keseluruhan kegiatan penelitian dari penemuan masalah hingga pelaporan. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan kalender pendidikan tahun pelajaran 2023/2024 dan jadwal pelajaran Bahasa Indonesia.

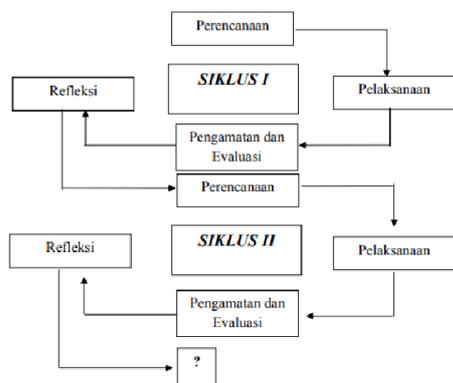
Responden yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas IV A SD Supriyadi Semarang dengan masalah yang diteliti yaitu hasil belajar peserta didik.

Prosedur penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Meminta izin kepada guru kelas IV A SD Supriyadi Semarang untuk melakukan penelitian.
2. Melakukan penelitian tindakan kelas secara kolaboratif dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament*.

Penelitian ini terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat fase, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test. Pre-test akan diberikan sebelum penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament*. Ini diberikan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Nilai pre-test akan menunjukkan kemampuan awal siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Post-test diberikan setelah pelaksanaan di setiap siklusnya. Nilai dari post-test akan menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament*.

Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah tes. Adapun tes yang akan diberikan, yaitu:

a. Pre-test

Pre-test akan diberikan sebelum penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament*. Pre-test diberikan untuk mengetahui kemampuan peserta didik. Peneliti akan menggunakan pre-test dalam bentuk esai.

b. Post-test

Post-test akan diberikan setelah pemberian treatment yaitu menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament*. Post-test dilaksanakan dalam setiap siklusnya. Peneliti akan menggunakan post-test dalam bentuk esai.

Peneliti menggunakan data kualitatif dan kuantitatif untuk menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Analisis data Kualitatif dilakukan dengan merefleksikan data dari hasil observasi dan analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung skor yang diperoleh peserta didik dalam mengerjakan pretest dan posttest.

Untuk mengetahui nilai rata-rata menulis siswa menggunakan formula sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Dimana:

M : Rata-rata

$\sum X$: total nilai

N : total siswa (Nurgiyantoro, 2001: 361)

Nilai rata-rata pre-test dan post-test akan menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti akan mengetahui apakah penerapan

model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament*. bisa secara efektif atau tidak meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan ditandai tercapainya ketuntasan minimum pada kemampuan materi Bahasa Indonesia melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament* dengan nilai minimum 75.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti di kelas IV A SD Supriyadi Semarang, peneliti mendapatkan hasil nilai dari pre-test, post-test 1, dan post-test 2. Hasil nilai siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai hasil belajar peserta didik

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui adanya peningkatan rata-rata

Perbandingan Nilai	Pretest	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata	69	74	82
Nilai terendah	63	68	72
Nilai tertinggi	77	79	90
Siswa tuntas	3	12	26
Siswa tidak tuntas	26	17	3

dari pretest, siklus 1, siklus 2. Pada awal kondisi sebelum penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament*, nilai rata-rata peserta didik yaitu 69 dengan nilai terendah 63 dan nilai tertinggi 77. Adapun peserta didik yang tuntas hanya 3 orang. Sementara peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 26 orang.

Setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament* pada Siklus 1, ada peningkatan nilai rata-rata yaitu 74. Nilai terendah pada Siklus 1 yaitu 68 dan nilai tertinggi 79. Adapun peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 12 orang dan peserta didik yang tidak tuntas yaitu 17 orang. Pada Siklus 2, ada peningkatan nilai rata-rata yaitu 82. Nilai terendah pada Siklus 2 yaitu 72 dan nilai

tertinggi yaitu 90. Adapun peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 26 orang. Hanya 3 peserta didik yang tidak tuntas. Perbandingan nilai sebelum diadakan penelitian atau pra-siklus dan setelah diadakan penelitian siklus bisa dilihat lebih jelas pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Perbandingan nilai

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan/menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament*. Dari hasil rata-rata pretest yang awalnya 69 menjadi 74 pada Siklus 1 dan kemudian meningkat lagi menjadi 82 pada Siklus 2. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament* mempunyai pengaruh yang efektif dalam membantu peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament* di kelas IV A.

4. KESIMPULAN

Hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV A SD Supriyadi Semarang tahun pelajaran 2023/2024 meningkat setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament*. Peningkatan dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas. Peningkatan hasil belajar peserta didik

dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata peserta didik mencapai KKM (75). Nilai rata-rata peserta didik ketika belum menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament* hanya 69. Namun setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament*, nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 74 pada Siklus 1 dan kemudian meningkat lagi menjadi 82 pada Siklus 2. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* kombinasi *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach ninth edition (9th ed.)*. New Britain, USA: Library of Congress Cataloging.
- Ageng Triono (2020) Sintaks PBL (Problem Based Learning) Menurut Para Ahli, haidunia pendidikan, diakses dari <https://www.haidunia.com/sintaks-pbl-problem-based-learning/>
- Trianto, I. (2017). Mendesain model pembelajaran inovatif, progresif, dan kontekstual. *Kencana*
- Rochmana, S., & Shobirin, M. 2017. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Pada Materi Benda Dan Sifatnya (Studi Pada Siswa Kelas V MI Gebanganom Semarang Timur Kota Semarang). *Elementary*, 3,91-106.
- Susanna. 2017. Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5, 93-196
- D., W. Y., Sumardi, K., & T., E. B. 2014. Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323-330.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *JURNAL PEMBELAJARAN BIOLOGI*, 5(1), 46-56.
- Shoimin, A. (2014). 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Lutfia, A. H., Kusumaningsih, W., & Suneki, S. (2023). ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA MATH PLAYGROUND DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 MATERI PENGURANGAN. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3676-3684.
- Rahmawati, D. T., Kartinah, K., & Prasetyowati, D. (2019, August). EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM-BASED LEARNING (PBL) DITINJAU DARI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA KELAS VIII SMP. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Vol. 4, pp. 388-392)*