

## EFEKTIVITAS *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN *QUICK AND SMART* TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATERI *THINGS IN THE CLASSROOM*

Gadis Herningtyasari, Ulya Himawati

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam  
Universitas Wahid Hasyim Semarang, Indonesia  
[gadisherningtyasari@unwahas.ac.id](mailto:gadisherningtyasari@unwahas.ac.id)

Page | 144

### Abstract

*In order to realize the ideals of education required appropriate learning. Reality has not been a student-centered learning. The results of interviews of teachers and students gained student learning outcomes is low because students are less enthusiastic and active role in the learning process. The condition can be pursued through Team Games Tournament (TGT) learning model with Quick and Smart which requires students to learn and understand the material. This study aims to determine the effectiveness of TGT aided Quick and Smart about Things in the Classroom material and learning outcomes in one of state elementary school in Semarang. This study uses pretest-posttest control group design. Sample used are class VA (experimental class) and VB (control group). Sampling using random cluster sampling. The results showed experiment class is more active than control class, more than 80% experimental class students' activity was high, posttest experimental class's average was better than control class, N<sub>gain</sub> class experimental's score was high, achieved more than 80% of students posttest experimental group gained value  $\geq 75$ . These results were confirmed by students and teachers response to learning model applied. Based on this research can be concluded that TGT aided Quick and Smart is effective to increase students' activity and their learning outcome about Things in the Classroom.*

**Keywords:** Activity; Learning Result; Things in the Classroom; TGT Quick and Smart.

Received: 2022-11-21  
Accepted: 2022-12-26  
Published: 2022-12-31

### Abstrak

Dalam rangka mewujudkan cita-cita pendidikan diperlukan pembelajaran yang tepat. Kenyataan di lapangan pembelajaran belum berpusat pada siswa. Hasil wawancara guru dan siswa diperoleh hasil belajar siswa rendah dikarenakan siswa kurang antusias dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat diupayakan melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan *Quick and Smart* yang mengharuskan siswa untuk belajar dan memahami materi. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas TGT dengan *Quick and Smart* terhadap aktivitas dan hasil belajar materi *Things in the Classroom* di SD IT Nurul Ummah Kabupaten Banyumas. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel yang digunakan adalah kelas VA (kelas eksperimen) dan VB (kelas kontrol). Pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas kelas eksperimen lebih aktif daripada kelas kontrol, lebih dari 80% aktivitas siswa kelas eksperimen tinggi, rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, skor *N<sub>gain</sub>* kelas eksperimen tinggi, tercapai ketuntasan klasikal yaitu  $\geq 80\%$  siswa kelas eksperimen memperoleh nilai *posttest*  $\geq 75$ . Hasil ini diperkuat dengan tanggapan siswa dan guru sangat baik terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa TGT dengan *Quick and Smart* efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa materi *Things in the Classroom*.

**Kata kunci:** Aktivitas; Hasil belajar; *Things in the Classroom*; TGT Quick and Smart;

### A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi siswa agar

mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Dalam rangka mewujudkan cita-cita pendidikan tersebut diperlukan suatu program pembelajaran yang tepat. Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dengan siswa yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar. Upaya mewujudkan hasil belajar yang berkualitas diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat. Siswa diberikan kesempatan untuk mengaktualisasikan diri dan mengembangkan seluruh kemampuan yang ada pada dirinya khususnya kemampuan untuk berpikir dan bekerja sama<sup>1</sup>. Salah satu mata pelajaran yang memerlukan penerapan model pembelajaran yang tepat dan mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya adalah bahasa Inggris.

Bahasa Inggris sudah menjadi sebuah internasional, sehingga mempelajari bahasa Inggris menjadi sangat penting bagi semua orang terutama para siswa. Di Indonesia, bahasa Inggris diajarkan sebagai sebuah bahasa asing di berbagai tingkat pendidikan dari sekolah dasar hingga universitas untuk beberapa semester. Walaupun bahasa Inggris sudah diajarkan dalam waktu yang lama, hasil pembelajaran bahasa Inggris masih belum memuaskan. Hal ini disebabkan dari faktor siswa itu sendiri atau dari faktor luar. Banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran bahasa Inggris baik secara internal maupun eksternal. Contoh faktor internal adalah kemampuan, ketertarikan, perhatian, kebiasaan, bakat, motivasi, sikap, dan usaha dari pembelajar, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan, keluarga dan sekolah.

Jika bahasa Inggris diajarkan sejak di sekolah dasar, terdapat pro dan kontra tentangnya. Secara pribadi, penulis setuju karena seperti yang kita tahu, beberapa ahli mengatakan jika anak-anak dapat mempelajari bahasa asing lebih baik dibandingkan dengan orang dewasa, karena mereka sedang dalam periode usia kritis. Usia siswa sekolah dasar adalah usia yang ideal untuk familiar dan memperoleh bahasa Inggris. Mereka juga dapat menggunakan dan mengkomunikasikan bahasa Inggris dengan baik.

Mengajar bahasa Inggris di sekolah dasar tidaklah mudah, karena bahasa Inggris bukan bahasa asli kita. Banyak guru di Indonesia yang menemukan kesulitan dalam mengajar bahasa Inggris. Hal ini disebabkan oleh model kompetisi dari performa kebahasaan yaitu pembelajaran bahasa Indonesia dapat mempengaruhi pembelajaran bahasa Inggris, baik dari segi bahasa tulisan hingga pengucapan yang berbeda dari bahasa Indonesia.

Dalam menghadapi kesulitan-kesulitan dari mengajar bahasa Inggris, guru bahasa Inggris seharusnya mencoba mengajar siswa semampunya. Setara dengan kesulitan dalam pengajaran bahasa Inggris, seharusnya guru bahasa Inggris tidak

---

<sup>1</sup> Huda, M. 2011. Cooperative Learning (Model, Teknik, Struktur dan Model Penerapan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

pasif dan harus membuat usaha-usaha untuk membuat perbaikan. Ada banyak cara untuk melakukannya, seperti mengembangkan penguasaan bahasa Inggris pada guru, pengembangan materi, penggunaan media yang tepat, dan strategi pembelajaran.

Dalam penelitian ini, penulis mengambil subyek penelitian berupa siswa . Hal ini dikarenakan pada usia tersebut para siswa sudah berpikir kritis, aktif dan memiliki banyak energi, mulai bisa berfikir secara logis, daya ingat dan rentang perhatiannya semakin meningkat, dan sudah dapat membaca dengan baik.

Proses belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V dapat diilustrasikan sebagai berikut: guru mendominasi dalam pembelajaran yang berlangsung sehingga pembelajaran hanya berjalan satu arah. Metode pembelajarannya konvensional yaitu dengan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa tidak aktif di dalam pembelajaran bahkan siswa cenderung bersikap pasif. Media atau alat bantu dalam pembelajaran hanya berupa LKS dan buku paket sehingga terjadi kejenuhan bahkan siswa hampir tidak tertarik pada materi yang sedang diajarkan. Pada saat guru menerangkan ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan apabila ditanya siswa hanya diam sehingga dapat dikatakan keaktifan siswa dalam pembelajaran kurang. Apabila kurang paham siswa jarang bertanya kepada guru. Apalagi kalau salah satu siswa diminta berbicara dengan Bahasa Inggris. Sebagian besar dari siswa menolak jika diminta berbicara, karena kalau salah dalam pengucapannya akan diolok-olok oleh siswa lainnya yang dapat berbicara dengan Bahasa Inggris lebih baik daripada siswa yang ditunjuk . Hal ini memperlihatkan siswa kurang dalam berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai sehingga hasil belajar mereka pun kurang begitu bagus. Hal ini ditunjukkan dengan hasil ulangan harian mereka yang masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 7,5.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru diperoleh bahwa hasil belajar siswa rendah dikarenakan motivasi dalam belajar juga rendah, siswa kurang antusias dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara siswa merasa kesulitan memahami beberapa materi bahasa Inggris salah satunya *things in the classroom*. *Things in the classroom* termasuk materi dengan tingkat kesulitan menengah karena banyak benda dan bagian yang harus dipahami siswa. Siswa juga merasakan jika pembelajaran terasa membosankan ketika hanya menggunakan metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan antusias belajar siswa rendah sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah. Siswa merasa pembelajaran menyenangkan ketika pembelajaran menggunakan metode permainan atau pengamatan langsung di lapangan. Berdasarkan kegiatan belajar mengajar saat program ekstrakurikuler bahasa Inggris di sekolah yang sama, siswa cenderung antusias, termotivasi, dan memiliki hasil belajar yang tinggi pada materi *greeting*. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran dilakukan dengan permainan yang interaktif dan kompetitif.

Paradigma materi *things in the classroom* yang dianggap siswa sebagai materi yang cukup sulit harus digeser menjadi materi menyenangkan. Hal tersebut dapat diciptakan melalui model pembelajaran menyenangkan, melibatkan ilmu, melatih kerjasama, memberi tantangan, dan kompetisi serta melibatkan siswa secara aktif. Kondisi tersebut dapat diupayakan melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di mana dalam model pembelajaran ini terdapat turnamen mengakrabkan, dan menantang sehingga menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar.

TGT awalnya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards di Universitas Johns Hopkins sebagai salah satu model pembelajaran. Pembelajaran model TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam tim beranggotakan 5 sampai 6 siswa sehingga siswa bekerjasama dalam tim. Pembelajaran disertai dengan adanya turnamen akademik untuk memastikan setiap anggota tim menguasai pelajaran yang diberikan. TGT menggunakan turnamen akademik dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim.

Cara penerapan teknik TGT adalah sebagai berikut: kelas dibagi menjadi beberapa tim kecil, guru kemudian menjelaskan materi dan tugas tim. Apabila ada anggota tim yang kurang mengerti dengan materi dan tugas yang diberikan, maka anggota tim yang lain bertugas memberikan jawaban serta menjelaskannya sebelum pertanyaan tersebut diajukan kepada guru. Untuk memastikan apakah semua anggota tim telah menguasai materi, maka siswa akan bertanding dalam turnamen. Ketika turnamen akademik, siswa akan dipisahkan dengan tim asalnya untuk ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Penentuan meja turnamen yang akan ditempati oleh siswa dilakukan oleh guru, adalah dengan melihat homogenitas akademik. Siswa yang berada dalam satu meja turnamen adalah siswa dengan kemampuan akademik setara<sup>2</sup>.

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Adanya turnamen akademik pada model pembelajaran kooperatif tipe ini adalah ciri yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Model pembelajaran 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

---

<sup>2</sup> Huda, M. 2011. *Cooperative Learning (Model, Teknik, Struktur dan Model Penerapan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

untuk membangun sendiri pengetahuannya, sehingga siswa akan memperoleh pemahaman yang mendalam<sup>3</sup>.

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.

TGT diharapkan tepat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut karena tahapan TGT mengharuskan siswa untuk belajar dan memahami materi dengan metode yang menyenangkan dan menantang. Kelemahan TGT adalah membutuhkan waktu yang lama untuk pelaksanaan turnamen dan kesulitan dalam pengontrolan siswa selama proses pelaksanaan turnamen. Turnamen yang tidak membutuhkan waktu lama tetapi tetap dapat memotivasi belajar siswa serta memudahkan pengontrolan siswa dalam proses pelaksanaan turnamen merupakan solusi permasalahan tersebut.

*Quick and Smart* ini dipilih karena dapat mengatasi hal tersebut. Siswa akan berusaha menjawab pertanyaan dengan benar dan tercepat agar menjadi pemenang turnamen<sup>4</sup>. Hal tersebut membuat siswa termotivasi untuk belajar dan memudahkan siswa mengingat kembali pelajaran sebelumnya. Proses pembelajaran yang memotivasi siswa dapat membantu saat menghadapi evaluasi sehingga hasil belajarnya optimal. Adanya minat belajar yang tinggi dan aktivitas yang bertumpu pada siswa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar.

*Quick and Smart* merupakan turnamen cerdas cermat dimana siswa bertanding kecepatan dan kebenaran dalam menjawab pertanyaan. Teknik cerdas cermat merupakan jenis teknik yang dapat meningkatkan keaktifan seseorang termasuk pada siswa. Teknik ini dapat dipakai untuk menunjang pembelajaran dan mempertajam keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan<sup>5</sup>.

Teknik cerdas cermat adalah teknik pembelajaran yang dikemas dalam perlombaan di dalam kelas. Teknik ini merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, khususnya dalam menjawab pertanyaan. Dalam pembelajaran dengan menggunakan teknik cerdas cermat tentunya akan ada sejumlah pertanyaan yang disampaikan oleh guru pada siswa. Pertanyaan-pertanyaan itu dibuat dan disesuaikan dengan materi yang akan dijelaskan dalam pembelajaran dan dilombakan dengan rentang waktu yang telah ditentukan saat

---

<sup>3</sup> Yudiasmini, N.K.E., A.A.G. Agung, & P.R. Ujianti. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 11-20.

<sup>4</sup> Firdaus, T. 2012. *Model Pembelajaran Menyampaikan Pendapat Dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Menggunakan Teknik Cerdas Cermat Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banyuwangi*. Makalah. Bandung: Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan.

<sup>5</sup> Firdaus, T. 2012. *Model Pembelajaran Menyampaikan Pendapat Dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Menggunakan Teknik Cerdas Cermat Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banyuwangi*. Makalah. Bandung: Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan.

pembelajaran berlangsung. Siswa harus menjawab dengan cepat dan benar agar mendapat point/skor yang sempurna di akhir pembelajaran. Dengan diadakan turnamen, secara otomatis semua siswa aktif berusaha untuk menjawab pertanyaan tersebut

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran TGT telah dilakukan, di mana dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa ketuntasan belajar siswa materi At the Zoo meningkat setelah menggunakan model kooperatif TGT<sup>6</sup>. Model TGT meningkatkan hasil belajar siswa melalui turnamen dan diskusi tim<sup>7</sup>.

Berdasarkan uraian diatas, telah dilakukan penelitian tentang penerapan TGT dengan *Quick and Smart* untuk mengukur aktivitas dan hasil belajar siswa. Melalui penelitian ini diharapkan TGT dengan *Quick and Smart* dapat memberikan kontribusi yang efektif untuk digunakan sebagai salah satu model pembelajaran bagi guru dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

## B. Metode Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini berdesain *Pretest-postest Control Group Design*. Dilaksanakan di dua kelas terpilih. Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan model TGT dengan *Quick and Smart* dengan metode diskusi tim dan turnamen dan kelas kontrol diberi metode diskusi dan ceramah.

Kelas eksperimen dan kontrol diberi *pretest* dan *postest*. Siswa diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Langkah selanjutnya yaitu pemberian perlakuan dimana kelas eksperimen menggunakan TGT dengan *Quick and Smart* dengan metode diskusi tim dan turnamen dan kelas kontrol diberi metode diskusi dan ceramah. Selama pembelajaran, diukur tingkat aktivitas menggunakan lembar observasi siswa. *Postest* diberikan di akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tahap selanjutnya adalah dihitung aktivitas dan hasil belajar siswa berdasarkan hasil observasi tersebut.

Aktivitas diperoleh dari penghitungan (1) uji perbedaan rata-rata aktivitas siswa (uji t 1 pihak), (2) persentase jumlah siswa yang aktivitasnya termasuk kategori  $\geq$  aktif. Hasil belajar diukur berdasarkan perolehan *postest* materi things in the classroom. Hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh dari penghitungan (1) uji

---

<sup>6</sup> Agusminarti, D. & Elfis. 2012. Application Model Cooperative Learning Teams Games Turnamens (TGT) Type to Improve Biology Learning Result Class XI IPA 1 SMA N 10 Pekanbaru Academic Year 2008/2009. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 3(6): 140-146.

<sup>7</sup> Gonzales, A., D. Jenings, & L. Manriquezt. 2014. Multi-faceted Impact of a Team Game Turnamen on the Ability of the Learners to Engage and Develop their Own Critical Skill Set. *International Journal of Engineering Education*, 30(5): 1213-1224.

perbedaan rata-rata *posttest* (uji t 1 pihak), (2) persentase ketuntasan klasikal, (3) skor  $N_{gain}$ .

Pembelajaran dikatakan efektif apabila aktivitas siswa kelas eksperimen lebih aktif daripada kelas kontrol, minimal 80% aktivitas siswa kelas eksperimen  $\geq$  aktif dan hasil belajar siswa *posttest* kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol, tercapai ketuntasan klasikal yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai *posttest*  $\geq 75$  (KKM) sesuai ketuntasan belajar bahasa Inggris di SD IT Nurul Ummah Kabupaten Banyumas, kategori skor  $N_{gain}$  kelas eksperimen tinggi. Diukur pula bagaimana tanggapan siswa terhadap model pembelajaran menggunakan angket tanggapan siswa dan bagaimana tanggapan guru melalui wawancara.

### C. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

#### Aktivitas siswa

Tabel 1. Uji Perbedaan Rata-Rata (T-Test) Aktivitas Siswa

Kelas	t hitung*	t tabel
Kontrol		
Eksperimen	7.528	1,67

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai t hitung  $>$  t tabel yaitu  $7.528 > 1,67$  maka dapat diketahui bahwa kelas eksperimen lebih aktif daripada kontrol.

Tabel 2. Ketuntasan Klasikal Aktivitas Siswa

Rentang nilai (%)	Kriteria keaktifan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
81.26% – 100%	Sangat aktif	-	1 (2.63%)
62.6% – 81.25%	Aktif	20 (52.63%)	34 (89.47%)
43.76% – 62.5%	Rendah	18 (47.37%)	3(7.89%)
25% - 43.75%	Sangat rendah	-	-

Berdasarkan observasi saat proses pembelajaran telah melampaui harapan 80% siswa kelas eksperimen berkriteria minimal aktif.

Rerata aktivitas siswa di kelas kontrol berbeda signifikan dengan kelas eksperimen. Tingkat aktivitas kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol (Tabel 1) dan lebih dari 80% siswa kelas eksperimen tergolong  $\geq$  aktif (Tabel 2). Hasil penelitian menunjukkan aktivitas siswa kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol disebabkan karena TGT dengan *Quick and Smart* mampu meningkatkan interaksi sosial antar siswa dan siswa dengan guru serta mengefisiensikan waktu belajar.

TGT menjadikan proses pembelajaran yang aktif adalah siswa, guru berperan sebagai fasilitator, yang tugasnya memberikan bimbingan pada siswa agar siswa mampu mengkonstruksikan sendiri materi pelajaran serta menciptakan

suasana dan lingkungan belajar yang kondusif sehingga mampu menunjang belajar siswa sesuai dengan minat, bakat, dan kebutuhannya<sup>8</sup>.

Model pembelajaran TGT akan mengubah proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan dan fasilitas untuk membangun sendiri pengetahuannya, sehingga siswa akan memperoleh pemahaman yang mendalam<sup>9</sup>.

Hal ini dikarenakan tahapan TGT yang sistematis dan terarah menjadikan siswa memiliki tanggung jawab masing-masing untuk memperhatikan penjelasan guru agar nanti ketika pelaksanaan turnamen mereka dapat menjawab pertanyaan tersebut. Kerjasama dalam tim pun diperlukan, seluruh anggota tim saling bekerjasama agar semua anggota memahami seluruh materi sebagai persiapan pelaksanaan turnamen. Menjawab pertanyaan turnamen wajib diikuti oleh seluruh siswa. Semua harus berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan turnamen. Hal ini sesuai dengan teori bahwa aktivitas belajar dengan model TGT menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar siswa<sup>10</sup>. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks<sup>11</sup>.

Hal tersebut sesuai dengan kenyataan di lapangan dimana siswa lebih aktif saat diskusi dengan teman sebaya, merasa lebih nyaman dan mudah menyampaikan pendapat kepada teman. Ketertarikan dalam pembelajaran sangat terlihat selama pembelajaran. Mereka antusias mengikuti dan berusaha memahami materi sistem pertahanan tubuh. Adanya turnamen membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan<sup>12</sup>.

Aktivitas siswa tinggi dalam berpartisipasi menyelesaikan permasalahan yang ada di lembar diskusi bersama tim ahli karena setelah diskusi siswa harus

---

<sup>8</sup> Fatmawati, L. 2014. Implementasi Team Games Tournament berbantuan Lectora untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1): 14-16.

<sup>9</sup> Yudiasmini, N.K.E., A.A.G. Agung, & P.R. Ujianti. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 11-20.

<sup>10</sup> Astrissi, D., J. Sukardjo, & B. Hastuti. 2014. Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) disertai Media Teka Teki Silang terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2): 22-27.

<sup>11</sup> Astrissi, D., J. Sukardjo, & B. Hastuti. 2014. Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) disertai Media Teka Teki Silang terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2): 22-27.

<sup>12</sup> Salam, A., A. Hossain, & S. Rahman. 2015. Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3(3): 1-11.



membagi hasil diskusi tersebut dan menjelaskan kepada anggota tim awal yang lain. Apabila siswa tidak ikut serta dalam penyelesaian masalah maka siswa tidak dapat menjelaskan topik tersebut kepada rekan timnya sehingga akan berdampak saat pelaksanaan turnamen tidak dapat menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan topik tersebut, tetapi aktivitas siswa tergolong kategori rendah pada aspek mengajukan pertanyaan. Berbeda halnya dengan kelas kontrol dimana siswa tidak terlatih bertanya karena tidak ada tahapan *sharing* topik tim awal yang melatih siswa untuk berani dan nyaman dalam mengajukan pertanyaan sehingga ketika ada sesi diskusi kelas siswa kelas kontrol tidak terbiasa bertanya dan cenderung malu untuk mengajukan pertanyaan. Tidak adanya turnamen pada kelas kontrol juga berpengaruh pada rasa tanggung jawab siswa yang lebih rendah untuk memahami materi. Hal inilah yang menyebabkan kemampuan bertanya siswa kelas kontrol lebih rendah daripada kelas eksperimen. Keaktifan pada saat pembelajaran berpengaruh pada nilai hasil belajarnya. Secara umum, apabila siswa aktif pada saat pembelajaran maka nilai hasil belajarnya cenderung tinggi<sup>13</sup>.

### Hasil belajar

Tabel 3. Uji Kesamaan Dua Rata-Rata (T Dua Pihak) Skor *Pretest* Siswa

Kelas	t hitung*	t tabel
Kontrol		
Eksperimen	0,078	1,99

Hasil uji kesamaan rata-rata dua pihak antara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa  $t$  hitung berada pada daerah penerimaan  $H_0$ ,  $-t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t_{hitung} < t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$ , maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi dengan kemampuan sama. Hal ini menunjukkan bahwa apabila rata-rata hasil *posttest* siswa kelas eksperimen nantinya lebih baik daripada *pretest* maka dapat disimpulkan hal tersebut disebabkan oleh penerapan model TGT dengan *Quick and Smart*.

Tabel 4. Uji T Satu Pihak *posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

	Nilai <i>posttest</i>	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai terendah	60	70
Nilai tertinggi	90	95
Rerata	76.05	84.47
Uji Beda (t)	t hitung 5,392 > t tabel 1,67	
Kesimpulan	rata-rata <i>posttest</i> kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol	

<sup>13</sup> Marbun, J.M & R. Situmorang. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Infapi*, 2(3): 117-125.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat uji t, dilakukan analisis perbedaan rata-rata nilai *posttest* siswa berupa uji t-test. Uji t menunjukkan hasil belajar (*posttest*) kelas eksperimen berbeda signifikan dengan kelas kontrol t hitung 5,392 lebih besar daripada t tabel 1,67. *Posttest* kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol (Tabel 4).

Tabel 5. Ketuntasan Klasikal Kelas Kontrol dan Eksperimen

	Ketuntasan Klasikal	
	Kontrol	Eksperimen
Ketuntasan klasikal	71.05 %	92.11 %
Kesimpulan	Tercapai ketuntasan klasikal yaitu $\geq 80\%$ siswa kelas eksperimen mendapat <i>posttest</i> diatas KKM	

Nilai *posttest* kedua kelas menunjukkan perbedaan signifikan, sebesar 71.05% siswa kelas kontrol dan 92.11 % siswa kelas eksperimen yang mencapai KKM sebesar 75 (Tabel 5). Hal tersebut telah mencapai hasil yang diharapkan yaitu sebesar 80% siswa kelas eksperimen mencapai nilai akhir diatas KKM.

Tabel 6. Skor N\_Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Rerata <i>pretest</i>	48.03	48.16
Rerata <i>posttest</i>	76.05	84.47
N_gain	0.54 (54%)	0.71 (71%)
Kriteria	Sedang	Tinggi

Peningkatan hasil belajar dinyatakan dalam nilai N\_gain. N\_gain kelas kontrol sebesar 0.54(54%) sedangkan kelas eksperimen sebesar 0.71(71%). Berdasarkan kriteria N\_gain kelas eksperimen memiliki peningkatan hasil belajar yang tinggi, sedangkan kelas kontrol memiliki peningkatan hasil belajar sedang (Tabel 6).

Hasil penelitian menunjukkan hasil belajarpun meningkat setelah pemberian perlakuan model TGT dengan *Quick and Smart*. *Posttest* kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol (Tabel 4), tercapai ketuntasan klasikal yaitu lebih dari 80% siswa memperoleh hasil belajar (*posttest*  $\geq 75$  (KKM) sesuai ketuntasan belajar bahasa Inggris di SD IT Nurul Ummah Kabupaten Banyumas (Tabel 5), skor N\_gain kelas eksperimen tinggi (Tabel 6).

Data tersebut menunjukkan kelas eksperimen memiliki pemahaman lebih baik pada materi sistem pertahanan tubuh. Siswa kelas eksperimen memiliki interaksi sosial dan keterlibatan dalam pembelajaran dan memungkinkan terjadinya daya ingat lebih baik karena siswa terlibat secara langsung daripada kelas kontrol. Hal ini sejalan dengan teori bahwa model pembelajaran TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan dengan cara menemukan sendiri konsep yang dipelajari melalui diskusi untuk memecahkan persoalan. Siswa juga akan termotivasi dalam kompetisi memperebutkan predikat terbaik dalam pembelajaran<sup>14</sup>.

Pembelajaran TGT berpusat pada siswa. Adanya diskusi tim dimana setiap anggota diberi topik masing-masing untuk dipecahkan bersama tim ahli kemudian dibagikan ke anggota tim awal lainnya sampai seluruh anggota tim paham keseluruhan topik lalu dilakukan turnamen. Adanya turnamen menyebabkan motivasi belajar siswa tinggi, siswa serius dalam memahami keseluruhan topik agar siswa dapat menjawab pertanyaan dengan benar ketika pelaksanaan turnamen sehingga timnya menjadi pemenang turnamen<sup>15</sup>.

Adanya pembelajaran berpusat pada siswa dan motivasi belajar tinggi memudahkan siswa mengingat materi sebelumnya dan tersimpan di memori jangka panjang siswa sehingga ketika dilakukan evaluasi hasilnya optimal. Adanya minat belajar yang tinggi dan aktivitas yang bertumpu pada siswa diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar<sup>16</sup>.

Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan urutan tahap-tahap dalam TGT bersifat sistematis dan aplikatif diterapkan dalam pembelajaran<sup>17</sup>. Tahapan TGT mulai awal pembelajaran hingga akhir mengharuskan siswa mau tidak mau belajar materi agar mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut disebabkan sejak awal siswa sudah dipandu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara sistematis.

Tahap-tahap TGT dalam penelitian ini terdiri atas 4 bagian yaitu pembagian topik, tim, *game tournament*, dan penghargaan tim. Tahap pertama yaitu pembagian topik kepada masing-masing anggota tim setelah dibentuk tim. Masing-masing anggota tim mendapatkan topik yang berbeda-beda sesuai kemampuannya. Setiap siswa memiliki tanggung jawab terhadap topik yang didapat. Hal ini menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa.

---

<sup>14</sup> Wahyudi, D. & Haryono. 2014. Efektivitas Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Sulap untuk Menyelesaikan Soal Fisika Kelas VII SMP Negeri 1 Karimunjawa. *Indonesia Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 3(1): 64-69.

<sup>15</sup> Agusminarti, D. & Elfis. 2012. Application Model Cooperative Learning Teams Games Turnamens (TGT) Type to Improve Biology Learning Result Class XI IPA 1 SMA N 10 Pekanbaru Academic Year 2008/2009. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 3(6): 140-146.

<sup>16</sup> Yudiasmini, N.K.E., A.A.G. Agung, & P.R. Ujjianti. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1): 11-20.

<sup>17</sup> Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Tahap kedua yaitu tim. Tim terdiri dari tim awal dan tim ahli. Tim awal merupakan tim asli siswa dengan kemampuan heterogen sedangkan tim ahli terdiri dari siswa dengan kemampuan akademik homogen mendapatkan topik yang sama untuk didiskusikan. Keuntungan dari pembelajaran TGT yaitu siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan, siswa aktif membantu dan mendorong agar sama-sama berhasil, aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk meningkatkan keberhasilan kelompok, dan interaksi antar siswa dalam meningkatkan kemampuan dalam berpendapat dan perkembangan kognitif<sup>18</sup>. Setelah dibagi topik, masing-masing anggota berdiskusi bersama tim ahli.

TGT dapat menjadi pengajaran inovatif, dan alternatif untuk mengembangkan sikap positif dalam pembelajaran<sup>19</sup>. Adanya diskusi bersama tim ahli menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa dan rasa ingin tahu siswa pun meningkat. Siswa aktif mencari informasi dan memahami topik agar siswa dapat membagi hasil diskusi kepada anggota tim awal lainnya sehingga aktivitas siswa pun meningkat. Kegiatan tersebut meningkatkan sikap tanggungjawab siswa terhadap topik yang diperoleh. Setelah berdiskusi bersama tim ahli, siswa kembali ke tim awal mereka dan saling membagi hasil diskusi mereka bersama tim ahli sampai seluruh anggota tim paham seluruh topik pada pertemuan tersebut.

TGT diselenggarakan untuk memfasilitasi berbagai masalah di kalangan siswa dengan cara siswa aktif bekerja dalam tim kecil untuk memahami materi dan seluruh anggota tim berusaha memahami materi sebelum pelaksanaan turnamen<sup>20</sup>.

Semua anggota tim harus memahami seluruh materi agar dapat menjawab pertanyaan saat turnamen. Adanya turnamen memotivasi siswa untuk bersungguh-sungguh memahami materi saat tahap membagi tim awal. Motivasi belajar tinggi dapat menyebabkan hasil belajar yang tinggi pula. Hal tersebut sesuai dengan teori dimana salah satu penyebab peningkatan hasil belajar karena siswa sebelum pelaksanaan *game* merasa termotivasi untuk belajar dengan baik agar timnya dapat memperoleh nilai terbaik<sup>21</sup>.

---

<sup>18</sup> Rusmawati, P.E., I.M. Candiasa, & I.M. Kirna. 2013. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1): 1-11.

<sup>19</sup> Veloo, A. & S. Chairhany. 2013. Fostering Students' Attitudes and Achievement in Probability Using Teams-Games-Turnamens. *3rd World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership Procedia – Social and Behavioral Sciences*. Malaysia: Utara Malaysia University.

<sup>20</sup> Gonzales, A., D. Jenings, & L. Manriquezt. 2014. Multi-faceted Impact of a Team Game Turnamen on the Ability of the Learners to Engage and Develop their Own Critical Skill Set. *International Journal of Engineering Education*, 30(5): 1213-1224.

<sup>21</sup> Pangestuti, A.A., Mistianah, & A.D. Corebina. 2015. Using Reading-Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to Improve Reading Interest of Tenth Grade Student of Laboratory

Tahap ketiga yaitu *game tournament*. Turnamen dalam penelitian ini yaitu *Quick and Smart*. Turnamen ini dapat dipakai untuk menunjang pembelajaran dan mempertajam keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan<sup>22</sup>. Turnamen ini dipilih karena tidak menghabiskan banyak waktu tetapi siswa tetap termotivasi untuk memahami materi sebelum pelaksanaan turnamen, guru sebagai pengendali turnamen dapat mengontrol aktivitas siswa selama pelaksanaan turnamen sehingga kondisi kelas kondusif, turnamen dapat digunakan untuk mengukur seluruh tingkatan berpikir, dan seluruh siswa harus berperan aktif dalam turnamen. Adanya turnamen yang wajib diikuti oleh seluruh siswa menyebabkan setiap siswa memiliki aktivitas dan motivasi belajar tinggi sebagai persiapan untuk menghadapi turnamen sehingga menjadi tim juara. Ketertarikan dalam pembelajaran sangat terlihat selama pembelajaran. Siswa antusias mengikuti dan berusaha memahami materi sistem pertahanan tubuh. Adanya turnamen membuat pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan<sup>23</sup>. Dengan metode tersebut membuat siswa senang dan mendapat motivasi dalam belajar aktif dan kompetitif karena pembelajaran diterangkan oleh tim ahli dari temannya sendiri dan adanya evaluasi secara langsung melalui turnamen *Quick and Smart* ini<sup>24</sup>. Aktivitas dan motivasi belajar yang tinggi akan menyebabkan hasil belajar yang tinggi pula.

Tahap keempat yaitu penghargaan tim. Penghargaan tim dilakukan sebagai pemacu agar siswa belajar dengan sungguh-sungguh sebagai persiapan menjawab soal turnamen dan saling bekerjasama dengan anggota timnya untuk menjadi tim juara.

Penelitian internasional Grabowski (2007) juga diperoleh kerjasama siswa Pennsylvania yang menggunakan model TGT lebih baik daripada kelas yang menggunakan pembelajaran biasanya. Penelitian Ke (2008) diperoleh bahwa TGT motivasi dan prestasi akademik siswa Hokona Hall.

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil simpulan bahwa pembelajaran sistem pertahanan tubuh dengan TGT dengan *Quick and Smart* efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

---

Senior High School State University of Malang. *American Journal of Educational Research*, 3(2): 250-254.

<sup>22</sup> Firdaus, T. 2012. *Model Pembelajaran Menyampaikan Pendapat Dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Menggunakan Teknik Cerdas Cermat Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banyuwangi*. Makalah. Bandung: Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan.

<sup>23</sup> Salam, A., A. Hossain, & S. Rahman. 2015. Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3(3): 1-11.

<sup>24</sup> [Kurniati, A. & R.P. Irawati. 2015.](#) Efektivitas Metode Expert Group dan Model Lomba Cerdas Cermat (LCC) Bagi Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN Kendal. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 4(9): 49-55.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusminarti, D. & Elfis. Application Model Cooperative Learning Teams Games Turnamens (TGT) Type to Improve Biology Learning Result Class XI IPA 1 SMA N 10 Pekanbaru Academic Year 2008/2009. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 2012.
- Astrissi, D., J. Sukardjo, & B. Hastuti. Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) disertai Media Teka Teki Silang terhadap Prestasi Belajar pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 2014.
- Fatmawati, L. Implementasi Team Games Tournament berbantuan Lectora untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2014.
- Firdaus, T. *Model Pembelajaran Menyampaikan Pendapat Dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Menggunakan Teknik Cerdas Cermat Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Banyuresmi*. Makalah. Bandung: Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan, 2012.
- Gonzales, A., D. Jenings, & L. Manriquezt. Multi-faceted Impact of a Team Game Turnamen on the Ability of the Learners to Engage and Develop their Own Critical Skill Set. *International Journal of Engineering Education*, 2014.
- Grabowski, B. Gameplaying for Maths Learning: Cooperative or Not?. *British Journal of Educational Technology*, 2007.
- Huda, M. *Cooperative Learning (Model, Teknik, Struktur dan Model Penerapan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.
- Ke, F. Alternative Goal Structures for Computer Game-Based Learning. *International Society of the Learning Sciences Journal*, 2008.
- Kurniati, A. & R.P. Irawati. Efektivitas Metode Expert Group dan Model Lomba Cerdas Cermat (LCC) Bagi Peningkatan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI MAN Kendal. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 2015.
- Marbun, J.M & R. Situmorang. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Infapi*, 2014.

Pangestuti, A.A., Mistianah, & A.D. Corebina. Using Reading-Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to Improve Reading Interest of Tenth Grade Student of Laboratory Senior High School State University of Malang. *American Journal of Educational Research*, 2015.

Rusmawati, P.E., I.M. Candiasa, & I.M. Kirna. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 2013.

Salam, A., A. Hossain, & S. Rahman. Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 2015.

Slavin, R.E. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media. 2005.

Veloo, A. & S. Chairhany. Fostering Students' Attitudes and Achievement in Probability Using Teams-Games-Turnaments. *3rd World Conference on Learning, Teaching and Educational Leadership Procedia – Social and Behavioral Sciences*. Malaysia: Utara Malaysia University. 2013.

Wahyudi, D. & Haryono. Efektifitas Model Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Sulap untuk Menyelesaikan Soal Fisika Kelas VII SMP Negeri 1 Karimunjawa. *Indonesia Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 2014.

Yudiasmini, N.K.E., A.A.G. Agung, & P.R. Ujianti. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2014.