

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN PERCAYA DIRI DAN PRESTASI BELAJAR**

Ayu Tri Wahyuni Syarif ¹⁾

¹⁾ MAN 2 Kota Bengkulu

¹⁾ ayusyarif07@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Dalam hal ini peneliti akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan lanjutan kuasi eksperimen. Subjek dalam penelitian ini melibatkan siswa MAN 2 Kota Bengkulu kelas X C dengan jumlah 35 siswa. Selanjutnya pada penelitian kuasi eksperimen dipilih kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan cara *simple random sampling*. Teknik analisis data dilakukan dengan cara analisis data observasi siswa dan guru serta uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dari t tabel, maka model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan percaya diri dan prestasi belajar siswa kelas X di MAN 2 Kota Bengkulu

Kata kunci: *Team Games Tournament*, Percaya Diri, Prestasi Belajar

IMPLEMENTATION OF TEAM GAMES TOURNAMENT COOPERATIVE LEARNING MODELS TO IMPROVE SELF-CONFIDENCE AND LEARNING ACHIEVEMENT

Ayu Tri Wahyuni Syarif¹⁾

¹⁾ MAN 2 Kota Bengkulu

¹⁾ ayusyarif07@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to increase students' self-confidence and achievement in learning history. In this case the researcher will apply the Team Games Tournament cooperative learning model in history learning. This research is a classroom action research with a quasi-experimental follow-up. The subjects in this study involved students of MAN 2 Bengkulu City class X C with a total of 35 students. Furthermore, in the quasi-experimental research, the control and experimental classes were selected using simple random sampling. Data collection techniques using tests, observations, and questionnaires. Instruments were in the form of pre-test and post-test question sheets, as well as observation sheets and questionnaires. Furthermore, data analysis techniques were carried out by analyzing student and teacher observation data and t-tests. The results of the study show that t count is greater than t table, so the Team Games Tournament learning model can increase the confidence and learning achievement of class X students at MAN 2 Bengkulu City.

Keywords: Cooperative Learning Model, Team Games Tournament, Confidence, Learning Achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Sekaligus juga menunjukkan sesuatu bagaimana warga negara bangsanya berfikir dan berperilaku secara turun temurun hingga kepada generasi berikutnya. Pembelajaran sejarah di sekolah merupakan salah satu wahana untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, sekaligus sebagai upaya untuk menumbuhkan dan mengembangkan rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan peserta didik dalam mengantisipasi perubahan dan tuntutan perubahan zaman. Saat ini pembelajaran sejarah didominasi oleh kenyataan bahwa siswa diharuskan menghafal fakta sejarah, nama-nama konsep ataupun tanggal dari sebuah peristiwa sehingga kemampuan yang dikembangkan masih pada kemampuan mengingat. Anggapan-anggapan keliru tersebut tentu tidak akan ada ketika pembelajaran sejarah dapat dikembangkan sedemikian rupa sehingga siswa dapat mengambil makna dan memahami esensi dari sebuah peristiwa sejarah dimana pembelajaran berkenaan dengan upaya memperkenalkan siswa terhadap disiplin ilmu sejarah. Pada proses belajar mengajar, khususnya dalam mata pelajaran sejarah, perlu diadakannya suatu aktivitas dari peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berpikir. Siswa dituntut aktif dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, dan mampu memahami materi secara keseluruhan, serta mampu untuk berkerja sama dalam sebuah tim.

Namun, kenyataan dari realitas pendidikan sejarah berdasarkan observasi yang dilakukan di MAN 2 Kota Bengkulu, menyatakan bahwa pembelajaran sejarah masih sangat pasif dengan guru sebagai penceramah yang menyampaikan materi

dan kebanyakan siswa hanya diam dan mendengarkan, sehingga tak jarang siswa menjadi mengantuk karena tidak berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan rendahnya percaya diri

Kepercayaan diri merupakan sikap diri yang merasa pantas, nyaman dengan dirinya sendiri dari penilaian orang lain, serta memiliki keyakinan yang kuat (Syaifullah, 2010:11).

Apabila siswa hanya sebagai pendengar yang pasif maka siswa akan sulit berkomunikasi dan berkerja sama dalam sebuah tim, sedangkan kemampuan itu sangat diperlukan dalam kehidupan ketika siswa sudah mulai pada tahap berkerja. Terlebih lagi bagi siswa yang gaya belajarnya visual dan kinestetik hal ini akan sulit untuk dapat mengingat materi yang telah disampaikan. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah, sehingga mempengaruhi prestasi belajarnya. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok (Djamarah 2002:19). Sedangkan menurut Mas'ud Hasan Abdul Dahar (dalam Djamarah 2002:21) bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja

Berdasarkan hal diatas, guru dituntut untuk menjadi kreatif dan mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, sehingga siswa merasa tertarik dan mampu memahami materi pembelajaran secara maksimal. Serta diperlukan adanya pembelajaran yang memfasilitasi pendidikan berbasis karakter. Hal ini diperlukan agar ketercapaian pendidikan berbasis karakter khususnya sikap percaya diri pada siswa dapat meningkat. Untuk itu dalam proses pembelajaran, guru sejarah bisa menggunakan berbagai model pembelajaran, misalnya menggunakan

model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Ngalimun (2015: 234) mengemukakan bahwa TGT adalah model pembelajaran yang didesain membentuk kelompok belajar, bekerjasama, berdiskusi sekaligus bermain. Siswa membentuk kelompok kecil yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dalam penerapan model pembelajaran ini, masalah disajikan dengan permainan yang menggunakan kartu. Sehingga dengan bermain sambil belajar dengan menggunakan kartu dalam pembelajaran sejarah siswa akan berpartisipasi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, sehingga tuntutan kurikulum 2013 untuk menjadikan anak sebagai subjek belajar, aktif, dan berpartisipasi dalam pembelajaran dapat terpenuhi

METODE

penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research*, dan dilanjutkan dengan eksperimen. PTK terdiri atas empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama setiap siklus, yaitu (a) perencanaan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) pengamatan, dan (d) refleksi. Tahapan eksperimen terdiri dari menentukan kelas sampel, melaksanakan *pre test*, melaksanakan pembelajaran, dan melakukan *post test*, serta menganalisis prestasi belajar siswa. Subjek penelitian yang dipilih pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X C di MAN 2 Kota Bengkulu. Kelas ini dipilih berdasarkan hasil belajar siswa pada semester sebelumnya. Kelas X C dipilih berdasarkan hasil belajar pada semester sebelumnya, diketahui hasil belajar sejarah pada kelas ini masih tergolong rendah. Sampel pada penelitian ini dipilih pada kelas yang memiliki kemampuan yang sama yaitu kelas X A dan X B di MAN 2 Kota

Bengkulu. Dalam menentukan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan pengambilan sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Kelas kontrol dan eksperimen dipilih dengan cara diundi, kelas yang keluar pertama kali dipilih sebagai kelas kontrol yaitu kelas XB dan kelas yang keluar selanjutnya sebagai kelas Eksperimen yaitu kelas XA. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes. Analisis ini menggunakan statistik yaitu Uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

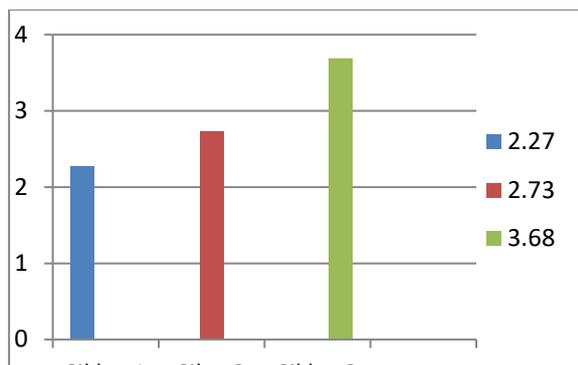
a. Penerapan Model Pembelajaran TGT

Dari hasil pengamatan siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3

Penerangan	Lembar Observasi Guru		
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Uraian			
Rata-rata	2,27	2,73	3,68

Pada siklus pertama diperoleh skor 2,27, selanjutnya siklus kedua skor rata-rata adalah 2,73 dan pada siklus ketiga adalah 3,68, dari hasil yang diperoleh adanya peningkatan skor rata-rata pada siklus pertama, kedua dan ketiga. Hal ini juga dapat dilihat pada grafik di bawah ini



Grafik 1. Rekapitulasi Penerapan Model *Team Games Tournament* (TGT) Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3

Dari Tabel dan grafik di atas diperoleh bahwa adanya peningkatan yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus pertama, kedua dan siklus ketiga. Hal ini menyatakan bahwa adanya peningkatan dalam pelaksanaan penerapan model kooperatif tipe TGT.

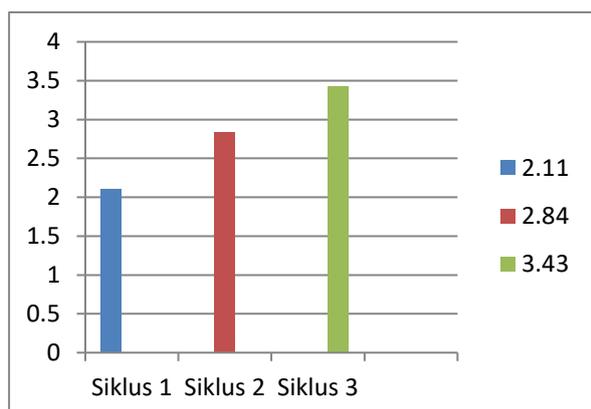
b. Percaya Diri

Dari hasil pengamatan pada siklus 1, siklus 2, siklus 3

Tabel 2. Rekapitulasi rata-rata nilai pengamatan percaya diri siklus 1, siklus 2 dan siklus 3

Keterangan	Rendemen Observasi Siswa		
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Uraian			
Rata-rata	2,11	2,84	3,43

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh bahwa pada siklus pertama diperoleh nilai rata-rata 2,11, siklus kedua nilai rata-rata yang dihasilkan adalah 2,84 dan pada siklus ketiga adalah 3,43. Data di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik, sebagai berikut.



Grafik 2. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Percaya Diri Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3

Dari grafik di atas diperoleh bahwa ada peningkatan nilai rata-rata hasil pengamatan percaya diri siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) antar siklus. Aspek-aspek dalam percaya diri siswa yang mengalami peningkatan adalah aspek kemampuan menghadapi masalah, bertanggung jawab atas tindakannya, kemampuan dalam bergaul, dan kemampuan menerima kritik. Oleh karena itu dapat dibuat kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan percaya diri siswa.

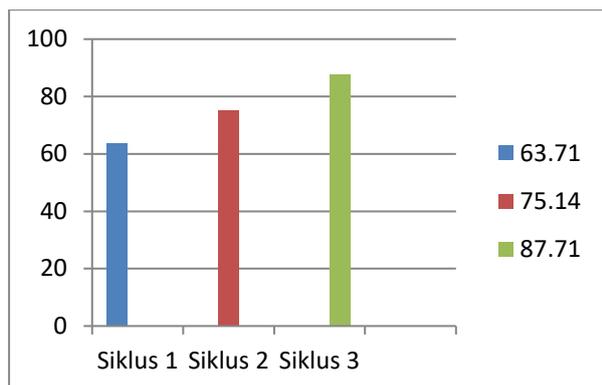
c. Prestasi Belajar Siswa

Dari hasil penelitian pada siklus 1, siklus 2 dan siklus 3 pada kelas PTK dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi rata-rata skor hasil prestasi belajar siswa siklus 1, 2 dan 3

Keterangan	Rendemen Observasi Prestasi Belajar		
	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
Uraian			
Rata-rata	63,71	75,14	87,71

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh bahwa pada siklus pertama diperoleh rata-rata hasil prestasi belajar yaitu 63,71 dan siklus kedua 75,14 dan siklus ketiga 87,71. Data ini dapat disajikan dalam grafik, sebagai berikut.



Grafik 3. Rekapitulasi rata-rata skor hasil prestasi belajar siswa siklus 1, 2 dan 3

Dari grafik di atas diperoleh bahwa ada peningkatan nilai rata-rata hasil prestasi belajar siswa pada siklus pertama, kedua dan ketiga. Dengan adanya peningkatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar.

d. Prestasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas eksperimen dilaksanakan di kelas X A dengan jumlah siswa 35 orang, eksperimen dilaksanakan pada 13, 15, 20 Maret 2023. Pokok bahasan yang disampaikan adalah Konsep Perubahan dan Keberlanjutan dalam Sejarah. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sudah memenuhi di atas KKM yang di tetapkan MAN 2 Kota Bengkulu yaitu 75. Siswa yang dinyatakan tuntas ada 32 Orang, dengan nilai rata-rata adalah 84,57 dan ketuntasan 91,43%.

Kelas kontrol dilaksanakan di kelas X B pada tanggal 10, 17 dan 21 Maret 2023 dengan jumlah siswa 35 orang, pokok bahasan adalah Konsep Perubahan dan Keberlanjutan dalam Sejarah. Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol, pelaksanaan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dilihat dari prestasi belajar pada kelas kontrol belum

memenuhi KKM yang ditetapkan MAN 2 Kota Bengkulu yaitu 75. Siswa yang tuntas ada 8 orang dengan nilai rata-rata kelas 65,71, ketuntasan 22,85%. ketuntasan klasikal kelas eksperimen adalah 91,43% dan pada kelas kontrol adalah 22,85%. Dari hasil ini menunjukkan ada perbedaan hasil prestasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di MAN 2 Kota Bengkulu.

e. Uji Beda Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada pelajaran sejarah menunjukkan perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang dilaksanakan secara konvensional. thitung 8,53 sehingga lebih besar dari ttabel, maka ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, artinya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Pembahasan

1. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Percaya Diri Siswa

Berdasarkan hasil penelitian percaya diri siswa dalam penerapan model TGT menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri siswa di MAN 2 Kota Bengkulu.

Menurut Taniredja (2012:72) kelebihan TGT adalah:

- dalam pembelajaran TGT siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan menggunakan pendapatnya
- rasa percaya diri yang dimiliki siswa menjadi lebih tinggi
- perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
- motivasi belajar siswa bertambah
- pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran

- f) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan percaya diri baik antar siswa maupun antar siswa dengan guru, dan
- g) siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya.

Melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang memiliki kelebihan seperti di atas, memungkinkan siswa dapat meningkatkan rasa percaya diri dengan aspek berupa kemampuan menghadapi masalah, bertanggung jawab atas keputusan dan tindakannya, kemampuan dalam bergaul, dan kemampuan dalam menerima kritik.

2. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Prestasi Siswa

Menurut Nana (2009:22) dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

- 1) *Ranah kognitif* berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) *Ranah afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) *Ranah psikomotoris* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan

kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan hasil penelitian, prestasi belajar pada mata pelajaran sejarah di MAN 2 Kota Bengkulu mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Syah (2005:144), "Prestasi belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu program". Jadi prestasi belajar merupakan kemampuan nyata seseorang sebagai hasil dari melakukan usaha kegiatan tertentu dan diukur hasilnya. Dengan meningkatnya prestasi siswa pada setiap siklusnya dan meningkatnya prestasi belajar siswa pada kelas eksperimen, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) efektif meningkatkan prestasi belajar siswa

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau kata yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap siswa. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Team Games Tournament (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang

pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. *Team Games Tournament* (TGT) sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.

Dalam penelitian untuk membuktikan keefektifan Model TGT dalam meningkatkan prestasi belajar, dilakukan eksperimen pada kelas dengan kemampuan yang sama tetapi salah satunya diberikan perlakuan dengan menggunakan model TGT dan kelas yang lainnya tidak diberi perlakuan, untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pemilihan dengan menggunakan cara *simple random sampling*. Dalam kegiatan tersebut terdapat perbedaan hasil antara *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik, hal ini dilihat dari diperolehnya thitung 8,53 sehingga lebih besar dari ttabel, maka ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol, artinya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Pada peningkatan percaya diri diperoleh bahwa pada siklus pertama diperoleh nilai rata-rata 2,11, siklus kedua nilai rata-rata yang dihasilkan adalah 2,84 dan pada siklus ketiga adalah 3,43, maka dapat disimpulkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan percaya diri siswa

Saran

Penerapan model kooperatif memerlukan persiapan yang matang. Guru

harus bisa memilih topic yang tepat untuk pembelajaran sehingga model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) bisa diterapkan. Kemampuan yang baik dalam pelaksanaan akan memberikan efek rasa percaya diri siswa yang baik.

Siswa hendaknya menyadari bahwa pendidikan bukan hanya untuk mengembangkan kemampuan intelektual tetapi juga karakter seperti rasa percaya diri siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi dan penelitian dengan populasi atau sampel yang berbeda dan dalam jumlah yang lebih banyak lagi

DAFTAR PUSTAKA

- Ngalimun. 2015 *Strategi Dan Model Pembelajaran*, Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Syaifullah, Achmad. 2010. *Tips Bisa Percaya Diri*, Garailmu, Jogjakarta.
- Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, Sri Harmianto. 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana, Nana. 2006. *Metode Statistik*. Jakarta: Rineka Cipta. Sudjana
- Syah. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Ciputat Press.