

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT*

Muthia Dewi¹, Sri Rezki Maulina Azmi², Dailami³

^{1,2}Universitas Royal

³Universitas Asahan

e-mail: tiadaisu@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine the Improvement of Student Learning Outcomes Using the Team Games Tournament Method. This study is a Classroom Action Research. The operational of this study is described into four stages in the form of cycles starting from the planning, action, observation and reflection stages. The subjects of this study were students of Royal University while the objects in this study were student learning outcomes using the Team Games Tournament method. The research instruments in collecting data were initial tests, learning outcome tests, interviews and observations. Based on the results of the study, the number of scores obtained from the implementation of Learning in cycle 1 in the classroom was categorized as less successful with an average score of 2.6. The number of scores obtained in cycle 2 was categorized as less successful with an average score of 2.8. The number of scores obtained from the implementation of Learning in cycle 3 was categorized as successful with an average score of 3.8. Thus, in cycle 3 the implementation of learning was categorized as successful.*

Keywords: *Learning Outcomes; Team Games Tournament*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Metode *Team Games Tournament*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Operasional penelitian ini dijabarkan menjadi empat tahap yang berupa siklus dimulai dari tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini merupakan mahasiswa Universitas Royal sedangkan objek dalam penelitian ini hasil belajar mahasiswa menggunakan metode *Team Games Tournament*. Instrumen penelitian dalam mengumpulkan data adalah tes awal, tes hasil belajar, wawancara dan observasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh Jumlah skor yang diperoleh dari pelaksanaan Pembelajaran pada siklus 1 di kelas dikategorikan kurang berhasil dengan rata-rata skor 2,6. Jumlah skor yang diperoleh pada siklus 2 dikategorikan kurang berhasil dengan rata-rata skor 2,8. Jumlah skor yang diperoleh dari pelaksanaan Pembelajaran pada siklus 3 dikategorikan berhasil dengan rata-rata skor 3,8. Dengan demikian pada siklus 3 pelaksanaan pembelajaran dikategorikan berhasil

Kata kunci: Hasil Belajar, *Team Games Tournament*

PENDAHULUAN

Universitas Royal merupakan salah satu Perguruan Tinggi Swasta yang terletak di salah satu Provinsi Sumatera Utara. Beberapa mahasiswa yang ada di kampus Universitas Royal kebanyakan berasal dari berbagai kecamatan yang berada di wilayah Kabupaten Asahan,

sehingga ada berbagai macam perilaku belajar yang ada pada diri mereka masing-masing. Meskipun ada banyak faktor yang mendasari perilaku ini, namun tidak diragukan lagi ada satu faktor yang paling menentukan perilaku yang dipelajari tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi determinan perilaku belajar dapat dilihat dari faktor fisiologis,

psikologis, keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Perkembangan perilaku belajar didasarkan pada faktor-faktor tersebut. Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti bahwa hasil belajar kognitif mahasiswa masih rendah. Hal ini karena sebagian besar mahasiswa tidak memperhatikan penjelasan dosen pada saat mengajar serta kurang motivasi dan minat terhadap proses pembelajaran yang ada. Untuk mengatasi hal tersebut, perlu diadakan metode pembelajaran yang kolaboratif, salah satunya metode *Team Games Tournament*. *Teams Games Tournament (TGT)* adalah tipe atau model dari metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas dan peran seluruh mahasiswa sebagai tutor sebaya tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* juga dapat melatih mahasiswa dalam berpikir kritis, komunikatif dan kolaboratif sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Adapun tahapan model TGT, yaitu penyajian kelas, belajar kelompok, permainan dan pertandingan serta penghargaan kelompok. Keunggulan model pembelajaran team games tournament sebagai berikut: 1) membantu peserta didik berkemampuan akademik tinggi dan rendah ikut aktif dan mempunyai peran yang penting dalam kelompok, 2) akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok, 3) membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guna menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik. 4) membuat peserta didik lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku yang dicapai seorang pembelajar setelah mengalami suatu kegiatan belajar. Menurut Gagne, hasil belajar adalah terbentuknya konsep-

konsep, kategori-kategori yang kita tetapkan terhadap rangsangan di lingkungan. Proses pembelajaran dapat mencakup aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Pada pembelajaran kognitif proses menyebabkan perubahan pada aspek kemampuan berpikir (kognitif), pada pembelajaran afektif terjadi perubahan pada aspek kemampuan emosional (emosi), sedangkan pada pembelajaran psikomotorik proses menyebabkan perubahan pada aspek kemampuan berpikir (emosional).

Evaluasi hasil belajar merupakan salah satu bagian dari evaluasi hasil, tidak hanya berfokus pada luaran pembelajaran di kelas saja, tetapi juga lebih luas dari berbagai macam kegiatan pembelajaran dimanapun diselenggarakan. Hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat proses pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan. Tujuan pembelajaran adalah terjadinya perubahan perilaku yang diinginkan oleh penyelenggara pendidikan atau dalam konteks tertentu adalah dari keinginan peserta didik itu sendiri. Proses pembelajaran secara utuh melahirkan kualitas yang mencerminkan keutuhan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil pembelajaran harus dievaluasi. Evaluasi berfungsi untuk meninjau apakah tujuan yang telah ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar sudah efektif dalam mencapai hasil pembelajaran. Belajar mengarah pada perubahan tingkah laku, dan belajar adalah usaha untuk mendatangkan perubahan tingkah laku dengan berusaha menimbulkan suatu proses belajar pada diri mahasiswa. Perubahan kepribadian tercermin dari perubahan tingkah laku akibat pembelajaran.

Bloom membagi secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkatannya maka makin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat itu adalah

hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6). Kemampuan menghafal merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan ini merupakan kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespons suatu masalah. Kemampuan pemahaman adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Menghafal fakta tidak lagi cukup karena pemahaman menuntut pengetahuan akan fakta dan hubungannya. Misalnya memahami proses terjadinya hujan. Kemampuan penerapan adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus dan sebagainya dan menggunakan untuk memecahkan masalah. Misalnya sebuah bak air dengan panjang 2 meter, lebar 1,5 meter dan tinggi 1 meter, berapa volume air yang dapat dimuat? Kemampuan menganalisis adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur. Kemampuan sintesis adalah kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian ke dalam kesatuan. Kemampuan evaluasi adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* memungkinkan kelompok heterogen untuk belajar berdasarkan latar belakang dan kinerja akademik, dan melalui permainan, turnamen, atau kompetisi yang terorganisir, menghasilkan hasil individu atau kelompok, peringkat, dan keberhasilan dalam mencapai hasil terbaik, suatu kegiatan belajar menentukan dan mempromosikan juara. Kebahagiaan dan motivasi selama belajar. Tipe pembelajaran kooperatif terbentuk ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu presentasi kelas; teams; turnamen; rekognisi tim. a. Presentasi di kelas

(klasikal): Dosen memberikan penjelasan mengenai materi yang akan digunakan dalam kegiatan TGT. Kegiatan ini merupakan pengajaran langsung ceramah atau klasikal yang diiringi diskusi pelajaran untuk memperdalam, mengulas, dan mempelajari materi secara kooperatif. b. Belajar bersama dalam tim: untuk mempersiapkan diri agar bisa mengikuti games akademik, kelompok yang terbentuk terdiri dari berbagai kemampuan akademik (heterogen). Penentuan kelompok yang heterogen dapat diikuti dengan langkah-langkah berikut: membuat daftar prestasi akademik; membatasi jumlah anggota setiap tim 4-6 orang; memberi nomor kepada mahasiswa mulai dari yang paling atas (misalnya 1,2,3, dst); membentuk tim heterogen (jenis kelamin, etnis, agama, dan kemampuan akademik). c. Games: terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan dan dirancang untuk menguji pengetahuan mahasiswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan tugas kerja tim. Pertanyaan-pertanyaan beserta jawaban telah disediakan dan sudah diberikan nomor. Games dimainkan di atas meja yang terdiri dari masing-masing perwakilan tim yang berbeda. d. Turnamen: Setelah membentuk tim, mahasiswa mulai berkompetisi dalam turnamen. Penentuan turnamen ditentukan dengan cara homogen dengan langkah sebagai berikut: menggunakan daftar ranking yang telah dibuat sebelumnya; membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 mahasiswa; menentukan anggota dari setiap kelompok berdasarkan kesetaraan kemampuan akademik, misal turnamen yang dibentuk adalah untuk mahasiswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi dan ada kelompok turnamen untuk mahasiswa dengan kemampuan akademik rendah. Model pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki

kelebihan sebagai berikut: mahasiswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri menjadi tinggi, mengurangi perilaku menyimpang di dalam kelas, motivasi mahasiswa bertambah, meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap pokok bahasan tertentu, meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi, baik toleransi antar mahasiswa maupun toleransi antara mahasiswa dan dosen, mahasiswa bebas mengaktualisasikan seluruh potensi yang ada di dalam dirinya sehingga interaksi antar mahasiswa maupun interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Sementara kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di antaranya adalah sebagai berikut: tidak semua mahasiswa ikut menyumbangkan pendapatnya, kekurangan waktu untuk proses pembelajaran, memungkinkan terjadinya kegaduhan jika tidak dapat mengelola kelas dengan baik.

METODE

Penelitian dilaksanakan melalui tiga siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar mahasiswa. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 Universitas Royal Kisaran. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *Team Games Tournament*. Objek penelitian ini adalah untuk melihat hasil belajar mahasiswa. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2024, yaitu bulan Maret-Juni. Siklus penelitian adalah: 1. Perencanaan, meliputi penetapan materi pembelajaran. 2. Pelaksanaan, meliputi seluruh proses kegiatan belajar mengajar melalui metode resitasi 3. Observasi, dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran, meliputi aktivitas mahasiswa, pengembangan materi dan hasil belajar mahasiswa. 4. Refleksi, meliputi kegiatan analisis hasil pembelajaran dan sekaligus menyusun rencana perbaikan pada siklus

berikutnya. Teknik analisis data yang digunakan penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan data untuk dijadikan sumber informasi dalam merumuskan masalah,
2. Mengelompokkan data yang telah dikumpulkan dalam setiap kegiatan dari pelaksanaan siklus
3. Menganalisis data dengan tingkat keaktifan siswa dalam proses belajar,
4. Hasil analisis data digunakan untuk membuat rencana tindakan perbaikan pembelajaran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak 3 siklus, diperoleh data-data bahwa keaktifan aktivitas belajar mahasiswa mengalami peningkatan, peningkatan keaktifan belajar diketahui dengan menerapkan metode *Team Games Tournament*. Hasil observasi terhadap penerapan metode *Team Games Tournament* sebagai berikut: a. Siklus Pertama Rata-rata skor minat belajar mahasiswa adalah (60,20%), rata-rata skor perhatian belajar mahasiswa adalah (60,00%) sedangkan partisipasi belajar mahasiswa adalah (62,3%) sedangkan jumlah perolehan skor keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran pada siklus 1 berada antara skor 2,0- 2,9 dengan rata-rata (60,83%). Dapat disimpulkan bahwa persentase keaktifan mahasiswa masih dikategorikan sedang, hal ini menurut penulis disebabkan mahasiswa belum terbiasa dengan metode pembelajaran. b. Siklus Kedua Rata-rata skor minat belajar mahasiswa (68,88%), terjadi peningkatan dari siklus 1 sebesar 8,68 %, rata-rata skor perhatian belajar mahasiswa (70,40%) meningkat dari siklus 1 sebesar 10,4 %, rata-rata skor partisipasi belajar (70,81%) meningkat dari siklus 1 sebesar 8,51 %. Jumlah skor keaktifan belajar mahasiswa pada siklus II berada antara skor 2,0- 2,9 dengan rata-rata (70,03%). Dapat disimpulkan bahwa persentase keaktifan mahasiswa masih dikategorikan sedang dan mengalami

peningkatan dari siklus 1 sebesar 9,20%, hal ini menurut penulis disebabkan mahasiswa mulai terbiasa dengan metode pembelajaran c. Siklus Ketiga Rata-rata skor minat belajar mahasiswa (89,08%), terjadi peningkatan dari siklus 2 sebesar 20,02%, rata-rata skor perhatian belajar mahasiswa adalah (88,89%) meningkat dari siklus 2 sebesar 18,49%, rata-rata skor partisipasi belajar adalah (89,00%) meningkat dari siklus 2 sebesar 18,19%. Skor keaktifan belajar mahasiswa berada antara skor 3,0- 4,0 dengan rata-rata (88,99%). Dapat disimpulkan bahwa persentase keaktifan mahasiswa tinggi dan mengalami peningkatan dari siklus 2 sebesar 18,96%, hal ini menurut penulis mahasiswa mulai menyenangi metode pembelajaran

Berdasarkan perhitungan, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran siklus 1 dengan rata-rata skor adalah 2,6. Dengan demikian pada siklus 1 pelaksanaan pembelajaran dikategorikan kurang berhasil. Jumlah skor yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 diperoleh rata-rata skor adalah 2,8. Dengan demikian pada siklus 2 pelaksanaan pembelajaran dikategorikan kurang berhasil. Jumlah skor yang diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus 3 diperoleh rata-rata skor adalah 3,8. Dengan demikian pada siklus 3 pelaksanaan pembelajaran dikategorikan berhasil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode Team Games Tournament pada siklus 1 dan siklus 2 belum berhasil. Kurang berhasilnya pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dan 2 karena mahasiswa belum sepenuhnya terbiasa dengan penerapan metode pembelajaran yang menarik minat, perhatian dan partisipasi mahasiswa. Pada siklus 3, mahasiswa kemudian mulai terbiasa dengan metode pembelajaran sehingga

minat, perhatian dan partisipasi mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran menjadi lebih baik. Dampak dari metode pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Nuryatin and S. Mulyati, "Analisis Perilaku Belajar Mahasiswa," *J. Penelit. Pendidik. dan Ekon.*, vol. 18, no. 1, pp. 77–89, 2021, doi:10.25134/equi.v18i01.ABSTRA T.
- N. Purwanto, "Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi," *J. Teknodik*, pp. 146–164, 2019, doi: 10.32550/teknodik.v0i0.541
- A. Sholihatunnisa, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Media Ular Tangga dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Hasil Belajar IPS," *J. Teknol. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, pp. 135–143, 2019.
- N. Fauziyah, R. Nulinnaja, and H. Al Aziizah, "Model Team Games Tournaments (Tgt) Dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Ips Siswa," *Socius J. Pendidik. Dan Pembelajaran Ilmu Pengetah. Sos.*, vol. 9, no. 2, pp. 144–154, 2020, [Online]. Available: <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/JS/index>
- P. T. Lestari et al., "Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," vol. 11, no. 1, pp. 16–21, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Haslansyah, Umar, and Husni, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar," *J.*

-
- LENTERA J. Stud. Pendidik., vol. 6, no. 2, pp. 25–34, 2024, doi: 10.51518/lentera.v6i2.191
- S. Eka Sadriatwati, M. Ayuwardani, R. Ririn Budi Utamingtyas, J. Administrasi Bisnis, P. Negeri Semarang, and J. H. Soedarto, “Efektivitas Hybrid/Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Praktek,” *dkk / SENTRIKOM*, vol. 5, pp. 164– 170, 2023.
- M. Salma, T. S. Susiani, and N. Ngatman, “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023,” *Kalam Cendekia J. Ilm. Kependidikan*, vol. 12, no. 1, 2024, doi: 10.20961/jkc.v12i1.76491.
- S. Nur, I. P. Pujiastuti, and S. R. Rahman, “Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat,” *Saintifik*, vol. 2, no. 2, pp. 133–141, 2016, doi: 10.31605/saintifik.v2i2.105