PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS I SDN 08 KOTO BARU

Antik Estika Hader[1], Rauldatul Husni[2], Laila Nurjannah[3]
[1]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia
[1]antik.estika.hader@gmail.com [2]usnii91@gmail.com
[3]lailanurjannah1004@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the learning process that has not shown interesting progress and has not been able to encourage active participation from students. This situation directly negatively affects students' learning achievement in English subjects which is still relatively low. Therefore, efforts are needed to develop more effective and interesting learning methods to improve student learning outcomes in these subjects. This study aims to obtain information on how much influence the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model has on the English learning outcomes of grade I elementary school students. This research is an experimental research that uses pre-experimental research design, with the form of one group pretest-posttest design. The research location was SDN 08 Koto Baru, Koto Baru District, Dharmasraya Regency. The research sample consisted of 24 students who were all grade I students. The data collection instrument used was a multiple choice test of 10 items, which had been tested for validity and reliability. The results showed that the average pretest score was 76.25 and the average posttest score was 88.75. Description of the research data from the analysis of pretest and posttest data, using the Wilcoxon test shows a significance value of 0.001 <0.05. From the criteria, if the significance <0.05 then H0 is rejected and Ha is accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant effect of the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the English learning outcomes of grade I students of SDN 08 Koto Baru.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Model, Teams Games Tournament (TGT)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran yang belum memperlihatkan kemajuan yang menarik dan belum mampu mendorong partisipasi aktif dari siswa. Situasi ini secara langsung berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa inggris yang masih tergolong rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas I SD. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain penelitian pre-eksperimental, dengan bentuk desain *one group pretest-posttest*. Lokasi penelitian dilakukan di SDN 08 Koto Baru, Kecamatan Koto Baru,

Kabupaten Dharmasraya. Sampel penelitian terdiri dari 24 siswa yang merupakan seluruh siswa kelas I. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes pilihan ganda sebanyak 10 butir, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* yaitu 76,25 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 88,75. Deskripsi data hasil penelitian dari analisis data *pretest* dan *posttest*, dengan menggunakan uji Wilcoxon menunjukan nilai signifikansi 0,001 < 0,05. Dari kriteria ketentuan jika signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas I SDN 08 Koto Baru.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran, Teams Games Tournament (TGT)

A. Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran penting dalam memengaruhi sikap dan perilaku masyarakat dalam menghadapi berbagai kesulitan dan perubahan. Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan yang baik juga akan memberikan landasan yang kuat bagi pengembangan sumber daya manusia salah satunya dibidang bahasa. Peningkatan kemampuan berbahasa, khususnya bahasa Inggris, telah menjadi fokus utama. Bahasa Inggris, sebagai bahasa utama di seluruh dunia, memainkan peran penting dalam dunia komunikasi global, pertukaran pengetahuan, perdagangan internasional, dan kolaborasi lintas budaya. Sutisna, dkk (2020), menyatakan bahwa bahasa tidak hanya berfungsi sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk belajar dan mengembangkan kemampuan berpikir dalam kemajuan ilmu pengetahuan.

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang harus dikuasai sejak usia dini. Mempelajari bahasa Inggris sejak tingkat pendidikan dasar (SD) memiliki signifikansi yang besar. Nurkhozainillah dan Nurzaelani (2019), menyatakan bahwa pada tahap ini, perkembangan pola pikir anak-anak sedang berlangsung dengan maksimal karena daya pikir mereka yang masih segar. Pada kurikulum merdeka, bahasa inggris menjadi mata pelajaran tetap yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar bertujuan untuk memperkenalkan dan memberikan dasar kemampuan bahasa Inggris kepada siswa. Ulfah & Sya (2022),

mengatakan kemampuan tersebut meliputi kemampuan mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) yang dapat diajarkan melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga mampu membangkitkan partisipasi aktif dari siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, siswa menunjukkan kurangnya minat terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Banyak dari siswa menganggap bahwa bahasa Inggris sulit dan membosankan di kelas. Permasalahan ini terlihat ketika guru menyampaikan materi pelajaran, di mana siswa cenderung tidak bersemangat dan lebih memilih melakukan kegiatan lain selain fokus pada pembelajaran. Beberapa kegiatan tersebut termasuk mengganggu teman, berbincang-bincang, bermain kertas, dan bahkan merasa mengantuk selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, masalah ini juga bisa terkait dengan kurangnya inovasi dari guru dalam menggunakan model pembelajaran yang menarik dan merancang pembelajaran dengan cara yang efektif. Akibatnya, materi yang disampaikan sulit dipahami oleh siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa belum ada pengembangan pembelajaran yang menarik dan mampu mengaktifkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris masih tergolong rendah.

Hasil belajar dapat digunakan sebagai tolak ukur dan cara untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan oleh guru. Menurut Susanto dalam Yohana, (2021), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang berupa peningkatan informasi atau pemahaman, kemampuan, dan sikap yang diperoleh siswa selama mengikuti proses belajar mengajar.

Nasution dalam Lestari (2015), juga berpendapat bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi di dalam diri individu yang mengikuti pembelajaran. Perubahan ini tidak hanya mencakup mempelajari hal-hal baru, tetapi juga meningkatkan kemampuan dan nilai seseorang. Oleh karena itu, hasil belajar dianggap sebagai aspek yang

sangat penting dalam proses pembelajaran.

Menurut Chaira (2017), model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Hamdani dalam Wahyu Astuti (2017), menyatakan model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa memandang status, menghendaki adanya peran siswa sebagai tutor sebaya, dan menyertakan aspek permainan dan penghargaan. Model TGT berusaha untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sekaligus mengurangi persaingan di antara siswa, sehingga menghasilkan lingkungan belajar yang kooperatif dan inklusif.

Slavin dalam Nasrudin (2019), menyatakan ada lima komponen utama dalam pelaksanaan paradigma pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, turnamen, dan pengakuan tim. Berikut langkah-langkah dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT):

1) Presentasi kelas

Guru menggunakan presentasi kelas untuk memperkenalkan materi pelajaran melalui instruksi langsung, diskusi, atau tampilan audiovisual. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan mendiskusikan topik yang akan dipelajari, serta menceritakan sebuah kisah singkat untuk memperkenalkan materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan antara presentasi kelas dengan pembelajaran biasa adalah presentasi kelas berpusat pada unit TGT, yang berarti siswa harus memperhatikan dengan seksama selama presentasi kelas karena hal itu akan sangat membantu mereka dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan saat kompetisi game.

2) Belajar Kelompok

Secara umum, kelompok yang terdiri dari empat atau lima siswa mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Tujuan utama dari kelompok ini adalah untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim dapat belajar dengan efektif, terutama untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi kuis. Setelah siswa mempresentasikan

materi mereka, kelompok akan berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi tambahan.

3) Permainan

Permainan dirancang untuk menguji pengetahuan siswa dan biasanya berbentuk pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dipresentasikan di kelas atau dalam latihan lainnya. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT), permainan dapat berupa permainan yang mudah dikenali.

4) Pelaksanaan Turnamen

Turnamen adalah struktur yang digunakan untuk menjalankan permainan. Biasanya diadakan pada akhir minggu atau akhir unit setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah bekerja sama dalam menyelesaikan lembar kegiatan. Dalam turnamen, setiap siswa mewakili tim yang berbeda. Kompetisi yang seimbang memungkinkan siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya untuk berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah turnamen selesai, dilakukan penilaian.

5) Pengakuan Tim

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan setiap tim akan menerima sertifikat penghargaan jika rata-rata skor mereka memenuhi kriteria yang ditetapkan. Tim akan diberi gelar "*Super Team*" jika rata-rata skor mereka mencapai 45 atau lebih, "*Great Team"* jika rata-rata skor mereka antara 40-45, dan "*Good Team*" jika rata-rata skor mereka antara 30-40.

De Vries dan Slavin dalam Tiya (2013), menyatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam model pembelajaran TGT. Kelebihannya termasuk melatih siswa untuk mengungkapkan gagasan dan menghargai pendapat orang lain, serta menumbuhkan tanggung jawab sosial dan kemampuan adaptasi menghadapi perubahan. Namun, terdapat juga kekurangan, seperti keterbatasan partisipasi aktif dalam kelompok, kendala teknis seperti masalah tempat duduk yang kurang mendukung, dan kebutuhan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu, dalam menerapkan model pembelajaran TGT, perlu diperhatikan baik aspek positif maupun negatifnya untuk

memastikan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan rumusan masalahnya yaitu apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar bahasa Inggris siswa kelas I SDN 08 Koto Baru. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk memperoleh informasi seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas I.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 08 Koto Baru di Kecamatan Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 Mei sampai dengan 30 Juni 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 08 Koto Baru dan sampelnya yaitu kelas I SDN 08 Koto Baru yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan, sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas I SDN 08 Koto Baru.

Persiapan yang dilakukan sebelum melakukan proses pembelajaran adalah dengan menyusun modul ajar yang sesuai, menentukan model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), membuat instrumen penelitian berupa soal tes pilihan ganda.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah pre-eksperimental. Penelitian ini menggunakan bentuk *one group pretest-posttest design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal yang sudah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembedanya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak (Jakni, 2016). Populasi dari uji normalitas dianalisis menggunakan *Shapiro Wilk* dengan taraf signifikan 0,05. Diketahui bahwa signifikansi yang diperoleh data *pretest* yaitu 0,042 < 0,05 dan signifikansi yang diperoleh data

posttest yaitu 0,001 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi tidak normal. Data *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji statistik non parametrik Wilcoxon.

Tabel 1 *Tests Of Normality*

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.914	24	.042
Posttest	.819	24	.001

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji wilcoxon, karena data berdistribusi tidak normal. Hasil wilcoxon dengan menggunakan SPSS 20, diketahui bahwa nilai sig=0,001 < 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diberi treatment (perlakuan), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajarar Bahasa Inggris siswa kelas I SDN 08 Koto Baru.

Tabel 2 *Test Statistics*[a]

	Posttest-Pretest
Z	-3.459[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dari pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajarar Bahasa Inggris siswa kelas I SDN 08 Koto Baru. siswa masih sering melakukan aktivitas lain yang seharusnya tidak dilakukan pada saat proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa yang masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa terlihat dari nilai formatif siswa pada saat semester ganjil. Pada mata pelajaran Bahasa Inggris nilai yang harus dicapai oleh setiap siswa untuk mendapatkan nilai tuntas berdasarkan kriteria ketuntasan minimum (KKM) adalah 75. Tetapi berdasarkan penilaian formatif yang didapat siswa yang tuntas hanya 10 siswa dan 14 siswa yang belum mencapai KKM. Setelah penelitii mengetahui kondisi awal tersebut, maka peneliti mencoba melakukan penelitian menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas I SDN 08 Koto Baru.

Nurkhozainillah & Nurzaelani (2019) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* memiliki kemampuan

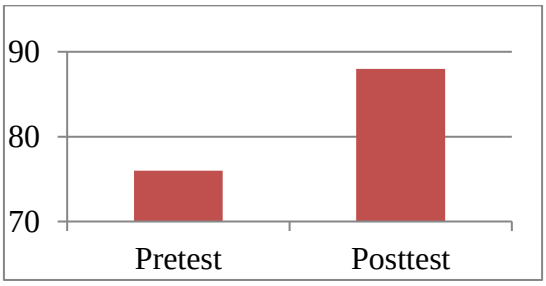
untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena cara yang mudah, tidak menyulitkan, dan menyenangkan. Model ini melibatkan bermain secara berkelompok sehingga siswa dapat dengan antusias merespons materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini membuat proses belajar tidak membosankan dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi para siswa. Dengan penerapan model ini, siswa akan didorong untuk terlibat secara aktif, berkolaborasi, dan bertanggung jawab dalam kelompok mereka masing-masing. Mengingat bahwa siswa kelas I masih senang bermain, model ini sangat sesuai untuk memfasilitasi mereka dalam bermain dalam kelompok.

Sebelum peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada proses pembelajaran, pada hari pertama peneliti memberikan pretest untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan model TGT. Siswa diberikan soal pretest berupa 10 soal pilihan ganda. Setelah selesai penelitian pada hari pertama peneliti melihat hasil dari pretest siswa. Dari hasil pretest siswa diperoleh nilai rata-rata 76,25.

Pada hari kedua peneliti menerapkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Bahasa Inggris. Setelah diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) peneliti kemudian memberikan soal *posttest.* Dari hasil posttest siswa diperoleh nilai dengan rata-rata 88,75.

Tabel 3 Nilai Rata-rata *Pretest-Posttest* Siswa Kelas I SDN 08 Koto Baru

Kelas Eksperimen		
N	*Pretest*	*Posttest*
24	76,25	88,75



Grafik 1 Perbandingan Pretest Posttest

Analisis data pretest dan posttest dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan uji persyaratan analisis, yaitu uji normalitas. Semua uji dalam penelitian ini menggunakan *softward* SPSS. Pada pengujian

normalitas didapatkan hasil bahwa signifikansi yang diperoleh data *pretest* yaitu 0,042 < 0,05 dan signifikansi yang diperoleh data posttest yaitu 0,001 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi tidak normal. Data *pretest* dan *posttest* kemudian dianalisis menggunakan uji statistik non parametrik Wilcoxon. Setelah dilakukan uji normalitas maka selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian dari analisis data *pretest* dan *posttest,* dengan menggunakan uji wilcoxon menunjukan nilai signifikansi 0,001 < 0,05. Dari kriteria ketentuan jika signifikansi < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas I SDN 08 Koto Baru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dan analisis data yang telah dilakukan, diketahui bahwa nilai sig = 0,001 < 0,05, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajarar Bahasa Inggris siswa kelas I SDN 08 Koto Baru. Berdasarkan simpulan hasil penelitian diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Inggris dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan minat dan antusiasme siswa terhadap materi yang akan diajarkan.
2. Bagi siswa agar dapat meningkatkan pengetahuan, minat, dan hasil belajar dalam kegiatan belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)
3. Bagi peneliti lain, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan dan sumber koreksi untuk penyempurnaan dalam penyusunan penelitian-penelitian berikutnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan

memberikan manfaat yang berarti bagi para pembaca

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournamentuntuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, *5*(5), 155–162. https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471%0A

Chaira, M. (2017). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V MIN Tungkob*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, *3*(2), 115–125. https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118

Nasruddin. (2019). Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Sains Riset*, *9*(April 2019), 1–23. https://doi.org/10.47647/jsr.v9i1.51

Nurkhozainillah, S., & Nurzaelani, M. M. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pada Pealajaran Bahasa Inggris. *Educate*, *4*(5), 11. https://doi.org/10.32832/educate.v4i2.2068

Sutisna, M. E., Anggraeni, sri wulan, & Prihamdani, D. (2020). Pengaruh Metode Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Inggris. *IJPSE: Indonesian Journal of Primary School Education*, *1*(September), 339–348.

Tiya, K. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(2), 177–190.

Ulfah Fathin, D., & Sya, M. F. (2022). Pandangan Guru Terhadap

Siswa Yang Kesulitan Dalam Pengucapan Berbahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, *1*(4), 468–473. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i4.7827

Yohana, C. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, *7*(1), 89. https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.89-102.2021