

IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN MEDIA GURITA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI UNSUR INTRINSIK CERITA PENDEK

Aurellyya Issyibilla^{1*}, Maulfi Syaiful Rizal²

Program Studi Pendidikan Bahasa, Universitas Brawijaya^{1,2}

E-mail: aurellyyaurell@student.ub.ac.id

ABSTRACT

This research aims to implement the Team Games Tournament (TGT) learning method using an octopus media on the intrinsic elements of short stories and to determine the impact of implementing this teaching method. The study employs the Team Games Tournament (TGT) method with an octopus media to examine its implementation in teaching the intrinsic elements of short stories. It adopts a qualitative approach with a descriptive method. Data collection techniques and sources include classroom observations of XI-2 at SMA Negeri 1 Kepanjen, interviews with teacher, and questionnaires distributed to students. Data analysis employs data reduction techniques, where information is summarized and essential points are identified. The findings are presented descriptively. The implementation of the teaching method with the aid of media encourages active student participation in the learning process, and students do not feel bored when reading materials or short stories presented, which also positively impacts student learning outcomes.

Keywords: *Learning media; Team Games Tournament; Intrinsic Elements; Short Stories*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media gurita pada materi unsur intrinsik cerita pendek dan mengetahui dampak dari implementasian metode pembelajaran ini. Dalam penelitian ini metode pembelajaran yang digunakan yaitu *Team Game Tournament* (TGT) dengan media gurita. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media gurita pada pembelajaran unsur intrinsik cerita pendek. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dan sumber data diperoleh dari observasi kelas XI-2 SMA Negeri 1 Kepanjen, wawancara pada guru, dan angket yang diberikan ke peserta didik. Teknik analisis data yang menggunakan reduksi data dimana data dirangkum dan dipilah pokok hal-hal penting. Sedangkan penyajian daya dalam penelitian ini dalam bentuk uraian deskripsi. Dengan hasil pengimplementasian metode pembelajaran dengan berbantuan media membuat siswa aktif dan ikut andil dalam setiap proses pembelajaran serta peserta didik tidak merasakan bosan saat membaca materi maupun cerita pendek yang disajikan hal tersebut juga dapat berdampak baik pada hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran; Team Games Tournament; Unsur Intrinsik; Cerita Pendek*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era abad ke-21 sekarang terus berkembang dan diharapkan terus maju menuju pendidikan yang lebih baik. Pristiwanti (2022) menjelaskan bahwa pendidikan mencakup semua pengalaman belajar sepanjang hidup, terjadi dalam berbagai situasi, dan memberikan dampak yang positif bagi perkembangan setiap individu. Tujuan dari pendidikan sendiri adalah untuk memperbaiki individu agar memiliki karakter yang terpadu, bermoral, dan memiliki integritas yang tinggi, serta untuk memperkaya SDM melalui ilmu pengetahuan maupun dengan keterampilan berkualitas serta profesional (Asfar dkk., 2020). Individu akan mencapai tujuan pembelajaran tersebut bila melalui tahapan proses pembelajaran yang telah ditetapkan, yaitu tahapan output.

Sebuah kualitas output yang diciptakan bergantung pada suatu proses yang dilalui. Sehingga proses dalam pembelajaran sangatlah penting. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan pentingnya memperhatikan setiap proses pada siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu langkah untuk menghasilkan output yang baik (Rozhana & Sari, 2019). Pemberian prioritas pada kepentingan dan kebutuhan siswa yang seharusnya sejalan dengan kemampuan dan kebutuhan mereka

dalam pembelajaran tersebut merupakan salah satu penekanan pada kurikulum sekarang yang dimana menurut R. Hidayat & Abdillah (2019) mencatat bahwa kurikulum terbaru menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga bukan hanya berfokus pada guru saja. Sedangkan hasil dari observasi pembelajaran di kelas XI 2 SMAN 1 Kepanjen, guru masih menggunakan metode ceramah, hal tersebut dijelaskan dalam wawancara dengan guru bahasa Indonesia penggunaan metode ceramah oleh guru dikarenakan keterbatasan waktu pembelajaran sehingga guru memilih menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran berlangsung, yang dimana metode ini masih bersifat *teacher center* sehingga pembelajaran masih belum memenuhi ketentuan kurikulum. Hal tersebut tentunya mejadi salah satu masalah selama kegiatan belajar yang berdampak kepada siswa, Pada permasalahan tersebut pendidik seharusnya mencoba menerapkan metode lain agar proses pembelajaran tidak hanya satu arah sehingga proses output yang diharapkan sesuai. Pemilihan metode pembelajaran maupun media bantuan untuk pelaksanaan pembelajaran yang tepat juga menjadi kunci utama ketika proses pembelajaran (Rozhana & Anwar, 2022). Magdalena dkk., (2021) menunjukkan bahwa menggunakan alat bantu seperti

media selama kegiatan belajar mampu mempermudah penyampaian materi serta memfasilitasi pemahaman peserta didik. Disamping itu media tiada artinya jika tidak diiringi dengan metode pembelajaran yang efektif. Hal tersebut berdasarkan penjelasan menurut Kurniasari & Rezania (2022) metode pembelajaran adalah salah satu cara bagi guru untuk membantu peserta didik berpartisipasi secara aktif dan memahami materi dengan mudah. Sebagai guru, mereka harus merencanakan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Metode *Team Game Tournament* (TGT) adalah salah satu dari banyak metode pembelajaran yang dapat membantu guru belajar lebih baik. Metode ini menggunakan turnamen game dan turnamen akademik untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi. agar siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Listyaningsih & Sadjarto, 2018). Sejalan dengan pendapat Hidayat (2019), bahwa pembelajaran dengan metode *Team Game Tournament* adalah kegiatan belajar yang mengikutsertakan semua kegiatan peserta didik di suatu kelompok belajar tanpa melihat adanya perbedaan yang dimiliki baik akademik maupun non akademik

seperti suku, ras, maupun jenis kelamin. Ada lima komponen metode pembelajaran Turnamen Pertandingan Tim (TGT): 1) penyediaan materi; 2) tim; 3) permainan; dan 4) turnamen; dan 5) penghargaan kelompok. (Rifqi, 2022).

Adapun penelitian terdahulu yang relevan yaitu penelitian dengan judul “Analisis Perbedaan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fikih MI Menggunakan Metode Ceramah dan *Team Games Tournament* (TGT) milik Raikhan (2018) yang menjelaskan bahwa metode TGT lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran. fikih hal tersebut ada faktor motivasi siswa dalam pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti ingin mengimplementasikan metode *Team Games Tournament* untuk mengetahui hasil dari implementasi metode tersebut dalam pembelajaran dan perbedaan lainnya yaitu mapel yang diamati, dalam penelitian ini mapel yang dipilih adalah mapel Bahasa Indonesia dengan materi unsur intrinsik cerita pendek.

Selain itu, penelitian oleh Hasanah dkk., (2020) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa” dengan hasil penelitian peserta didik SMP Negeri 2

Suradadi dapat memperbaiki pembelajaran matematika mereka tentang materi bidang datar segiempat melalui turnamen permainan tim ini. Perbedaan dengan penelitian yang diteliti adalah media dan jenjang pendidikan subjek penelitian yakni SMA kelas 2. Dari hasil penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Team Games Tournament* ini efektif untuk meningkatkan minat, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti ingin mengimplementasikan metode *Team Games Tournament* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi unsur intrinsik cerita pendek di kelas XI-2 SMAN 1 Kepanjen yang berlokasi di jalan A. Yani No. 48 Kepanjen, Kel. Ardirejo, Kec. Kepanjen, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur 65163, Indonesia.

Menurut hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di kelas XI-2 SMAN 1 Kepanjen, ada beberapa permasalahan yang ditemukan sebagai berikut: 1) Pelajaran Bahasa Indonesia dianggap membosankan karena teks yang disajikan begitu banyak; 2) Metode pembelajaran yang begitu monoton membuat siswa merasa bosan dan tidak menarik minat siswa; 3) Metode yang sering digunakan adalah metode ceramah sehingga siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung; 4)

Penggunaan media digital masih belum efektif dalam pembelajaran karena masih banyak peserta didik yang menyalahgunakan penggunaan tersebut untuk mencari jawaban secara instan dan membuat siswa menggunakan gawainya untuk membuka aplikasi yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran. Permasalahan-permasalahan tersebut disebabkan karena tidak ada penerapan metode dan media lain sehingga membuat kurangnya antusias peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran aktif tersebut nantinya diharapkan dapat memanfaatkan secara optimal segala potensi yang dimiliki peserta didik, sehingga diharapkan nantinya peserta didik dapat menuntaskan hasil belajar sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki (Rosida dkk., 2011)

Pada pengimplementasian metode tentunya diiringi dengan alat peraga yang mendukung yaitu media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran juga memiliki peran yang penting sesuai dengan pendapat Wulandari dkk., (2023) bahwa dalam suatu proses belajar mengajar salah satu faktor terpenting yaitu media pembelajaran. Guru biasa menggunakan media dalam pembelajaran untuk penghubung dalam penyampaian materi agar dipahami oleh peserta didik. Berbagai

macam media memiliki fungsi dan tujuan tersendiri oleh karena itu pemilihan media juga harus dilihat dari kebutuhan guru dan peserta didik. Media cetak merupakan salah satu bentuk media konvensional yang mudah dibuat oleh guru khususnya di era ini. Penggunaan media konvensional merupakan salah satu media pembelajaran yang di nilai masih efektif dan efisien dalam meningkatkan minat peserta didik dalam belajar (Oktavia Hutapea dkk., 2023). Guru bisa membuat dengan mudah untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media gurita hal tersebut mempermudah guru dalam pembuatan dan menarik minat peserta didik. Media gurita merupakan media cetak yang konvensional, yang bisa digunakan kapan saja tanpa harus takut kesulitan akses jaringan dan materi bisa disesuaikan dengan pembelajaran saat itu.

Peneliti menggunakan media tersebut dikarenakan berdasarkan hasil observasi peserta didik merasa bosan penggunaan media digital dan terkadang penggunaan digital disalah gunakan oleh peserta didik seperti peserta didik bermain game online, mencari jawaban secara langsung di situs daring atau membuka aplikasi yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran, sehingga terkadang pembelajaran menjadi tidak kondusif. Oleh karena itu, peneliti

mengimplementasikan metode pembelajaran *Team Games Tournament* atau yang dikenal dengan singkatan TGT.

Metode TGT dirancang untuk membuat peserta didik aktif secara pembelajaran. Dengan mengelompokkan peserta didik ke dalam tim kecil, metode ini dapat mengoptimalkan proses belajar yang memungkinkan peserta didik saling belajar satu sama lain. Peserta didik tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktif terlibat dalam segala proses pembelajaran, sehingga pengetahuan dan informasi yang diperoleh dapat dipahami dengan baik. Dengan memperhatikan tahap permainan dalam metode ini maka peserta didik diharapkan tidak akan merasakan bosan atau jenuh saat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, diharapkan juga dapat mendorong partisipasi peserta didik dalam diskusi dan kerja tim. Sehingga tujuan dari penelitian ini ialah mengimplementasikan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan media gurita pada materi unsur intrinsik cerita pendek dan mengetahui dampak dari implementasian metode pembelajaran ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan

deskriptif, penelitian deskriptif kualitatif merupakan strategi penelitian yang menyelidiki peristiwa, fenomena kehidupan individu-individu dan meminta sekelompok atau seseorang untuk berbagi informasi yang nantinya informasi tersebut diceritakan ulang dalam kronologi deskriptif (Rusandi & Rusli, 2021). Sumber data penelitian ini adalah guru pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Bu Reni Ike Sulistyowati, M.Pd. dan siswa kelas XI-2 SMAN 1 Kepanjen. Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih dua bulan yang dimulai dari bulan Oktober-November 2023 di SMA Negeri 1 Kepanjen yang berlokasi di Jl. A. Yani No. 48 Kepanjen, Kel. Ardirejo, Kec. Kepanjen, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur 65163, Indonesia.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan pengisian angket. Teknik observasi mengumpulkan data dengan melihat dan menulis secara sistematis tentang apa yang terjadi di lapangan, sehingga peneliti mengobservasi 36 peserta didik kelas XI 2 SMA Negeri 1 Kepanjen dalam proses pembelajaran berlangsung hingga selesai. Untuk teknik wawancara, merupakan salah satu instrumen pengambilan data yang bisa dilakukan secara jarak jauh atau online

maupun berhadapan secara langsung dengan narasumber dengan tujuan memperoleh jawaban atau informasi yang akan dikembangkan dalam penelitian.

Pada penelitian ini peneliti mewawancarai guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu bu Reni Ike Sulistyowati, M.Pd. dengan menggunakan jenis wawancara terstruktur yang berisikan sejumlah pertanyaan yang telah direncanakan sebelumnya. Sedangkan untuk angket yang berisi seperangkat pernyataan maupun pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk memperoleh data. Peneliti membagikan angket tersebut kepada responden yaitu peserta didik kelas XI 2 SMAN 1 Kepanjen yang telah selesai mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan media gurita dalam materi unsur intrinsik cerita pendek. Dalam angket tersebut peneliti menggunakan skala *likert* sebagai kategori jawaban peserta didik yaitu, sangat setuju (ss), setuju (s), kurang setuju (ks), dan tidak setuju (ts).

Menurut Fadli (2021), reduksi data berarti merangkum, memilih yang penting, memprioritaskan yang penting, dan membuang yang tidak penting, sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas. Setelah reduksi data, selanjutnya data

disajikan dalam bentuk deskripsi atau uraian, penyajian ini berguna untuk mempermudah dan memahami apa yang terjadi, setelah data disajikan maka data tersebut ditarik kesimpulan secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini adalah kurang lebih selama dua bulan, dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi kegiatan pembelajaran serta mewawancarai guru pelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui permasalahan yang muncul dengan hasil dinyatakan bahwa metode yang guru terapkan pada kegiatan belajar mengajar di kelas kurang menarik siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti melakukan implementasi metode TGT dengan mengikuti karakteristik metode ini sendiri yaitu, penyajian materi oleh guru, pembentukan tim yang tidak memandang perbedaan, pelaksanaan tournament sebagai aktivitas perlombaan secara sehat, adanya games dalam pembelajaran untuk memberikan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran, serta penghargaan untuk mengapresiasi peserta didik. Dari implementasi tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode TGT peserta didik berdampak positif peserta didik menjadi

antusias untuk mengikuti proses pembelajaran.

Dampak positif yang didapatkan dari implementasi metode TGT ini tidak hanya pada antusias siswa pada proses pembelajaran, namun berdampak terhadap hasil yang baik hal itu dapat dilihat dari nilai pengerjaan tugas yang diberikan dalam proses pembelajaran. Sehingga metode ini dapat diimplementasikan pada pembelajaran lainnya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

a. Implementasi Metode Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Gurita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Unsur Intrinsik Cerita Pendek

Metode pembelajaran TGT adalah metode pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik dalam proses belajar. Tanpa melihat perbedaan status, pembelajaran menggunakan metode *Team Game Tournament* (TGT) ini dapat membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. TGT merupakan metode pembelajaran yang menggunakan sistem perlombaan akademik menggunakan kuis-kuis dengan sistem poin kemajuan individu yang nantinya dihitung menjadi skor kelompok. Pada pembelajaran TGT ini setiap peserta didik menjadi perwakilan kelompok di setiap babak yang telah ditentukan sehingga setiap perwakilan

berlomba dengan perwakilan kelompok lainnya.

Implementasi metode pembelajaran ini memang sudah lama di dunia pendidikan namun untuk penerapan di sekolah khususnya di SMAN 1 Kepanjen masih jarang berdasarkan hasil wawancara dengan guru pelajaran Bahasa Indonesia Bu Reni Ike Sulistyowati, M.Pd., hal tersebut dikarenakan guru merasakan butuh waktu dan persiapan yang cukup untuk mengimplementasikan metode *Team Games Tournament* (TGT) ini. Sehingga guru memilih menggunakan metode ceramah agar lebih mudah dan praktis. Namun menurut hasil angket yang diisi peserta didik dalam penerapan metode tersebut ternyata peserta didik merasakan bosan sehingga minat peserta didik menjadi kurang dalam pembelajaran.

Hal tersebut dikarenakan metode ceramah membuat peserta didik hanya memperhatikan dan berjalan dengan monoton. Namun, penggunaan metode TGT ini dapat mengarahkan peserta didik untuk senantiasa ikut andil dalam proses pembelajaran yang terbentuk ke dalam kelompok mereka serta aktif dalam diskusi kecil sehingga pengetahuan yang mereka dapatkan tidak hanya dari guru melainkan dari pengetahuan yang didapatkan dari teman yang memiliki pemahaman lebih

sehingga terbentuk tutor sebaya dalam kelompok tersebut.

Langkah-langkah implementasi metode *Team Games Tournament* (TGT) ini adalah diawali dengan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, materi pokok, dan penjelasan singkat terkait aturan game nantinya. Tahap kedua yaitu peserta didik dikelompokkan seperti yang ditentukan peneliti. Menurut Rusman, (2018) kelompok belajar terdiri dari lima hingga enam siswa dengan keahlian, jenis kelamin, suku, atau ras yang berbeda atau singkatnya pembentukan kelompok secara heterogen. Sehingga peneliti membuat kelompok beranggotakan enam kelompok anggota dengan total peserta didik 36. Semua anggota wajib ikut andil dalam proses pembelajaran ini untuk mendapatkan poin tertinggi antar tim lainnya.

Tahap ketiga yaitu permainan dan pertandingan, dalam tahap ini setiap perwakilan tim bergantian untuk mengambil pertanyaan dari media gurita yang dipegang oleh peneliti di depan sehingga setiap perwakilan berebutan untuk mengambil dan menjawab pertanyaan tersebut secara diskusi dalam setiap kelompok. Siswa yang memberikan jawaban benar maka poin yang didapatkan berdasarkan soal kuis yang didapatkan.

Tahap ke empat yaitu penilaian dan evaluasi, peneliti membahas jawaban bersama agar peserta didik mengetahui jawaban yang tepat dan dapat dijadikan evaluasi untuk pemahaman mereka yang masih kurang. Tahap terakhir yaitu penghargaan, pada tahap ini kelompok yang berhasil mengumpulkan pertama dengan nilai tertinggi maka kelompok tersebutlah pemenangnya. Peneliti kemudian mengumumkan kelompok yang berhasil memperoleh nilai tertinggi lalu memberikan penghargaan berupa hadiah. Hal ini dapat menjadi kepuasan bagi tim dan meningkatkan motivasi siswa supaya lebih memahami materi yang diajarkan.

Untuk melaksanakan metode TGT ini peneliti menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media gurita adalah media hasil teknologi cetak yang mudah dibuat. Guru dapat mencari gambar gurita di internet dan dicetak lalu guru menyiapkan pertanyaan kuis yang nantinya pertanyaan tersebut direkatkan di belakang gambar. Setiap gurita memiliki pertanyaan yang berbeda tergantung dari jumlah pertanyaan kuis yang disiapkan oleh guru.

Pada penelitian ini, peneliti membuat sepuluh pertanyaan yang masing-masing pertanyaan mengandung skor berbeda-beda, hal tersebut dilihat dari tingkat kesukaran soal. Pemilihan media gurita ini

dikarenakan penggunaan media digital dapat terganggu oleh kestabilan jaringan sehingga hal tersebut akan mempengaruhi kecepatan siswa dalam mengerjakan dan juga diharapkan siswa tidak bergantung akan jawaban dari media digital.

Implementasi pembelajaran ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang akan berbeda disetiap individu guru yang menerapkan karena perbedaan cara belajar peserta didik juga mempengaruhi keberhasilan metode ini. Dalam penelitian ini ditemukan kelebihan dan kekurangan dari metode *TGT*, yaitu antara lain:

1) Kelebihan

- a. Peserta didik dapat memperluas pengetahuan baik secara individu maupun dari teman sekelompok.
- b. Peserta didik dilatih untuk mengemukakan pendapat dan menghargai pendapat teman sekelompok
- c. Siswa memiliki andil pada kegiatan belajar sehingga tidak ada yang pasif pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- d. Peserta didik mempunyai minat belajar dan membaca cerita pendek untuk mengerjakan kuis yang diberikan.

- e. Peserta didik mengerjakan kuis yang diberikan dengan sungguh-sungguh atas dorongan untuk mendapatkan poin kelompok yang terbaik.
 - f. Peserta didik menjadi aktif dalam proses pembelajaran.
 - g. Terbentuknya kerjasama antar teman sangat baik.
 - h. Peserta didik tidak merasakan bosan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Kekurangan
- a. Tidak dapat diterapkan pada kelompok yang berisikan anggota banyak atau lebih dari 7 karena akan menjadikan metode ini tidak kondusif.
 - b. Dibutuhkan waktu pembelajaran yang cukup lama dikarenakan mengkoordinir peserta didik di awal pembelajaran cukup memakan waktu sehingga jika guru ingin menggunakan metode ini harus disampaikan dipertemuan sebelumnya.
 - c. Guru harus mempersiapkan materi dan soal kuis jauh-jauh hari.

b. Hasil Belajar dan Keaktifan Peserta Didik Terhadap Implementasi Metode *Team Game Tournament* (TGT) dengan Media Gurita

Berdasarkan hasil penelitian di kelas XI-2 SMAN 1 Kapanjen tahun ajaran

2023/2024 yang berjumlah 36 siswa. Pengimplementasian metode pembelajaran ini membuat peserta didik termotivasi dalam pembelajaran sehingga berdampak pada hasil yang baik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nuryanti, (2019) menyatakan bahwa ciri khas dari metode TGT ini dapat menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas hal tersebut dikarenakan para peserta didik senang akan adanya permainan di dalam pembelajaran di kelas. Hasil belajar tersebut dapat diperhatikan saat berlangsungnya proses pembelajaran, setiap peserta didik aktif dan bersemangat mengerjakan soal dalam tim untuk memperoleh nilai terbaik antar tim. Dalam pembelajaran dengan metode ini peserta didik belajar bertanggung jawab atas diri sendiri dan anggota kelompoknya melalui suatu kepercayaan atas kemampuan yang dimilikinya dan saling mendukung antar anggota.

Pada pelaksanaan implementasi metode pembelajaran ini peneliti membagi enam team yang masing-masing team terdiri atas enam anggota. Dari hasil pengerjaan tugas dengan metode ini hasil belajar peserta didik diatas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) dengan ketetapan dari sekolah nilai pelajaran Bahasa Indonesia 83.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Penelitian

No.	Kelompok	Nilai	Kategori
1.	1.	89	Tuntas
2.	2.	85	Tuntas
3.	3.	94	Tuntas
4.	4.	89	Tuntas
5.	5.	84	Tuntas
6.	6.	91	Tuntas

Tabel di atas menunjukkan hasil pembelajaran peserta didik dari kelompok satu hingga kelompok enam yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) dengan predikat tuntas. Hal ini menunjukkan keberhasilan implementasi metode pembelajaran dengan menggunakan metode TGT dengan indikator keberhasilan adalah nilai rata-rata peserta didik di atas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan yaitu 83.

Penilaian keberhasilan pembelajaran tidak hanya dilihat dari hasil pembelajaran namun guru juga harus memperhatikan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar berlangsung. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar adalah salah satu faktor yang krusial dalam pembelajaran, yang dimana segala aktivitas fisik maupun non fisik berjalan dengan baik sehingga menciptakan suasana belajar yang bagus. Keaktifan peserta didik tersebut dapat diamati dari aktivitas belajar kelompok, berdiskusi, kemampuan peserta didik dalam menjawab, dan kemampuan dalam bertanya (Mufidah dkk., 2022).

Hal tersebut dijadikan sebuah indikator untuk melihat seberapa aktif peserta didik pada proses belajar dengan menggunakan metode TGT dengan menggunakan media gurita ini. Berikut tabel indikator beserta hasil observasi yang didapatkan.

Tabel 2. Nilai Keaktifan Individu dalam Kelompok

No	Aspek	Kriteria Penilaian	%
1.	Bertanya kepada guru	Peserta didik menanyakan materi kepada guru dengan proaktif	86%
		Peserta didik kurang proaktif dalam menanyakan materi kepada guru.	14%
		Peserta didik tidak aktif dalam bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari.	0
2.	Menjawab pertanyaan dari soal	Peserta didik mampu memberikan jawaban dengan akurat yang diberikan	83%
		Peserta didik mampu menjawab pertanyaan namun meskipun belum sepenuhnya tepat.	17%

No	Aspek	Kriteria Penilaian	%
		Peserta didik tidak memberikan jawaban atas pertanyaan.	0
3.	Berdiskusi dengan kelompok	Peserta didik proaktif berdiskusi dalam kelompok	100%
		Peserta didik kurang aktif berpartisipasi berdiskusi dalam kelompok	0
		Peserta didik tidak melakukan diskusi atau melakukan aktivitas di luar pembelajaran	0
4.	Bekerjasama dalam kelompok	Peserta didik mampu bekerja sama dengan baik dalam kegiatan kelompok	94%
		Peserta didik mampu bekerjasama cukup baik dalam kegiatan kelompok	6%
		Peserta didik tidak mampu bekerjasama dalam kegiatan kelompok	0
5.	Mengemukakan pendapat	Peserta didik mampu memberikan pendapat dengan baik	94%
		Peserta didik hanya	6%

No	Aspek	Kriteria Penilaian	%
		melihat teman lain dalam mengemukakan pendapat	0
		Peserta didik tidak mengemukakan pendapat atau melakukan aktivitas di luar kegiatan	0

Berdasarkan data tabel di atas menunjukkan hasil presentase keaktifan siswa berdasarkan lima aspek yaitu antara lainnya aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, bekerjasama, mengemukakan pendapat. Dari setiap aspek dapat diperhatikan bahwa sebanyak 86% peserta didik aktif dalam bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari sedangkan sebanyak 14% peserta didik masih kurang aktif dalam bertanya kepada guru hal itu dikarenakan beberapa alasan antara lainnya siswa telah memahami materi yang diajar atau pertanyaan dari siswa lain telah mewakili pertanyaan yang ingin diajukan.

Selanjutnya untuk aspek menjawab pertanyaan setiap siswa wajib menjawab pertanyaan yang telah diberikan namun dari hasil jawaban diberikan ada yang tepat dengan jumlah 83% namun, ada yang menjawab dengan kurang tepat dengan

jumlah 17%. Selain menjawab siswa juga diharapkan bisa aktif dalam berdiskusi dikarenakan metode ini bersifat kelompok maka hal tersebut menjadikan nilai aktif siswa sehingga hasil data diperoleh 100% siswa aktif dalam berdiskusi. Selanjutnya aspek yang dinilai yaitu kerja sama dalam tim, menurut hasil data yang diperoleh sebanyak 94% siswa aktif dalam bekerjasama dengan baik, sisanya sebanyak 6% cukup baik dalam bekerjasama ditim.

Aspek terakhir yang dinilai yaitu mengemukakan pendapat, dalam berdiskusi siswa juga diharapkan aktif mengemukakan pendapat namun terdapat 6% siswa yang masih senang menyimak dan menerima pendapat teman dalam timnya sedangkan sebanyak 94% siswa telah aktif dalam mengemukakan pendapat dalam timnya. Berdasarkan data yang telah dideskripsikan tersebut maka keaktifan siswa tergolong aktif karena memenuhi beberapa aspek yang telah ditentukan (Mufidah dkk., 2022).

Hasil belajar dan keaktifan peserta didik mendapatkan pengaruh positif hal tersebut dapat dilihat dari kedua data yang diperoleh dan disajikan dalam bentuk tabel. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Listiyaningsih & Sadjiarto (2018) yang menyatakan dengan menggunakan turnamen game dan turnamen akademik,

pendekatan pembelajaran TGT dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa implementasi metode pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dalam materi unsur intrinsik cerita pendek dengan media gurita berhasil diterapkan sehingga menghasilkan dampak positif yaitu peserta didik menjadi aktif dan minat belajar mereka meningkat dikarenakan metode pembelajaran yang berbeda dan menyenangkan bagi peserta didik sehingga membuat hasil belajar yang baik serta tuntas di atas kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dari pihak sekolah. Selain itu adapun kekurangan yang didapatkan dalam metode ini yaitu metode ini membutuhkan waktu yang cukup lama jika peserta didik baru mengenali metode ini sehingga hal tersebut bisa diatasi dengan guru bisa menjelaskan dipertemuan sebelumnya dan guru bisa menerapkan di beberapa materi pelajaran yang relevan.

Guru dapat mengimplementasikan metode ini dalam beberapa materi pelajaran Bahasa Indonesia lainnya untuk menarik minat belajar peserta didik. Penggunaan

media cetak juga sebagai alternatif yang bertujuan untuk peserta didik nantinya diharapkan tidak bergantung pada gawai sehingga peserta didik fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Asfar, Aa. H., & Kurnia, A. (2020). Landasan Pendidikan: Hakikat dan Tujuan Pendidikan (*Implications Of Philosophical Views Of People In Education*). *Jurnal Pendidikan dan Edukasi*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/DOI:10.13140/RG.2.2.22158.10566>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., Metty Liesdiani, dan, Pendidikan Matematika, P., & PGRI Bangkalan, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2). <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya>
- Hidayat, I. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Diva Press.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan Aplikasinya”* (C. Wijaya & Amiruddin, Ed.). Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Hutapea, D. O., Sakti, R., Gaol, L., Sidebang, D. D., Taufiq, T. A., Rachman, F., & Siagian, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional dalam Mata Pelajaran PKn untuk Mengatasi Permasalahan Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan. *Pancasila and Civics Education Journal*, 2(3), 28–32. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Kurniasari, R., & Rezanita, V. (2022). Penerapan Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 33–38.
- Listiyaningsih, S., & Sadjiarto, A. (2018). Perbedaan Metode Pembelajaran Jigsaw Dengan Metode Pembelajaran Team Games Turnament Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan. *Ecodunamika*, 1(1). <https://ejournal.uksw.edu/ecodunamika/article/view/152>
- Magdalena, I., Fatakhatu Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. Dalam *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Nomor 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mufidah, Z., Azizah, N., Saputra, E., Kunci, K., Fishbowl, M., Fiqih, M., & Tindakan Kelas, P. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Fishbowl dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. Dalam *Jurnal Pendidikan Islam* (Vol. 3, Nomor 1).
- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament

- (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *JASSI anakku*, 20(1), 40–51. <https://doi.org/10.17509/jassi.v19i1.22711>
- Pristiwanti, D. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Raikhan. (2018). ANALISIS PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN FIKIH MI DENGAN MENGGUNAKAN METODE CERAMAH DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT). *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(1).
- Rifqi, M. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i1.271>
- Rosida, P., Suprihatin, T., Psikologi, F., Islam, U., & Semarang, A. (2011). *Pengaruh Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas 2 SMU*. 6(2), 89–102.
- Rozhana, K. M., & Anwar, M. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multiple Intelligences untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 95–103. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.5957>
- Rozhana, K. M., & Sari, N. K. (2019). Karakter Untuk Menghadapi Era Sustainable Development of Learning Assessment on Character. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4, 119–126.
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <http://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/aujpsi>
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Pt Rajagrafindo Persada.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.