

Penerapan Metode *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Argumentasi

Sisilia Wahyu Rully A^{1*}, Denny Denny²

^{1,2} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

Alamat : Jl Dukuh Kupang No. 54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuh Pakis, Surabaya, Jawa Timur 60225

Korespondensi penulis : sisiliawahyurullya@gmail.com

Abstract: Education is an important key in the formation of an intelligent nation. The background of this study is the decrease in concentration and inactivity of students in learning Indonesian Language, especially in the hours before the end of learning at school. This Classroom Action Research was carried out in two cycles with the aim of increasing the concentration and learning activity of students in grades XI-10 of SMAN 21 Surabaya through the application of the Teams Games Tournament (TGT) method with the Cooperative Learning model in learning Indonesian Language Argumentation Text material. The techniques used in data collection are observation, interviews, and tests. The results of the study show that the application of this TGT method can increase the concentration and learning activity of participants in grades XI-10 of SMAN 21 Surabaya on the Argumentation Text material. This can be seen from the increase in observations, interviews, and test results. Students' learning activities and critical thinking ability have increased with the percentage of score acquisition in cycle 2 higher than in cycle 2. The Teams Games Tournament (TGT) method with the Cooperative Learning learning model allows students to discuss with each other in learning, and can help each other, so that it can increase the activeness and involvement of students during the learning process. In addition, this method helps learners to develop their thinking and communication skills with other friends.

Keywords : Learning Concentration, Teams Games Tournament (TGT), Cooperative Learning

Abstrak : Pendidikan merupakan kunci penting dalam terbentuknya bangsa yang cerdas. Latar belakang penelitian ini adalah penurunan konsentrasi dan tidak aktifnya peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama di jam-jam menjelang berakhirnya pembelajaran di sekolah. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan konsentrasi dan keaktifan belajar peserta didik kelas XI-10 SMAN 21 Surabaya melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Argumentasi. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode TGT ini dapat meningkatkan konsentrasi dan keaktifan belajar Peserta kelas XI-10 SMAN 21 Surabaya pada materi Teks Argumentasi. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil observasi, wawancara, dan hasil tes. Kegiatan belajar dan kemampuan berfikir kritis siswa mengalami peningkatan dengan prosentase perolehan nilai pada siklus 2 lebih tinggi dibandingkan dengan perolehan nilai di siklus 2. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* memungkinkan peserta didik untuk saling berdiskusi dalam belajar, serta dapat membantu satu sama lain, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, metode ini membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir dan komunikasi mereka dengan teman lainnya.

Kata Kunci : Konsentrasi Belajar, Teams Games Tournament (TGT), Cooperative Learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci penting dalam terbentuknya bangsa yang cerdas dan mempunyai Sumber Daya Manusia yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing tinggi. Suatu pendidikan tidak dapat terlepas dari kegiatan pembelajaran. Salah satu komponen penting yang dapat memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas adalah fokus atau konsentrasi peserta didik.

Konsentrasi belajar yang baik merupakan faktor paling penting dalam meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif sehingga mampu meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar peserta didik. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi tidak fokusnya peserta didik dalam belajar, salah satunya adalah situasi belajar yang kurang nyaman akibat dari kelelahan yang dirasakan siswa ketika jam pelajaran memasuki jam-jam menjelang selesainya pembelajaran di sekolah. Faktor lain yang dapat mendistraksi siswa selain kelelahan adalah adanya gangguan atau distraksi lain, seperti gadget, media sosial, atau faktor-faktor lingkungan lainnya.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, pendidik perlu mencari metode yang matang dan efektif untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik agar mereka mampu memperoleh pemahaman dengan baik dan maksimal. Selain model dan metode yang digunakan harus baik, peserta didik juga harus mendukung dengan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang sudah diteliti dan terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi dan minat belajar peserta didik adalah *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas XI-10 SMAN 21 Surabaya terdapat salah satu pembelajaran yang dalam prosesnya masih kurang dalam hal keaktifan belajarnya. Peserta didik mengalami penurunan fokus dikarenakan pembelajaran yang berada di atas pukul 12 siang sehingga materi pelajaran yang diberikan oleh guru kurang diterima dengan baik. Selain itu, penyampaian materi yang monoton juga menjadi faktor kurang semangatnya peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Materi yang disampaikan dirasa kurang menarik karena model pembelajaran yang dipilih kurang sesuai sehingga tidak tercipta situasi belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.

Beberapa penelitian menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan pada pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* (TGT) ini. Penelitian ini memberikan hal baru mengenai efektivitas metode TGT dalam meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Salah satu penelitian yang relevan yang telah dilakukan terkait penggunaan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik pernah dilakukan oleh Xie (dalam Robiatussadiyah, dkk : 2023) yang mengimplementasikan model tersebut dalam kelas Sekolah Dasar untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan metode ini mampu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian lain yang relevan juga dilakukan oleh Li et al. (2020), yang juga menguji efektivitas metode TGT dalam meningkatkan konsentrasi dan kemampuan belajar peserta didik tingkat Sekolah Dasar. Hasilnya secara konsisten menunjukkan dampak positif pada kemampuan belajar dan prestasi akademik peserta didik. Keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* (TGT) juga terjadi peningkatan yang signifikan. Peserta didik lebih terlibat dalam proses pembelajaran, lebih fokus pada tugas yang diberikan, dan turut aktif untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya.

Penelitian-penelitian yang dilakukan untuk menguji metode *Teams Games Tournament* (TGT) ini memberikan bukti bahwa model pembelajaran ini dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan metode TGT ini memiliki potensi dalam meningkatkan konsentrasi dan kemampuan belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik pada jenjang menengah atas. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengimplementasikan metode TGT pada peserta didik kelas XI-10 di SMAN 21 Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih positif dalam perkembangan pendidikan.

Penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) ini diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif terlibat, fokus, dan mampu berkolaborasi dengan baik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran di dunia pendidikan yang terus berkembang. Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana mengimplementasikan *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik di tingkat pendidikan menengah.

2. KAJIAN TEORITIS

Slavin (1980) telah mengembangkan model pembelajaran kooperatif metode *Teams Games Tournament* (TGT) dan telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, interaksi sosial, serta hasil belajar peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Li et al. (2020), menguji efektivitas Model TGT dalam meningkatkan konsentrasi belajar di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa penggunaan model TGT secara konsisten berdampak positif dalam meningkatkan konsentrasi dan prestasi belajar peserta didik.

Penelitian relevan lainnya juga telah dilakukan oleh Robiatussadiyah dkk (2023), yang menunjukkan hasil yang baik dalam upayanya meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik menggunakan metode ini. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model TGT mampu mendorong keterlibatan peserta menjadi lebih aktif, motivasi belajar peserta didik meningkat, dan gangguan yang menghambat proses belajar dapat dikurangi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik ketika proses pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan siklus-siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus akan melibatkan metode TGT dalam pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik kelas XI-10 di SMAN 21 Surabaya. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup satu pertemuan untuk memungkinkan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan terhadap tindakan yang diterapkan.

Data dikumpulkan dengan, observasi, wawancara, dan asesmen hasil belajar. Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI- 10 SMA Negeri 21 Surabaya, dengan total 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup asesmen tertulis yang diberikan kepada siswa untuk mengevaluasi hasil belajar mereka. Keberhasilan penelitian ini diukur melalui peningkatan keaktifan siswa, pemahaman materi, dan pencapaian ketuntasan belajar.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dimana peneliti memberikan gambaran hasil secara narasi terkait temuan langsung kejadian yang dialami selama peneliti melakukan pengumpulan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan juga menerapkan pedoman observasi atau pengamatan serta dokumentasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI-10 SMA Negeri 21 Surabaya pada materi teks argumentasi menunjukkan adanya peningkatan dalam konsentrasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis setiap siklus pembelajaran

secara mendetail. Dalam pertemuan ini, hasil assesmen yang diberikan kepada siswa menunjukkan peningkatan.

Adapun rekapitulasi hasil penelitian dari siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Belajar Peserta Didik

Uraian	SIKLUS I	SIKLUS II
Jumlah Siswa	32	32
Jumlah Nilai Maksimal	3200	3200
Jumlah Perolehan Nilai	2413	2966
Rata-rata	78,43	92,68
Jumlah Siswa yang Tuntas	5	32
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	27	0
Ketuntasan Belajar	67%	82,3%

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel terlihat bahwa pada kegiatan siklus 1 yang melibatkan 32 peserta didik, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 78,4. Dari 32 siswa tersebut, hanya 5 peserta didik yang mencapai ketuntasan, sementara 27 peserta didik lainnya belum tuntas. Sesuai perolehan data pada tabel di atas, prosentasi nilai rata-rata pada siklus 1 yang diperoleh peserta didik kelas XI-10 di SMAN 21 Surabaya menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka prosentase

f = kemampuan yang dicapai/jumlah perolehan nilai

N = jumlah kemampuan maksimal/jumlah nilai maksimal

Kriteria yang digunakan untuk mengetahui prosentase tersebut menurut Nana Sudjana dalam Patmiati, dkk (2017) adalah sebagai berikut :

80% - 100% = Sangat Baik (Berhasil)

56% - 79% = Baik

26% - 55% = Cukup

0% - 25% = Kurang

Berdasarkan pada perhitungan ketuntasan belajar peserta didik dengan menggunakan rumus tersebut didapatkan perolehan nilai di siklus pertama adalah sejumlah 2413 dengan nilai maksimal yang dapat diperoleh seluruh peserta didik adalah sejumlah 3200 (nilai 100 dikalikan sebanyak 32 peserta didik). Sehingga perhitungannya adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{2413}{3200} \times 100\% = 67.02\%$$

a tabel di atas, prosentasi nilai rata-rata pada siklus 1 yang diperoleh peserta didik kelas XI-10 di SMAN 21 Surabaya menggunakan rumus $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{2966}{3200} \times 100\% = 82,3 \%$$

Dari hasil perhitungan data di atas, dapat diketahui nilai ketuntasan belajar peserta didik adalah 67,02 % Kemudian pada perolehan siklus ke 2 perolehan prosentase ketuntasan peserta didik adalah mencapai 82,3% dari prosentase total maksimal yakni 100%. Hal ini memperlihatkan adanya perbaikan yang dilakukan pada siklus 2 sudah mengalami sebuah peningkatan sekaligus memperlihatkan bahwa anak sudah mampu mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini memperlihatkan peningkatan yang signifikan yang terlihat dan disajikan pada tabel berikut :

Tabel 2. Perbandingan jumlah nilai dan prosentase rata-rata nilai pada siklus I dan II

SIKLUS	JUMLAH NILAI	PROSENTASE NILAI
I	2413	67,02%
II	2966	82,3%
Peningkatan	553	15,28%

Dari tabel dan diagram 3 di atas dapat dilihat peningkatan jumlah nilai dari 32 peserta didik selama dua siklus yaitu 67,02% menjadi 82,3%. Sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, bahwa secara garis besar penelitian ini pada siklus 1 dikategorikan baik. Sedangkan pada siklus ke 2, prosentasenya dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai angka di atas 80%.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif metode *Teams Game Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam penelitian ini berhasil meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks argumentasi kelas XI-10 SMAN 21 Surabaya. Penerapan metode *Teams Game Tournament* (TGT) terbukti mengalami peningkatan sejumlah 15,28%. Peningkatan konsentrasi belajar peserta didik juga terlihat dari keaktifan mereka selama proses pembelajaran dan ketuntasan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyarankan agar guru terus meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi distraksi pada saat proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik melalui berbagai variasi model dan metode pembelajaran. Ini dimaksudkan agar peserta didik tidak merasa bosan dengan kegiatan selama proses

pembelajaran. Oleh sebab itu, metode *Teams Game Tournament* (TGT) ini dapat dipertimbangkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Segenap rasa syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT., Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Ucapan terimakasih juga tak lupa penulis sampaikan kepada Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Bapak/Ibu guru pamong di SMA Negeri 21 Surabaya yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas serta dukungan selama proses penelitian. Paling akhir penulis sampaikan terima kasih kepada keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan moril sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini tepat waktu.

DAFTAR REFERENSI

- Anti, M., & Susanto, R. (2017). Pengaruh model cooperative learning tipe teams games tournament (TGT) terhadap kecerdasan interpersonal pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(4), 260.
- Kristina, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, E. R. S. (2017). Pengaruh model pembelajaran TGT menggunakan media puzzle terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem ekskresi siswa kelas VIII MTsN 1 Semarang. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2), 78-92.
- Respati, A. D. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi. *Jurnal Penelitian US*, 1(2), 1-10.
- Robiatussadiyah, D., Fitriani, A. D., & Kosasih, A. (2023). Meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik kelas I sekolah dasar menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament (TGT). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 424-443.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (1980). Cooperative learning. *Review of Educational Research*, 50(2), 315-342.
- Suandika, A. K., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. J. E. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) terhadap keaktifan dan hasil belajar pekerjaan dasar otomotif siswa kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal*

Pendidikan Teknik Mesin Undiksha, 8(2), 69-78.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suwarno. (2019). Model pembelajaran teams games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Philathropy: Journal of Psychology*, 3(2), 110.

Syah, D. (2009). *Strategi belajar mengajar*. Diadit Media.

Tarigan, R. (2012). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terhadap hasil belajar IPA fisika SMP Negeri Percut Sei Tuan. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran Fisika*, 4(2), 50-55.

Thalita, R., Fitriyani, A. D., & Nuryani, P. (2019). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147-156.

Wardani, I. G. A. K., & Wihardit, K. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi 2). Penerbitan Universitas Terbuka.

Wijaya, C., & Syahrums. (2013). *Penelitian tindakan kelas*. Cita Pustaka Media Perintis.