

Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Kompetensi Literasi Kelas VI SDN 15 Wermith Kabuapten Sorong Selatan Provinsi Papua Barat

Ahmad Izzudin⁽¹⁾, Agus Yulianto⁽²⁾, Moch. Rio Pambudi⁽³⁾

^{1,2,3} Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: ¹ izzu.suma@gmail.com, ² agusbe808@gmail.com,
³ mochriopambudi95@gmail.com

Abstrak: Dampak PJJ menyebabkan penurunan capaian belajar siswa. Penurunan kompetensi literasi dilihat dari ranah kognitif siswa. Permasalahan penurunan capaian pembelajaran ditemukan pada saat observasi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain 2 siklus. Subyek penelitian ini yaitu kelas VI SDN 15 Wermith dengan jumlah 10 siswa. Instrumen penelitian menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 15 soal untuk mengukur kompetensi literasi dengan indikator mengingat, memahami, dan mengaplikasikan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan *gain score* sebesar 54,2%. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kompetensi literasi siswa kelas VI SDN 15 Wermith.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 18-01-2022

Disetujui pada : 25-01-2022

Dipublikasikan pada : 29-01-2022

Kata Kunci:

Team Game Tournament (TGT), kompetensi literasi

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.464

PENDAHULUAN

Seluruh belahan dunia mengalami pandemic covid-19. Indonesia salah satu negara yang terdampak pandemic covid-19. Penularan covid-19 di Indonesia sangat cepat menyebar yang mengakibatkan seluruh sektor kehidupan lumpuh salah satunya sektor pendidikan. Program utama pemerintah untuk menghadapi penularan covid-19 mengutamakan kesehatan dan keselamatan. Pada saat kondisi pandemi covid-19 tidak memungkinkan untuk pembelajaran secara normal yang sangat berpotensi tertular. Untuk menjaga kesehatan, keselamatan serta risiko tertular covid-19 maka menutup sekolah dan kegiatan belajar mengajar disekolah dilakukan secara jarak jauh atau pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) memiliki dampak bagi siswa. Berdasarkan data dari Penyelenggaraan Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 yang dirilis Sekretariat Nasional Satuan Pendidikan Aman Bencana pada 14 Agustus 2021 mengungkapkan bahwa sudah lebih dari satu tahun pandemi covid-19 terjadi dan berpotensi menimbulkan dampak sosial negatif yang berkepanjangan, salah satunya di sektor Pendidikan (Kemendikbud, 2021). Dampak dari PJJ salah satunya penurunan capaian belajar atau kompetensi literasi.

Dampak PJJ menyebabkan penurunan capaian belajar siswa atau kompetensi literasi. Penurunan kompetensi literasi dipengaruhi oleh perbedaan akses dan kualitas selama pembelajaran jarak jauh yang berakibat kepada kesenjangan capaian belajar, terutama untuk anak dari sosio-ekonomi berbeda. Pembelajaran di kelas menghasilkan pencapaian akademik yang lebih baik dibandingkan dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dengan demikian penurunan capaian belajar disebabkan oleh perbedaan kualitas pembelajaran dan ancaman *learning loos*.

Penurunan kompetensi literasi dilihat dari ranah kognitif siswa. Kompetensi literasi siswa diperoleh dari nilai evaluasi setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Untuk mengukur kompetensi literasi siswa digunakan indikator mengingat, memahami, dan menerapkan. Berdasarkan observasi awal kompetensi literasi kelas VI SDN 15 Wermith didapatkan hasil nilai kompetensi literasi rata-rata 35. Observasi dilakukan pada saat pendampingan pembelajaran tatap muka terbatas (PTMT) di kelas VI SDN 15 Wermith. Hasil tersebut sangat rendah sehingga perlu dilakukan sebuah tindakan untuk meningkatkan kompetensi literasi.

Dari permasalahan penurunan kompetensi literasi perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan. Penurunan kompetensi literasi maka perlu dicari alternatif solusinya. Terdapat alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan penurunan kompetensi literasi siswa. Alternatif tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

Model pembelajaran TGT merupakan solusi untuk meningkatkan kompetensi literasi siswa. Pasca PJJ diperlukan pembelajaran yang menyenangkan siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dapat dibuat dengan permainan. Model pembelajaran TGT dimuat dengan permainan dapat membuat pembelajaran dikelas menjadi menyenangkan dan siswa tidak bosan sehingga termotivasi untuk belajar (Hikmah, 2018). Dengan demikian belajar serta bermain dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan langkah-langkah penerapan. Model Pembelajaran TGT memiliki kelebihan yang dapat meningkatkan kompetensi literasi. Kelebihan model belajar antara lain, 1) semua siswa memiliki peran yang sama, 2) menumbuhkan kerjasama dan saling menghargai, 3) menumbuhkan semangat siswa, dan 4) membuat pembelajaran yang menyenangkan (Dewiyanti, 2018; Kabunggul, 2020). Sedangkan model TGT memiliki langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran model TGT perlu dilaksanakan pada saat tindakan dikelas untuk mengatasi penurunan kompetensi literasi. Langkah-langkah model pembelajaran TGT antara lain, 1) penyajian materi, 2) pembentukan kelompok, 3) games, 4) turnamen, dan 5) team recognize (penghargaan kelompok) (Irviana, 2016). Dengan demikian langkah-langkah model pembelajaran TGT dilakukan secara berurutan untuk mendapat hasil yang baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kompetensi literasi siswa dengan menerapkan model pembelajaran TGT di kelas VI SDN 15 Wermith.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi literasi dengan menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain dua siklus tindakan, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan alokasi waktu dua jam peajaran. Subyek yang diteliti adalah siswa kelas VI SDN 15 Wermith.

Penelitian ini menggunakan sumber data primer yang langsung diperoleh dari subyek penelitian, yaitu siswa kelas VI SDN 15 Wermith. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengamatan saat pembelajaran, dan hasil test kompetensi literasi yang diberikan pada tiap akhir siklus. Pengumpulan data pada tindakan ini meliputi, data kompetensi literasi siswa yang diperoleh dari hasil mengerjakan soal test yang diberikan pada akhir siklus I dan siklus II.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda. Soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur kompetensi literasi soal sebanyak lima belas butir yang meliputi indikator mengingat, memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis. Analisis hasil kompetensi literasi dengan cara membandingkan nilai rata siklus I dengan siklus II.

HASIL dan PEMBAHASAN

Pada hasil akan diuraikan tentang tindakan kelas untuk meningkatkan kompetensi literasi siklus I dan siklus II. Hasil tersebut didapat melalui nilai soal kompetensi literasi siswa. Berikut paparan data.

1. Kompetensi Literasi Siklus I

Kompetensi literasi siklus I, diketahui bahwa sebagian besar kelas VI SDN 15 Wermith (80%) atau 8 siswa memperoleh nilai dengan kualifikasi kurang sampai dengan sangat sangat kurang, sisanya (20%) atau 2 siswa memperoleh nilai dengan kualifikasi baik sampai cukup. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel kompetensi literasi siklus I

Klasifikasi	Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
A	85-100	Sangat Baik	0	0
B	75-84	Baik	1	10
C	65-74	Cukup	1	10
D	40-64	Kurang	5	50
E	<40	Sangat Kurang	3	30
JUMLAH			10	100

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang mendapatkan nilai dengan kualifikasi baik hanya 1 orang yaitu siswa nomor absen 9. Siswa tersebut dalam proses pembelajaran tergolong aktif. Siswa dengan nomor absen 1, 2, 4, 5, 7, dan 8 juga tergolong aktif dalam proses pembelajaran, tetapi mereka termasuk 6 siswa yang mendapatkan nilai dengan kualifikasi cukup dan kurang. Sedangkan 3 siswa mendapatkan nilai kurang dari 40 mendapat kualifikasi sangat kurang merupakan siswa yang tidak memperhatikan dalam proses pembelajaran dan pendiam.

2. Kompetensi Literasi Siklus II

Kompetensi literasi siklus II, diketahui bahwa sebagian besar kelas VI SDN 15 Wermith (70%) atau 7 siswa memperoleh nilai dengan kualifikasi sangat baik sampai dengan baik, sisanya (30%) atau 3 siswa memperoleh nilai dengan kualifikasi kurang sampai sangat kurang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Tabel kompetensi literasi siklus II

Klasifikasi	Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
A	85-100	Sangat Baik	4	40
B	75-84	Baik	3	30
C	65-74	Cukup	0	0
D	40-64	Kurang	2	20
E	<40	Sangat Kurang	1	10
JUMLAH			10	100

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang mendapatkan nilai dengan kualifikasi sangat baik meningkat menjadi 4 orang yaitu siswa nomor absen 1, 4, 7, dan 9. Siswa tersebut dalam proses pembelajaran tergolong aktif serta antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang mendapatkan nilai dengan kualifikasi baik juga mengalami peningkatan yaitu 3 siswa. Siswa dengan nomor absen 2, 3, dan 5, ketiga siswa tergolong aktif dalam proses pembelajaran serta antusias dalam mengikuti pembelajaran, tetapi mereka termasuk 3 siswa yang mendapatkan nilai dengan kualifikasi baik. Sedangkan 3 siswa mendapatkan nilai dengan kualifikasi kurang sampai sangat kurang juga mengalami peningkatan nilai, akan tetapi masih dikualifikasi yang sama.

3. Peningkatan Nilai Siklus I ke Siklus II

Berdasarkan paparan data diatas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siklus I adalah 46,7 dengan kualifikasi kurang, sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siklus II adalah 75,6 dengan kualifikasi baik. Dengan demikian, *Gain Score* siklus I ke siklus II adalah 54,2%. Untuk lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 3. Peningkatan Nilai Siklus I ke Siklus II

Tindakan	Rata-Rata Nilai	Kualifikasi	Gain Score	Persentase
Siklus I	46,7	Kurang	0,542	54,2
Siklus II	75,6	Baik		

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai kompetensi literasi siswa dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan kompetensi siswa kelas kelas VI SDN 15 Wermith.

Penelitian ini mendapatkan hasil berupa temuan penelitian. Temuan penelitian yaitu adanya peningkatan kompetensi literasi kelas VI SDN 15 Wermith. Dengan kata lain, terdapat peningkatan setelah adanya tindakan menggunakan model TGT terhadap kompetensi literasi siswa kelas VI SDN 15 Wermith.

Langkah pembelajaran pertama penyajian materi berkaitan dengan indikator mengingat dan memahami. Penyajian materi oleh guru secara menyeluruh akan mudah diingat dan dimengerti. Adanya penyajian materi yang menarik akan lebih mudah diingat siswa (Wulandari, 2013). Siswa yang memahami materi pembelajaran akan lebih mengingat materi yang disampaikan oleh guru (Fimansyah, 2015). Dengan demikian penyajian materi yang mudah dipahami akan selalu diingat oleh siswa.

Langkah pembelajaran kedua pembentukan kelompok berkaitan dengan indikator memahami. Pembentukan kelompok yang heterogen akan menumbuhkan kerjasama dalam satu tim game. Siswa yang memiliki kemampuan lebih akan membimbing temannya satu tim apabila ada materi yang belum dipahami (Hasanah, 2017; Nurdyansyah, 2018). Siswa yang belum memahami materi oleh guru akan berusaha bertanya kepada temannya yang lebih mengerti (Suhendri, 2015). Dengan demikian pembentukan kelompok yang heterogen akan menimbulkan kemandirian belajar siswa.

Langkah pembelajaran ketiga game berkaitan dengan indikator mengaplikasikan. Siswa yang telah memahami materi pembelajaran akan mengaplikasikan pengetahuannya dengan soal yang berbasis permainan. Siswa akan menerapkan pengetahuannya pada saat mengerjakan permainan (Sugiata, 2019). Siswa akan lebih tenang dalam mengerjakan soal yang berbasis permainan (Rahayu, 2017). Dengan demikian permainan yang memuat soal dapat digunakan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuannya.

Langkah pembelajaran keempat turnamen berkaitan dengan indikator mengingat, memahami, dan mengaplikasikan. Siswa akan berkompetisi menjadikan kelompoknya untuk menjadi pemenang. Siswa akan mengerahkan semua pengetahuannya untuk memenangkan game (Menanti, 2018). Siswa akan berusaha mengingat-ingat apabila ada materi yang lupa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan pada kelompoknya (Suandika, 2020). Secara tidak langsung siswa akan memahami materi karena pembelajaran lebih santai dan menyenangkan sehingga siswa akan mudah memahami materi (Sukmadin, 2018). Dengan demikian siswa akan terpacu mengerahkan semua pengetahuannya untuk memenangkan game.

Langkah pembelajaran kelima pemberian penghargaan berkaitan dengan indikator mengingat, memahami, dan mengaplikasikan. Siswa yang memenangkan game bias dikatakan sudah menguasai materi mulai dari mengingat sampai mengaplikasikan (Muslim, 2019). Sedangkan kelompok yang tidak menjadi juara mereka akan berusaha memahami materi apabila ada permainan lagi sudah persiapan

(Firman, 2019). Dengan demikian siswa penghargaan akan menambah semangat bagi kelompok yang menang dan menambah motivasi untuk lebih giat belajar bagi kelompok yang kalah.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kompetensi literasi dengan gain score sebesar 54,2% pada siswa kelas VI SDN 15 Wermith.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewiyanti, N. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Kompetensi literasi Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1).
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Hamid, R. (2018). Penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi dan kompetensi literasi peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 5(1), 46-55.
- Irviana, I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Kompetensi literasi IPS Siswa SD. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(1), 56-70.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Data Penyelenggaraan Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19*. Jakarta.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2).
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Suhendri, H. (2015). Pengaruh metode pembelajaran problem solving terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kemandirian belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2).
- Kabunggul, J., Pramita, D., Mandailina, V., Abdillah, A., Mahsup, M., & Sirajuddin, S. (2020). MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA ANDROID. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(2), 1-4.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78-87.
- Rahayu, S. (2017). Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi Dengan Metode Jigsaw dan Team Game Tournament. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 54-62.
- Menanti, H., & Rahman, A. A. (2018). Perbandingan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams achievement division (STAD) Dengan team game tournament

- (TGT) di SD Islam Khalifah Annizam. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1).
- Hasanah, M., & Rahman, K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) dengan Metode Tutor Sebaya untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X IPA 6 SMAN 2 Pamekasan. *Momentum: Physics Education Journal*, 66-82.
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. 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.
- Sukmadin, S. (2018). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 1(1), 52-65.
- Muslim, M. (2019). Pengaruh Metode Mind Mapping Bersetting Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 5(1), 318-339.
- Firman, F., Nurmiati, N., & Nurfitriyani, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kokami Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(1), 57-63.