



ANALISIS PENGARUH INOVASI PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Putri Indah Pertiwi¹ Silvia Agustini² Yuga Fibra Nurhakim³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru

e-mail korespondensi : 281put@upi.edu

Abstrak : Dalam melakukan proses pembelajaran pasti terdapat inovasi dalam pembelajaran yang nantinya akan mendukung proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran ini merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran karena jika tidak ada inovasi maka nantinya pembelajaran tidak akan menarik dan terkesan membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh inovasi pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) terhadap pembelajaran di era revolusi Industri 4.0. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, pengambilan data dengan studi pustaka, yang dimana nantinya akan mengambil referensi dari buku-buku, jurnal-jurnal nasional dan internasional, artikel, dan sebagainya. Inovasi pembelajaran ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena dengan adanya inovasi maka pembelajaran akan terkesan menarik, pembelajaran juga nantinya mudah dipahami oleh siswa SD dan di Sekolah Dasar juga pasti membutuhkan inovasi karena bisa dilihat bahwa siswa mudah untuk bosan, serta di era revolusi industri 4.0 ini pastinya membutuhkan inovasi pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan perubahan yang ada.

Kata kunci: Inovasi, TGT (Teams Games Tournament), Sekolah Dasar, Revolusi Industri 4.0.

Abstract: *In carrying out the learning process, there must be innovation in learning that will later support the learning process. This learning innovation is very important in learning because if there is no innovation then learning will not be interesting and seem boring. This study aims to determine how the influence of TGT (Teams Games Tournament) learning innovations on learning in elementary schools in the era of the Industrial revolution 4.0. This research uses qualitative methods, data collection by literature study, which will later take references from books, national and international journals, articles, and some of them. This learning innovation is very much needed in the learning process in elementary school because with innovation learning will seem interesting, learning will also be easily understood by students in elementary school, elementary school also definitely needs innovation because it can be seen that elementary school students are easy to get bored, and in the revolution era Industry 4.0 certainly requires learning innovation in order to adapt to existing changes*

Keywords: *Innovation, TGT (Teams Games Tournament), Elementary School, Industrial Revolution 4.0*

SUBMIT : 23 Mei 2022 REVIEW: 29 Mei 2022 ACCEPTED: 11 September 2022

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini membawa kita ke dalam arus perubahan yang sangat besar dalam segala aspek kehidupan maupun dalam aspek pendidikan dalam era globalisasi seperti sekarang. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan setiap manusia. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kelangsungan kehidupan manusia, karena melalui pendidikan dapat mengembangkan sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Seiring dengan perkembangan zaman, sekarang di Indonesia sudah mencapai perkembangan industri 4.0. Istilah Industri 4.0 sendiri secara resmi lahir di Jerman tepatnya saat diadakan Hannover Fair pada tahun 2011 Kagermann dkk (dalam Prasetyo 2018). Beberapa negara lain juga turut serta dalam mewujudkan konsep industri 4.0 semuanya memiliki tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan daya saing industri tiap negara dalam menghadapi pasar global yang sangat dinamis. Kondisi tersebut diakibatkan oleh pesatnya perkembangan pemanfaatan teknologi digital di berbagai bidang Prasetyo (2018). Seiring dengan perkembangan zaman yang sudah memasuki industri 4.0 maka diperlukannya SDM yang bagus. Salah satu jalan agar sumber daya manusia bagus maka diperlukannya pendidikan yang baik, karena pendidikan sangat berperan penting agar dapat menjadi SDM yang mampu bertanggung jawab dan menjadi manusia yang demokratis.

Hal itu sejalan dengan tujuan pendidikan yaitu dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan tidak terlepas dari adanya kurikulum. Salah satu usaha pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan adanya perubahan kurikulum sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Perubahan kurikulum pembelajaran dari KTSP menjadi kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 proses pembelajarannya adalah berpusat pada siswa dan menuntut guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan peran aktif

siswa. Pembelajaran merupakan suatu aktivitas (proses) sistematis yang terdiri dari komponen-komponen. Komponen-komponen tersebut terdiri dari perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Masing-masing komponen pembelajaran tidak bersifat terpisah atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi berjalan secara teratur saling bergantung, komplementer dan berkesinambungan. Untuk itu perlu pengelolaan pembelajaran yang baik sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Di dalam pembelajaran terdapat dua subjek pembelajaran yaitu guru dan peserta didik. Pembelajaran menuntut keaktifan dari kedua pihak yaitu pendidik dan peserta didik. Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan baik, jika mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik menjadi lebih baik serta menumbuhkembangkan kesadaran peserta didik untuk belajar. Pendidikan menjadi modal yang sangat penting dalam perkembangan suatu negara guna memperoleh SDM yang berkualitas, karena melalui penataan pendidikan yang baik akan menghasilkan lulusan yang baik pula. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan berarti pula peningkatan kualitas SDM. Menyadari akan hal ini, pemerintah di Indonesia telah dan sedang mengupayakan untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi masyarakatnya. Saricayir (2016: 70) “mengungkapkan bahwa keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola kelas nya salah satunya yaitu ketepatan dalam menggunakan sebuah metode pembelajaran sehingga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa”.

Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) sangat cocok diterapkan di sekolah dasar karena model pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar Rusman (2014) mengemukakan “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda”. Menurut Sohimin (2014), pembelajaran TGT terdiri dari lima komponen, yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok (team), permainan (game), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition).

Pada penelitian ini penerapan model pembelajaran tipe TGT (Team Games Tournament) yaitu dengan seting Lesson study. Lesson Study merupakan suatu proses dalam meningkatkan profesionalitas guru-guru di Jepang dengan jalan mengamati praktik mengajar mereka sendiri dengan dibantu oleh teman sejawatnya supaya cara mengajar guru menjadi lebih efektif. Dalam metode diperlukan kerjasama beberapa guru, masing-masing guru berperan sebagai penyusun rencana pembelajaran, praktikan, dan pengamat Mulyatiningsih (2014). Lesson Study terdiri dari beberapa tahap yaitu "Plan-Do-See" Masaaki (2014). Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian yang berjudul "Analisis Pengaruh Inovasi Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0"

METODE

Berdasarkan topik yang akan dibahas, dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam hal ini akan dilakukan penelitian tentang pengaruh inovasi pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) terhadap pembelajaran di sekolah dasar pada era revolusi Industri 4.0. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengambilan data dalam penelitian ini dengan studi pustaka, yang dimana nantinya akan mengambil referensi dari buku-buku, jurnal-jurnal nasional dan internasional, artikel, dan sebagainya. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara studi literatur dengan cara mencari pendapat atau pandangan para tokoh tentang hal terkait. Setelah itu, kami mengkaji kembali apa yang di dapat untuk kemudian dibahas dan ditarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut (Johnson and Johnson, 1987). "Dalam kelompok belajar kooperatif, di sana cenderung terjadi peraturan teman sebaya, umpan balik, dukungan, dan anjuran belajar yang agak beragam. Dukungan akademik teman sebaya demikian tidak tersedia pada situasi belajar kompetitif dan individualistik". Salah satu pembelajaran kooperatif yang cocok diterapkan dalam pembelajaran sekolah adalah model pembelajaran kooperatif TGT. Slavin (2015:163) mengemukakan bahwa TGT

merupakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Rusman (2014) mengemukakan "TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda". Menurut Sohimin (2014), pembelajaran TGT terdiri dari lima komponen, yaitu penyajian kelas, belajar 1. dalam kelompok (team), 2. permainan (game), 3. pertandingan (tournament), 4. penghargaan kelompok (team recognition).

Model pembelajaran TGT (Team Game Tournament) penerapannya pada pembelajaran diawali dengan penyampaian materi atau disebut *class presentation*. Selanjutnya dilakukan pembentukan kelompok secara heterogen terdiri dari 5-6 orang siswa. Kemudian setelah mendalami materi secara berkelompok tiap anggota kelompok bersaing dengan jujur untuk mendapatkan skor atau nilai dari permainan atau *game* dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang bernomor. Setelah itu, anggota kelompok yang memiliki skor tertinggi dari masing-masing kelompok berhak untuk maju dalam turnamen yang dilakukan pada akhir minggu atau pada akhir unit pembelajaran, dan pada akhir pembelajaran unit masing-masing tim dan individu akan mendapatkan penghargaan sesuai rata-rata skor yang didapatkan. (Shoimin, 2014).

Disebutkan bahwa model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) ini merupakan salah satu model dan strategi pembelajaran yang mudah untuk digunakan yang nantinya akan melibatkan seluruh siswa SD tanpa kita harus memandang perbedaan status, memberikan pembelajaran kepada siswa SD untuk dapat belajar menjadi tutor sebaya dan model ini juga mengandung unsur permainan yang akan membuat siswa SD lebih semangat dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran, selain itu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Pembelajaran yang dilakukan dengan permainan akan memungkinkan siswa untuk belajar dengan santai dan menyenangkan selain itu dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab,

kejujuran, kerjasama dengan teman sebayanya, mengajarkan untuk bersaing secara sehat, lebih peduli terhadap temannya dan akan adanya keterlibatan dalam belajar. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT ini juga dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi. Dalam model pembelajaran ini, siswa diajak untuk aktif dalam semua proses pembelajaran, dengan melibatkan fisik dan mental. Dengan bermain akademik seperti ini, siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan (Pawestri, 2009).

Terdapat sebuah penelitian yang membuktikan bahwa adanya perbedaan pada proses pembelajaran yang terjadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang ternyata memberikan dampak berbeda pada hasil belajar siswa yang dimiliki siswa. Dengan menggunakan bantuan media *hidden chart* dalam pembelajaran model TGT (Team Games Tournament) membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa SD juga dilatih untuk dapat menyampaikan pendapat, dan mengomunikasikan sesuatu yang ada dipikirkannya kepada guru dan juga teman di kelasnya. Seperti yang kita ketahui bahwa model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) ini sistemnya berkelompok yang dimana kelompok menjadikan siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran yang dilakukan. Dalam pembelajaran model tersebut terdapat penghargaan untuk kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan hal tersebut membuat siswa lebih merasa untuk dihargai usahanya dan nantinya akan terus-menerus melakukan hal positif tersebut. Adanya penghargaan membuat siswa memiliki rasa bangga terhadap kelompoknya dan juga akan adanya pengakuan dari teman-temannya yang membuat siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, adanya penghargaan kelompok dalam pembelajaran TGT ini sangat berpengaruh terhadap minat siswa. Dengan pemberian penghargaan juga memberikan motivasi kepada setiap anggota kelompok untuk terus memperjuangkan keberhasilan kelompoknya.

Model pembelajaran TGT ini membuat siswa yang memiliki kemampuan rendah dapat ikut menonjol dengan teman-teman yang lain. Namun dibalik itu, pembelajaran dengan model TGT ini menuntut guru harus pandai untuk

memilih materi pelajaran yang cocok dengan model ini dan juga guru harus dapat menyiapkan model ini dengan baik sebelum pembelajaran dimulai, serta guru harus mampu mengalokasikan waktu dengan baik. Penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament juga telah dibuktikan lebih berpengaruh dibandingkan dengan metode ceramah atau dengan pembelajaran konvensional karena disebabkan adanya perbedaan treatment pembelajaran, sumber belajar dan metode ajar dari kedua pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa model TGT ini akan membuat siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran karena adanya pembagian kelompok eksperimen dan permainan. Sedangkan pembelajaran konvensional itu tidak menggunakan langkah-langkah yang jelas sehingga cenderung siswa hanya berperilaku pasif. Suasana belajar juga lebih membosankan jika menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan penelitian eksperimen semu oleh Wulandari, dkk (2014) berjudul "Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 5 Sanur".

Dalam pembelajaran model TGT ini akan mengasah kemampuan siswa dalam permainan kuis (game). Melalui penggunaan model TGT, siswa SD akan mendapatkan pengalaman belajar yang baru dalam kelas dan juga dapat meningkatkan minat baca siswa. Yang dimana saat pembelajaran TGT ini siswa akan menjadi pemenang dalam game/permainan jika mereka memiliki pengetahuan yang lebih dari lawan main mereka. Melalui membaca, siswa akan mendapatkan lebih banyak pengetahuan. Jika dilihat dari kemampuan spasial tinggi, sedang, dan rendah model pembelajaran TGT dengan strategi peta konsep ini lebih baik serta model pembelajaran TGT juga dapat menghasilkan prestasi belajar siswa yang sama dengan model pembelajaran langsung. Pada masing-masing model pembelajaran, siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi akan mempunyai prestasi belajar yang sama dengan siswa yang memiliki kemampuan sedang. Siswa dengan kemampuan tinggi dan sedang juga akan memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibanding siswa kemampuan rendah, namun dengan adanya model pembelajaran TGT ini setiap siswa tidak akan ada timbul persaingan

yang tidak sehat karena pada kenyataannya pada pembelajaran model TGT ini siswa akan belajar untuk bersaing secara sehat.

Sejalan dengan apa yang tengah kita hadapi saat ini, pada era revolusi industri 4.0 banyak sekali peluang yang bisa dimanfaatkan, akan tetapi disisi lain juga terdapat berjuta tantangan yang harus dihadapi. Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 yang di mana persaingan antar bangsa semakin terbuka lebar, maka pendidikan mempunyai peranan yang strategis untuk mempersiapkan generasi Indonesia yang memiliki daya saing tinggi dan memiliki keterampilan hidup (*life skills*) yang memadai. Berbagai macam inovasi yang dilakukan baik dalam segi kurikulum, pembelajaran, strategi maupun metode dilakukan guna mempersiapkan generasi yang dapat menghadapi tantangan perubahan zaman. Salah satu yang dilakukan yakni adanya inovasi dalam metode pelajaran kooperatif tipe teams games tournaments (TGT) yang akan menyajikan pembelajaran secara lebih menyenangkan yang dilakukan dengan berkelompok bersama teman sebayanya kemudian melakukan sebuah permainan. Dalam berbagai penelitian yang dilakukan terbukti bahwa metode TGT ini mampu membawa pengaruh terhadap hasil belajar siswa, terutama siswa Sekolah Dasar yang akan merasa bosan dan tidak mau mengikuti pembelajaran ketika pembelajaran yang diberikan tidak menarik. siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi akan mempunyai prestasi belajar yang sama dengan siswa yang memiliki kemampuan sedang. Siswa dengan kemampuan tinggi dan sedang juga akan memiliki prestasi belajar yang lebih baik dibanding siswa kemampuan rendah, namun dengan adanya model pembelajaran TGT ini setiap siswa tidak akan ada timbul persaingan yang tidak sehat karena pada kenyataannya pada pembelajaran model TGT ini siswa akan belajar untuk bersaing secara sehat. Sehingga dalam hal ini akan membentuk generasi yang memiliki daya saing tinggi namun tetap berpijak pada norma yang ada sehingga akan bersaing secara sehat.

SIMPULAN

Model pembelajaran meruakan landasan praktik yang dirancang secara sistematis dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran koopeatif

dirancang untuk memberikan kesempatan kepada siswa secara bersama-sama untuk membangun pengetahuannya melalui kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Team Game Tounament merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif, melibatkan aktivitas seluruh siswa, mengandung unsur permainan, dan renforcment. Pembelajaran yang dilakukan dengan permainan memungkinkan siswa SD untuk belajar dengan santai dan menyenangkan, seain itu juga dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, bersaing secara sehat, lebih peduli terhadap temannya dan akan teibat dalam belajar. Dalam menghadapi era revolusi 4.0, lembaga pendidikan mempunyai peran penting untuk mempersiapkan generasi Indonesia yang memiliki daya saing tinggi dan memiliki keterampilan hidup. Salah satu yang dilakukan yaitu adanya inovasi dalam metode pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Dalam pembelajaran TGT ini guru dituntut untuk terampil dalam mengelola kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriyanto, M. Gilang. (2016). Pengaruh Model *Team Game Tournament* Pada Pembelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Medono 07 Dan SDN Tegalrejo Kota Pengalongan. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Fadhilah, Dkk. (2019). Pentingnya Model Pembelajaran Tgt Berbantu Lego Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.
- Hamdayama, Jumantan. (2016). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, Jakarta.
- Karini, W. Ni Dkk. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DENGAN SETING LESSON STUDY TERHADAP SIKAP ILMIAH SISWA. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 3(1), 86-96.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar

Bahasa Inggris. Journal Of Education
Action Research, 4 (3), 315-322.

Nurhidayah. (2018). “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasilbelajar Biologi”.*Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol 2, No. 2, Pp. 226-239.

Pawestri, Devi Catur. (2009). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Pada Mata Pelajaran Ekonomi Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2008/2009. Skripsi. Univesitas Sebelas Maret.

Setiawan, Zulfa Dkk. (2021). Penerapan TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 131-137.

Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz

Supriyanto. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. 10-19.