

PENGUNAAN MODEL TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) MELALUI PERMAINAN PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS X DI SMKN 3 BANGKALAN

**M. Fajar Shiddiq^{1*}, Reza Anggi Novita Erfanta², Meisya Maulidini³, Yoharwan
Dwi Sudarto⁴**

¹²³⁴Universitas Trunojoyo Madura

*Corresponding: 200621100138@student.trunojoyo.ac.id

Abstrak: Seiring pesatnya perkembangan zaman, teknologi informasi telah memberikan pengaruh besar dalam berbagai bidang, terutama di bidang pendidikan. Salah satunya guru dituntut untuk kreatif mungkin saat merancang pembelajaran dan menggunakan media yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas. Oleh karena itu, model TGT (*Team Games Tournament*) dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar bahasa Indonesia siswa kelas X di SMKN 3 Bangkalan semester gasal tahun pelajaran 2023/2024 melalui penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai siswa di kelas X TKJ dan X FKK 2 setelah menggunakan model pembelajaran TGT. Presentase nilai siswa kelas X TKJ dari 15,58% meningkat menjadi 27,58%. Pada kelas X FKK 2 dari presentase 18,63% meningkat menjadi 20,30%. Dengan demikian, model TGT dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: pembelajaran; permainan; digital

Abstract: Along with the rapid development of the times, information technology has had a major influence in various fields, especially in the field of education. One of them is that teachers are required to be as creative as possible when designing learning and using the media used in learning according to the material discussed. Therefore, the TGT (*Team Games Tournament*) model can be used by teachers and students to create fun teaching and learning activities. The purpose of this study is to describe the increase in interest in learning Indonesian language of class X students at SMKN 3 Bangkalan in the odd semester of the 2023/2024 academic year through the use of the TGT (*Team Games Tournament*) learning model. The method used in this research is class action research. The results concluded that there was an increase in student scores in classes X TKJ and X FKK 2 after using the TGT learning model. The percentage of student grades in class X TKJ from 15.58% increased to 27.58%. In class X FKK 2 from a percentage of 18.63% increased to 20.30%. Therefore, the TGT model can be used as an alternative to increase student interest in learning.

Key words: learning; games; digital

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang besar terhadap bidang pendidikan. Perkembangan teknologi membawa pengaruh terhadap perkembangan ilmu pendidikan baik ke sisi positif maupun negatif. Perkembangan teknologi yang merata juga terjadi di negara yang berkembang, salah

satunya Indonesia. Indonesia sebagai negara berkembang tidak bisa menghindar dari perkembangan teknologi yang berpengaruh pada bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki sumber daya manusia (SDM) agar berkualitas salah satunya di negara berkembang. Guna meningkatkan SDM pemerintah mengadakan program pendidikan formal.

Untuk itu program pendidikan yang diselenggarakan pemerintah harus didukung oleh semua kalangan, baik pemerintah, sekolah, maupun masyarakat. Dalam proses pendidikan tentunya suatu lembaga sekolah merancang baik sistem maupun struktur yang ada di dalam suatu lembaga. Keberhasilan proses pendidikan dipengaruhi oleh guru, siswa dan lembaga terkait. Guru dituntut untuk profesional dalam menjalankan tugasnya, diantaranya yaitu membuat perangkat ajar serta mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Perencanaan merupakan penyusunan langkah-langkah yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.

Beberapa cara juga sudah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, mulai dari penyempurnaan kurikulum, pengembangan model dan media pembelajaran, diadakannya workshop bagi guru-guru, serta perbaikan sarana dan prasarana pendidikan. Kekreatifan guru dalam menyusun model pembelajaran sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Akan tetapi, fakta di lapangan menjelaskan masih banyak guru yang menggunakan metode *teacher centre learning* yaitu pembelajaran berpusat pada guru. Hal tersebut membuat siswa cenderung kurang aktif saat pembelajaran. Padahal ketika pembelajaran berpusat pada siswa (*student centre learning*) dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensinya.

Untuk membuat siswa aktif dalam pembelajaran terutama bahasa Indonesia bukanlah suatu hal yang mudah. Guru dituntut untuk kreatif mungkin saat merancang pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, guru juga dituntut menggunakan media yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang dibahas. Dengan begitu untuk melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang membentuk siswa menjadi kelompok kecil maksimal lima orang perkelompok.

Hal ini sejalan dengan Riyanto (2010), pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan keterampilan akademik, serta keterampilan sosial, termasuk keterampilan interpersonal. Melalui pembelajaran kooperatif siswa dituntun untuk bekerja sama antar anggota kelompok sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa selain itu perkembangan akademis siswa dapat berkembang secara bersamaan. Salah satunya yaitu model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) sendiri dapat menghilangkan rasa bosan.

Hal ini sejalan dengan Sudimahayasa (2015) yang menyatakan bahwa TGT dapat membuat suasana menyenangkan yang didapatkan oleh pemakai permainan. TGT juga dapat meningkatkan keterampilan akademik siswa secara merata karena dalam pembagian kelompok siswa diacak secara merata. Selain itu juga setiap kelompok bersaing untuk mendapatkan poin yang maksimal. Cara lain yang dapat dilakukan agar kegiatan pembelajaran lebih mengesankan selain pembelajaran kooperatif adalah dengan menggunakan alat peraga. Salah satunya yaitu menggunakan Power Point. Dengan adanya alat peraga siswa lebih tertarik mengamati atau berkonsentrasi saat pembelajaran.

Hingga kini masih banyak dijumpai kesusahan-kesusahan yang dialami siswa saat pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu faktor yang mempengaruhi yaitu guru, dalam hal ini guru cenderung menggunakan metode konsep pembelajaran yang berpusat pada guru. Kurangnya guru dalam memperhatikan kemampuan siswa, mayoritas siswa banyak mendapatkan pengalaman secara tidak langsung saat pembelajaran. Siswa memperoleh informasi lebih banyak pada tingkat kepercayaan, mereka percaya pada informasi yang diberikan guru dan dari buku. Hal ini bisa dilihat dari hasil ulangan harian bahasa Indonesia baik kelas X, XI, maupun XII di SMKN 3 Bangkalan yang masih banyak mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM yang ditetapkan sekolah sebagai standar kelulusan yaitu 70. Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan minat belajar bahasa Indonesia siswa SMKN 3 Bangkalan semester gasal tahun pelajaran 2023/2024 melalui penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*).

METODE PELAKSANAAN

Metodologi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus

Siklus I

Pada siklus I, kegiatan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Pengamatan meliputi:

- a) Partisipasi siswa dalam pembelajaran, dalam observasi ini mengamati sejauh mana progres siswa dalam situasi pembelajaran apakah siswa aktif atau pasif dalam pembelajaran.
- b) Interaksi dan kerja sama antar siswa, melihat kondisi interaksi dan kerjasama siswa dengan siswa dalam mengerjakan soal atau tugas yang diberikan oleh pihak guru.
- c) Minat belajar siswa, siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung akan aktif dan terlibat dalam pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan pembelajaran meliputi:

- a) Penyajian materi pembelajaran, dalam hal ini peneliti melakukan pemberian materi sesuai dengan bab yang diajarkan pada saat itu dengan menggunakan sumber yang telah disediakan oleh pihak sekolahan.
- b) Belajar dalam kelompok, setelah melakukan pembelajaran dengan materi yang ditentukan peneliti membuat kelompok belajar untuk menerapkan pembelajaran berbasis TGT.
- c) Permainan, pelaksanaan permainan ini menggunakan beberapa website yang digunakan seperti kahoot, quiziz, wordwall, dan bamboozle.

- d) Penghargaan kelompok, untuk menghormati dan menghargai siswa yang telah bersemangat dalam mengerjakan soal yang ada di website maka peneliti memberikan penghargaan berupa jajan, bolpoin dan juga gantungan kunci. Penghargaan ini diberikan kepada siswa atau kelompok belajar siswa yang mencapai posisi pertama dan kedua.

3. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti melakukan analisis terhadap hasil observasi untuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Jika tujuan pembelajaran belum tercapai, maka peneliti akan melakukan revisi terhadap rencana pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada siklus II, kegiatan dilakukan dengan langkah-langkah yang sama dengan siklus I, dengan beberapa penyesuaian berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini diambil dari pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia.

Analisis Data

Data hasil observasi dan angket minat belajar siswa dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa SMKN 3 Bangkalan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan presentase rata-rata nilai siswa kelas X sebelum menggunakan metode TGT dan sesudah menggunakan metode TGT yakni:

- a) Kelas X TKJ. Sebelum menggunakan model pembelajaran TGT pada materi teks anekdot mendapatkan 15,58 %, namun setelah menggunakan model pembelajaran TGT meningkat menjadi 27.85 %.
- b) Kelas X FKK 2. Sebelum menggunakan model pembelajaran TGT pada materi teks anekdot mendapatkan 18,63 %, namun setelah menggunakan model pembelajaran TGT meningkat menjadi 20,30 %.

Peningkatan minat belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: Model pembelajaran TGT berbantuan media permainan pembelajaran digital dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mereka lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.



Gambar 1. Proses Pendampingan Belajar

Model pembelajaran TGT berbantuan media permainan pembelajaran digital dapat meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, sehingga mereka dapat saling berdiskusi dan bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.



Gambar 2. Siswa Memainkan Media Permainan Pembelajaran Digital

Model pembelajaran TGT berbantuan media permainan pembelajaran digital dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Setiap kelompok akan bertanding dengan kelompok lain, sehingga siswa dapat mengetahui hasil belajar mereka secara langsung. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan pembelajaran digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan pada peningkatan persentase nilai siswa di kelas X TKJ dari 15,58% menjadi 27,85%. Pada kelas X FKK 2 dari presentase 18,63% meningkat menjadi 20,30%. Dengan demikian, Model pembelajaran ini dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk mata pelajaran kejuruan.

Peneliti menyarankan agar guru perlu menyiapkan materi pembelajaran dan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru perlu memberikan penjelasan yang jelas tentang tujuan pembelajaran dan cara penerapan model pembelajaran TGT kepada siswa. Guru perlu memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan memperhatikan saran-saran tersebut, diharapkan penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media permainan pembelajaran digital dapat lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Gunarta, I. G. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112-120.
- Rusman, M. 2014. *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudimahayasa, Nyoman. 2015. "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Jilid 48, Nomor 1-3, April 2015, hlm. 45-53.
- Yatim Riyanto. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.