

PEMANFAATAN MODEL PEMBELAJARAN TGT TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI PASCA COVID-19

Tia Rifka Nurkodariyah¹⁾ *, Agus Riyanto²⁾, Uliyahwati³⁾

¹Mahasiswa bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²DPL bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

³GP Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail:ahmadi 123@gmail.com, Telp: +628232457072

Abstrak

Kegiatan pembelajaran adalah sebuah proses melibatkan peserta didik dan guru. Keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh keaktifan peserta didik. Rendahnya keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran disebabkan beberapa faktor baik dari internal maupun eksternal. Dampak wabah covid-19 juga berpengaruh terhadap keaktifan belajar terutama penggunaan gawai yang tidak tepat sehingga menurunkan kualitas belajar dan semangat belajar. Penelitian ini bertujuan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Penggunaan model pembelajaran untuk mengatasi peserta didik yang bermain games melalui gawai pada saat pembelajaran dan peserta didik yang tidak aktif dalam kegiatan berkelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan model TGT keaktifan peserta didik menjadi lebih baik. Peserta didik yang awalnya kurang semangat dan bermain gawai sendiri menjadi lebih memperhatikan pembelajaran, suasana kelas lebih aktif, masing-masing peserta didik terlibat dalam tournament, suasana kelas menjadi lebih hidup dan terdapat interaksi antar teman.

Kata kunci: keaktifan belajar, Peserta Didik

USE OF THE TGT LEARNING MODEL ON THE LEARNING ACTIVITIES OF CLASS XI STUDENTS AFTER COVID-19

Abstract

Learning activities are processes that involve students and teachers. The success of learning is also influenced by the activeness of students. The low level of student activity during learning is caused by several factors, both internal and external. The impact of the Covid-19 outbreak also affects learning activity, especially inappropriate use of devices, thereby reducing the quality of learning and enthusiasm for learning. This research aims to increase students' learning activeness in learning using the TGT (Team Games Tournament) learning model. Use of learning models to overcome students who play games on devices during learning and students who are not active in group activities. The research results showed that after implementing learning using the TGT model, student activity became better. Students who initially lacked enthusiasm and played on their own devices became more attentive to learning, the class atmosphere was more active, each student was involved in tournaments, the class atmosphere became more lively and there was interaction between friends.

Keywords: active learning, students

1. PENDAHULUAN

Peningkatan terkait dengan mutu pendidikan merupakan sebuah masalah yang penting dalam upaya pembaharuan sistem pendidikan (Widiantari dkk., 2013). Pendidikan menjadi suatu hal penting untuk saat ini. Pendidikan di Indonesia saat ini menerapkan wajib belajar 12 tahun dalam upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berbagai upaya juga dilakukan salah satunya berupa sekolah gratis bahkan pengadaan kartu Indonesia pintar untuk mendorong peserta didik yang kurang mampu agar dapat ikut merasakan pendidikan. Bahkan Kartu Indonesia Pintar diberikan tidak hanya sekolah yang berbasis negeri tetapi juga sekolah swasta. Hal tersebut berarti pendidikan di Indonesia sedang mengupayakan yang terbaik terutama dalam hal mutu pendidikan.

Keaktifan belajar peserta didik merupakan suatu keadaan, tingkah laku, maupun sebuah aktivitas yang terjadi terhadap diri peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran (Busa, 2023). Keaktifan adalah suatu peranan yang penting pada kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya keaktifan dapat mendorong peserta didik untuk dapat berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Proses pembelajaran keaktifan belajar yang tinggi dihasilkan dari partisipasi siswa secara langsung. Keaktifan peserta didik dalam belajar tidak hanya mendengar ataupun sekedar memahami materi tetapi peserta didik akan terlibat langsung seperti menjelaskan tugas di depan yang diberi oleh guru ataupun berusaha memecahkan permasalahannya dengan mencari berbagai informasi yang berbeda-beda. (Putri & Firmansyah, 2020: 134)

Selain itu, menurut pendapat yang dikemukakan oleh Rusman (dalam Rikawati & Sitinjak, 2020: 43) keaktifan ditunjukkan ketika peserta didik sudah memiliki keberanian dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan. Selain itu keaktifan peserta didik juga dapat diukur dengan keterlibatan kegiatan kelompok, diskusi di dalam kelas, serta berani tampil di depan kelas. Pembelajaran yang terjadi di dalamnya sebagai wujud interaksi guru dengan peserta didik berupa timbal balik dalam keadaan yang edukatif (Supriatna dkk., 2021).

Pendidikan di Indonesia juga sempat digoncang beberapa tahun kebelakang dengan adanya kasus wabah covid-19 yang memberikan berdampak besar pada pendidikan. Penyakit Corona virus 2019 (COVID-19) adalah sebuah penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernapasan akut corona virus 2 (SARS-CoV-2). Penyakit ini bermula diketahui di China hingga menyebar secara global di seluruh dunia (Siahaan, 2021). Menteri pendidikan dan kebudayaan mengajukan seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh sesuai dengan Surat Edaran no. 4 tahun 2020. Keadaan tersebut mengakibatkan proses pembelajaran harus dilaksanakan di rumah yang tentunya minim pengawasan dan banyak hambatan. Hambatan tersebut berupa belum memiliki gawai, minim sinyal, tidak ada

pengawasan dari guru, kurangnya motivasi belajar. Selain hambatan juga covid memberikan pengaruh seperti peserta didik menjadi lebih senang membuka gawai dibanding dengan buku, peserta didik menjadi lebih senang berinteraksi di dalam gawai dibanding berdiskusi kelompok secara langsung, bahkan beberapa anak hanya memanfaatkan gawai untuk bermain *game online* saja. Setelah adanya covid-19 juga memunculkan kebijakan baru yaitu diperbolehkannya peserta didik membawa gawai karena proses pembelajaran terbiasa dan harus didukung dengan media pembelajaran.

Proses pembelajaran pasca covid-19 di SMA N 1 Brebes berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru memiliki dampak terhadap keaktifan peserta didik pada pembelajaran. Peserta didik terkesan malas saat pembelajaran dikarenakan terbiasa di rumah. Selain itu juga terdapat ketergantungan peserta didik terhadap gawai yang mengganggu proses kegiatan pembelajaran sehingga pada saat pembelajaran peserta didik menjadi kurang konsentrasi.

Model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status (Hasanah dkk., 2020) . Model pembelajaran ini juga sebagai upaya memanfaatkan media gawai sebagai media pembelajaran peserta didik agar mengurangi intensitas penggunaan gawai untuk bermain game di luar pembelajaran. Menjadikan game sebagai penunjang pembelajaran sebab game juga merupakan salah satu hambatan kegiatan pembelajaran. Secara emosional peserta didik yang sering memainkan game online pada saat pembelajaran dia merasa senang saat bermain dengan hal itu pembelajaran dengan menggunakan game juga menjadi hal menyenangkan bagi peserta didik tersebut. Adapun aplikasi penunjang pembelajaran game yang digunakan yaitu *canva, quizziz, kahoot, dan wordwall*.

2. METODE

Penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan keadaan maupun kejadian nyata pada saat penelitian dilakukan. Penelitian deskriptif dapat mendeskripsikan sebuah keadaan , akan tetapi juga dapat mendeskripsikan tahapan-tahapan perkembangan. Penelitian ini dibantu dengan metode analisis data kualitatif. Dengan demikian penelitian ini merupakan sebuah penelitian deskriptif dengan metode analisis data kualitatif (Aditra : 2016) .

Pelaksanaan best practices di SMA N 1 Brebes pada kelas XI J mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Drama dengan lama pelaksanaan 3 bulan, sejak 13 Februari s.d 8 Mei 2024. Best Practice ini dilaksanakan pada saat PPL dalam melaksanakan siklus. Penelitian ini melibatkan sejumlah 35 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi di dalam kelas dan dokumentasi keaktifan peserta didik. Dokumentasi dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran yaitu materi Teks Drama.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Situation

Hasil observasi yang dilakukan pada kelas XI J SMA N 1 Brebes terlihat keaktifan peserta didik dalam pembelajaran pasca covid-19 menjadi kurang aktif . Tidak ada proses diskusi dengan teman sebaya untuk memahami materi, masih terlihat peserta didik yang tidak memperhatikan pembelajaran, masih terlihat peserta didik yang memainkan gawai pada saat pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan belum optimalnya keaktifan pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran .

Task

Melihat kondisi tersebut menjadikan peneliti merasa perlu adanya tindakan untuk mengembalikan keaktifan belajar peserta didik dan pemanfaatan gawai untuk kepentingan pembelajaran peserta didik. Oleh sebab itu, maka dilakukanlah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan dimaksimalkan dengan penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk mengupayakan peningkatan keaktifan belajar peserta didik.

Action

Pada tahap ini dilakukan perancangan pembelajaran dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik. Perancangan pembelajaran juga disesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan yaitu TGT. Beberapa perlengkapan penunjang berupa media pembelajaran. Media pembelajaran berupa games, video pembelajaran, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) serta perlengkapan untuk menampilkan PPT.

Result

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan pelaksanaan pembelajaran menerapkan model pembelajaran Games untuk mengaktifkan kegiatan peserta didik. Kegiatan pembelajaran berupa pembukaan/pendahuluan yang dilakukan selama 10 menit, Inti selama 70 menit, dan penutup 10 menit.

Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dalam pembelajaran diawali dengan mempersiapkan peserta didik mengikuti pembelajaran. Diawali dengan memulai dengan berdoa sesuai dengan kepercayaan, dilanjut dengan guru memberi salam dan menyapa peserta didik sekaligus memberikan motivasi untuk menyiapkan peserta didik baik secara fisik maupun psikis. Dilanjutkan juga dengan pemahaman bermakna dan beberapa pertanyaan pemantik untuk mengaktifkan pemahaman awal yang dimiliki peserta didik serta pengampaian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai melalui tayangan PPT.

Kegiatan Inti

Proses pembelajaran menggunakan sintak model pembelajaran Team Games Tournamen. Terdapat 4 sintak di dalamnya yaitu presentasi atau pengajaran oleh guru, pembentukan kelompok, perlombaan, dan yang terakhir yaitu pengakuan dan penganugrahan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan inti pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT pada peserta didik kelas XI SMA N 1 Brebes menunjukkan respon keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Respon tersebut terlihat pada peserta didik saling berdiskusi untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tidak hanya duduk di kursi untuk menerima pembelajaran, peserta didik melakukan aktivitas di dalam kelas, Adapun keaktifan peserta didik yang nampak dalam video pelaksanaan pembelajaran yaitu, Nampak seluruh peserta didik memperhatikan pembelajaran, terlihat interaksi antar peserta didik, peserta didik aktif bertanya terhadap guru, peserta didik terlihat aktif melaksanakan diskusi kelompok, peserta didik antusias dalam memperoleh pembelajaran, seluruh peserta didik aktif menjawab pertanyaan, peserta didik berani maju kedepan kelas untuk memperagakan salah satu bentuk drama.

Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dalam pembelajaran meliputi beberapa langkah. Dimulai dari melakukan evaluasi terhadap pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran dari segi kognitif, setelah itu melakukan simpulan dari kegiatan pembelajaran. Pada tahap simpulan yang melakukan simpulan juga salah satu peserta didik, setelah simpulan selanjutnya yaitu melakukan refleksi terhadap pembelajaran dilakukan dengan mengungkapkannya secara langsung dan juga menggunakan google form. Sampai pada langkah menyampaikan materi yang akan datang dan menyampaikan motivasi terhadap peserta didik dan ditutup dengan doa.

4. SIMPULAN

Keaktifan belajar menjadi peranan penting dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya tidak terlepas dengan karakteristik maupun kebutuhan peserta didik. Peserta didik yang aktif tidak datang secara eksklusif dari

siswa itu sendiri, tetapi guru harus terlibat dalam memotivasi siswa untuk belajar. Hadirnya wabah covid-19 juga menghadirkan dampak yang cukup banyak terhadap pendidikan terutama dalam hal keaktifan peserta didik. Oleh karenanya perlu adanya strategi yang harus dilakukan seorang guru dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang tepat sebagai upaya meningkatkan keaktifan pada peserta didik dalam pembelajaran yaitu model pembelajaran TGT karena dapat memacu peserta didik secara berkelompok bersaing untuk menjawab dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

DAFTAR PUSTAKA

- Basir, M., Bayu, A. T., & Sudarjat, A. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOE Secara Online. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 54. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1244>.
- Elvira, Neni Z, D. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350–359. <https://journal.citradharma.org/index.php/eductum/indexDOI:https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767%0Ahttps://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.
- Eman Nataliano Busa. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Kelas. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 114–122. <https://doi.org/10.55606/inovasi.v2i2.764>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani³, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Md, N., Widiyanti, A., Pudjawan, K., Gst, I., Japa, N., Pgsd, J., & Tp, J. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keterampilan Berbicara Kelas Iv Sdn 2 Tihingan*. 1–10.
- Puspita sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3251–3265. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Siahaan, M. (2021). Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Kompleksitas: Jurnal Ilmiah Manajemen, Organisasi Dan Bisnis*, 10(2), 13–21. <https://doi.org/10.56486/kompleksitas.vol10no2.128>
- Supriatna, C., Rohayani, H., & Sabaria, R. (2021). *Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. 1(3), 25–35.
- Yustika, G., & Prihatnani, E. (2019). Peningkatan Hasil dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui NHT. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 481–493.