

## Sosialisasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Metode *Team Games Tournament* Kepada Guru Kelas SD Negeri 19 Ampenan

Baiq Hidayatul Azizah<sup>1\*</sup>, Fitra Rizki Ramdhani<sup>1</sup>, Khulaeni Hidayatul Hidayah<sup>1</sup>, Muhammad Tabroni<sup>1</sup>, Wais Al Qorni<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

\*baiqhidayatulazizah@gmail.com

### Abstract

The increasing age of education, especially in Indonesia, does not rule out the possibility of poor learning outcomes. Learning outcomes are one of the important aspects during the learning process. With a learning outcome we can see whether the learner's goals have been achieved or not. To achieve a result, in the teaching and learning process it is recommended to choose an appropriate learning method so that it can be implemented in the class or material that will be taught. To achieve this goal, one method that is suitable and can be used is the problem based learning (PBL) learning model with teams games tournament (TGT). The implementation method used is the first stage is socialization, the second stage is implementing the PBL model with TGT and the third stage is carrying out discussions with the class teacher. The results of the implementation of the PBL model with TGT are that the individual scores and average scores of students are getting better so that the use of the PBL learning model with TGT has an effect on improving student learning outcomes.

**Keywords:** Problem Based Learning; Teams Games Tournament; Learning Results

### Abstrak

Semakin meningkatnya usia pendidikan khususnya di Indonesia tidak menutup kemungkinan adanya hasil belajar yang kurang baik. Hasil belajar ialah salah satu aspek yang penting selama proses belajar. Dengan adanya suatu hasil belajar kita dapat melihat apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Tercapainya suatu hasil, dalam proses belajar mengajar disarankan memilih metode pembelajaran yang sesuai agar dapat diimplementasikan dalam kelas atau materi yang akan diajarkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, salah satu metode yang sesuai dan dapat digunakan adalah model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan *teams games tournament* (TGT). Metode pelaksanaan yang digunakan yakni tahap pertama ialah sosialisasi mengenai model pembelajaran yang akan digunakan, tahap kedua ialah implementasi model PBL dengan TGT dan tahap ketiga ialah melaksanakan diskusi dengan guru kelas. Hasil pelaksanaan dari digunakannya model PBL dengan TGT ini ialah nilai individu dan nilai rata-rata peserta didik menjadi semakin baik sehingga penggunaan model pembelajaran PBL dengan TGT berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Problem Based Learning; Team Games Tournament; Hasil Belajar

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting bagi setiap manusia khususnya warga negara Indonesia. Dalam UUD 1945 pada alinea keempat tertuang bahwa salah satu cita-cita bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mewujudkan cita-cita tersebut maka setiap warga negara Indonesia harus mendapatkan Pendidikan yang setara. Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 yang

bermakna : 1) Pendidikan dilaksanakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa. 2) Pendidikan dilaksanakan sebagai satu kesatuan yang sistemis dengan sistem terbuka dan multimakna. Hal tersebut berarti bahwa setiap warga negara Indonesia memiliki hak yang sama dalam mendapatkan pendidikan yang baik dan sistem kerja pendidikan yakni dijalankan secara sistematis dimulai dari tingkat rendah seperti sekolah dasar menuju jenjang yang lebih tinggi dibangku perkuliahan.

Seiring dengan terus melejitnya perkembangan zaman dan masa kejayaan teknologi saat ini dapat dirasakan, minat belajar siswa menjadi semakin berkurang lantaran siswa yang sudah pandai dalam bermain gadget dan dapat mengikuti arus perkembangan zaman. Hal ini sejalan dengan gagasan Khairunnisa, dkk (2022) yang berpendapat bahwa teknologi dapat mengubah keberlangsungan hidup manusia secara signifikan, baik didalam maupun diluar akademik. Dipaparkan bahwa teknologi dapat melepaskan perubahan lebih cepat dibanding hal lainnya dalam sejarah kehidupan. Manusia seringkali memanggul rasa urgensi dan mendesaknya untuk menjejaki perubahan dan meningkatkan kekhawatiran dalam diri bahwa kita tidak akan tertinggal pada cepatnya arus perubahan zaman.

Dalam dunia pendidikan, teknologi sudah masuk ke dalam hati peserta didik dan menjadi perbincangan hangat setiap harinya. Bagaimana tidak, jika peserta didik diberikan kebebasan menggunakan teknologi seperti *gadget* sebagai fasilitas belajar akan tetapi tidak jarang digunakan untuk lebih banyak bermain *game*. Hal ini memicu hasil belajar yang diperoleh siswa menjadi rendah karena dalam pemakaiannya peserta didik tidak diawasi dengan baik.

Minat belajar peserta didik merupakan salah satu faktor penyebab keberhasilan didapkannya hasil belajar peserta didik yang baik. Dengan adanya minat yang besar dalam diri peserta didik, penguasaan materi yang diarahkan oleh guru lebih mudah dipahami. Minat belajar juga dapat menjadi salah satu pendukung prestasi atau hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Erlando (2016) yang mengatakan bahwa “Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang, baik berupa studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun adalah minat. Hal ini dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari.” Sehingga hubungan antara minat belajar dengan prestasi atau hasil belajar siswa cukup erat. Bukan hanya pada prestasi siswa saja, tetapi pada motivasi dan semangat siswa dalam belajar di dalam kelas bahkan diluar kelas.

Untuk mnambah minat peserta didik dalam belajar dibutuhkan metode belajar yang tepat. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 19 Ampenan, peneliti memperoleh hasil bahwa minat belajar siswa kelas V cukup rendah. Hal ini dapat dilihat dari proses belajar siswa yang kurang bersemangat dan aktif sehingga prestasi belajar belum tercapai secara maksimal. Kurangnya inovasi dalam memberikan suatu pelajaran dan metode yang masih bisa dikatakan monoton yang diterapkan oleh guru didalam kelas memicu minat peserta didik dalam belajar menjadi kurang. Hal ini dapat dilihat dari antusias peserta didik kurang, cepat merasa bosan dan melakukan aktifitas lain saat

melakukan proses belajar mengajar sehingga penerimaan materi bagi siswa tidak maksimal. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan metode ajar *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Team Games Tournament* (TGT) untuk melihat prestasi atau hasil belajar meningkat setelah diterapkannya metode ajar tersebut.

Salah satu cara yang dapat menjadikan peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar ialah dengan menerapkan metode pembelajaran yang bisa membuat peserta didik memberikan *output* yang baik (Riswati Alpusari Marhadi, 2018). Salah satu model pembelajaran yang berkaitan dengan keaktifan atau *output* yang baik bagi peserta didik dan berpikir kritis yaitu dengan menerapkan model yang inovatif seperti pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Mengutip dari Arie, dkk (2020) menurut Dhurori, (2010: 6) suatu pertanyaan akan menjadi masalah jika pertanyaan itu menunjukkan adanya suatu tantangan (*challenge*) yang tidak dapat dipecahkan oleh suatu prosedur rutin (*routine procedure*) yang sudah diketahui oleh pemecahan masalah. Oleh karena itu, dalam implikasinya peserta didik dituntut untuk dapat mencari solusi dan jalan keluar terkait permasalahan yang termuat “tantangan” dan “belum diketahuinya” prosedur pemecahan masalahnya.

Metode ajar *Problem Based Learning* (PBL) merupakan proses pembelajaran yang didalamnya termuat suatu permasalahan dan dirancang untuk peserta didik serta menuntut peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan agar dapat melatih peserta didik dalam mencari Solusi dari masalah-masalah yang ada serta memiliki dan menggunakan strategi dalam proses belajar secara mandiri serta mempunyai *skill* dalam bekerja sama dalam kelompok. Proses pembelajaran dilaksanakan menerapkan pendekatan yang sistemis pada proses memecahkan masalah agar peserta didik dapat menyelesaikan tantangan pada dunia nyata. Sejalan dengan pendapat Duch, Allen dan White dalam Hamruni (2012), metode pembelajaran *problem based learning* memberikan wadah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis serta memecahkan masalah kompleks dalam kehidupan nyata sehingga dapat memicu budaya berpikir pada diri peserta didik, proses pembelajaran *problem based learning* menuntut siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, dengan demikian dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pelajaran yang disampaikan. Memperkuat, Widiasworo (2018:149) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar. Masalah dihadapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memicu peserta didik untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut.

Untuk menumbuhkan semangat peserta didik karena penggunaan metode PBL belum cukup sebagai langkah dalam meningkatnya minat belajar peserta didik maka berdasarkan hasil observasi, peneliti kemudian menggunakan metode *Team Games Tournament* (TGT) agar peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran serta tercapainya prestasi atau hasil belajar siswa.. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu langkah dari strategi pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan selama belajar dengan mengikutsertakan aktivitas semua peserta didik tanpa adanya perbedaan, melibatkan peran peserta didik sebagai pencari jalan keluar suatu masalah dan berisi permainan serta hiburan supaya peserta didik tidak merasa bosan

saat melakukan aktivitas belajar didalam kelas khususnya. Kegiatan belajar dengan permainan yang dibuat memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan santai dan menyenangkan serta menciptakan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keikutsertaan belajar yang aktif seluruh peserta didik.

Dari permasalahan yang dipaparkan sebelumnya sangat menarik perhatian untuk melakukan pengabdian mengenai “Sosialisasi Penggunaan Model *Pembelajaran Problem Based Learning* (PBL) dengan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Kepada Guru Kelas SD Negeri 19 Ampenan”

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri 19 Ampenan, Kota Mataram, Provinsi NTB pada 14 Agustus-1 Desember 2023. SD Negeri 19 Ampenan terdiri dari 6 rombongan kelas ajar. Tahap pertama yaitu sosialisasi model *problem based learning* dengan *team games tournament* kepada guru kelas. Tahap kedua yaitu implementasi model *problem based learning* dengan *team games tournament* kepada siswa. Pada tahap ketiga, yaitu melaksanakan diskusi dengan guru kelas setelah tahap implementasi. Pada tahap ini akan membahas terkait hasil implementasi model pembelajaran yang dilakukan guru.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Tahap Sosialisasi

Pada tahap sosialisasi, tim memaparkan mengenai langkah-langkah dalam model PBL dengan TGT kepada seluruh guru kelas. Tim juga memaparkan terkait tes yang bisa dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa yang menggunakan model tersebut.

### 3.2 Tahap Implementasi

Implementasi dilakukan pada kelas V SD Negeri 19 Ampenan berjumlah 13 orang peserta didik. Kelas ini terpilih sebab sesuai dengan kelas sasaran dari kampus mengajar Angkatan 6. Pada tahap implementasi, kami terlebih dahulu menyiapkan dan melaksanakan kegiatan *pretest* sebelum dijalankannya penggunaan atau penerapan model ajar PBL dengan TGT. *Pretest* ini berbasis laptop berkaitan dengan literasi dan numerasi dengan jumlah soal 20 untuk masing-masing bidang. Selanjutnya pra-pelaksanaan yakni dengan mempersiapkan silabus pembelajaran sebagai pedoman perangkat pembelajaran. Memberikan peserta didik bahan ajar agar peserta didik dapat memahami konsep terlebih dahulu secara berurutan.

Kemudian pelaksanaan yakni dengan memberikan LKPD sebagai media model pembelajaran *problem based learning* pada bidang numerasi kepada peserta didik yang didalamnya termuat suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan materi pelajaran pada saat pelaksanaan. Memberi arahan kepada peserta didik melalui LKPD untuk membaca dan memahami permasalahan secara berkelompok untuk mengajukan pertanyaan bila ada yang belum dipahami oleh peserta didik, membimbing peserta didik bersama kelompoknya untuk menyelesaikan permasalahan, peserta didik menyampaikan hasil diskusi, mengevaluasi hasil diskusi.

Pelaksanaan dengan memberikan peserta didik *Quaci (Quartet Card Inovation)* sebagai media belajar *problem based learning* dalam bidang literasi. Peserta didik akan diberikan sebuah gambar sebagai suatu masalah kemudian peserta didik akan menemukan dan mendeskripsikan solusi dari masalah tersebut dengan membaca dan mencarinya dalam suatu buku. Pelaksanakan kegiatan model belajar TGT dengan bermain *game* berburu harta karun dengan kelompok atau *team* yang didalamnya termuat soal-soal yang harus diselesaikan. Dalam pelaksanaannya setiap team akan mengambil harta karun tersebut satu per satu terlebih dahulu dan menyelesaikannya sampai mendapatkan jawaban. Selanjutnya bisa mengambil lagi harta karun yang belum diambil. Peserta didik akan bersaing untuk mendapatkan dan menyelesaikan soal-soal tersebut.

Kegiatan evaluasi peserta didik dengan melaksanakan *post-tes* setelah dilaksanakannya rangkaian kegiatan penggunaan model ajar PBL menggunakan media LKPD dengan model ajar TGT menggunakan *game* berburu harta karun. *Post-tes* ini dilakukan berbasis computer dengan 20 jumlah soal untuk masing-masing bidang yakni literasi dan numerasi.

### 3.3 Tahap Diskusi

Pada tahap ini, tim dan guru kelas mendiskusikan terkait hasil belajar dan minat peserta didik setelah mengimplementasikan model PBL dengan TGT pada proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 19 Ampenan sebelum dan setelah penggunaan model belajar PBL dan TGT. Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan diperoleh data hasil belajar peserta didik yang terdiri dari data *pre-test* dan data *post-test*. Pelaksanaan *pre-test*, sebelumnya siswa belum diterapkan model pembelajaran PBL dan TGT. Kemudian pada hasil *post-test*, peserta didik telah mendapatkan pengaruh dari diterapkannya model ajar PBL dan TGT. Terdapat perbedaan nilai setiap individu peserta didik baik dalam pelaksanaan *pretest* dan *post-test* merupakan hasil dari dilaksanakannya model belajar tersebut.

Table 1. Hasil Perhitungan *Pretest* dan *Postest Numerasi*

No	No. ID Siswa	Nilai Pretest	Nilai Postest	Selisih (di)
1	0111840054	35	80	-45
2	0116812543	0	0	0
3	0121069742	35	75	-40
4	0123185581	30	65	-35
5	0127044133	20	55	-35
6	0127525843	5	65	-60
7	0127939461	20	60	-40
8	0128051021	0	75	-75
9	0128138078	0	75	-75
10	0128737666	0	90	-90
11	0129406679	20	80	-60
12	0135416807	30	60	-30
13	3127441468	10	60	-50
Jumlah		205	840	
Rata-Rata		16	65	

Pada Tabel 1 menunjukkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilaksanakannya model pembelajaran PBL dengan TGT yang dihasilkan pada *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan data dalam Tabel 1 diperoleh jumlah selisih ( $d_i$ ) *pretest* dengan *posttest* yaitu 635 dan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* masing-masing ialah 16 dan 65. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL dengan TGT berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dan dibandingkan pada rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Kegiatan

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan data pengolahan pada Tabel 1., dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL dengan TGT sangat berpengaruh terhadap prestasi atau hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 19 Ampenan. Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata peserta didik meningkat yang semula 16 menjadi 65, hal ini menunjukkan atau memberikan kesimpulan bahwa hasil belajar peserta didik setelah digunakannya model pembelajaran PBL dengan TGT meningkat dibandingkan dengan hasil sebelum dilakukan tindakan atau diterapkannya model atau metode belajar *Problem Based Learning* (PBL) dan *Team Game Tournament* (TGT) telah membuktikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tanggapan peserta didik terhadap digunakannya model belajar PBL dengan model pembelajaran TGT sangat baik dan rata-rata peserta didik sangat senang serta sangat antusias dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Hal ini dibuktikan melalui rata-rata nilai dalam pengerjaan *pretest* dan *posttest* peserta didik berkembang dan meningkat cukup baik.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada bagian ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih pada Kepala Sekolah dan guru-guru di sekolah yang telah membantu dan memberikan ruang bagi penulis

untuk dapat menggunakan kelas sebagai sarana penggunaan model atau metode pembelajaran problem based learning dan team game tournament di SD Negeri 19 Ampenan. Terima kasih juga kepada pihak MBKM yang telah mengadakan program kampus mengajar angkatan 6 sebagai wadah pengembangan diri dan mencari pengalaman.

## 6. REKOMENDASI

Agar peserta didik dapat terus meningkatkan minat belajarnya sebagai salah satu langkah dalam meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa ialah dengan melanjutkan atau menginovasikan model atau metode ajar guru terhadap peserta didik didalam kelas. Hambatan yang memengaruhi hasil belajar peserta didik ialah kurangnya kepercayaan diri peserta didik sehingga ketika ingin menyelesaikan suatu masalah atau menjawab soal peserta didik tidak mau menunjukkan dirinya.

## 7. REFERENSI

- Almas, A. F. (2018). Sumbangan Paradigma Thomas S. Kuhn dalam Ilmu dan Pendidikan (Penerapan Metode Problem Based Learning dan Discovery Learning). *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 89-106.
- Peraturan Perundang-Undangan, UU. No. 20 (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Peraturan.bpk.go.id.
- Arie Anang Setyo, d. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Makassar: Yayasan Bercode.
- Chairul Huda Atma Dirgatama, d. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Mengimplementasi Program Microsoft Excel Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian di SMK Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran Vol.1, No.1*, 37-53.
- Efrika Marsya Ulfa, d. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Volume 6 Nomor 6*, 9344 - 9355.
- Gunawan, d. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar . *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 14-22.
- Khaerunnisa, d. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, Vol, 6. No, 3*, 516-520.
- Muldayanti, N. (2013). Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT Ditinjau Dari Keingintahuan dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPPI 2 (1)*, 12-17.
- Nasruddin. (2019). Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset ISSN 2088-0952 Volume 9, Nomor 1*, 56-68.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan 18 (1)*, 811-819.
- Puspitasari, A. S. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 278-288.
- Resti Ardianti, d. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *Journal for Physics Education and Applied Physics, Vol. 3 No. 1*, 27-35.
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2- No. 1*, 114-121.

- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif 6(1)*, 35-43.
- Zulfa Setiawan, d. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro, Vol. 05, No. 2*, 131-137.