

UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA TIM SISWA MELALUI PENERAPAN METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN PJOK PERMAINAN KUCING DAN TIKUS

Muhamad zeki setiawan

Universitas Islam Raden Rahmat, Indonesia

Email: zekisetiawan1922@gmail.com

Isna Nurul Inayati

Universitas Islam Raden Rahmat, Indonesia

Email: isnanurulinayatiunira@gmail.com

ABSTRACT

This research was conducted using the classroom action research method by Kemmis and Taggart. This model was chosen because it is considered the most effective and practical to apply in classroom learning. The study was carried out at MI IMAMI, located on Jl. Sultan Agung 23, Kepanjen, Malang. The subjects in this study were students of Class 4.2 in the Physical Education, Sports, and Health (PJOK) subject, focusing on the material of the “cat and mouse” game. This research aims to improve students’ teamwork through the application of the Team Games Tournament (TGT) method. The data collection technique used was observation, performance assessment, and documentation. The performance indicators used

were students’ active participation and cooperation levels during group games.

The steps of the study included: (1) planning, (2) implementation, (3) observation, and (4) reflection.

INTRODUCTION

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, kedisiplinan, dan kerja sama siswa (Sulaiman, 2021). Melalui kegiatan jasmani, siswa tidak hanya dilatih secara fisik, tetapi juga secara sosial dan emosional, terutama dalam hal kemampuan bekerja sama dan menghargai peran anggota tim. Salah satu materi yang menarik dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar adalah permainan sederhana seperti kucing dan tikus, yang menuntut adanya kerja sama, kecepatan, serta strategi kelompok. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di MI IMAMI Kepanjen, ditemukan bahwa siswa kelas 4.2 masih kurang mampu bekerja sama dalam kelompok saat mengikuti pembelajaran PJOK. Beberapa siswa cenderung mendominasi permainan, sementara yang lain hanya pasif dan enggan berpartisipasi aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa semangat kebersamaan dan kerja sama tim masih perlu ditingkatkan. Salah satu metode yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode Team Games Tournament (TGT). Menurut Slavin (2005), metode TGT merupakan salah satu bentuk cooperative learning yang menggabungkan unsur kerja sama kelompok dengan kompetisi yang sehat

melalui permainan. Dalam metode ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari berbagai kemampuan, kemudian mengikuti turnamen atau permainan yang dirancang untuk mendorong kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab bersama (Huda, 2017). Dengan penerapan metode TGT dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi permainan kucing dan tikus, siswa diharapkan dapat belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi dengan baik, serta saling mendukung dalam mencapai tujuan tim. Selain itu, model ini juga menumbuhkan semangat kompetisi positif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama tim siswa melalui penerapan metode Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran PJOK permainan kucing dan tikus di kelas 4.2 MI IMAMI Kepanjen.

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) model

Kemmis dan Taggart, yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Model ini dipilih karena memungkinkan guru untuk memperbaiki proses pembelajaran secara berkesinambungan berdasarkan hasil observasi tiap siklus. Penelitian dilaksanakan di MI IMAMI Kepanjen pada mata pelajaran PJOK dengan subjek siswa kelas 4.2 yang berjumlah 34 siswa. Fokus penelitian ini adalah pada peningkatan kerja sama tim dalam permainan kucing dan tikus melalui penerapan metode Team Games Tournament (TGT).

Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi aktivitas siswa, catatan lapangan, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Indikator kinerja yang digunakan adalah meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam permainan, kemampuan berkoordinasi dalam kelompok, serta peningkatan nilai kerja sama berdasarkan rubrik penilaian guru.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian tindakan kelas milik Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/observasi, dan (4) refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Adapun hasil penelitian tindakan kelas ini dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

Siklus 1 Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini dibagi menjadi empat kegiatan utama, yaitu: Identifikasi Kondisi Awal, yaitu dengan melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran PJOK khususnya pada materi permainan kucing dan tikus. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih cenderung

bermain secara individual, kurang berkoordinasi dalam kelompok, serta belum mampu mematuhi aturan permainan dengan baik. Perumusan Tujuan Pembelajaran, dengan menekankan pada peningkatan kerja sama tim, komunikasi, dan sportivitas siswa melalui penerapan metode Team Games Tournament (TGT). Pengembangan Rencana Pembelajaran dan Media, yaitu menyusun RPP berbasis metode TGT, menyiapkan alat bantu permainan seperti peluit, cone, dan garis lintasan, serta menyusun aturan turnamen agar sesuai dengan karakteristik permainan kucing dan tikus. Penyusunan Instrumen Observasi dan Penilaian, berupa lembar observasi aktivitas kerja sama siswa, penilaian kinerja kelompok, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam metode TGT. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut: Kegiatan Pendahuluan, guru menyiapkan lapangan dan peralatan permainan, kemudian menyapa siswa dan mengajak mereka berdoa sebelum memulai pelajaran. Guru melakukan ice breaking untuk membangun semangat siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan.

Kegiatan Inti, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan aturan permainan kucing dan tikus. Siswa kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen. Masing-masing kelompok berperan secara bergantian sebagai “kucing” dan “tikus”. Guru menerapkan sistem turnamen sederhana, di mana setiap kelompok berkompetisi untuk menyelesaikan permainan dengan kerja sama yang baik dan waktu tercepat. Kegiatan Penutup, guru memberikan umpan balik, menyimpulkan hasil pembelajaran bersama siswa, serta memberikan motivasi agar siswa terus meningkatkan kerja sama dan sportivitas.

Pengamatan/Observasi

Selama pelaksanaan siklus I, dilakukan observasi terhadap perilaku dan kerja sama siswa dalam permainan. Hasil pengamatan menunjukkan beberapa temuan berikut:

Kurangnya koordinasi tim – Sebagian kelompok belum mampu bekerja sama secara efektif. Beberapa siswa cenderung mendominasi permainan sementara yang lain hanya mengikuti tanpa berkontribusi aktif. Kurang disiplin dalam aturan permainan – Masih ada siswa yang keluar dari jalur atau melanggar aturan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman terhadap peran dan tanggung jawab tim masih rendah. Motivasi belum merata – Antusiasme siswa cukup tinggi pada awal permainan, namun menurun ketika kelompok mengalami kekalahan. Beberapa siswa menunjukkan sikap kurang sportif dan belum mampu menerima hasil dengan lapang dada. Secara keseluruhan, hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa metode TGT mulai mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran, tetapi perlu dilakukan

perbaikan dalam hal pembagian peran, pengelolaan waktu, dan penguatan nilai kerja sama tim.

Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis kelebihan dan kelemahan penerapan TGT pada siklus I. Kelebihan Metode TGT: Siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Beberapa kelompok mulai menunjukkan kemampuan komunikasi dan koordinasi sederhana dalam permainan. Kelemahan Metode TGT pada Siklus I: Masih terdapat siswa yang pasif dan kurang memahami strategi kerja sama tim. Beberapa kelompok belum mampu mengatur waktu dengan baik. Guru perlu lebih tegas dalam pengawasan dan penegakan aturan permainan agar turnamen berjalan tertib. Berdasarkan hasil refleksi tersebut, maka pada siklus II direncanakan perbaikan berupa: Pemberian pengarahan lebih jelas tentang peran tiap anggota tim.

Pemberian motivasi dan penghargaan untuk mendorong partisipasi aktif semua siswa. Menyusun strategi permainan yang menekankan komunikasi dan tanggung jawab kelompok.

Siklus II Perencanaan

Tahapan siklus II dilaksanakan dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I. Guru memberikan contoh kerja sama tim melalui demonstrasi singkat dan menambahkan sesi latihan strategi kelompok sebelum pertandingan dimulai.

Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan dimulai dengan pemanasan bersama, kemudian siswa dibagi menjadi kelompok baru yang lebih seimbang kemampuannya. Guru kembali menerapkan sistem Team Games Tournament, namun kali ini dengan poin tambahan untuk “kerja sama terbaik” dan “sportivitas terbaik”.

Pengamatan/Observasi

Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan siklus sebelumnya: Siswa terlihat lebih aktif dan saling membantu dalam tim. Kerjasama meningkat hingga 85%, di mana hampir semua anggota kelompok berpartisipasi aktif. Komunikasi antaranggota berjalan baik, dan suasana turnamen lebih sportif.

Refleksi

Penerapan metode TGT pada siklus II berhasil meningkatkan kerja sama tim secara nyata. Siswa menjadi lebih kompak, saling menghargai peran teman, dan mampu mengatur strategi bersama. Selain itu, sikap disiplin dan tanggung jawab juga meningkat selama kegiatan berlangsung. Dari hasil dua siklus tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Team Games Tournament efektif dalam

meningkatkan kerja sama tim siswa dalam pembelajaran PJOK permainan kucing dan tikus.

CONCLUSION

Secara definisi, kerja kelompok merupakan metode pengajaran atau pembelajaran dengan mengondisikan siswa dalam suatu kelompok sebagai satu kesatuan dan diberikan tugas untuk dibahas bersama. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu menyediakan bahan ajar yang mampu melibatkan siswa agar dapat bekerja sama dan berkolaborasi secara efektif. Berdasarkan paparan data yang disampaikan peneliti di atas, dapat diketahui bahwa setelah penerapan model Cooperative Learning, sebanyak 80% siswa mampu menjawab pertanyaan dengan akurat dan kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami hukum bacaan izhar dan ikhfa. Selain itu, pembelajaran berbasis masalah sebaiknya diterapkan secara bertahap—dimulai dari permasalahan sederhana hingga kompleks—agar siswa tidak merasa terbebani. Guru juga perlu memberikan bimbingan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa seperti berbicara, menulis, membaca, dan mendengarkan yang diintegrasikan dalam setiap aktivitas pembelajaran. Untuk mengatasi siswa yang masih kurang aktif dalam kerja kelompok, guru perlu menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung, memberikan pelatihan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, membagi tugas serta peran yang bervariasi, menetapkan tujuan dan batas waktu yang jelas, serta memberikan motivasi, apresiasi, dan umpan balik yang konstruktif guna meningkatkan partisipasi dan kerja sama antar siswa.

REFERENCES

Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.

Hartina. (2008). *Penerapan Model Cooperative Learning dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). Cooperative Learning in 21st Century. *Anales de Psicología*, 30(3), 841–851.
<https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.201241>

Slavin, R. E. (2019). *Educational Psychology: Theory and Practice* (13th ed.).

Boston: Pearson Education. Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.