



Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara

Abdul Halik^{1*}, Nur Ilmi², Juli Astria Ningsih³

¹PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: abdul.halik@unm.ac.id

²PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: nurlimi@unm.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Email: ningsihjuliastria@gmail.com

Abstract. *The problem in this study is the low learning outcomes of class V students' speaking skills so that action is needed. The approach used is a qualitative approach and the type of research used is Classroom Action Research (PTK). The subjects in this study were fifth grade students of UPT SD Negeri 9 Arawa Sidrap Regency for the 2022/2023 academic year, with a total of 15 students consisting of 7 male students and 8 female students, as well as a teacher. The focus of this research is the focus on the process and the focus on the learning outcomes of students' speaking skills about pantun by applying the cooperative learning model of the team games tournament type. Data collection techniques used in this study include the stages of observation, testing and documentation. The data analysis technique used was data reduction, data condensation, data presentation and conclusion which were processed qualitatively. The conclusions in this study are that the process and learning outcomes of students' speaking skills in class V UPT SD Negeri 9 Arawa, Sidrap Regency by applying the cooperative learning model of the team games tournament type have increased.*

Keywords: *Learning outcomes; Process; Teams games tournament.*

Abstrak. *Permasalahan dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan proses belajar keterampilan berbicara siswa tentang pantun di kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap dan apakah dengan menerapkan model teams games tournament dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa tentang pantun di kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 15 siswa terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, serta seorang guru. Fokus pada penelitian ini adalah fokus proses dan fokus hasil belajar keterampilan berbicara siswa tentang pantun. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini meliputi tahap observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan yang diolah secara kualitatif. Simpulan pada penelitian ini bahwa proses dan hasil belajar keterampilan berbicara siswa di kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap dengan menerapkan model teams games tournament mengalami peningkatan.*

Kata Kunci: *Hasil belajar; Proses belajar; teams games tournament.*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya, memiliki dua tujuan yaitu membantu manusia menjadi cerdas dan pintar (*smart*) dan membuat manusia menjadi manusia yang baik (*good*). Untuk mencetak sumber daya manusia yang berkualitas yaitu melalui pendidikan yang bermutu. John Dewey (Lukman, dkk (2022, h.16) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah pengorganisasian dan pembentukan pengalaman yang terus berlangsung”. Komalasari (Halik, Ilmi dan Aziz, 2021) mengatakan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan- tujuan.

Pembelajaran tentang melafalkan pantun sebagai salah satu kompetensi dasar pelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu keterampilan yang membutuhkan kemampuan lebih. Kemampuan mengolah kata menjadi sebuah rangkaian pantun dengan nada khas sangat diperlukan untuk menuangkan suatu ide. Ide yang timbul dan dikemas dalam sebuah pantun mampu membuat seseorang bangga dan juga bahagia. Perasaan tersebut akan membuat orang lain tahu ide yang disampaikan oleh si penulis. Dalam kompetensi dasar (KD) Bahasa Indonesia kelas V SD di Kurikulum 2013. Materi berupa “Melisankan pantun hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri” tercantum pada tema 4 (Sehat itu Penting) subtema 2 (Gangguan Kesehatan Pada Organ Peredaran Darah) KD 4.6 adapun penelitian ini berfokus pada keterampilan berbicara siswa dari salah satu aspek kemampuan berbahasa, selain keterampilan menulis, menyimak, membaca.

Beberapa siswa kurang aktif selama proses belajar berlangsung karena kurang terlibat dalam kelompok dan motivasi siswa rendah dalam proses pembelajaran sehingga materi yang diajarkan tidak terserap secara maksimal. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah tersebut dituntut peran serta semua pihak yang terkait dalam lingkungan pendidikan, terutama peran seorang guru. Pada pelaksanaan proses pembelajaran guru harus memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif, penerapan model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut. Arisnandar, Hakim dan Ilmi (2021) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan kelompok kecil untuk menumbuhkan sifat saling bekerjasama untuk mencapai tujuan. Sebagai upaya untuk menumbuhkan semangat dan antusias siswa dalam belajar, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, ini diharapkan siswa tidak bosan serta lebih aktif belajar dalam kelompok kecil. Dengan harapan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar keterampilan berbicara siswa.

Isjoni (Damayanti, 2017, h.237) mengatakan bahwa “Model pembelajaran tipe Teams Games Tournament merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda”. Permainan dalam Teams Games Tournament dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan pertanyaan tersebut. Teams Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Untuk menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournament terdapat 5 langkah yang diterapkan. Shoimin (2014) mengemukakan bahwa langkah-langkah model *teams games tournament* sebagai berikut:

- 1) Penyajian kelas (*Class Presentation*). Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam presentasi kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

- Pada saat penyajian kelas, siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa saat kerja kelompok, permainan dan pertandingan.
- 2) Belajar dalam kelompok (*Teams*). Kelompok biasanya terdiri dari siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games.
 - 3) Permainan (*Games*). Games atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.
 - 4) Pertandingan (*Tournament*). Tournament atau pertandingan adalah struktur belajar, dimana games atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan LKK. Pada tournament, guru membagi peserta didik ke dalam tiga meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya pada permainan dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.
 - 5) Penghargaan kelompok (*Team Recognition*). Setelah turnamen atau pertandingan berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing kelompok akan mendapatkan hadiah. Kelompok yang paling sedikit perolehan skornya diberi penghargaan kelompok baik dan perolehan skor yang lebih banyak kelompok hebat serta perolehan skor terbanyak kelompok super. Hal ini dapat menyenangkan siswa atas prestasi yang telah mereka dapatkan.

Berdasarkan hasil observasi, dampak dari situasi pembelajaran yang kurang optimal tersebut, pencapaian nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah SKBM yang telah ditetapkan di sekolah yaitu 75. Dari jumlah 15 siswa, hanya 5 siswa memperoleh nilai diatas SKBM dengan persentase ketuntasan 33,33% dan 10 siswa memperoleh nilai di bawah SKBM dengan persentase ketidaktuntasan 66,67% dan nilai rata-rata siswa 67,73 sehingga melihat rendahnya hasil belajar diharapkan adanya tindakan pembaharuan dengan menerapkan model pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* belum pernah diterapkan selama proses pembelajaran di UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap. Hasil belajar keterampilan berbicara pada siswa kelas V cukup rendah dilihat dari keikutsertaan siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh A Yuningsih, dkk (2017) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik” yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi dan hasil belajar terhadap peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Oleh karena itu berdasarkan pada masalah tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Tentang Pantun Siswa Kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap” sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar keterampilan berbicara siswa.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK dapat didefinisikan sebagai sebuah proses investigasi terkendali yang berdaur ulang dan bersifat reflektif mandiri yang dilakukan oleh guru/calon guru yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap sistem, cara kerja, proses, isi, kompetensi atau situasi pembelajaran. Penelitian dilakukan pada tanggal 17 November 2022 dan 26 November 2022 semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 sesuai jadwal pembelajaran yang sedang berlangsung. Lokasi penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap, provinsi Sulawesi Selatan. Adapun peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yakni (1) lokasi tersebut berpeluang bagi calon peneliti untuk melakukan perubahan ke arah

lebih baik terutama pada pembenahan model pembelajaran yang diterapkan selama proses pembelajaran berlangsung (2) kurangnya mahasiswa melakukan penelitian di UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap selama kurang lebih 10 tahun terakhir dan (3) model pembelajaran yang dipilih belum pernah diterapkan di sekolah tersebut.

Penelitian ini berusaha memberikan pengalaman siswa terhadap hasil belajar siswa pada materi pantun, maka tekanan dalam penelitian ini adalah proses dan hasil belajar. Fokus proses pada penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa. Proses yang dimaksud yaitu aktivitas guru dan peserta didik di kelas. Fokus hasil dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pantun melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap.

Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi. Observasi awal dilakukan untuk dapat mengetahui masalah atau kendala yang dihadapi di sekolah tersebut sehingga peneliti dapat memilih tindakan apa yang diberikan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Maka setelah observasi, ditetapkan tindakan yang digunakan sebagai alternatif baru untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut khususnya pada materi pantun dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V, yaitu melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Desain dan langkah-langkah dalam penelitian ini mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas yaitu rencana penelitian yang didaur ulang atau siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan ketentuan sampai memenuhi indikator keberhasilan, sebagai acuan setiap siklusnya peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dimodifikasi dari metode Kurt Lewin yaitu terdiri atas empat komponen utama: 1) perencanaan (*planning*), 2) pelaksanaan tindakan (*acting*), 3) observasi (*observing*) dan 4) refleksi (*reflecting*).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah 1) observasi atau teknik pengamatan. Observasi merupakan proses pengambilan data melalui pengamatan secara logis terkait dengan pembelajaran. Dalam penelitian ini yang akan diobservasi adalah siswa sedangkan peneliti bertindak sebagai guru. 2) teknik dokumentasi yaitu mengambil gambar (foto) secara langsung pada proses penelitian. Sebagai kelengkapan di lapangan, diadakan juga pengambilan data dari orang ketiga yaitu dengan pengembalian beberapa gambar atau foto di lokasi berguna sebagai bukti objektif dalam penelitian ini. 3) Tes, Instrumen tes tertulis digunakan untuk mengetahui bentuk kemampuan komunikasi matematis yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal penyajian data. Tes yang diberikan berupa soal non tes (lisan) dengan mengacu pada indikator kemampuan komunikasi matematis.

Teknik analisis data kualitatif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman terdiri dari 3 tahap kegiatan yaitu: (1) Kondensasi data, (2) Menyajikan data, (3) menarik kesimpulan dan verifikasi. Kondensasi data adalah proses kegiatan menyeleksi, memfokuskan dan menyederhanakan semua data yang diperoleh mulai awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan penelitian. Menyajikan data adalah kegiatan mengorganisasikan hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif sekumpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil Hasil Reduksi sehingga dapat memberikan kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Menarik kesimpulan dan verifikasi data adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran data evaluasi yang mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan selanjutnya dilakukan kegiatan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan makna-makna yang muncul dari data (Sugiyono, 2014). Indikator Keberhasilan, proses dikatakan berhasil jika dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada pembelajaran tematik materi pantun mencapai kualifikasi baik. Hasil dikatakan meningkat jika minimal 76% siswa dari 15 orang siswa mencapai KKM yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Model Pembelajaran Teams Games Tournament menurut Shoimin (2014) terdiri dari 5 tahap yaitu (1) Penyajian kelas/class presentation (2) Belajar dalam kelompok/Teams (3) Permainan/Games (4) Pertandingan/Tournament dan (5) penghargaan kelompok/team recognition. Kegiatan awal, peneliti sebagai guru memulai dengan mengucapkan salam serta menyapa seluruh siswa. Setelah itu guru mempersilakan ketua kelas untuk menyiapkan temannya kemudian berdoa, mengecek kehadiran siswa, mengecek kesiapan belajar siswa melalui *ice breaking*, mengkondisikan kelas, selanjutnya melakukan apersepsi dengan bertanya materi yang dipelajari sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan dipelajari yakni tentang pantun.

Rata-rata persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* aspek guru pada siklus I dalam kategori cukup. Hal ini berarti, persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model *teams games tournament* belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan karena proses pembelajaran dikatakan baik apabila sama atau lebih dari $\geq 76\%$ indikator dari langkah-langkah model pembelajaran *teams games tournament* terlaksana atau mencapai kualifikasi baik. Dari hasil observasi pembelajaran dengan menerapkan model *teams games tournament* aspek guru pada siklus I menunjukkan bahwa pada aspek penghargaan kelompok dan belajar dalam kelompok (*teams*) sudah dalam kategori baik (B) dan memenuhi indikator keberhasilan karena ketiga indikator terlaksana. Namun, pada tahap penyajian materi dan permainan (*games*) dalam kategori cukup (C) dan pertandingan (*tournament*) dalam kategori kurang (K) sehingga dapat dikatakan belum memenuhi indikator keberhasilan.

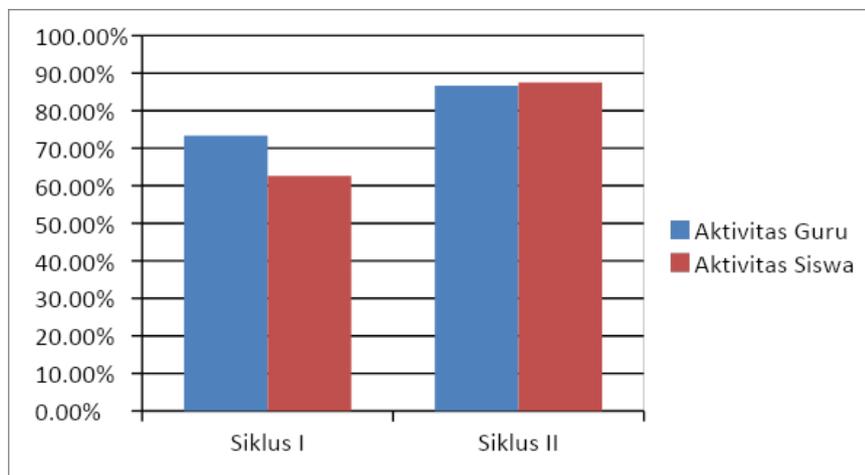
Rata-rata persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* aspek siswa pada siklus I dalam kategori cukup (C). Hal ini berarti, persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran tipe *teams games tournament* aspek siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, yaitu proses dikatakan baik apabila seluruh langkah-langkah *teams games tournament* terlaksana atau dapat mencapai kualifikasi baik. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* aspek siswa pada siklus I menunjukkan bahwa pada aspek penyajian kelas, belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok terlaksana dalam kategori cukup (C) dan belum memenuhi indikator keberhasilan.

Nilai rata-rata data hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap pada siklus I, menunjukkan bahwa nilai rata-rata data hasil belajar keterampilan berbicara siswa kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap tidak mencapai SKBM yang telah ditetapkan. Adapun ketuntasan belajar yang diperoleh yaitu dari 15 siswa terdapat 7 siswa yang dikategorikan tuntas atau mencapai nilai SKBM. Sedangkan 8 siswa dikategorikan tidak tuntas atau tidak mencapai nilai SKBM. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap pada siklus I belum mencapai hasil SKBM yang telah ditetapkan yaitu 75.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus I dan II dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* aspek guru dari siklus I sebesar 73,33% dalam kategori cukup (C) mengingat menjadi sebesar 86,67% dalam kategori baik (B) pada siklus II. Hal ini berarti, persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu proses pembelajaran dikatakan baik apabila sama atau lebih dari 76% indikator dari langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* aspek guru pada siklus II menunjukkan bahwa pada aspek tahap penyajian materi, belajar dalam kelompok (*teams*) dan aspek penghargaan kelompok sudah dalam kategori baik (B).

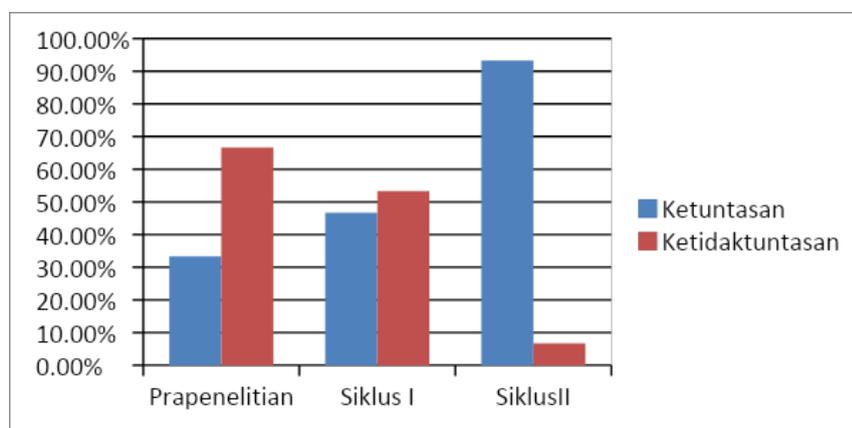
Namun, pada aspek permainan (games) dan pertandingan (tournament) dalam kategori cukup (C) dan belum memenuhi indikator keberhasilan.

Diagram 1. Peningkatan Proses Aktivitas Guru dan Siswa.



Pada aspek guru maupun siswa terjadi peningkatan rata-rata persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* aspek siswa pada siklus I dalam kategori cukup (C) meningkat menjadi kategori baik (B) pada siklus II. Peningkatan ini terjadi setiap tahapan aspek aktivitas siswa yang diamati dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*.

Diagram 2. Peningkatan Hasil Tes Evaluasi Siswa.



Berdasarkan tes evaluasi akhir pembelajaran dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar keterampilan berbicara tentang pantun siswa kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa dari siklus I yaitu 69,37% sehingga tidak mencapai nilai SKBM, meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 88,67 sehingga telah mencapai nilai SKBM.

Pembahasan

Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang dilaksanakan dalam 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan II. Adapun subjek penelitian yaitu siswa kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap yang terdiri dari 15 siswa dengan rincian 7 laki-laki dan 8 perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan berbicara siswa tentang pantun. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian yang meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* menekankan pada kerja sama antar anggota kelompok menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, bermain sambil belajar kemudian mengikuti pertandingan secara sportif sehingga proses pembelajaran lebih interaktif dan bermakna.

Hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan proses dan hasil belajar setiap siklus tentang pantun. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena pada penerapan model pembelajaran *teams games tournament* siswa menguasai materi dan kelima tahapan *teams games tournament*, selain itu siswa lebih aktif dan bekerja sama dengan sesama teman kelompoknya. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran TGT dimana siswa bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi dan terjadinya kompetisi untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wisnu, dkk (2014, h.328) dengan judul “Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK” yang mengatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* mengalami peningkatan, hal tersebut terjadi karena siswa bertanggung jawab menguasai materi dan setiap anggota kelompok akan bekerja sama untuk menguasai materi melalui setiap proses.

Terkait hal tersebut, Isjoni (Damayanti, 2017, h.237) menyatakan bahwa “Model pembelajaran tipe Teams Games Tournament merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda”. Model ini menekankan pada pembelajaran games dan Tournament agar proses pembelajaran lebih interaktif. Secara umum, pelaksanaan siklus diadakan dua kali yakni siklus I dan II, pelaksanaan pembelajaran masih terdapat kekurangan baik dari siswa maupun guru (peneliti) sehingga menyebabkan pembelajaran belum maksimal, diantaranya pengelolaan kelas yang belum maksimal pada setiap tahap pelaksanaan *Teams Games Tournament*. Namun, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memiliki dampak positif bagi siswa selama proses pembelajaran seperti siswa lebih aktif dan interaktif, berani dan antusias sehingga dapat memahami materi dengan baik. Hal ini sejalan dengan Rofiq, dkk (2020, h.117-118) berikut ini beberapa kelebihan yaitu: 1) lebih meningkatkan pencurahan waktu dan tugas, 2) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, 3) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, 4) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, 5) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, 6) motivasi belajar tinggi, 7) hasil belajar lebih baik dan 8) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar keterampilan berbicara tentang pantun siswa kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa Kabupaten Sidrap, terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar keterampilan berbicara tentang pantun siswa kelas V UPT SD Negeri 9 Arawa dari siklus I yaitu 69,37% sehingga tidak mencapai nilai SKBM, meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 88,67 sehingga telah mencapai nilai SKBM. Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena pada penerapan model pembelajaran *teams games tournament* siswa menguasai materi dan kelima tahapan *teams games tournament*, selain itu siswa lebih aktif dan bekerja sama dengan sesama teman kelompoknya. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* disarankan bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada materi lain sehingga dapat melahirkan generasi unggul di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Damayanti, S., & Apriyanto, M. T. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (*Teams Games Tournament*) Terhadap. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*, 02(02), 235–244.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2), 112–120.
- Hakim, A., & Ilmi, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Education*, 1(1), 170–184.
- Halik, A, Ila I, & Monalisa (2019). Penerapan Metode Directed Reading Thinking Activity (Drta) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 65 Parepare. *Jurnal Nalar Pendidikan*. 7(2), 128.
- Halik, A., Ilmi, N., & Azis, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Somatic Auditory Visual Intellectual untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V UPTD SD Negeri 1 Parepare. 2015, 1378–1386.
- Hasnah, Muhammad Asrul Sultan & Resky Mutiara Sunandar (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 12 Tanrutedong Kabupaten Sidrap. *JUARA SD: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1(2), 46.
- Hayati, Sri. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang:Graha Cendekia. 2-14
- Lukman. A., Kamaruddin H., & Khaerunnisa. (2022). *Filsafat Pendidikan*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Mu'alimin dan Rahman Arofah Hari Cahyadi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik*. Pasuruan: Gending Pustaka. 5
- Nasruddin. (2019). Penerapan Metode Teams Games Tournament (*Teams Game Tournament*) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, 9(1), 60-63.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model*. Surabaya: In Nizmania Learning Center. 41.
- Nurjannah, Ritha Tuken & Al Mulky Shera. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*. 2(2), 189.
- Purnamasari, Y. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*. 1(1).
- Putra, F. G. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Software Cabri 3d diTinjau dari Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Fredi Ganda Putra. *Jurnal Pendidikan Matematik*, 6(2), 143–153.

- Rofiq, M.A, Mahmud, M. A. & Musfiroh, I. A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Fiqih Melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Kelas V MI AT Tarbiyah LOA Janan. *Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*. 6(2), 109-130.
- Setyonegoro, Agus, Akhyaruddin dan Hilman Yusra. (2020). Bahan Ajar Keterampilan Berbicara. Jambi: Komunitas Gemulun Indonesia. 194.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Edunomika*. 2(1), 41-45