

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS
IV SDN 1 KUPANG RAYA TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Daya Herpiona Br Manulang¹, Wayan Satria Jaya², Yulia Siska³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

herpionad@gmail.com¹, wayan.satria@stkippgribl.ac.id², yuliasiska1985@gmail.com³

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN 1 Kupang Raya dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament*. Jenis penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian siswa kelas IVC SDN 1 Kupang Raya berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data yaitu tes, wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh adalah (1) hasil belajar IPS pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* memperoleh rata-rata nilai 68,65 dengan persentase ketuntasan 61,53% dan meningkat pada siklus II rata-rata nilai 80,57 dan persentase ketuntasan 88,46%, (2) aktivitas siswa pada siklus I memperoleh 72,50% menjadi 85,00% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 26,93%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Kupang Raya.

Kata Kunci: Hasil belajar, model pembelajaran *team games tournament*, IPS

Abstract: The purpose of this study was to improve social studies learning outcomes for fourth grade students at SDN 1 Kupang Raya by applying the *team games tournament* learning model. The purpose of this study is to apply the *team games tournament* learning model to improve social studies learning outcomes for fourth grade students at SDN 1 Kupang Raya. This type of research uses classroom action research (CAR). The research subjects for IVC class students at SDN 1 Kupang Raya were 26 people. The data collection techniques are tests, interviews, observation, and documentation. The research results obtained were (1) social studies learning outcomes in cycle I by applying the *team games tournament* learning model obtained an average score of 68,65 with a completeness of 61,53% and increased in cycle II with an average score of 80,57 with a completeness of 88,46% and (2) student activity in cycle I obtained 72,50% to 85,00% in cycle II. The increase in learning outcomes from cycle I to cycle II was 26,93%. Based on the result of the study it can be concluded that the application of the *team games tournament* learning model can improve social studies learning outcomes for fourth grade students at SDN 1 Kupang Raya.

Keyword: Learning outcomes, *team games tournament* learning model, Social Studies

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar kemampuan siswa dalam memahami suatu materi sangat dipengaruhi oleh guru, salah satunya dalam cara mengajar. Guru profesional bukan hanya perlu mempersiapkan materi pembelajaran, tetapi juga dituntut untuk membuat suasana pembelajaran menyenangkan dan dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran

sehingga bisa tercapainya hasil belajar siswa. Salah satunya dalam muatan pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SDN 1 Kupang Raya, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajarannya yang mengakibatkan minimnya perolehan hasil belajar. Permasalahan dari hasil belajar siswa kelas IVC SDN 1 Kupang Raya yaitu

hasil belajar IPS belum optimal, belumnya adanya penggunaan model pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran masih terkesan monoton, model pembelajaran TGT belum diterapkan.

Untuk memperbaiki hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran IPS, guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Karena pembelajaran IPS yang disajikan di SD merupakan materi yang bersifat abstrak, sehingga siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru. Dengan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan hasil belajar siswa. Seperti guru menerapkan sebuah model pembelajaran saat proses kegiatan belajar berlangsung sehingga pembelajaran agar menarik perhatian siswa untuk belajar.

Menurut Jasmawati, dkk. (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapainya tujuan dari sebuah pembelajaran. Selanjutnya menurut Ahmad (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perumusan pola kerja yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran berbentuk tutorial.

Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran.

Menurut Haerullah dan Hasan (2017) model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menepatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotanya bersifat heterogen, yaitu terdiri dari siswa yang berprestasi tinggi, sedang, rendah, perempuan, dan laki-laki dengan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu dan bekerja sama mempelajari materi pembelajaran agar belajar terjadi secara maksimal.

Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan guru untuk melibatkan siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Shoimin, 2022). Kemudian menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2016) TGT adalah siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggotanya tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

Sedangkan kelebihan model pembelajaran *team games tournament* menurut Haerullah dan Hasan (2017) yaitu: pembelajaran berpusat pada siswa, dapat meningkatkan hasil belajar, pembelajaran menantang dan menyenangkan, proses pembelajaran lebih rileks, dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan sikap tolong menolong dan perilaku sosial siswa.

Kemudian kekurangan model pembelajaran *team games tournament* menurut Shoimin (2020) antara lain: membutuhkan waktu lama, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini dan

guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

Dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* pada proses pembelajaran IPS dapat melibatkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar berlangsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup ranah afektif, kognitif dan psikomotorik (Jusmawati, dkk., 2020). Sementara itu, menurut Afandi, dkk. (2013) bahwa hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotorik) pada peserta didik.

Menurut Dewi dan Rohmanurmeta (2019) mengemukakan bahwa IPS merupakan bidang studi perpenduan disiplin-disiplin ilmu-ilmu sosial yang berfokus, menelaah dan menganalisis gejala sosial dan masalah sosial dari berbagai sudut pandang kehidupan manusia.

Sedangkan menurut Siska (2021: 18) bahwa tujuan IPS adalah agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupannya sehari-hari. Sedangkan menurut Japar dan Siska (2019: 18) fungsi mata pelajaran IPS adalah untuk memberikan kepada peserta didik informasi tentang segala sesuatu yang menyangkut peri kehidupan manusia dalam dilingkungannya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model pembelajaran *team games tournament* yang merupakan penelitian kolaboratif yang dilakukan antara penulis dan guru kelas IVC SDN 1 Kupang Raya.

Menurut Juanda (2016: 66) bahwa Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya.

Sedangkan tujuan utama dari penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran di kelas (Wicaksono, 2022).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah:

1. Tes

Tes adalah alat untuk mengukur hasil belajar siswa setelah melakukan proses belajar mengajar untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pada penelitian ini tes hasil belajar siswa berupa tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda. Pada penelitian ini dilakukan 3 kali tes, yaitu tes awal (sebelum diberi tindakan), tes hasil belajar I (setelah selesai siklus I), dan tes hasil belajar II (setelah selesai siklus II).

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu metode atau cara yang dilakukan melalui tanya jawab responden yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tidak struktur hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

3. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai fenomena untuk mencapai tujuan tertentu. Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi sistematis yang menggunakan instrumen pengamatan atau lembar observasi, meliputi kegiatan di kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata *document* yang berarti hal-hal tertulis. Dokumentasi dalam penelitian ini yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), data jumlah siswa, sumber belajar, sarana dan prasarana dan sebagainya yang ada di sekolah.

Indikator Keberhasilan Tindakan

Adapun indikator keberhasilan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

- Persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai KKM sebesar $\geq 80\%$ setiap siklusnya.
- Persentase ketuntasan aktivitas belajar siswa mencapai KKM sebesar $\geq 80\%$ setiap siklusnya.

Teknik Analisis Data

1. Hasil Belajar Siswa

a. Rata-rata kelas

Rumus perhitungan untuk menentukan rata-rata nilai hasil kelas digunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

M = mean/rata-rata nilai siswa

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

b. Ketuntasan klasikal

Rumusan perhitungan untuk menentukan ketuntasan klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase ketuntasan klasikal

$\sum X$ = jumlah siswa yang mendapat nilai tuntas

N = jumlah siswa keseluruhan

Tabel 3.4

Rata-rata hasil belajar

| Nilai | Kategori |
|------------|-------------|
| 80% - 100% | Sangat Baik |
| 66% - 79% | Baik |
| 56% - 65% | Cukup |
| 40% - 55% | Kurang Baik |
| < 40% | Gagal |

Sumber : dalam Jurnal Wulandari (2018)

2. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase frekuensi aktivitas siswa

F = banyaknya aktivitas siswa
 N = jumlah aktivitas siswa keseluruhan

Tabel 3.5

Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

| Nilai | Kategori |
|------------|---------------|
| 81% - 100% | Sangat Baik |
| 66% - 80% | Baik |
| 51% - 65% | Cukup |
| 21% - 50% | Kurang |
| < 21% | Kurang Sekali |

Sumber : dalam Jurnal Wulandari (2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* dan menggunakan media roda putar pada proses pembelajaran kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan Hasil Belajar IPS

a. Hasil belajar siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran IPS dijelaskan secara keseluruhan dalam tabel berikut ini:

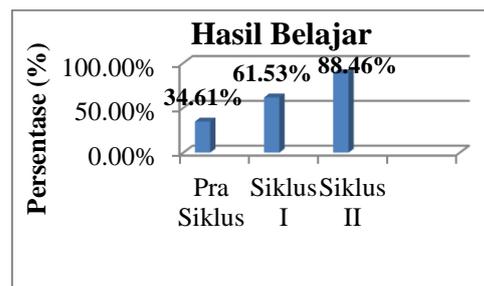
Tabel 4.8

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II

| Indikator | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|----------------|------------|----------|-----------|
| Rata-rata | 56,73 | 68,65 | 80,57 |
| Ketuntasan (%) | 34,61% | 61,53% | 88,46% |

Sumber : Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Peningkatan hasil belajar dari pra siklus ke siklus I terjadi karena pada siklus I sudah menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dalam proses pembelajaran di mata pelajaran IPS dapat dilihat pada diagram dibawah ini:



Gambar 4.1

Diagram Hasil Belajar Siswa Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

b. Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* pada mata pelajaran IPS kelas IVC SDN 1 Kupang Raya. Berikut tabel peningkatan aktivitas siswa sebagai berikut:

Tabel 4.9

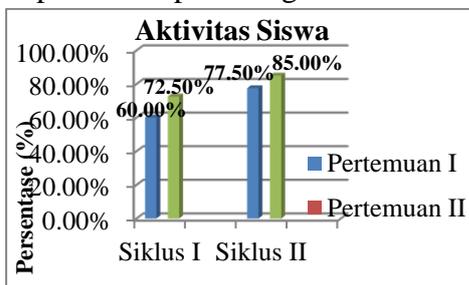
Peningkatan aktivitas siswa siklus I dan siklus II

| Pertemuan | Siklus I | | Siklus II | | Jumlah Nilai Maksimal |
|------------|-----------------------|---------------------|-----------------------|---------------------|-----------------------|
| | Jumlah Siswa | Aktivitas Siswa (%) | Jumlah Siswa | Aktivitas Siswa (%) | |
| Pertama | 24 | 60,00% | 31 | 77,50% | 40 |
| Kedua | 29 | 72,50% | 34 | 85,00% | 40 |
| Keterangan | Mengalami peningkatan | | Mengalami peningkatan | | |

Sumber: Peningkatan Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus I dan siklus II

dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.2

Diagram aktivitas siswa siklus I dan siklus II

2. Penerapan model pembelajaran *team games tournament* dalam meningkatkan hasil belajar IPS

Penerapan model pembelajaran *team games tournament* pada proses kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran IPS dapat mendorong aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa juga. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Peningkatan tersebut terjadi karena saat proses pembelajaran menerapkan model pembelajaran *team games tournament* dan menggunakan media roda putar.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* pada pembelajaran IPS, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *team games tournament* pada pembelajaran IPS. Pada siklus I memperoleh rata-rata nilai 68,65

dengan persentase ketuntasan sebesar 61,53% dengan jumlah siswa yang tuntas yakni 16 siswa dari 26 siswa. selanjutnya pada siklus II memperoleh rata-rata nilai 80,57 dengan persentase ketuntasan sebesar 88,46% dengan jumlah siswa yang tuntas yakni 23 siswa dari jumlah siswa 26 siswa. Peningkatan hasil belajar pada siklus I ke siklus II sebesar 26,93%.

2. Dengan diterapkannya model pembelajaran *team games tournament* pada proses pembelajaran IPS mendorong aktivitas siswa untuk antusias dan aktif pada proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti pada siklus I aktivitas siswa memperoleh persentase sebesar 72,50% dan pada siklus II memperoleh persentase sebesar 85,00%. Peningkatan aktivitas siswa sebesar 12,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, dkk. (2013). *Model Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Ahmad. (2020). *Pengaruh Penilaian Kelas Dan Model Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar IPS*. Banten: Yayasan Pendidikan Dan Sosial.
- Dewi, C & Rohmanurmeta, M.F. (2019). *Pengejaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Dasar*. Jawa Timur: Unipma Press (Anggota IKAPI).
- Haerullah, A. & Hasan, S. (2017). *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori Dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Lintas Nalar.

- Japar, M. & Yulia, S. (2019). *Buku Ajar Konsep Di SD/MI*. Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja.
- Juanda, A. (2016). *Penelitian Tindakan Keals (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Jusmawati, Dkk. (2020). *Model –Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Nurdyansyah & Eni, F.F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidiarjo: Nizimia Learning Center.
- Shoimin, A. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wicaksono, A. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pengantar Ringkas)*. Yogyakarta : Garudhawaca.
- Wulandari, H., Riyanto, Y., Subroto, T.W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Photo Story Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Glagahombo 2 Sleman. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. Vol.4(2).

