



Penerapan Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Risal M. Merentek¹, Yolanda A. Perori²; Norma N. Monigir³

^{1,2,3}Progam Studi PGSD FIPP Universitas Negeri Manado

Received: 11 July 2023

Revised: 20 July 2023

Accepted: 28 July 2023

Abstract

The purpose of this study was to improve social studies learning outcomes for class VI students at SD Negeri Sarongsong through the application of the Teams Game Tournament (TGT) learning model. The subjects of this research were the students of class VI at SD Negeri Sarongsong. This research is a classroom action research referring to the research design by Kemmis and Mc Taggart (in zainal aqib) with the following research procedures: planning, action, observation, and reflection stages used in two cycles. Data collection was carried out using direct observation of the learning process and tests. The data obtained from the learning process is calculated using the learning completeness formula, namely the number of scores obtained by students divided by the total score and then multiplied by one hundred percent. The results obtained by students at each stage of learning activities in cycle I were 67% and increased to 20.94% in cycle II of 87.94%. Seeing from the results of this study, it is suggested to the homeroom teacher that the application of the Teams Game Tournament (TGT) model can be used as an alternative or teacher's effort in improving student social studies learning outcomes

Keywords: *Teams Game Tournament (TGT) Learning Model, Learning Outcomes, Social Studies*

(*) Corresponding Author: risalmerentek@unima.ac.id

How to Cite: Merentek, R., Perori, Y., & Monigir, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(15), 801-805. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10042348>

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan dan pembelajaran memiliki peran sangat penting terhadap perkembangan pendidikan, terutama bagi anak didik. Pendidikan itu sendiri merupakan usaha yang direncanakan untuk mewujudkan suasana pembelajaran agar siswa dapat mengemabangkan potensi pada dirinya sehingga memiliki kemampuan dan kecerdasan afektif, kognitif dan psikomotorik. Guru adalah Pendidik dan Pengajar pada pendidikan anak usia dini jalur sekolah atau pendidikan Formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Menurut UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Guru adalah pendidik Profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, Menilai, dan mengevaluasi Peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur formal ,Pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Guru Profesional adalah Guru yang memiliki kompetensi yang dipersyaratkan untuk Melakukan tugas pendidikan dan pengajaran yang meliputi pengetahuan ,sikap dan keterampilan profesional baik bersifat pribadi ,sosial maupun akademis . dengan kata lain guru profesional Adalah orang yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan sehingga Ia mampu melakukan tugas dan fungsinya sebagai guru dengan kemampuan maksimal.



Dengan demikian seorang Guru profesional harus mampu menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran di kelas. Kreativitas guru juga sangat dibutuhkan untuk memotivasi semangat belajar siswa karena dalam proses belajar motivasi sangat diperlukan sehingga peserta didik mempunyai minat untuk belajar agar hasil belajar siswapun dapat meningkat. Siswa akan bersungguh-sungguh belajar karena mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh siswa setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan. Hasil belajar sangatlah penting untuk dapat mengetahui apakah tujuan pendidikan sudah tercapai secara optimal.

Tujuan pendidikan nasional menurut UU No.20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 2 yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian melalui pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas kehidupan pribadi maupun masyarakat, serta mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan professional. Melalui pengajaran dan pembelajaran, proses pendidikan berlangsung. Karena itu, dunia pengajaran dan pembelajaran menjadi signifikan untuk di cermati dan diperhatikan. Salah satunya adalah dengan memahami tentang berbagai model pembelajaran yang digunakan dalam proses memberikan materi pelajaran kepada anak didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar, tentunya setiap mata pelajaran yang di ajarkan mempunyai tujuan penting bagi peserta didik itu sendiri. Pembelajaran merupakan suatu proses yang didalamnya terdapat suatu hubungan kuat antara guru dan siswa tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Menurut Sapriya (2009) IPS merupakan sebuah keterpaduan dari berbagai macam cabang ilmu pengetahuan sosial yang dikemas dalam satu wadah yang diajarkan bagi siswa khususnya tingkat sekolah dasar. Secara mendasar IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya definisi IPS sendiri mengacu pada kehidupan manusia sebagai makhluk sosial dalam proses bertahan hidup dan memenuhi kebutuhannya. Pendidikan IPS diharapkan tidak hanya menjadi pembelajaran yang menjemukan , membuat peserta didik mengantuk, tidak menarik serta bayangan yang kurang positif lainnya. Hal ini sangat mungkin terjadi dikarenakan sebagian guru hanya sekedar menjelaskan tanpa ada ruang lebih luas bagi peserta didik dalam pembelajaran IPS, yang seharusnya lebih membuka ruang diskusi serta menantang peserta didik untuk berpikir lebih kritis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan belajar mengajar siswa kelas VI SD Negeri Sarongsong Dalam menyampaikan materi guru hanya menggunakan ceramah tidak ada respon dari siswa sehingga guru menjadi satu-satunya sumber informasi, akibatnya proses pembelajaran kurang memberi ruang aktif pada siswa pada kegiatan akhir guru memberikan evaluasi berupa tes tertulis dan hasilnya dari 17 siswa hanya 4 (23,52%) siswa yang mencapai nilai tuntas dengan KKM 75. Hasil ini menunjukkan bahwa 13 (76,47%) dari 17 siswa tidak berhasil.

Model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa salah satunya adalah Model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)*, Menurut Solihah (2016) dengan model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* siswa

yang pintar diusahakan dapat membantu siswa yang kurang, sedangkan bagi siswa yang relatif sudah menguasai materi diharapkan akan lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, kegiatan belajar tidak hanya untuk siswa yang berkemampuan tinggi saja tetapi juga milik siswa yang berkemampuan rata-rata dan rendah. Selain itu Soleh (2017) mengungkapkan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) mewujudkan siswa berperan aktif dan dapat belajar lebih tenang selain dapat memunculkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan antar tim secara sehat, dan ketertiban belajar, sehingga diharapkan dapat mengubah hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik lagi. Menurut Mulyantiningsih (2019: 101) metode *Teams Game Tournament* (TGT) melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dikemukakan oleh Steven Kimmish dan Mc Taggart (dalam Zainal Aqib, 2006:31) yang dimulai dari: a) perencanaan (*planning*), b) pelaksanaan (*action*), c) pengumpulan data (*observing*), d) penganalisis data/informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflecting*).

Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelas VI SD Negeri Sarongsong, dengan jumlah 17 orang terdiri dari 9 laki-laki dan 8 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sarongsong Kota Tomohon. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus pada semester genap tahun 2022/2023. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan tes dilaksanakan dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan atau soal secara tertulis kepada semua siswa dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LLPD) dan Lembar Penilaian. Setelah data terkumpul peneliti melakukan analisis data, Data yang diperoleh dari proses belajar-mengajar dihitung dengan menggunakan rumus

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100 \%$$

Keterangan:

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt : Jumlah skor total

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa mencapai 75% (Trianto, 2010)..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Siklus I

Pengamatan dilakukan secara intensif, objektif, dan sistematis. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran atau tindakan tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas VI SD Negeri Sarongsong. Pengamatan dimaksudkan untuk mengenali, merekam, mendokumentasikan semua indikator baik dalam pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar maupun hasil dari proses

pembelajaran juga perubahan-perubahan yang terjadi baik sebagai akibat dari tindakan terencana maupun sebagai efek samping. Pada tahap ini merefleksikan hasil observasi dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil refleksi akan menjadi dasar pijakan untuk perencanaan berikutnya yakni merevisi rencana pembelajaran yang telah dilaksanakan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi antara guru dan siswa pada setiap penilaian pada instrumen penelitian, dalam rangka perbaikan pembelajaran.

Dapat dilihat dari presentase pencapaiannya adalah :

$$\begin{aligned} \text{KB} &= \frac{T}{T_t} \times 100\% \\ &= \frac{1125}{1700} \times 100\% \\ &= 66,17\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penelitian penerapan model pembelajaran *Teams game tournament* (TGT) pada siklus I ini, ketuntasan hanya mencapai 66,17% jadi siklus I belum berhasil sehingga perlu di lanjutkan tindakan pada siklus II

Deskripsi Siklus II

Dalam pelaksanaan pengamatan siklus II ini masih sama seperti siklus I yaitu dengan cara mengambil data dari lembar observasi pada instrument penilaian hasil belajar IPS. Kegiatan observasi dilaksanakan dalam rangka untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini. Disini peneliti mengamati perilaku atau kegiatan siswa, apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada tahap ini data yang diperoleh pengamat selama kegiatan berlangsung dibahas bersama dengan guru kelas untuk menilai tingkat keberhasilan yang diperoleh pada siklus II ini. Setelah dibahas, hasilnya ternyata sesuai dengan harapan. Siswa dapat melaksanakan kegiatan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap ini hasil belajar siswa meningkat karena dalam pembelajarannya siswa mengambil andil besar menjadi tutor sebaya untuk rekan kelompoknya serta saling mensupport dalam kegiatan belajarnya sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif. Terlihat dari kegiatan belajar mengajar siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi sehingga materi yang di ajarkan menjadi lebih di pahami oleh siswa.

Berdasarkan evaluasi pada tindakan siklus II dapat dilihat di bawah ini:

$$\begin{aligned} \text{KB} &= \frac{T}{T_t} \times 100\% \\ &= \frac{1495}{1700} \times 100\% \\ &= 87,94\% \end{aligned}$$

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa dapat memahami pembelajaran IPS telah mengalami peningkatan ,sehingga penelitian ini telah dihentikan pada siklus II karena telah mencapai standar ketuntasan dengan capaian 87,94% .pada siklus II ini peningkatan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) sudah berhasil.

PEMBAHASAN

Dalam kegiatan belajar mengajar bagi siswa diupayakan tercapainya tujuan pembelajaran. Namun melihat kondisi yang di alami siswa, sering kali tujuan tersebut belum atau tidak berjalan seperti yang diharapkan.

Dari kondisi yang peneliti temui menunjukan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran IPS ini di karenakan suasana pembelajaran siswa yang cenderung monoton sehingga ketertarikan siswa untuk belajar mengenai IPS sangat kurang, peran guru dalam memahami masalah ini adalah mengupayakan suatu proses pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa itu sendiri, guru harus berperan sebagai fasilitator, mediator juga motivator bagi siswa sehingga siswa lebih mandiri dan lebih menghargai pengetahuan yang diperolehnya sendiri.

Dari hasil pelaksanaan tindakan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) yang dilaksanakan selama dua siklus, menunjukan kemajuan yang baik. Hal ini dapat dilihat dari tumbuhnya minat siswa terhadap pembelajaran IPS yang dalam proses pembelajarannya siswa mampu menjadi tutor sebaya bagi teman yang kesulitan belajar serta menjadi motivator bagi teman dalam belajar kelompok serta meningkatnya hasil belajar siswa yang dicapai selama pelaksanaan tindakan, serta hasil pengamatan melalui kolaborasi antara peneliti dan guru kelas.

Kemampuan dan peningkatan yang terjadi selama dua siklus menunjukan bahwa melalui tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS menunjukan keberhasilan yang memuaskan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Game Tournament* (TGT) di kelas VI SD Negeri Sarongsong dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan kelas (PTK) SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas RI.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas RI
- Mulyatiningsih Endang .2019. *Metode Penelitian Terapan bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Soleh, Maulana Ibnu, Dadang Kurnia, Dede Sunarya. 2017. *Penerapan model Pembelajaran Kooperatif Teams Game Tournament (TGT) Pada Pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi*. Jurnal Ilmiah : Vol 2, No 1 Hal 2101-2110. Tersedia Pada : <http://ejournal.upi.edu/index.php/penailmiah>
- Solihah, Ai. 2016 *Pengaruh model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar Matematika*. Jurnal SAP Vol.1 No. 1 hal 45-43. <https://journal.lppunindra.ac.id/index.php/SAP/article>.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Ed ke-4 Jakarta: Kencana