

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENTS*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SDN BINTAU

Risti Astuti Damulawan¹, Widdy H.F Rorimpandey², Martinus M. Krowin³
Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan
Psikologi Universitas Negeri Manado

Email: ristidamulawan12701@gmail.com, widdyrorimpandey@unima.ac.id,
martinuskrowin01@unima.ac.id

Abstract

This study aims to describe the application of the TGT (Teams Games Tournaments) learning model in improving social studies learning outcomes about the Hindu-Buddhist and Islamic Kingdoms in class IV of SDN Bintau. This type of research is classroom action research. This research was conducted in two cycles, each cycle containing planning, action, observation, and reflection activities. The subjects of the classroom action research were 10 students in class IV of SD Negeri Bintau. The data collection technique used observation sheets and tests. The data analysis technique used was descriptive analysis. After the Teams Game Tournament (TGT) learning model was applied and individual tests were conducted in cycle I, the average student score was 66 and 40% of students completed their studies, so it had not met the success criteria and was continued to cycle II. In cycle II, the learning outcomes of students who completed their studies increased by 22%, in cycle II, students who completed their studies became 100% of all students with an average score of 88% so that it had met the research success criteria. Therefore, it is concluded that the application of the Teams Game Tournament (TGT) learning model can improve social studies learning outcomes in class IV of SD Negeri Bintau

Keywords: TGT (Teams Games Tournaments) learning model, Social Studies, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournaments)* dalam meningkatkan hasil belajar IPS tentang Kerajaan Hindu Budha dan Islam di kelas IV SDN Bintau. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang setiap siklus terdapat kegiatan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian tindakan kelas adalah siswa kelas IV SD Negeri Bintau yang berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data ini menggunakan lembar observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dan diadakan tes individu pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 66 dan siswa yang tuntas belajar mencapai 40%, maka belum memenuhi kriteria keberhasilan dan dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II hasil belajar siswa yang tuntas mengalami peningkatan sebesar 22%, di siklus II siswa yang tuntas belajar menjadi 100% dari seluruh siswa dengan nilai rata-rata 88% sehingga telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian. Oleh karena itu disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas IV SD Negeri Bintau.

Kata Kunci : Model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournaments)*, IPS, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 yaitu "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara". Selain itu dalam pendidikan untuk menghadapi berbagai keterbatasan dalam menjalani proses pembelajaran, sebagai pengajar kitapun dituntut untuk lebih memahami strategi apa yang harus kita pakai guna meningkatkan kemampuan atau daya serap orang yang kita ajari. Pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah dasar ada banyak keterbatasan, salah satunya ialah kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajaran (Ardianti & Amalia, 2022).

Dengan demikian pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Supriadi, 2017).

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berlangsung untuk mencapai tujuan perubahan tingkah laku (Festiawan, 2020). Perubahan ini merupakan hasil dan pengalaman yang disengaja bukan karena faktor kebetulan atau tiba-tiba terjadi pada individu. Perubahan tingkah laku sebagai hasil dari latihan atau pengalaman seseorang di mana sebelum melakukan kegiatan

belajar tersebut mereka tidak dapat melakukannya.

IPS merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial, cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat. Tingkah laku manusia dalam masyarakat memiliki berbagai aspek ekonomi, aspek mental, aspek budaya, aspek hubungan sosial (Rofiq, 2020). Mata pelajaran ilmu pendidikan sosial sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna, serta kurang terkait dengan kehidupan keseharian. Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pelaksanaan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yaitu disebabkan karena materi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial tidak sesuai dengan metode yang digunakan, untuk itu guru harus lebih meningkatkan kreativitas mengajarnya, serta dapat memilih model pembelajaran yang cocok dan tepat untuk digunakan atau diterapkan, dalam pelaksanaan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (Rorimpandey, 2023: 707). Pendidikan IPS di jenjang persekolahan erat kaitannya dengan disiplin ilmu sosial yang terintegrasi dengan pengetahuan lain yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran. IPS di sekolah pada dasarnya bertujuan mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik (*good citizenship*).

Mengingat pentingnya bidang studi IPS dalam berbagai bidang kehidupan manusia, maka perlu diperhatikan mutu pengajaran mata pelajaran IPS yang diajarkan disetiap jenjang dan jenis pendidikan. Untuk mendapatkan pengetahuan tentang Ilmu Pengetahuan Sosial, maka siswa harus menempuh proses belajar mengajar yang baik.

Pengembangan model yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Belajar akan lebih berhasil bila telah diketahui tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Bintau, bahwa dari 10 siswa hanya 2 siswa (20%) yang tuntas, sedangkan 8 siswa (80%) belum dapat mengerti materi yang diberikan oleh guru. Berdasarkan uraian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru kurang memberi siswa ruang untuk lebih aktif dan mengembangkan dirinya maka dibutuhkan model pembelajaran yang memberikan ruang untuk siswa mengembangkan dirinya menjadi lebih aktif, sehingga pembelajaran yang dilakukan pun lebih efisien.

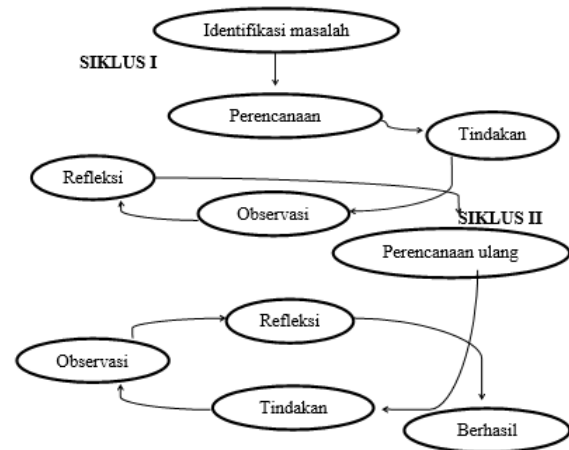
Model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa salah satunya adalah Model pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* *Teams Game Tournament* adalah salah satu tipe atau metode pembelajaran cooperative yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Setiani, 2019).

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengangkat judul "Penerapan Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournaments)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN Bintau".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengacu pada desain

penelitian yang dikemukakan Kemmis dan Mc Taggart (dalam Zainal Aqib, 2018 : 31) dengan tahapan-tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi/ pengamatan dan refleksi. Alur penelitian seperti nampak dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1. Modifikasi Kemmis dan Mc Taggart (dalam Zainal Aqib, 2018:31)

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023 sampai 11 September 2023 di SD Negeri Bintau yang terletak di Desa Bintau, Kec. Passi Barat, Kabupaten Bolaang Mongondow Provinsi Sulawesi Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Bintau. Dengan jumlah siswa adalah 10 siswa terdiri atas 5 laki-laki dan 5 perempuan.

Data yang dikumpulkan oleh peneliti adalah melalui pemberian tes sesudah pembelajaran, observasi disaat pelaksanaan pembelajaran, dan pertanyaan-pertanyaan yang telah dilengkapi dengan jawaban sehingga siswa dapat memilih yang sesuai dengan pendapatnya. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan perhitungan presentase dan rata-rata hasil belajar siswa dilakukan dengan membandingkan hasil pencapaian kegiatan belajar mengajar melalui siklus penelitian, baik siklus satu, maupun siklus dua. Setiap siswa dikatakan tuntas belajar (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban

yang benar 65% dan satu kelas dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) jika dalam satu kelas terdapat 85% yang telah tuntas belajarnya, Depdikbud (dalam Trianto, 2014:171). Untuk menghitung hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus KKM (Kriteria Ketuntasan Mengajar), sebagai berikut:

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

Dimana:

KB = Ketuntasan Belajar

T = Jumlah Skor Yang Diperoleh Siswa

Tt = Jumlah Skor Total

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dua siklus, pada siklus pertama dilaksanakan pada 24 Juli 2023 dengan materi Kerajaan Hindu Budha dan Islam dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran *Teams Game Tournament* dengan menyiapkan media pembelajaran berupa PPT dan LCD serta kuis akademik yang sudah disiapkan. Siklus kedua dilakukan pada tanggal 11 September 2023, siklus kedua ini merupakan perbaikan dari siklus pertama, siklus kedua dan pertama siswa yang hadir berjumlah 10 orang. Secara terperinci pelaksanaan tindakan diuraikan berdasarkan langkah-langkah siklus belajar.

SIKLUS I

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu Budha dan Islam berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Pada siklus I guru sudah melakukan sesuai dengan Langkah-langkah model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) namun terlihat guru belum

memaksimalkan pembelajaran yang mengakibatkan masih ada juga siswa yang tidak fokus pada saat guru memberikan materi sehingga berdampak pada beberapa siswa yang belum mengerti makna dari materi materi Kerajaan Hindu Budha dan Islam yang guru berikan.

Ketika guru menyampaikan masih ada beberapa siswa terutama yang bagian bangku belakang belum memperhatikan penjelasan dari guru. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa terdapat beberapa siswa yang belum berani untuk menjawab pertanyaan guru karena takut salah. Namun hal tersebut tak berlangsung lama, suasana mulai gaduh atau tidak kondusif ketika siswa berkumpul dengan teman sekelompoknya, untuk melakukan diskusi. Ketika berlangsung proses diskusi siswa mulai aktif bertanya kepada guru maupun teman sekelompoknya kepada materi yang masih dianggap membingungkan. Ketika siswa diberikan soal oleh guru suasana mulai tenang dan siswa fokus untuk mengerjakan dan berkerja sama menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua siklus I hasil nilai individu siswa dapat disajikan dalam tabel berikut.

Gambar 2. Grafik ketuntasan siklus I



Berdasarkan tabel di atas presentasi ketuntasan klasikal belajar siswa siklus I sebagai berikut:

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

$$= \frac{4}{10} \times 100\% = 40\%$$

Kemudian rata-rata hasil belajar siswa kelas IV dapat adalah sebagai berikut:

$$KB = \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{660}{1000} \times 100\%$$

$$= 66\%$$

Berdasarkan gambar 2 di atas, dapat diketahui bahwa presentasi ketuntasan klasikal siswa adalah 40% dan belum melebihi kriteria ketuntasan yaitu 85%. Kemudian jumlah rata-rata skor siswa adalah 66% dan dapat dikatakan belum melebihi KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 85. Dari hasil siklus I maka dapat disimpulkan bahwa hasil siklus 1 belum memenuhi nilai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 85%. Hal ini dikarenakan beberapa siswa masih tidak memperhatikan penjelasan guru di depan kelas terutama bagian bangku belakang, guru tidak sepenuhnya fokus terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT, siswa masih terlihat bingung karena belum terbiasa dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru, keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh siswa dengan kemampuan akademik tinggi dan masih terdapat siswa yang bermain-main atau berbicara dengan teman sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Sehingga perlu perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II, dan langkah-langkah pada siklus II pada intinya sama dengan siklus I, tetapi dengan perbaikan setelah ditemukan kekurangan-kekurangan pada siklus I.

SIKLUS II

Pada siklus II ini guru tampak berbeda dari siklus I, guru lebih aktif dalam memberikan materi materi Kerajaan Hindu Budha dan Islam sehingga siswa terfokus pada penjelasan yang guru berikan.

Ketika guru menyampaikan sudah sebagian besar siswa memperhatikan didepan kelas. Ketika guru bertanya kepada siswa sudah lebih dari setengah siswa mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Selama diskusi kali ini berlangsung jauh lebih kondusif dan tidak banyak siswa yang keluar masuk kelas ketika kegiatan berlangsung. Ketika soal diberikan oleh guru, siswa mulai aktif untuk mengerjakan tugas.

Untuk mengukur hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu Budha dan Islam siswa, guru menyediakan soal evaluasi yang harus siswa kerjakan secara individu. Soal terdiri atas pilihan ganda. Berikut ini peneliti jabarkan hasil tes tertulis untuk mengukur hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu Budha dan Islam siswa kelas IV menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT). Hasil belajar siklus II seperti pada gambar di bawah ini:

Gambar 3. Grafik ketuntasan siklus II



Berdasarkan tabel di atas presentasi ketuntasan klasikal belajar siswa siklus II sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\% \\ = \frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$$

Kemudian rata-rata hasil belajar siswa kelas IV pada siklus II adalah sebagai berikut:

$$KB = \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\ = \frac{880}{1000} \times 100\% \\ = 88$$

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa ketuntasan klasikan siswa pada siklus II adalah 100% dan sudah melewati ketuntasan yang ditentukan yaitu 85%. Kemudian jumlah rata-rata skor siswa adalah 88% atau sudah melebihi nilai KKM yaitu 65%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil siklus 2 sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu baik, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil penelitian berupa hasil observasi terhadap performansi guru dan aktivitas belajar siswa, serta hasil belajar IPS siswa. Pada siklus I, hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu Budha dan Islam tersebut belum mencapai hasil yang memuaskan. Setelah melakukan refleksi pada siklus I, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Hasil yang dicapai pada siklus II secara keseluruhan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Ketercapaian indikator keberhasilan pada keempat hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa, penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS materi

Kerajaan Hindu Budha dan Islam di SD Negeri Bintau telah mencapai keberhasilan. Selanjutnya, pembahasan mengenai hasil penelitian dilakukan dengan memaparkan penelitian dan implikasi hasil penelitian sebagai berikut.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu Budha dan Islam dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Negeri Bintau. Data pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 66% dan siswa yang sudah mencapai KKM 4 siswa dengan persentase ketuntasan belajar 40% kemudian meningkat lagi pada siklus II ketuntasan belajar 100% yang dicapai oleh 10 siswa dengan rata-rata 88.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat membuat siswa tertarik dalam belajar IPS materi Kerajaan Hindu Budha dan Islam sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) sangat mudah diterapkan dikalangan siswa dimana model ini menekankan pada keaktifan dan kerjasama seluruh siswa. Model ini mampu melibatkan aktivitas seluruh siswa dengan mengandung unsur permainan. Sejalan dengan pendapat Slavin (2005), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) menekankan adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai hasil belajar yang maksimal. Selain itu sesuai juga dengan pendapat dari Octavia, S.A. (2020), yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa melalui keterampilan bertanya maupun menyelesaikan masalah dalam berdiskusi, mengembangkan bakat

kepemimpinan, dan mengembangkan rasa menghargai pendapat antar teman. Didukung juga oleh hasil penelitian Rorimpandey (2022), bahwa penerapan model pembelajaran yang menarik dan efektif mampu melibatkan seluruh siswa sehingga dapat meningkatkan keaktifan, kerjasama dalam kelompok serta hasil belajar siswa agar dapat mendapat nilai yang maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan signifikan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berdampak positif yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri Bintau.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu Budha dan Islam dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Negeri Bintau. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai siklus I dan siklus II. Setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) dan diadakan tes individu pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 66% dan siswa yang tuntas belajar mencapai 40%. Karena belum memenuhi kriteria keberhasilan maka diadakan siklus II. Pada siklus II hasil belajar siswa yang tuntas belajar mengalami peningkatan sebesar 22%, di siklus II siswa yang tuntas belajar menjadi 100% dari seluruh siswa dengan nilai rata-rata 88% sehingga telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta:Kencana.
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas:(PTK)*. Deepublish.
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Kurikulum merdeka: Pemaknaan merdeka dalam perencanaan pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399-407.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia*. Jakarta.
- Maringka, V., Takaendengan, W., & Rorimpandey, W. H. (2023). Penggunaan Model Pakem Dengan Media Gambar Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Gmim 4 Tondano. *Edu Primary Journal*, 4(3), 114-123.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Rofiq, M. A. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (Higher Order Thinking Skills) untuk Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD)*. CV. Pilar Nusantara.
- Rorimpandey, W. H. (2022). *Problem-Based Learning Model And The Influence On The Outcome And*

Learning Satisfaction Of Elementary School Students In Tomohon City. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(6), 3598-3605.

Setiani, S. A. (2019). Model pembelajaran teams games tournaments (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, 5(4), 389-396.*

Slavin, R. E., & Yusron, N. (2005). Cooperative learning: Teori, riset dan praktik.

Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran. *Lantanida Journal, 3(2), 127-139.*