

Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

(Suatu Penelitian Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV MIS GUPPI Buntu Katarrung Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang)

Hasmidar, Lutfi, Sayidiman

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Makassar
Indonesia

Info Artikel

Keywords:
*Teams, Games,
Tournament,
Hasil belajar*

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Adapun rumusan masalahnya dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa IPS kelas IV MIS GUPPI Buntu Katarrung Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV MIS Guppi Buntu Katarrug Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dan jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Setiap siklus melalui empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Fokus penelitian ini adalah Penerapan Pendekatan *Team Games Tournament* (TGT), Aktivitas mengajar guru, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIS GUPPI Buntu Katarrung Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang sebanyak 16 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 7 perempuan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil observasi aktivitas guru berada dalam kategori cukup, hasil observasi aktivitas siswa berada dalam kategori cukup dan hasil belajar siswa berada dalam kategori belum tuntas. Pada siklus II hasil observasi aktivitas guru berada dalam kategori baik, hasil observasi aktivitas siswa berada dalam kategori baik dan hasil belajar siswa berada dalam kategori tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV MIS GUPPI Buntu Katarrung Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang.

©2020 Universitas Negeri Makassar

Alamat Korespondensi:
Kampus UNM Tidung Makassar
E-mail: hasmidaremi97@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran sehingga mereka dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Salah satu upaya meningkatkan pendidikan dengan menempuh pendidikan formal yaitu dengan sekolah. Sekolah merupakan lembaga pembinaan sumber daya manusia yang diharapkan dapat mengembangkan potensi diri, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 ayat (I) bahwa fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk 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. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar merupakan perwujudan dari satu pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, konsep yang berkaitan dengan sosial. Melalui mata pelajaran IPS diharapkan siswa dapat menjadi anggota masyarakat yang

memiliki pengetahuan pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosialmasyarakat karena dimasa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat disebabkan oleh kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu guru berperan besar dalam mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

Guru merupakan pendidik yang berperan penting dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik di sekolah. Selain itu guru juga berperan sebagai pelaksana pendidikan dan pengajar, bertanggung jawab mengelola kelas, mengarahkan dan menciptakan suasana yang dapat mendorong terlaksananya kegiatan pembelajaran di kelas. Guru harus mengetahui situasi siswa, situasi kelas dan pengajaran, sebab setiap siswa

mempunyai keragaman dalam hal kecakapan potensi yang memungkinkan untuk dikembangkan, seperti bakat, kecerdasan, maupun kecakapan yang diperoleh dari hasil belajar. Pada proses pembelajaran, motivasi belajar siswa juga ditentukan oleh situasi kelas yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu guru masih perlu dilengkapi kemampuan mengajar yang berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada murid, termasuk di dalamnya penggunaan model pembelajaran yang sesuai.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 24 September 2020 di MIS GUPPI Buntu katarrung Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang diketahui bahwa proses pembelajaran tematik khususnya pada pembelajaran IPS, dominan dilakukan berpusat pada guru yang mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam belajar. Suasana demikian cenderung membuat siswa diam dan pasif di tempat duduk, dan hanya mendengar dan menerima materi guru, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, seperti siswa yang berkemampuan rendah, mereka cenderung diam dan enggan dalam mengemukakan pertanyaan ataupun pendapatnya. Kondisi belajar siswa seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, tentunya berdampak pada hasil belajar siswa. Diketahui bahwa hasil belajar IPS siswa dikategorikan masih rendah

Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat Siswa termotivasi dan merasa senang dalam belajar, salah satunya adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu tipe dari sekian banyak tipe dalam pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan siswa lainnya dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang untuk mengerjakan tugas-tugas terstruktur agar pengetahuan dan keterampilan siswa bertambah. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif siswa belajar secara berkelompok bersama teman-temannya sehingga tumbuh rasa saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk menemukan gagasannya.

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menurut Malalina (Septiyan, 2017: 109) adalah “salah satu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh

siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa dan mengandung unsur permainan.” Menurut Septiyan (2017: 109) mengemukakan bahwa *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah “pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku bangsa yang berbeda yang pembelajarannya menggunakan *game* dan turnamen.” Berdasarkan pendapat di atas, calon peneliti dapat menyimpulkan TGT adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok tanpa harus ada perbedaan status yang pembelajarannya menggunakan *game* dan turnamen.

Dari pendapat tersebut, menunjukkan hubungan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* pada pembelajaran IPS, diharapkan siswa merasa senang, tidak bosan, memiliki motivasi yang tinggi serta terlibat aktif dalam proses belajar mengajar IPS di kelas, sehingga siswa dapat menyerap dan memahami pelajarannya dengan lebih maksimal. Jika siswa dapat menyerap pelajaran secara maksimal maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS juga akan meningkat.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka akan dilakukan penelitian dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnamens* (TGT). Adapun judul penelitiannya yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnamens* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV MISS GUPPI Buntu Katarrung Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menghasilkan data tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang telah diamati. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran TGT di dalam proses pembelajaran IPS. Menurut Anggito dan Setiawan (2018) berpendapat bahwa “Penelitian Kualitatif merupakan suatu penelitian yang hasil penelitiannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau metode kuantifikasi yang lain” (h, 9). Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsika aktivitas guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta mendeskripsikan nilai/skor dan kualitas hasil belajar siswa. Pada

penelitian kualitatif ini menggunakan observasi untuk mengamati sebuah aktivitas pembelajaran. Uraian bersifat deskriptif karena data disajikan dalam bentuk kata-kata. Dan lebih menekankan pada proses juga makna. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wiriaatmatdja (2011) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah Bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu (Taniredja, dkk. 2011, h. 16). Penelitian tindakan memiliki empat tahapan untuk meningkatkan kualitas tindakan yakni melalui proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan penelitian berfokus pada proses pembelajaran IPS di kelas IV MISS GUPPI Buntu Katarrung Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang. Selain fokus pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, variabel yang diteliti juga menjadi fokus dalam penelitian ini yakni Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan Hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini adalah satu orang guru dan 16 siswa kelas IV MIS Guppi Buntu Katarrung Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah Observasi terhadap objek secara langsung dengan mengamati aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gamas Tournament*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini yakni lembar observasi. Kemudian tes yang diujikan setelah siswa memperoleh sejumlah materi mengenai pembelajaran IPS dan teknik pengumpulan data pada subjek penelitian dilakukan melalui dokumen. Teknik analisis data Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data mengenai hasil belajar Siswa dianalisis secara kuantitatif sedangkan data hasil observasi dianalisis secara kualitatif.

Kriteria yang digunakan untuk mengungkapkan hasil belajar siswa adalah sesuai dengan kriteria ketuntasan keterampilan yang ditetapkan dengan capaian nilai minimum 75 oleh minimal 75% siswa di kelas.

Tabel 1 Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Siswa

Kategori	Skala Nilai	Keterangan
Tidak Tuntas	0 – 74	KKM = 75
Tuntas	75 – 100	

Sumber: MISS GUPPI Buntu Katarrung Kec Buntu Batu Kab Enrekang.

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilakukan sekolah dasar, yaitu MISS GUPPI Buntu Katarrung Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang. Data yang didapatkan dalam penelitian meliputi observasi hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Data tes hasil belajar siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
0 – 74	Tidak Tuntas	7	43,75%	KKM = 75
75 – 100	Tuntas	9	56,25%	
Jumlah		16	100 %	

Sumber: Hasil Analisis Data

Tabel diatas menunjukkan bahwa pada siklus I, frekuensi ketuntasan yang dicapai siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 7 siswa dengan 43,75% sedangkan pada kategori tuntas terdapat 9 siswa dengan persentase 56,25%.

Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus I belum mencapai standar ketuntasan yaitu

kategori baik karena secara klasikal persentase ketuntasan hasil belajar siswa belum mencapai 75 % siswa yang memperoleh nilai sesuai standar KKM yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa, hasil persentase ketuntasan belajar siswa siklus I mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan hasil ketuntasan pada observasi awal yang telah dilakukan sebelumnya.

Tabel 3 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
0 – 74	Tidak Tuntas	3	18,75%	
75 – 100	Tuntas	13	81,25%	KKM = 75
Jumlah		16	100 %	

Sumber: Hasil Analisis Data

diatas menunjukkan bahwa pada siklus II, frekuensi ketuntasan yang dicapai siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 3 siswa dengan 18,75% sedangkan pada kategori tuntas terdapat 13 siswa dengan persentase 81,25%. Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus II telah berhasil karena secara klasikal mencapai tarif keberhasilan 75% siswa yang memperoleh nilai sesuai standar KKM yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa, hasil persentase ketuntasan belajar siswa siklus II berhasil, terlihat dari nilai hasil siswa dalam kategori baik (B) serta dapat juga dilihat dari segi proses belajar mengajar dalam kategori baik (B) yang dapat dilihat dari hasil lembar obeservasi aktivitas guru dan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menerapkan Metode Pembelajaran tipe TGT, dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV MISS GUPPI Buntu Mondong Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya yang tulus kepada kedua orang tua dan saudara-saudaraku yang telah memberikan dukungan moril dan materil bagi saya sampai pada tahap ini. Selain itu ucapan terima kasih saya kepada dosen dan seluruh pihak dari program studi PGSD Universitas Negeri Makassar yang telah mambimbing dan mendampingi penulisan artikel ini.

Juga kepada guru dan kepala sekolah MISS GUPPI Buntu Katarrung yang telah memberikan ruang bagi pelaksanaan penelitian ini, serta seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anggito, A & Setiawan, J. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif. Jawa Barat* : CV Jejak.

Isjoni. 2007. *Cooperatif Learning*. Bandung: Alfabeta.

Septiyan., Galih Dani. 2017. *Pengaruh Model TGT Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Cimahi: Prodi PGSD STIKIP Siliwangi Bandung.

Taniredja, Tukiran., dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidika Nasional. Jakarta: Cemerlang.

