
MODEL PEMBELAJARAN TGT SEBAGAI SOLUSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD PADA MATA PELAJARAN IPS

Rini Endah Sugiharti¹, Arrahim², Meilina Herlita³

PGSD FKIP, Universitas Islam "45" Bekasi

Jalan Cut Meutia No.38 Bekasi, 17113

✉riniendahsugiharti@gmail.com

Ket. Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima 16-09-20
Direvisi 09-10-20
Diterbitkan 31-10-20

Kata Kunci:
Model Team Games
Tournament (TGT),
Hasil Belajar, IPS

Tipe Artikel:
Hasil penelitian

Abstract

Social Sciences (IPS) is a science designed to instill knowledge of values, attitudes, and understanding in subject matter so that students can participate in daily life. This study aims to improve student learning outcomes in elementary school social studies subjects. This type of research uses a qualitative approach and the data analysis process emphasizes the conclusion and comparison of literature reviews from several scientific journals that serve as guidelines. The results of this study illustrate that applying the Team Games Tournament (TGT) model will improve student learning outcomes in the cognitive domain of students which include C1 (Knowledge), C2 (Comprehension), C3 (Application), C4 (Analysis), C5 (Synthesis), and C6 (Evaluation) in social studies subjects. In addition, the Team Games Tournament (TGT) model can involve all students to develop active and creative learning activities and can foster a sense of duty and group work towards one another. Thus it can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) model can be applied as a solution to improve student learning outcomes in elementary school social studies lessons.

Abstrak

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi sebuah ilmu yang dirancang guna menanamkan pengetahuan nilai, sikap, dan pemahaman pada materi pelajaran sehingga siswa dapat ikut serta dalam keberlangsungan hidup sehari-hari. Penelitian ini memiliki tujuan agar hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPS S D meningkat. Jenis penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan proses analisis data lebih menekankan dalam penyimpulan dan perbandingan tinjauan pustaka berdasarkan beberapa jurnal ilmiah yang menjadi pedomannya. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa menggunakan menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) akan meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa yang mencakup C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), C4 (Analisis), C5 (Sintesis), dan C6 (Evaluasi) dalam mata pelajaran IPS. Selain itu, model *Team Games Tournament* (TGT) bisa melibatkan seluruh siswa untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran secara aktif dan kreatif serta dapat menumbuhkan rasa memiliki kewajiban dan kerja kelompok terhadap satu sama lain. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan menjadi solusi supaya meningkatnya hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPS SD.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi sebuah ilmu yang dirancang guna menanamkan pengetahuan nilai, sikap, dan pemahaman pada materi pelajaran sehingga siswa dapat ikut serta dalam keberlangsungan hidup sehari-hari. Menurut Sapriya dalam Damanhuri, dkk (2016: 157) IPS pada jenjang SD memiliki tujuan dasar untuk menyiapkan peserta didik menjadi masyarakat negara yang menguasai nilai-nilai sosial, guna menjadi bekal kemampuan dalam pemecahan masalah individu atau sosial dan sanggup merogoh keputusan dan ikut serta pada beragam aktivitas kemasyarakatan supaya bisa menjadi masyarakat negara yang baik.

Dalam proses belajar IPS di kelas masih banyak sekali terjadi kesalahan, menurut Tri Astutik (2013: 2) dalam proses belajar IPS di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Klatingsari 1 Tarik-Sidoarjo yakni kurangnya interaksi antara siswa dengan guru yang dikarenakan sistem pembelajaran klasikal yang diterapkan guru atau sistem belajar satu arah (*teacher center*) akibatnya membuat peserta didik bosan saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Kondisi tersebut tentu berdampak apada kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran IPS di kelas IV pada sebuah Sekolah Dasar daerah Bekasi, pada saat proses pembelajaran guru masih didominasi dengan menerapkan model konvensional dan ceramah. Penggunaan metode ini pada saat proses pembelajaran tidak memberi kesempatan guru untuk melihat perbedaan karakteristik individual siswa pada kelas. Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya ketuntasan belajar yang diperoleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara bersama pendidik kelas IV disekolah tersebut, diperoleh fakta

bahwa hasil belajar IPS kelas IV masih banyak yang dibawah nilai minium yang diharapkan. Diperkuat dari hasil Penilaian Tengah Semester yaitu dari 27 siswa, ada 6 siswa yang nilainya di atas KKM, namun 21 peserta didik yang lain mendapat nilai di bawah KKM yang ditetapkan oleh sekolah.

Hal tadi merupakan suatu permasalahan sehingga seorang guru harus melakukan sebuah tindakan untuk mengatasi hal tersebut. Dengan suasana proses pembelajaran yang pasif dan kurang menarik itu akan membuat siswa cepat jenuh dan bosan karena lantaran dalam ketika aktivitas belajar mengajar berlangsung pendidik menerapkan model pembelajaran konvensional atau ceramah. Usaha yang harus dilakukan agar proses pembelajaran menarik dan tidak cepat membuat siswa bosan yaitu pemilihan metode dan model pembelajaran yang tepat.

Solusi guna menuntaskan masalah tersebut yaitu menggunakan penerapan model pembelajaran (TGT). Model TGT bertujuan untuk menumbuhkan rasa kejujuran dan tanggung jawab serta kerjasama antarsiswa dalam memperoleh informasi. Proses pembelajaran pada TGT sangat menyenangkan lantaran dalam proses pembelajaran terdapat tahap dimana peserta didik akan dimintabuat melakukan *games* dan *tournament* yang mampu membuat peserta didik aktif dan bisa bersaing secara sportif buat berbagi pemahamannya sebagai akibatnya output belajar peserta didik akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Penelitian adalah jenis penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan proses analisis data lebih menekankan pada penyimpulan dan perbandingan tinjauan pustaka menurut beberapa jurnal

ilmiah yang sebagai pedomannya. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan jurnal referensi serta koleksi jurnal nasional. Menurut Nazir dalam Sunaryo (2016) teknik pengumpulan data menggunakan pengadaaan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dipecahkan. Teknik ini dipakai guna mencapai dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan menggunakan cara memeriksa aneka macam literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Data yang diperoleh melalui metode ini yaitu menggunakan *browsing* pada jaringan komputer, membaca banyak sekali daftar bacaan, hasil pengamatan terlebih dahulu, catatan perkuliahan, dan sumber lainnya yang relevan. Hal ini sejalan dengan pendapat Cresswell (2014) bahwa *literatur view* adalah analisis literatur pada sebuah topik penelitian dengan tujuan untuk menginformasikan mengenai hasil penelitian terlebih dahulu yang sudah dilakukan yang berkaitan menggunakan penelitian ketika ini yang sedang dikerjakan, menghubungkan sebuah penelitian menggunakan literatur yang telah ada, dan mengisi ruang-ruang pada penelitian sebelumnya.

HASIL dan PEMBAHASAN

Sulitnya belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering sekali menjadi keluhan para siswa khususnya siswa sekolah dasar. Hal tersebut terjadi kemungkinan karena kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran sebagai strategi untuk menembangkan serta meningkatkan aspek kognitif siswa. Pada kenyataannya kondisi yang terjadi di sekolah pada waktu proses pembelajaran IPS sedang berlangsung yaitu peserta didik terlihat kurang aktif dan tampak sibuk dengan aktivitas pembelajaran dan terdapat beberapa peserta didik yang hanya terduduk terdiam selama pembelajaran berlangsung karna

bagi siswa pmata pelajaran IPS kurang menyenangkan serta menduga pembelajaran IPS ini merupakan sesuatu yang membosankan, monoton, sebagai akibatnya mengakibatkan hasil yang diperoleh tidak maksimal. Seperti yang terjadi di kelas IV Sekolah Dasar di Bekasi, hasil belajar mata pelajaran IPS dalam ranah kognitif masih rendah. Hal tersebut dikarenakan pada saat proses pembelajaran berlangsung ketika guru memberikan pertanyaan siswa tidak bisa menjawabnya.

Tabel 1. Hasil Penilaian Semester di salah satu Sekolah Dasar

Tahun	Mencapai KKM	Dibawah KKM
2019	6	21

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan David dan keth tahun 1995 adalah jenis model pembelajaran kooperatif yang menerapkan sistem kerja sama dan turnamen dalam bentuk permainan akademik yang dapat dimainkan siswa. Menurut Shoimin dalam Maulana, dkk (2017: 2104) model pembelajaran *TGT* adalah tipe model kooperatif yang tidak sulit diterapkan lantaran tidak memperhatikan status berbeda, melibatkan peserta didik buat berperan menjadi tutor bagi teman sebaya dan terdapat unsur permainan serta *reinforcement* di dalamnya.

Menurut Susanna (2017: 97) kelebihan model *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

1. Pelaksanaan waktu untuk tugas lebih banyak.
2. Memprioritaskan perbedaan individu bagi siswa.
3. Materi dapat dikuasai mendalam meski dengan waktu yang sedikit.
4. Siswa ikut serta selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Siswa diajarkan untuk bersosialisasi dengan orang lain.
6. Memunculkan motivasi belajar yang tinggi.
7. Hasil belajar yang diperoleh lebih baik.
8. Menanamkan rasa toleransi, peka terhadap sesama dan kebaikan budi.

Menurut Shoimin (2014:208) kekurangan model pembelajaran (TGT) yaitu :

1. Memerlukan jam pembelajaran yang cukup panjang relatif;
2. Pendidik harus pintar menentukan bahan ajar yang sempurna buat model ini.
3. Pendidik wajib menyiapkan model ini agar baik sebelum diterapkan. Misalnya, merancang pertanyaan-pertanyaan menurut setiap meja turnamen, dan pendidik wajib mengetahui urutan akademis peserta didik berdasarkan nilai yang paling atas sampai paling bawah.

Dengan menerapkan model (TGT) ketuntasan hasil belajar peserta didik akan meningkat. Dalam segi kognitif siswa akan mampu : (1) Siswa mampu menyatakan kembali Materi IPS yang telah dipelajari (2) Siswa mampu memahami hubungan yang sederhana diantara materi (3) Siswa mampu menyeleksi materi secara tepat untuk diterapkan dalam situasi baru (4) Siswa mampu menganalisis hubungan yang kompleks (5) Siswa mampu melakukan generalisasi (6) Siswa mampu mengimplementasikan kompetensi dan pengetahuan yang dimiliki untuk menilai sebuah pelajaran.

Berikut tahapan-tahapan untuk menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT): **Tahap Perencanaan**, agar hasil belajar meningkat serta penerapan model TGT berjalan dengan baik maka guru harus membuat perencanaan pembelajaran, yaitu: Merencanakan dan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP);

Menyediakan soal-soal untuk *games* dan *tournament*; Menyediakan Lembar Kerja Siswa (LKS); Menyediakan rewards bagi kelompok-kelompok yang unggul dalam *tournament*. **Tahap Pelaksanaan Tindakan**, adapun sintak dari model *Team Games Tournament* yaitu: (1) Guru dan siswa membuka pelajaran dengan do'a bersama-sama (2) Guru memberikan apersepsi (3) Guru memberikan informasi kepada siswa mengenai capaian belajar pada kompetensi dasar yang akan dituju (4) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok secara heterogen (5) Guru membagikan tema bahasan bagi masing-masing kelompok untuk dibahas bersama-sama (6) Siswa diminta untuk bekerja sama dalam kelompok masing-masing untuk saling memahami pokok bahasan (7) Guru bersama siswa mengadakan *games* (8) Guru menjelaskan prosedur *games* (9) Lalu diakhir pertemuan diadakan *tournament* (10) Pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan skor terbanyak. **Tahap Pengamatan**, tahap pengamatan meliputi pengumpulan data berupa penilaian terhadap siswa setelah melaksanakan pembelajaran. Metode pengumpulan data yang dipakai ialah tes tulis jenis esai, tes ini dipakai untuk mengukur hasil belajar ranah pengetahuan siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menganalisis kerumitan-kerumitan yang dihadapi siswa dalam mata pelajaran IPS. Hasil studi menunjukkan bahwa Pembelajaran Ilmu Sosial masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit dan hanya menghafal khususnya bagi siswa SD, hal tersebut dimungkinkan guru yang mengajar di Sekolah Dasar kurang efektif dan masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional dan tidak bervariasi. Temuan ini bisa dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak sekolah maupun pemerintah dalam menaikkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran

IPS lebih baik lagi. Model TGT adalah contoh yang tepat digunakan dalam proses belajar mengajar materi IPS sebagai akibatnya bisa sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dalam ranah kognitif. selain itu, model pembelajaran TGT juga dapat menumbuhkan rasa kejujuran dan tanggung jawab serta kerjasama antarsiswa. Agar pelaksanaan model TGT terlaksana dengan baik, peneliti menyarankan untuk : (1) Bisa meminimalisir waktu pada saat games berlangsung agar tidak terlalu menyita waktu, (2) memberikan tugas dan tanggung jawab kepada siswa yang memiliki kemampuan tinggi untuk membimbing siswa berkemampuan rendah agar memahami materi yang sedang dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Astutik, Tri. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. JPGSD. Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013. (diakses pada tanggal 17 September 2020)
- Cresswell, J. 2014. Penelitian Kualitatif dan Desain Riset. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Damanhuri, Zerri Rahman Hakim, Mega Utami Pratiwi. Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS. JPSD Vol. 2 No. 2, September 2016
- Maulana Ibnu Soleh, Dadang Kurnia, Dede Tatang Sunarya. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Dan

Kegiatan Ekonomi. dalam Jurnal Pena Ilmiah: Vol.2 No.1 (2017). (diakses pada tanggal 08 Mei 2020).

Shoimin, Ariz. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Susanna. Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. dalam Lantanida Journal. Volume 5 Nomor 2. 2017. (diakses pada tanggal 8 Mei 2020).