

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* PADA SISWA KELAS IV SD

Romy J. Mongdong

Fakultas Ilmu Pendidikan UNIMA

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) siswa kelas IV SD Inpres 10/73 Pandu. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat tahap yaitu: Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi, dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil siklus I yaitu 67,5% dan pada siklus II 92,5 % . Simpulan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD INPRES 10/73 PANDU. Disarankan kepada guru SD untuk dapat memilih/ menggunakan model pembelajaran team games tournament dalam pembelajaran IPS di SD.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Team Games Tournament, Hasil Belajar, IPS.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar pada prinsipnya merupakan fondasi bagi jenjang pendidikan menengah dan seterusnya. Untuk itu mutu pendidikan bagi warga negara pada umumnya dan mutu pendidikan lanjutan pada khususnya sangat bergantung pada mutu pendidikan sekolah dasar. Mutu atau kualitas pendidikan sebagian besar bergantung pada kualitas kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar adalah dengan meningkatkan kualifikasi guru serta perubahan dalam penggunaan metode dan teknik mengajar.

Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan kehidupan cerdas, dan terbuka, oleh karena itu, pembaharuan di sektor pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, karena kemajuan suatu bangsa

hanya dapat ditentukan oleh penataan pendidikan yang baik. Dalam sektor pendidikan ada tiga hal utama yang perlu diperhatikan antara lain; pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan efektifitas metode pembelajaran.

Berdasarkan hasil obeservasi yang telah dilakukan di SD Inpres 10/73 Pandu, dimana proses pembelajaran IPS berlangsung secara monoton, pemahaman dan pengetahuan peserta didik hanya sebatas pada buku paket yang mereka gunakan sebagai buku penuntun. Interaksi peserta didik dengan lingkungan kehidupan mereka jarang disentil, penanaman konsep tentang bagaimana penerapan ilmu yang mereka terima kurang diperhatikan. Hal Ini memicu kebosanan peserta didik yang membuat peserta didik menganggap IPS hanya pelajaran hafalan semata. Hasil observasi

tersebut ditemui beberapa masalah sebagaiberikut; 1. dalam proses pembelajaran, hanya tampak kemampuan peserta didik menghafal fakta-fakta sehingga seringkali peserta didik tidak memahami substansi materi yang mereka pelajari, 2. kejenuhan dan kebosanan kerap kali terjadi karena materi IPS disajikan dengan metode ceramah, 3. dalam proses belajar peserta didik hanya terikat pada buku paket yang ada sehingga pemahaman peserta didik hanya sebatas pada buku paket yang ada, 4. pembelajaran IPS terkadang dianggap hanya pelajaran hafalan semata.

Fakta-fakta di atas menuntut guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Hal ini dimaksudkan agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara optimal dan komprehensif, serta mampu mempersiapkan dan membekali peserta didik.

Menurut Anita Lie (2002: 8), salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik adalah pembelajaran kooperatif. Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah tipe teams-games-tournament (TGT). Pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui selama proses pembelajaran. Tahap awal, peserta didik belajar dalam suatu kelompok dan diberikan suatu materi yang dirancang sebelumnya oleh guru. Setelah itu peserta didik bersaing dalam turnamen untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Selain itu terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran kooperatif tipe

TeamGamesTournament juga membuat peserta didik aktif mencari penyelesaian masalah dan mengkomunikasikan pengetahuan yang dimilikinya kepada orang lain, sehingga masing-masing peserta didik lebih menguasai materi. Dalam pembelajaran tipe TeamGames Tournament, guru berkeliling untuk membimbing peserta didik saat belajar kelompok. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan guru. Dengan mendekati peserta didik, diharapkan tidak ada ketakutan bagi peserta didik untuk bertanya atau berdialog dengan guru.

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka rumusan masalah sebagai berikut : Bagaimanan penerapanmodel pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosialisiswa Kelas IV SD Inpres Inpres 10/73 Pandu.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial tentang Sarana Transportasi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament (TGT) siswa kelas IV SD Inpres 10/73 Pandu.

Menurut Arends (dalam Tambelu, 2003:11) pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a) Peserta didik bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menyelesaikan materi belajarnya.
- b) Kelompok dibentuk dari peserta didik yang memiliki kemampuan yang lebih tinggi, sedang dan rendah.
- c) Bilamana mungkin, anggota berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda.

d) Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dan individu.

Menurut Johnson & Johnson yang (dalam Carolyn W. Rouviere (2001:49) model Team Games Tournament ini meliputi tiga tahap, yaitu:

1. Tahap mengajar (teaching)

Dalam tahap ini, guru mengajarkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam kompetisi. Materi pelajaran yang diajarkan hanya secara garis besarnya saja dari suatu materi. Tahap ini meliputi pembukaan yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, membangun suatu pengetahuan awal mengenai materi tersebut, dan memberikan petunjuk pelaksanaan metode Team Games Tournament termasuk pembentukan kelompok.

2. Tahap belajar dalam kelompok (team study)

Dalam tahap ini anggota kelompok mempunyai tugas untuk mempelajari materi pelajaran secara tuntas dan saling membantu dalam mempelajari materi tersebut. Jika ada kesulitan harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum bertanya pada guru.

3. Tahap Kompetisi (tournament)

Dalam tahap ini setiap kelompok mewakili anggotanya untuk maju ke meja kompetisi, di atas meja tersebut telah tersedia kartu. Kemudian peserta didik mengambil sebuah kartu dan membacanya keras-keras. Kelompok yang mengambil pertanyaan tersebut harus menjawab, jika jawaban salah maka kelompok lawan dapat mengajukan jawabannya.

Menurut Slavin (dalam Etin Solehatin dan Raharjo, 2012:20), Komponen-komponen yang perlu

diperhatikan dalam Team Games Tournament adalah sebagai berikut :

1. Presentasi Kelas

Dalam presentasi kelas guru memperkenalkan materi pembelajaran yang diberikan secara langsung atau mendiskusikan dalam kelas. Guru dalam hal ini berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran mengacu pada apa yang disampaikan oleh guru agar nantinya dapat membantu peserta didik dalam mengikuti game dan turnamen.

2. Kelompok

Kelompok terdiri empat sampai lima orang yang heterogen misalnya berdasar kemampuan akademik dan jenis kelamin, jika memungkinkan suku, ras atau kelas sosial. Tujuan utama pembentukan kelompok adalah untuk menyakinkan peserta didik bahwa semua anggota kelompok belajar dan semua anggota mempersiapkan diri untuk mengikuti game dan turnamen dengan sebaik-baiknya.

3. Game (permainan)

Permainan (game) dibuat dengan isi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetes pengetahuan peserta didik yang didapat dari presentasi kelas dan latihan kelompok. Game dimainkan dengan meja yang berisi tiga murid yang diwakili tiga kelompok yang berbeda. Peserta didik mengambil kartu bernomor dan berusaha untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor.

4. Tournament (kompetisi)

Biasanya turnamen diselenggarakan akhir minggu, setelah guru membuat presentasi kelas dan kelompok-kelompok mempraktikkan tugas-tugasnya. Untuk turnamen pertama guru mengelompokkan peserta didik dengan kemampuan serupa

yang mewakili tiap timnya. Kompetisi ini merupakan sistem penilaian kemampuan perorangan dalam Team Games Tournament (TGT). Kompetisi ini juga memungkinkan bagi peserta didik dari semua level di penampilan sebelumnya untuk memaksimalkan nilai kelompok mereka menjadi terbaik.

5. Penghargaan Kelompok (Rekognisi Tim)

Setelah mengikuti game dan turnamen, setiap kelompok akan memperoleh poin. Rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari game dan turnamen akan digunakan sebagai penentu penghargaan kelompok. Jenis penghargaan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Penghargaan kelompok dapat berupa hadiah, sertifikat, dan sebagainya.

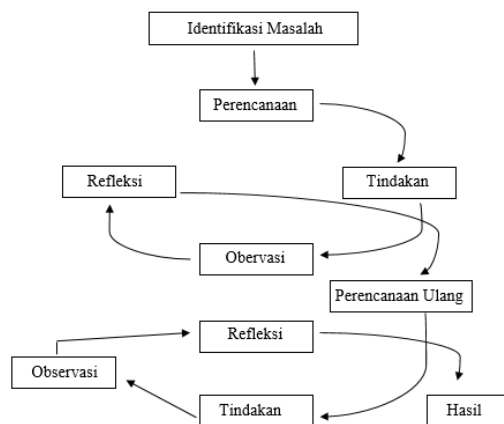
Istilah ilmu pengetahuan sosial secara resmi mulai digunakan di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah social studies, seperti di Amerika Serikat.

Sesuai dengan sebutannya ilmu sosial tekanannya, kepada keilmuan yang berkenaan dengan kehidupan bermasyarakat atau kehidupan sosial. Berkenaan dengan hal ini maka Norma Mackenzie (dalam Sardjiyo, 2007:1.22) mengemukakan bahwa ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rancangan/Desain Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu pada pendapat Hopkins (dalam Aqib Zainal, 2006:31) yang terdiri

dari empat tahap, yakni: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi. Adapun alur pelaksanaan tindakan sebagaimana terlihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Alur PTK

(Modifikasi dari Kemmis dan Taggart dalam Zainal Aqib, 2006:31)

Penelitian dapat dikatakan berhasil apabila 80% peserta didik dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam

penelitian, dilakukan beberapa teknik pengumpulan data. Yaitu teknik pengamatan dan tes tulisan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan menghitung persentase ketuntasan belajar berdasarkan indikator kinerja.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus:

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

Dimana: KB = ketuntasan belajar

T = jumlah skor yang diperoleh siswa

T_t = jumlah skor total

Siklus I

a. Perencanaan

Pada siklus ini pembelajaran direncanakan satu kali pertemuan yang dilaksanakan selama 2 x 35 menit dengan menggunakan pokok pembahasan sarana-sarana transportasi. Kegiatan ini meliputi peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial melalui model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran ini adalah membandingkan/membedakan jenis sarana transportasi.

Hal-hal yang dipersiapkan sebagai berikut:

Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)

- Menyiapkan bahan ajar
- Menyiapkan instrument pengamatan
- Menyiapkan lembar kerja siswa
- Menyiapkan lembar penilaian
- Menyiapkan Media

b. Pelaksanaan tindakan

Langkah-langkah pembelajaran yang dilaksanakan sebagai berikut:

Langkah 1 (presentasi kelas)

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan juga menyampaikan kepada peserta didik bahwa

pembelajaran saat ini berbeda dengan cara pembelajaran seperti biasanya. Didalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode ceramah kemudian melakukan kegiatan penentuan kelompok didalam proses pembelajaran. Guru membentuk kelompok inti yang terdiri dari lima orang peserta didik yang kemampuannya diatas rata-rata untuk mendapatkan penjelasan yang mendalam tentang materi yang akan diajarkan, kemudian guru memberikan penjelasan secara keseluruhan di depan kelas.

Langkah 2 (tim)

Peserta didik dibagi ke dalam lima kelompok di mana tiap kelompok terdiri dari tiga orang. Hal ini disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang hadir yaitu 20 orang. Dan kelompok inti di bagi kedalam lima kelompok tersebut. Ini untuk mempersiapkan anggota tim agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game

Langkah 3 (game)

Pada saat game guru memberikan pertanyaan pada tiap-tiap kelompok. Setiap anggota kelompok harus mengerti dan mampu mengerjakan soal yang diberikan. Jika ada anggota kelompok yang belum mengerti maka tugas dari ketua kelompok yang berasal dari kelompok inti untuk mengajarkan kepada temannya sehingga setiap anggota kelompok mengerti cara mengerjakan soal yang diberikan. Guru memberikan waktu 20 menit untuk mengerjakan soal yang diberikan.

Langkah 4 (tournament)

Dalam evaluasi peneliti membagikan LKS kepada tiap-tiap peserta didik untuk mengukur kemampuan peserta didik

Penghargaan kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang. Masing-masing team akan mendapatkan nilai yang tinggi apabila rata-rata skor memenuhi criteria yang ditentukan dan peneliti memberikan kesimpulan materi yang diajarkan

c. Observasi

Kegiatan observasi pada siklus pertama ini dilaksanakan peneliti yang di bantu oleh gurukelas. Pelaksanaan observasi ini berlangsung bersamaan dengan proses pembelajaran yang meliputi aktivitas guru dan peserta didik, pengembangan materi dan hasil belajar siswa.

Aktivitas guru dan peserta didik dapat dilihat daripedoman pengamatan.

d. Refleksi

Data yang diperoleh pengamat selama tindakan berlangsung dibahas bersama dengan peneliti untuk menilai tingkat keberhasilan yang diperoleh. Pada siklus pertama hasilnya belum memuaskan hal ini disebabkan karena model pembelajaran ini belum pernah diterapkan sehingga masih ada peserta didik yang masih bingung dan belum terfokus pada materi yang diajarkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tentang sarana transportasi ini dikembangkan dari hasil evaluasi setelah akhir pembelajaran, bentuk evaluasi berupa tes tertulis yang dibagikan

kepada seluruh peserta didik kelas IV dengan jumlah seluruhnya 20 orang.

Hasil pembelajaran dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil siswa pada siklus I

No	Nama Siswa	Butir Soal					Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Y.K	-	10	20	30	10	70
2.	L.N	10	10	-	-	30	50
3.	C.S	10	10	20	30	30	100
4.	A.T	10	10	20	30	30	100
5.	R.K	10	10	20	-	-	40
6.	B.S	-	10	20	30	10	70
7.	L.K	10	10	20	30	30	100
8.	G.N	-	10	20	-	-	30
9.	M.N	10	10	20	30	30	100
10.	S.T	-	10	20	10	-	40
11.	B.T	10	10	20	-	10	50
12.	S.N	10	10	20	30	30	100
13.	M.P	-	10	-	30	10	50
14.	A.K	10	10	20	30	30	100
15.	N.P	-	10	20	10	10	50
16.	R.H	10	10	20	10	-	50
17.	D.A	10	10	20	30	30	100
18.	S.L	-	10	20	10	-	40

19.	T.A	10	10	20	-	-	40
20.	R.M	-	-	20	30	20	70
JumlahSkorSiswa							1350

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

$$= \frac{1350}{2000} \times 100\%$$

$$= 67,5\%$$

Hasil persentasi yang di capai materi ini adalah 67,5%,halinidisebabkankarena model pembelajaranTeam Games Tournamentbelumterbiasadigunakan.Karena belum memenuhi KKM maka akan diperbaiki pada siklus yang kedua.

Hasil Siklus II

Hasil pembelajaran IPS tentang sarana transportasi dikembangkan dari hasil evaluasi setelah akhir pembelajaran, bentuk evaluasi berupa tes tertulis yang dibagikan kepada seluruh peserta didik kelas 4 dengan jumlah seluruhnya 20 orang.

Tabel 2. Hasil siswa pada siklus II

No	Nama Siswa	Butir Soal					Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Y.K	10	10	20	30	-	70
2.	L.N	10	10	20	30	30	100
3.	C.S	10	10	20	30	30	100
4.	A.T	10	10	20	30	30	100
5.	R.K	10	10	20	30	30	100
6.	B.S	10	10	20	30	30	100
7.	L.K	10	10	20	30	30	100
8.	G.N	10	10	20	30	30	100
9.	M.N	10	10	20	30	30	100
10.	S.T	10	10	20	30	30	100
11.	B.T	10	10	20	30	30	100
12.	S.N	10	10	20	-	30	70
13.	M.P	10	-	20	30	30	90
14.	A.K	10	10	20	-	30	70
15.	N.P	10	10	20	30	30	100
16.	R.H	10	10	20	30	30	100
17.	D.A	10	10	20	30	30	100
18.	S.L	10	10	20	30	30	100
19.	T.A	10	10	20	-	30	70
20.	R.M	-	-	20	30	30	80
JumlahSkorSiswa							1850

$$\begin{aligned} KB &= \frac{T}{Tt} \times 100\% \\ &= \frac{1850}{2000} \times 100\% \\ &= 92,5\% \end{aligned}$$

Jadi hasil persentasi yang di capai pada materi ini adalah 92,5%.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini didasarkan atas hasil belajar siswa pada setiap siklus. Hasil belajar siklus I, siswa memperoleh nilai 67,5%. Hal ini karena pembelajaran dengan model Team Games Tournament belum terbiasa digunakan. Dari segi siswa: belum memahami materi dan tampak kemampuan siswa menghafal materi yang diajarkan sehingga seringkali siswa tidak memahami substansi materi yang mereka pelajari dan tidak semua siswa mampu menjalankan proses pembelajaran sehingga dalam menjawab soal, siswa kurang memahami. Sedangkan dari segi guru, kurangnya memberikan motivasi

kepada siswa sehingga siswa belum bias berkompetisi satu sama yang lain dan belum memberikan pendampingan terhadap siswa saat menyelesaikan tugas kelompok dan kurang memancing reaksi siswa untuk melakukan pertanyaan-pertanyaan dengan tujuan mengembangkan rasa ingin tahu siswa tentang materi yang diajarkan.

Pada siklus II, hasil yang diperoleh 92,5%. Hal ini disebabkan karena pembelajaran (Team Games Tournament) sudah berjalan dengan baik. Dilihat dari segi siswa, memperhatikan penjelasan dari guru dan saling berinteraksi dengan kelompok. Sedangkan dilihat dari segi guru, melakukan pendampingan, memfasilitasi, membimbing siswa dengan kesabaran dan memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tentang Sarana Transportasi di kelas IV SD Inpres Tataaran II tahun ajaran 2012/2013.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian makadisarankan kepada guru SD dapat memilih/menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournamnet dalam pembelajaran IPS di SD.

DAFTAR PUSTAKA

Anita Lie. 2002. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

Aqib Zainal, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya.
Etin Solehatin dan Raharjo, *Cooperative Learning*, (<http://irvanzaky.blogspot.com/2012/05/teams-games>)

- tournaments.tgt. html. diakses 19 Januari 2018.)
- Ibrahim, Muslimin, dkk. (2000). Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Irawan Sadad Sadiman, Shendy Amalia. 2008. Ilmu Pegetahuan Sosial 4: SD/MI kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Carolyn W. Rouviere. 2001. (www.maa.org/saum/maanotes49/140.html, diakses 19 Januari 2018.)
- Sardjiyo, dkk, 2007. Pendidikan IPS di SD. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Tambelu, 2003. Pembelajaran Kooperatif Yokyakarta: BumiAksara.