

***Teams Games Tournament* dengan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS**

Aslihatul Fuadah¹, Sukadari²
^{1,2}Program Magister Pendidikan IPS, FKIP
Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:
[10.30595/pssh.v3i.286](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.286)

Submitted:
February 13, 2022

Accepted:
April 20, 2022

Published:
June 1, 2022

Keywords:

Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, IPS, *Teams Games Tournament*, Kartu Soal

ABSTRACT

Keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh pemilihan strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Berdasarkan data awal yang diperoleh dari tindakan pra siklus, nilai rata-rata siswa 59, dengan ketuntasan 31,25%, sehingga dapat dikatakan pembelajaran yang dilakukan guru belum berhasil. Untuk itu, perlu diadakan perbaikan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media kartu soal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar muatan pelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Kragilan Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media kartu soal. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan tiga siklus, yang pada tiap siklusnya Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar dalam tiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian pada variabel aktivitas siswa pada siklus I 62,5% dengan kualifikasi cukup, pada siklus II, 76,04% dengan kualifikasi baik dan pada siklus III 80,73% dengan kualifikasi baik. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar pada siklus I sebesar 72, pada siklus II sebesar 73 dan pada siklus III sebesar 79. Sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 50%, pada siklus II, 75% dan pada siklus III, 81,25%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa model kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS. Disarankan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan media kartu soal dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain, dan guru dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Aslihatul Fuadah
Program Magister Pendidikan IPS, FKIP
Universitas PGRI Yogyakarta
Email: aslihatulfuadah@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, peningkatan mutu pendidikan akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan dikelas benar-benar efektif dan bermakna (1). Muatan pelajaran IPS adalah salah satu

muatan pelajaran yang wajib termuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. IPS adalah kajian mengenai kehidupan manusia dalam kehidupan di masyarakat dan sosial. Ilmu Pengetahuan dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya). Pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai dan moral serta keterampilan siswa agar menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.(2)

Sesuai dengan karakteristik peserta didik dan muatan pelajaran IPS di sekolah dasar, dengan menggunakan metode ekspositori akan menyebabkan peserta didik bersikap pasif, dan menurunkan derajat muatan pelajaran IPS menjadi pelajaran hafalan yang membosankan. Guru yang bersikap memonopoli peran sebagai sumber informasi, selayaknya meningkatkan kinerjanya dengan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti menyajikan *cooperative learning model*. Guru harus dapat menerapkan pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM) yang memungkinkan anak mengerjakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan ketrampilan, sikap dan pemahaman dengan penekanan belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu atau media pembelajaran serta pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.(3)

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS yang terjadi di kelas masih kurang dapat menarik perhatian siswa secara menyeluruh. Siswa yang ramai dapat mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung karena guru belum optimal dalam melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas siswa masih terbatas mendengarkan dan mencatat materi yang dianggap penting. Kegiatan pembelajaran belum memberikan ruang pada siswa untuk terlibat aktif dan mengalihkan perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu kondisi siswa yang sangat aktif belum terarah untuk aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar secara berkelompok, hanya beberapa siswa yang aktif memberikan pendapat atau bertanya serta mendominasi kelompoknya yang menyebabkan siswa lain kurang dapat memberikan kontribusi untuk kelompok.

Hasil belajar yang diperoleh dari kegiatan evaluasi pada akhir pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata siswa 59. Sebanyak 11 siswa dari 16 siswa tidak tuntas, atau ketuntasan hasil belajar 31,25%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat rendah sehingga dapat dikatakan belum berhasil.

Permasalahan-permasalahan tersebut terjadi karena guru dalam pelaksanaan pembelajaran belum menggunakan metode yang dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang bermuara pada meningkatnya hasil belajar. Maka dari itu, guru perlu mengadakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan ruang kepada peserta didik agar lebih aktif, tertantang dan melatih siswa untuk dapat bekerja secara berkelompok yaitu dengan *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Hasil prestasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang rendah karena proses pembelajaran masih berpola paradigma lama yang bersumber pada buku pelajaran, guru menggunakan metode mengajar yang masih konvensional, dan siswa terpadu di dalam kelas dengan buku lembar kerja siswa (4). Penggunaan model pembelajaran merupakan suatu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dalam hal ini dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa, dimana siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru harus merubah model pembelajaran yang lama kepada model pembelajaran yang baru. Para pendidik harus bisa mengubah cara mengajar dan merespon perkembangan dengan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif. Melalui pembelajaran inilah interaksi antara siswa dengan siswa dan interaksi guru dengan siswa harus ditekankan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan penyajian materi dan penyampaian tujuan pembelajaran akan lebih efektif. Selain dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dalam pembelajaran guru juga menggunakan media pembelajaran berupa kartu soal. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan berfungsi memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.(5) Kartu soal merupakan sebuah kartu yang dimodifikasi oleh guru yang berisi soal dan jawaban yang diberikan kepada siswa. Penggunaan kartu soal bertujuan untuk memudahkan memberikan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan. Media kartu soal adalah sarana agar peserta didik dapat secara aktif, serta terlibat dalam pembelajaran, berpikir kritis, dan inovatif dalam menemukan teori atau konsep. Pembelajaran dengan menggunakan kartu soal biasanya dilakukan melalui kooperatif learning. Media yang dikembangkan dengan menggunakan media konkret sederhana dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan oleh guru(3).

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar muatan pelajaran IPS bagi peserta didik kelas V SD Negeri Kragilan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa akan meningkat (6). Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus penelitian, dimana setiap siklus terdiri atas 4 tahap dalam sebuah daur ulang yaitu perencanaan tindakan (*planning*), penerapan tindakan (*action*), mengobservasi dan mengevaluasi proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*) dan melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai.

Pada tahap perencanaan kegiatan yang dilakukan yaitu, guru mempersiapkan instrument penelitian berupa lembar pengamatan aktivitas siswa dan lembar penilaian pengetahuan (KI3). Pada tahap perencanaan, guru juga membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang dipelajari yaitu pada tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan media kartu soal yang digunakan pada fase *games/tournament*. Guru membentuk kelompok belajar yang dibuat secara heterogen. Guru juga membuat LKPD yang membantu peserta didik saat berdiskusi pada fase *Teams Study*. Guru juga menyiapkan sertifikat penghargaan untuk memberikan rekognisi pada kelompok saat berakhirnya *games/tournament*.

Pada tahap yang kedua yaitu tindakan, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat. Tindakan dilaksanakan dalam 3 siklus hingga kriteria keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai. Pada tahap observasi, kegiatan yang dilakukan yaitu dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan dicatat pada lembar observasi, dan anecdot record atau catatan lapangan selama guru memberikan pembelajaran di kelas. Hasil pengamatan kemudian dianalisis pada tahap refleksi. Pada tahap refleksi, selain menganalisis hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa juga bertujuan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah diperoleh pada saat observasi, kemudian dilakukan observasi untuk menyempurnakan tindakan pada siklus berikutnya. Dari hasil refleksi, mencatat kekurangan yang perlu diperbaiki, untuk dijadikan dasar dalam penyusunan rencana ulang.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Kragilan sebanyak 16 peserta didik yang terdiri dari 9 laki-laki dan 7 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kragilan. Teknik analisis data, untuk data kuantitatif berupa hasil belajar kognitif, yang diperoleh dari hasil tes evaluasi pada setiap pembelajaran yang dilakukan. Sedangkan analisis data kualitatif diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dicatat dalam lembar observasi.

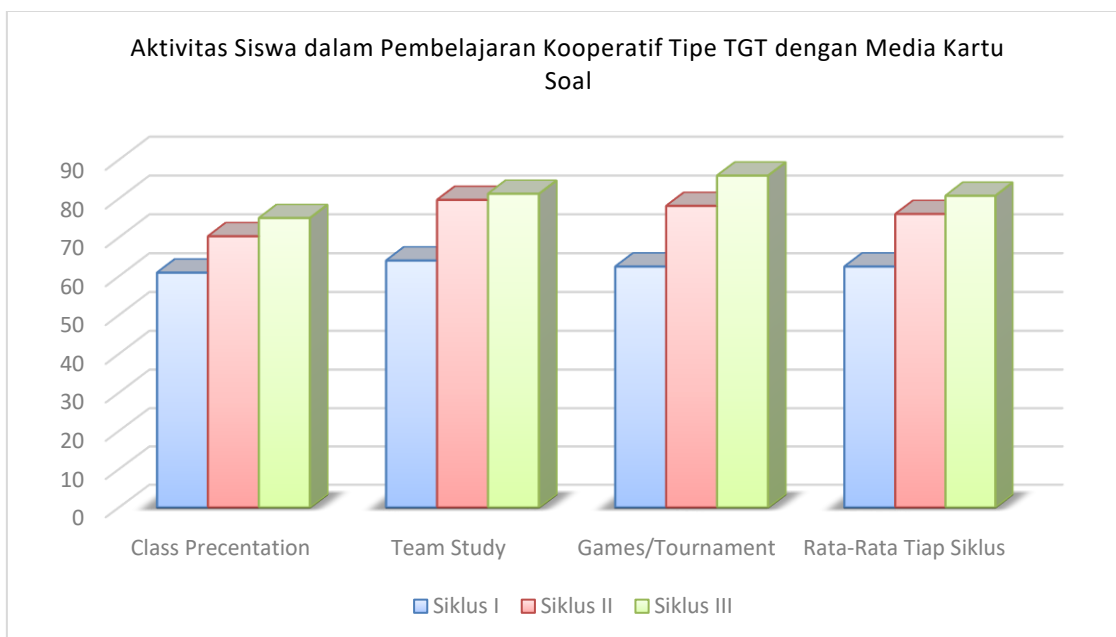
Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu ditandai dengan peningkatan aktivitas siswa dengan Kualifikasi minimal baik dan sebesar 75% atau 12 siswa mengalami ketuntasan belajar sesuai KKM yaitu 70.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Aktivitas Siswa

Tabel 1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, II, III

No.	Indikator	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Siklus III (%)
1	<i>Class precentation</i>	60,93	70,31	75
2	<i>Team Study</i>	64,06	79,68	81,25
3	<i>Games/tournament</i>	62,50	78,12	85,93
Jumlah		187,5	228,12	242,18
Rata-rata		62,5	76,04	80,73
Kualifikasi		Cukup Baik	Baik	Baik



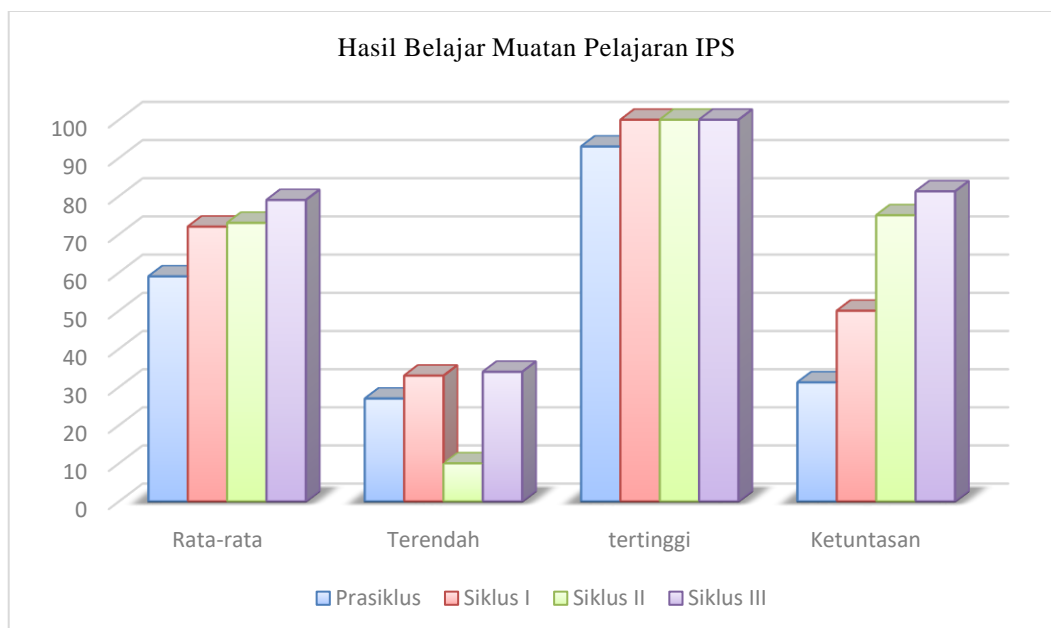
Gambar 1 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I, II, III

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan pada siklus I rata-rata hasil pengamatan pada aktivitas peserta didik yaitu sebesar 62,5% dengan kriteria cukup baik, pada siklus II -rata-rata hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik yaitu sebesar 76,04% dengan kriteria baik, sedangkan hasil pengamatan pada aktivitas peserta didik pada siklus III terjadi peningkatan menjadi 80,73 dengan kriteria baik. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa tiap siklusnya.

Penelitian ini sesuai dengan pendapat Slavin, yaitu dalam pembelajaran TGT meliputi kegiatan presentasi kelas, *team study*, dan *games/tournament*. Kegiatan presentasi di kelas para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan memberikan perhatian tersebut akan dapat membantu siswa mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis akan menentukan skor tim mereka (7). Kegiatan *team study* atau belajar tim yaitu tugas para anggota tim adalah menguasai materi yang disampaikan di dalam kelas dan membantu teman sekelompoknya untuk menguasai materi tersebut (Slavin, 2010:155). Sedangkan dalam kegiatan *games/tournament*, para siswa memainkan *game* akademik dalam kemampuan homogen dengan meja turnamen (7).

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa

No.	Pencapaian	Pra siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai rata-rata	59	72	73	79
2	Nilai terendah	27	33	10	34
3	Nilai tertinggi	93	100	100	100
4	Prosentase ketuntasan (%)	31,25%	50	75%	81,25



Gambar 2. Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS

Dari hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik tiap siklusnya dibandingkan pada tahap pra siklus. Pada tahap prasiklus prosentasi ketuntasan belajar peserta didik hanya mencapai 31,25%. Keberhasilan ditunjukkan dengan adanya peningkatan prosentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 50% pada siklus II sebesar 75% dan pada siklus III sebesar 81,25%. Dalam penelitian yang telah dilakukan jelas bahwa terjadi peningkatan, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Penerapan pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) dengan media kartu soal terbukti berhasil yang diperoleh dari hasil observasi dan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan. Dengan demikian penerapan model kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal pada pembelajaran tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar pada muatan pelajaran IPS.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran tematik tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas siswa yang ditunjukkan adanya peningkatan pada hasil observasi pada siklus I sebesar 62,5% dengan kualifikasi cukup, pada siklus II sebesar 76,04%, dengan kualifikasi baik dan pada siklus III sebesar 80,73% dengan kualifikasi baik. Jadi, pembelajaran tematik pada tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” melalui model kooperatif tipe TGT efektif untuk meningkatkan aktivitas siswa.
- b. Pembelajaran tematik pada tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” melalui model kooperatif tipe TGT juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan prosentase ketuntasan belajar yaitu pada pra siklus, sebelum pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dengan media kartu soal ketuntasan belajar peserta didik 31,25%, pada siklus I, setelah menggunakan kooperatif tipe TGT dengan media kartu ketuntasan belajar peserta didik 50%, pada siklus II sebesar 75% dan pada siklus III sebesar 81,25%. Oleh karena itu, model kooperatif tipe TGT efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Salamah S, Giyat G. Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Kooperatif Model Jigsaw. *GulawentahJurnal Stud Sos.* 2019;4(2):114.
- [2] Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara; 2017.
- [3] Sukadari. *Media Pembelajaran Tematik “Papan Acak Kata” Untuk Meningkatkan Kemampuan*

-
- Membaca Siswa Kelas VB SN 2 Padokan. UPY Press; 2019.
- [4] Sosialita J, Sabari DJ, Si M, Permana SA, Pd M. Kajian dan Pendidikan Ilmu pengetahuan Sosial. 2014;5(117).
- [5] Sutjipto KC dan B. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Jakarta: Ghalia Indonesia;
- [6] Zaenal A. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya;
- [7] Slavin RE. Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik cetakan VIII (diterjemahkan oleh Narulita Yusron). Bandung: Nusa Media;