

Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (Tgt) pada Siswa Kelas IV SD N Sumberwungu 1 Kepanewon Tepus Kabupaten Gunungkidul

Nur Achmad Guntur Saputra¹, Gunawan Sridiyatmiko²

^{1,2}Program Magister Pendidikan Ilmu Sosial, Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.396](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.396)

Submitted:

March 01, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

learning activity, learning result, cooperative TG

ABSTRACT

The selection of learning models used by teachers in learning activities is one of the determining factors for the success of student learning. This study aims to improve student activity and learning result through a cooperative learning model of the type of team game tournament (TGT) for fourth graders at SDN Sumberwungu I in the 2020/2022 academic year. This research is a classroom action research. This research was conducted at SDN Sumberwungu I. The subjects in this study were class IV students, totaling 10 students. Data collection techniques in this study used observation sheets and learning outcomes tests. The data analysis technique used quantitative and qualitative descriptive with percentages. The results showed that 1) The application of the cooperative learning model of the type of tournament team game (TGT) can increase student learning activities in fourth grade students of SD Sumberwungu I, it is proven that in the pre-cycles students have an interest in learning with a good category of at least 30% increasing in cycles I. 80% and in the second cycles 90%. 2) The application of the cooperative learning model of the type of team game tournament (TGT) can improve student learning outcomes, especially grade IV students at SDN Sumberwungu I, this can be seen in student learning completeness, in the pre-cycles students who excel the KKM 4 score 40% increase in the first cycles 80% students and in the second cycles increased to 9 students 90%. The increase was because the teacher put more emphasis on tournament rules, and the division of tasks in groups.

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



Corresponding Author:

Gunawan Sridiyatmiko

Program Pascasarjana Pendidikan IPS,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta.

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, DIY 55182.

Email: gunawan@upy.ac.id

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas, bahkan sampai pada Perguruan Tinggi. Pembelajaran dalam muatan pelajaran IPS mencakup perubahan sikap, mental, dan perilaku siswa meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur melalui proses penilaian setelah

melakukan kegiatan belajar IPS dengan cara mencari berbagai informasi sehingga siswa mampu mencapai hasil optimal dalam belajarnya serta diharapkan agar siswa mampu memecahkan masalah-masalah sosial sebagai bentuk pengembangan atas pengetahuan yang telah dipelajari, sehingga siswa mampu menghadapi tantangan kehidupan, baik di masa sekarang atau pun di masa yang akan datang.

Sekolah dasar menjadi bagian yang tidak kalah penting dalam mencapai tujuan kurikulum pendidikan. Sekolah Dasar merupakan pondasi yang memberikan pendidikan dasar untuk para peserta didik. Muatan pelajaran IPS memiliki posisi yang sama dengan muatan pelajaran lain dan memiliki keterkaitan satu sama lain serta diajarkan secara integratif. sosiologi, sejarah, pendidikan kewarganegaraan, antropologi dan ilmu-ilmu sosial lainnya. Muatan pelajaran IPS dipadu untuk mengkaji fenomena-fenomena sosial yang terjadi dimasyarakat secara holistik.

Menurut Rahyu dan Sunarti (2014:151) Salah satu permasalahan di bidang pembelajaran IPS pada siswa tingkat sekolah dasar adalah mata pelajaran IPS dianggap sebagai salah satu muatan pelajaran yang membosankan dan bersifat hafalan, sehingga siswa merasa malas untuk mempelajarinya. Hasil observasi siswa di kelas IV SDN sumberwungu I tahun pelajaran 2020 / 2021 menunjukkan bahwa keaktifan dan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS masih rendah. Pembelajaran kurang membangun suasana pembelajaran yang aktif- partisipatif, yang mampu melibatkan peserta didik dalam interaksi dialogis dan berkualitas dengan guru, dan atau antar siswa, sehingga berakibat pada iklim dan suasana kelas pada pembelajaran yang kurang menarik, kurang menyenangkan, dan membuat jenuh bagi peserta didik. Inovasi guru dalam menata ruang belajar siswa yang monoton menyebabkan siswa jenuh dengan tempat belajarnya. Suasana belajar yang monoton membuat peserta didik jenuh dan kurang nyaman saat proses belajar mengajar berlangsung. Kegiatan pembelajaran secara konvensional dan klasikal tersebut berimbas pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi tersebut keaktifan belajar masih rendah yang berdampak pada hasil belajar berdasarkan data nilai siswa ulangan harian muatan pelajaran IPS di kelas IV banyak siswa yang belum mencapai nilai KKMD data hasil belajar siswa kelas IV pada muatan pelajaran IPS terdapat 7 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang diterapkan di sekolah yaitu 75. Peneliti melakukan upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN Sumberwungu I tahun pelajaran 2020 / 2021. Menurut Hamzah, (2013: 77) Strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran adalah peserta didik diharapkan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya. Menurut Warsono dan Hariyanto (2014:12) Pembelajaran aktif secara sederhana didefinisikan sebagai media pengajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses. Menurut Susanto (2014: 5) Hasil belajar yaitu perubahan perubahan yang terjadi pada peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut Rusman (2018: 129) Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik Menurut Artz & Newman (Huda, 2011: 34) mendefinisikan kooperatif sebagai kelompok kecil atau peserta didik yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama.

Menurut Rusman (2014: 224) *Teams Game Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik memainkan permainan dengan hasil belajar pada anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini peserta didik diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan peserta didik lain. Suasana pembelajaran diciptakan sebagai suasana permainan, ada kompetisi antar peserta didik untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik pelajaran. Pembelajaran seperti ini sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengkaji rendahnya keaktifan dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Sumberwungu 1, maka peneliti memutuskan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT). Oleh karena itu penulis menyusun artikel dengan judul "Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (Tgt) Pada Siswa Kelas IV SDN Sumberwungu I Kecamatan Tepus Kabupaten Gunungkidul".

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sumberwungu I, dengan subyek siswa kelas IV. yang terdiri dari 10 siswa, siswa putra sebanyak 4 siswa dan siswa putri sebanyak 6 siswa, dilaksanakan pada semester satu tahun ajaran 2020 / 2021. PTK ini terdiri dari satu prasiklus dan dua siklus penelitian, yang masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan, dan masing-masing siklus dalam proses pengkajian berdaur 4 tahap, yaitu (1)

merencanakan, (2) melakukan tindakan, (3) mengamati (observasi) dan (4) merefleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi untuk mengukur keaktifan belajar dan Tes untuk mengukur hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Indikator keberhasilan 1) Keaktifan belajar siswa dikatakan tuntas jika keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran IPS mencapai nilai 75 % 2) Hasil belajar dikatakan tuntas jika hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS mencapai nilai 75.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Kegiatan pengumpulan data pada pra siklus dilaksanakan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa maka sebelum melakukan tindakan, guru mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati saat proses pembelajaran berlangsung, di bawah ini hasil observasi pada muatan pelajaran IPS yang diperoleh siswa kelas IV SDN Sumberwungu I yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.
Observasi Keaktifan Belajar Siswa Muatan Pelajaran IPS Tahun 2020/2021

No	Nilai siswa	Jumlah Siswa	Persentase %
1	< 75	7	70
2	≥ 75	3	30
Jumlah		10	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 3 siswa atau 30%, dan siswa yang belum mencapai < 75 sebanyak 7 siswa atau 70 %, hal ini berarti masih banyak siswa yang belum mencapai nilai 75 pada siswa kelas IV SDN Sumberwungu I sehingga perlu adanya tindakan yang tepat untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Data berikut merupakan data tes hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumberwungu I, yang didapat dari hasil ulangan harian pada muatan pelajaran IPS, data tersebut disampaikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 2.
Hasil Belajar Peserta didik Muatan Pelajaran IPS Tahun 2020/2021

No	Nilai siswa (KKM)	Jumlah Siswa	Persentase %
1	< 75	6	60
2	≥ 75	4	40
Jumlah		10	100

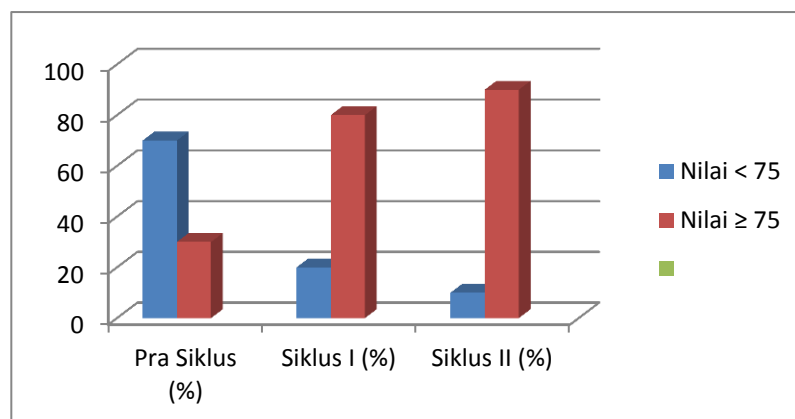
Berdasarkan tabel di atas, keaktifan belajar siswa belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu 75, dan hasil belajar siswa pada pra siklus masih terdapat banyak siswa yang belum mencapai KKM yang diterapkan di sekolah yaitu 75. Pada pra siklus terlihat siswa mencapai KKM sebanyak 4 siswa atau 40 %, dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 6 siswa atau 60%. Dari data tersebut menunjukkan perlu adanya tindakan yang dilakukan oleh guru dalam memperbaiki pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

A. Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) pada muatan pelajaran IPS siswa kelas IV di SDN Sumberwungu 1.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) pada muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Sumberwungu I Tahun Pelajaran 2020 / 2021. Berikut rangkuman peningkatan minat belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Grafik 2.
Rangkuman Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa

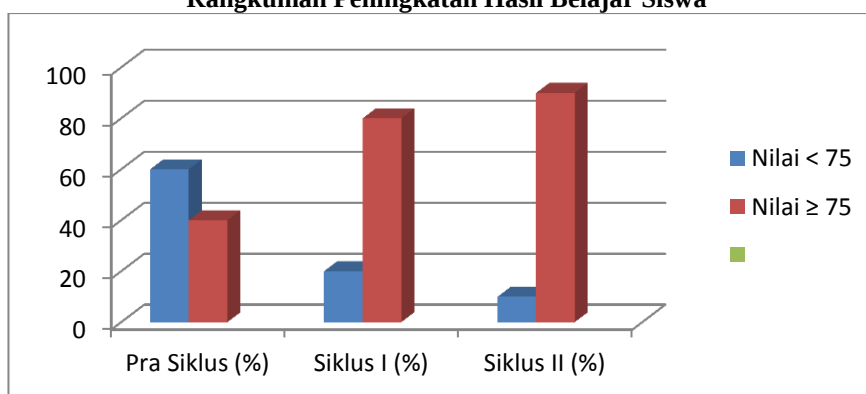


Berdasarkan grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa peningkatan keaktifan belajar siswa berdasarkan data pada pra siklus, siswa yang mempunyai keaktifan belajar dengan kategori minimal baik 75, prasiklus mencapai 30% meningkat pada siklus I 80% dan pada siklus II 90%. Dengan demikian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran IPS kelas IV SDN Sumberwungu I.

Model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) menyajikan pembelajaran yang aktif dan partisipatif, siswa dilibatkan aktif mengikuti pembelajaran. Pembelajaran di desain menjadi dua kelompok, guru mempersiapkan materi dan soal untuk dilaksanakan turnamen pada kelompok tersebut, sehingga pembelajaran menjadi aktif. Terbukti tindakan tersebut menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dari data observasi pada saat kegiatan pembelajaran terdapat peningkatan dari pra siklus, siklus I hingga siklus II, sehingga dapat disimpulkan penelitian ini berhasil meningkatkan keaktifan belajar pada muatan pelajaran IPS siswa kelas V SDN Sumberwungu I.

- B. Peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) pada muatan pelajaran IPS siswa kelas IV di SDN Sumberwungu I. Peningkatan hasil belajar siswa diukur dengan melihat nilai dari hasil skor tes siswa yang dilaksanakan setiap akhir tindakan atau siklus. Adapun ringkasan peningkatan hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SDN Sumberwungu I:

Grafik 2.
Rangkuman Peningkatan Hasil Belajar Siswa



Berdasarkan grafik tersebut dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, hal tersebut dapat dilihat pada ketuntasan belajar siswa, pada pra siklus siswa yang mencapai nilai KKM 4 siswa (40%), meningkat pada siklus I 8 siswa (80%) dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 9 siswa (90%).

Upaya pemecahan masalah adalah dengan berinovasi proses belajar mengajar dengan berbagai alternatif. salah satunya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game

tournament (TGT) dimana model pembelajaran ini merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan keaktifan belajar. penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) relevan diterapkan pada muatan pelajaran lainnya salah satunya pada materi di muatan pelajaran IPS pada tingkat SD.

Sintak atau langkah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) yang dilaksanakan oleh peneliti mengambil sintak menurut Rusman, (2014: 226) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Rangkaian pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) di muat dalam tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi yang dilaksanakan pada siklus I dan Siklus II. Sintak tersebut jelas mengakomodasi kebutuhan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Penciptaan suasana pembelajaran yang aktif terbukti berdampak pada peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Sumberwungu I.

Siklus I

Kegiatan siklus I guru melaksanakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT). Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan penerapan tindakan, peneliti mengisi lembar observasi saat proses pembelajaran berlangsung, di bawah ini memuat hasil observasi keaktifan belajar pada pembelajaran muatan pelajaran IPS yang diperoleh siswa kelas IV SDN Sumberwungu I pada siklus I yaitu sebagai berikut ;

Tabel 3.
Observasi Keaktifan Belajar Siswa Muatan Pelajaran IPS Siklus I

No	Nilai siswa	Jumlah Siswa	Persentase %
1	< 75	2	20
2	≥ 75	8	80
Jumlah		10	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 8 siswa atau 80%, dan siswa yang belum mencapai < 75 sebanyak 2 siswa atau 20%. Hal ini berarti setelah adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) berdampak pada peningkatan keaktifan belajar pada pembelajaran muatan pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Sumberwungu I.

Data berikut merupakan data tes hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumberwungu I pada muatan pelajaran IPS pada siklus I, data tersebut terdapat pada tabel dibawah ini ;

Tabel 4.
Hasil Belajar Siswa Muatan Pelajaran IPS Siklus I

No	Nilai siswa (KKM)	Jumlah Siswa	Persentase %
1	< 75	2	20
2	≥ 75	8	80
Jumlah		8	100

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa pada Siklus I mengalami peningkatan, dapat dilihat pada data tabel hasil belajar, siswa yang mencapai KKM yang diterapkan di sekolah yaitu 75 lebih banyak dibandingkan yang belum mencapai KKM. Pada Siklus I terlihat siswa yang mencapai KKM sebanyak 8 siswa atau 80 %, dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 2 siswa atau 20%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan setelah dilakukan tindakan oleh guru dalam pembelajarannya yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT), sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar pada muatan pelajaran IPS siswa kelas V SDN Sumberwungu I. Hasil pada siklus I menjadi dasar untuk menerapkan kembali pada siklus II, juga untuk memperkuat kesimpulan hasil pada siklus I maka dilaksanakan kembali pada siklus II.

Siklus II

Kegiatan pada siklus II guru kembali melaksanakan kegiatan pembelajaran pada muatan pelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT). Pada saat pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, Peneliti mengisi lembar observasi yang telah dipersiapkan, data hasil observasi pada muatan pelajaran IPS yang diperoleh siswa kelas IV SDN Sumberwungu I pada siklus II yaitu sebagai berikut :

Tabel 5.
Observasi Keaktifan Belajar Siswa Muatan Pelajaran IPS Siklus II

No	Nilai siswa	Jumlah Siswa	Persentase %
1	< 75	1	10
2	≥ 75	9	90
Jumlah		10	100

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 9 siswa atau 90%, dan siswa yang belum mencapai < 75 sebanyak 1 siswa atau 10%. Hal ini berarti ada peningkatan minat belajar setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT).

Data berikut merupakan data tes hasil belajar siswa kelas IV SDN Sumberwungu I pada muatan pelajaran IPS pada siklus II, data tersebut disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 6.
Hasil Belajar Peserta didik Muatan Pelajaran IPS Siklus II

No	Nilai siswa (KKM)	Jumlah Siswa	Persentase %
1	< 75	1	10
2	≥ 75	9	90
Jumlah		10	100

Berdasarkan tabel di atas, hasil belajar siswa pada Siklus II kembali mengalami peningkatan, dapat dilihat pada data hasil belajar siswa tersebut bahwa terdapat 9 dari 10 siswa yang dapat mencapai KKM. Pada Siklus II terlihat siswa yang mencapai KKM sebanyak 9 siswa atau 90 %, dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 1 siswa atau 10%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan setelah dilakukan tindakan oleh guru dalam pembelajarannya yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT), sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Sumberwungu I.

4. KESIMPULAN

- A. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Sumberwungu I, dibuktikan pada pra siklus siswa yang mempunyai keaktifan belajar dengan kategori minimal baik mencapai 30% meningkat pada siklus I 80% dan pada siklus II 90%.\
- B. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Sumberwungu I, dibuktikan pada pra siklus siswa yang mempunyai keaktifan belajar dengan kategori minimal baik mencapai 40% meningkat pada siklus I 80% dan pada siklus II 90%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Desmita. (2013). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [2] Hamzah. B Uno & Nurudin Muhammad. 2013. *Belajar dengan PendekatanPAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [3] Huda, M. (2011). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [4] Rahayu Supriyati Basuki dan Sunarti. 2014. UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI METODE COOPERATIVE LEARNING TIPE STAD. *Jurnal Sosialita*. Volume 5. Nomer 2. November 2014.Hal.151

-
- [5] Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
 - [6] Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
 - [7] Warsono & Hariyanto. 2014. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.