

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IVC SEKOLAH DASAR NEGERI 108 PEKANBARU

Lazim. N, Zulkifli & Rima

lazim@gmail.com, ulong.zulkifli@gmail.com
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP Universitas Riau, Pekanbaru

ABSTRAK

The problem on this research was that the low score of students' learning on social science study. There were still a lot of students that did not understand basic concepts and tended to memorize examples. It was showed by 58,07% from 31 students achieving minimum criteria completeness (KKM) from students' test score in IVC class of SDN 108 Pekanbaru for Koperasi subject. The students' average score was 62,4, and the KKM stated by school was 68. Based on this problem it was needed to do an action research using cooperative learning models Teams Games Tournaments (TGT) type. This research aims to know whether the implementation of cooperative learning models Teams Games Tournaments (TGT) type can improve students' social science learning outcomes at IVC class of SDN 108 Pekanbaru in 2013/2014 with 31students. This research was done in two cycles. First cycle consists of three meetings with one daily test and first tournament, and cycle II consists of three meetings with one daily test and second tournament. Instruments to collect data in this research are teacher's observation sheets, students' observation sheet, and tests. By implementing using cooperative learning models Teams Games Tournaments (TGT) type can improve students' mathematics learning outcomes. Percentage of completeness in basic score was 54,8% (62,40 in average), and it changed into 77,4% (75,6 in average) in cycle I and 87,1% (81,1 in average) in cycle II. Percentage of teacher' activity in cycle I was 81,9% and 92,3% in cycle II. Then percentage of students' activity in cycle I was 75,4% and 92,2% in cycle II. From those data it proves that the implementation of cooperative learning models *Teams Games Tournaments* (TGT) type can improve students' learning outcomes at IVC class of SDN 108 Pekanbaru.

Key Words : cooperative teaching and learning model, Teams Games Tournaments (TGT), learning outcomes

PENDAHULUAN

IPS sebagai bidang pengajaran mulai dipelajari di tingkat sekolah dasar. Bidang pengajaran ini memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial dalam bentuk konsep dan pengalaman belajar yang dipilih atau diorganisasikan dalam rangka kajian ilmu sosial. Ilmu lain yang relevan untuk merealisasikan tujuan pendidikan di tingkat persekolahan. Implikasinya, berbagai tradisi dalam ilmu sosial termasuk konsep, struktur, cara kerja ilmuwan sosial, aspek metode, maupun aspek nilai yang dikembangkan dalam ilmu-ilmu sosial, dikemas secara psikologis, pedagogis, dan sosial budaya untuk kepentingan pendidikan. IPS mengkaji bagaimana hubungan manusia dengan sesamanya di lingkungan sendiri maupun di luar lingkungannya.

Demikian juga dengan proses pembelajaran dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Seorang guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bervariasi untuk mencapai daya kreativitas dan motivasi siswa dalam belajar. Mata pelajaran IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang cukup memegang peranan penting di sekolah. Oleh karena itu, pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif, berfikir kritis dan kreatif sebagai bekal mereka agar tidak terbawa globalisasi yang sangat mengkhawatirkan saat ini.

IPS merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan perilaku sosial yang memiliki peranan penting dalam membentuk tingkah laku dan memajukan daya pikir manusia.

Untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan, guru harus memiliki model pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi yang sedang dipelajari. Model pembelajaran IPS selama ini adalah model pembelajaran konvensional dimana sistem belajarnya terpusat pada guru, guru bersifat lebih aktif sebagai pemberi pengetahuan, sedangkan siswa hanya mendengarkan penyampaian materi yang diberikan guru tanpa ada peran aktif dan keterlibatan siswa dalam belajar. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran kurang dapat dimengerti dan kurang mendapat respon yang baik karena siswa merasa bosan dengan kegiatan yang berulang-ulang sama dilakukan oleh guru.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di SD Negeri 108 Pekanbaru, pada bidang studi IPS diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam belajar IPS. Hal ini dapat dilihat juga dengan hasil belajar siswa yang rendah. Dengan melihat daftar nilai IPS Kelas IVC sangat rendah dari 31 siswa dengan standar ketuntasan 68 yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) hanya 9 siswa (25%) sedangkan 27 siswa (75%) tidak mencapai KKM. Hal ini juga disebabkan karena cara guru mengajar cara yang konvensional dan sangat monoton guru hanya bercerita dan menjelaskan materi kemudian latihan. Dengan proses pembelajaran yang seperti ini akan membuat siswa jenuh dan malas untuk memahami sehingga banyak siswa yang tidak mencapai KKM.

Oleh sebab itu, perlu di terapkan suatu model tertentu dalam pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensinya secara maksimal sekaligus mengembangkan dirinya dalam kerja sama, bertanggung jawab dan disiplin. Salah satu model pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif. Kaedah ini merupakan suatu proses pembelajaran yang melibatkan siswa yang belajar dari kumpulan kecil. Siswa dalam kelompok ini dikehendaki bekerja sama untuk memperlengkapi dan memperluas pembelajaran diri sendiri (Johnson dalam Isjoni, 2009:21). Selanjutnya, Slavin (2008:4) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pembelajaran. Di dalam kelas kooperatif diharapkan siswa dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan saling berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan pemahaman masing-masing.

Menurut Ibrahim dalam Trianto (2009:66) ada enam langkah dalam pembelajaran kooperatif. Keenam langkah tersebut dirangkum dalam tabel 1.

Table 1. Fase-Fase Pembelajaran Kooperatif

Fase	Aktifitas Guru
Fase- 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase- 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bacaan
Fase- 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membuat kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase- 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase- 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil belajarnya
Fase- 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Dalam pembelajaran kooperatif, kelompok belajar akan diberikan penghargaan. Pemberian penghargaan ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IVC SDN 108 Pekanbaru”.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Mulyasa (2009 : hal 3) PTK merupakan penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik. Sementara itu Arikunto (2006 : hal 12-21) berpendapat bahwa PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Peneliti yang dilakukan ini bersifat kolaboratif. Terdapat 4 tahapan dalam PTK yaitu 1). Menyusun rancangan tindakan (*planning*), 2) Pelaksanaan tindakan, 3) Pengamatan, dan 4). Refleksi

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 108 Pekanbaru tahun pelajaran 2013/2014. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVC yang berjumlah 31 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Instrumen penelitian ini meliputi 1). Perangkat Pembelajaran (Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kerja Siswa, Lembar Kerja Turnamen), 2). Instrumen pengumpulan data (data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah tentang aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dan data hasil belajar IPS siswa). Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah teknik tes dan pengamatan. Data aktivitas guru dan siswa dikumpulkan melalui pengamatan kelas yang dilakukan oleh

pengamat. Dalam mengumpulkan data ini, pengamat mengamati aktivitas guru dan siswa lalu mengisi pada lembar pengamatan yang telah disediakan.

Data yang diperoleh melalui lembar pengamatan dan hasil belajar IPS kemudian dianalisis. Analisis data yang dilakukan adalah analisis data deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan data tentang siswa dan guru selama proses pembelajaran serta ketercapaian KKM pada materi pokok perkembangan teknologi. Analisis data tentang ketercapaian hasil belajar dapat dilakukan dengan membandingkan skor hasil belajar siswa dengan KKM yang ditetapkan yaitu 68.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Fase 1 guru mempersiapkan anak didik untuk belajar baik fisik maupun alat-alat tulis kemudian guru melakukan apersepsi dengan cara bertanya dan bercerita tentang kegiatan sehari-hari yang berhubungan dengan transportasi yang berpedoman pada RPP dan LKS. Kemudian guru memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.

Untuk selanjutnya diikuti dengan kegiatan inti. **Fase 2:** pada kegiatan ini guru menyajikan informasi tentang pembelajaran transformasi. Dalam tahapan selanjutnya, **fase 3:** siswa di organisasi dalam kelompok belajar kooperatif yang telah dibentuk sebelumnya berdasarkan kemampuan akademik pada skor dasar yang berjumlah 4-5 orang setiap kelompoknya dan terdiri atas kemampuan siswa yang berbeda.

Selanjutnya guru membagikan LKS kepada setiap kelompok untuk dikerjakan bersama kelompoknya. Sebelum siswa mengerjakan LKS, guru memberikan arahan agar siswa teliti dalam membaca dan memahami petunjuk LKS. **Fase 4:** siswa di minta untuk bekerja sama dengan baik antar anggota kelompok dalam pelaksanaan mengerjakan LKS. Saat siswa mengerjakan LKS guru berkeliling sambil membimbing dan mengarahkan siswa yang belum mengerti dalam mengerjakan LKS.

Fase 5: Wakil dari kelompok diminta mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Setiap siswa mempresentasikan, peneliti menjadi fasilitator. Setiap jawaban atau hasil yang kurang sesuai dibahas bersama untuk mencapai jawaban yang tepat. Kemudian guru memberi siswa permainan (game) secara berkelompok (kelompoknya masih kelompok belajar yang pertama). Setelah kegiatan ini selesai, guru melanjutkan ke tahap selanjutnya. Guru memberi siswa evaluasi berupa soal latihan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah dipelajari.

Pada tahapan selanjutnya, **fase 6:** guru memberikan penghargaan dalam bentuk tepuk tangan dan kata-kata untuk kelompok yang tertinggi, guru bersama siswa membuat simpulan tentang materi dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan menutup pertemuan.

Hasil Belajar

Setelah dilakukan penerapan model kooperatif Tipe *TGT* di kelas IVC SD Negeri 108 Pekanbaru, Tahun Pelajaran 2013/2014 pada materi pokok perkembangan teknologi setiap siklus didapat hasil belajar sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru dan Siswa

a) Aktivitas Guru

Peningkatan aktivitas guru siklus I dan II, peningkatan individu pada tiap pertemuan pada siklus I pertemuan pertama nilainya adalah 77,5%, meningkat ke pertemuan kedua sebesar 5% menjadi 82,5%, dan pada pertemuan yang ketiga meningkat lagi sebesar 3,2% menjadi 85,7%.

Pada siklus ke II aktivitas guru juga terjadi peningkatan dari siklus I, pertemuan pertama siklus II aktivitas guru meningkat menjadi 90%, pertemuan kedua meningkat lagi sebanyak 2,5% menjadi 92,5%, pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 94,6%. Dari penjelasan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas guru terjadi peningkatan disetiap pertemuannya.

b) Aktivitas Siswa

Peningkatan aktivitas siswa siklus I dan II. Peningkatan aktivitas siswa pada setiap pertemuan baik siklus I dan siklus II juga terjadi peningkatan. Pada siklus I, pertemuan pertama 71,8%, meningkat ke pertemuan kedua sebanyak 3,2% menjadi 75%, pertemuan ketiga juga mengalami peningkatan 6,3% menjadi 81,3%. Pada siklus ke II peningkatan aktivitas siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I, pada pertemuan pertama siklus II 87,5%, meningkat ke pertemuan kedua sebesar 6,2% menjadi 93,7%, dan pertemuan ketiga meningkat lagi 2,1% menjadi 95,8%. Dari penjelasan tersebut artinya aktivitas siswa mengalami peningkatan disetiap pertemuannya.

2. Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok

Nilai perkembangan siswa dihitung berdasarkan selisih skor dasar dengan skor hasil ulangan harian siklus I, sedangkan nilai perkembangan hasil ulangan siklus II dihitung selisih skor ulangan harian siklus I dengan ulangan harian siklus II. Nilai perkembangan siswa pada siklus I dan II

Tabel 1
Nilai Perkembangan Siswa Siklus I dan Siklus II

Nilai Perkembangan	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Jumlah Siswa	Persentase (%)
5	2	6,45	4	12,9
10	5	16,12	4	12,9
20	6	19,35	12	38,7
30	18	58,06	11	35,48

3. Perbandingan Nilai Hasil Belajar Siswa dari Skor Dasar, Ulangan Harian Siklus I, dan Ulangan Harian Siklus II Setelah Diterapkan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Perbandingan skor dasar, ulangan siklus I dan ulangan harian siklus II setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi pokok perkembangan teknologi dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 2
Perbandingan Rerata, Nilai Minimum, Nilai Maksimum Pada Setiap Kelompok Nilai

Kelompok nilai	Jumlah siswa	Rerata	Minimum	Maksimum
Skor dasar	31	62,41	20	100
Siklus I	31	75,64	35	100
Siklus II	31	81,12	50	100

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) antara siklus I dan siklus II. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan rerata dari skor dasar ke siklus I terjadi peningkatan sebanyak 13,23 poin dan pada siklus I ke siklus II juga terjadi peningkatan sebanyak 5,48 poin. Nilai minimum siswa pada skor dasar ke siklus I terjadi peningkatan sebanyak 15 poin dan pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebanyak 15 poin. Nilai maksimum siswa pada skor dasar siswa ke siklus I dan siklus II tetap yaitu nilai 100.

4. Ketuntasan Klasikal Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Perbandingan ketuntasan klasikal dari skor dasar, ulangan harian siklus I dan ulangan harian siklus II sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut :

Tabel 3

Ketuntasan Klasikal Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Kelompok Nilai	Jumlah Siswa	Siswa tuntas	Siswa tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan	Ketuntasan Klasikal
Skor Dasar	31	17	14	67,85%	TT
Siklus I	31	24	7	75%	T
Siklus II	31	27	4	85,71%	T

Dari tabel 3 terlihat bahwa siswa tuntas secara individu meningkat dari skor dasar, ulangan harian siklus I, dan ulangan harian siklus II. Sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* siswa yang tidak tuntas mencapai 14 orang. Namun setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada siklus I terlihat bahwa siswa yang tidak tuntas menurun menjadi 7 orang siswa dan pada siklus II menurun lagi menjadi 4 orang siswa. Hal ini disebabkan karena siswa telah mengikuti peraturan yang ada sesuai dengan yang diharapkan. Ketuntasan klasikal pada siklus I dan siklus II telah mencapai ketuntasan klasikal, walau tidak semua siswa mencapai ketuntasan individual.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan dilapangan maka selanjutnya akan dikemukakan pembahasan hasil penelitian tersebut. Pada awal pertemuan banyak sekali siswa yang belum terbiasa dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), seperti misalnya pada langkah pengerjaan tugas LKS. Sebagian siswa belum bisa bekerja sama dengan teman satu kelompoknya, ada juga siswa yang hanya menyalin hasil kerja temannya.

Pada lembar pengamatan tergambar bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan. Aktivitas guru pada tiap siklus sudah lebih baik, hanya saja masih terlihat ragu-ragu dalam membimbing siswa bekerja dalam kelompok. Dalam hal aktivitas siswa, peneliti melihat banyak kekurangan pada siklus I karena masih terdapat siswa yang ribut dan sedikit tidak fokus. Pada siklus yang kedua, guru sudah mulai melihat perkembangan keaktifan siswa.

Secara umum, kesalahan yang dilakukan siswa dalam mengerjakan tugas LKS adalah kurangnya ketelitian siswa dalam memahami makna dan maksud dari soal-soal LKS, sehingga jawaban yang diberikan tidak sesuai dengan yang diminta pada LKS tersebut. Pada ulangan harian siklus I sebagian besar siswa sudah mengerjakan sesuai langkah yang benar tetapi pada hasil akhir siswa biasanya ceroboh dalam menjawab soal yang diberikan. Beberapa siswa yang nilainya tidak mencapai KKM. Pada siklus I jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat sebanyak 22,6 poin (41,2%) dari skor dasar sehingga menjadi 77,41. Pada ulangan harian siklus II beberapa siswa yang hasil ulangan harian pada siklus I banyak yang salah sudah mulai dapat bekerja dengan baik sehingga mereka dapat mengerjakan soal dengan baik. Akan tetapi masih ada beberapa siswa yang melakukan kesalahan seperti pada waktu ulangan harian siklus I. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat lagi dari siklus I sebanyak 9,7 poin (12,5%) menjadi 87,1.

Dari hasil analisis tindakan ini mendukung hipotesis tindakan yaitu penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IVC SD Negeri 108 Pekanbaru.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran meningkat dari pertemuan pertama sampai pertemuan akhir. Hasil belajar siswa meningkat dari skor dasar dengan rata-rata 62,41 menjadi 75,64 pada siklus I dan 81,12 pada siklus II. Penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan pada semua tingkatan kemampuan siswa dan dapat membuat siswa aktif belajar. Saran dari penelitian ini adalah diharapkan kepada guru, khususnya guru IPS, agar menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas didalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anurrahman. 2008. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asma, N. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*, Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati, dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, S.B. 1994. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Usaha Nasional.
- Lie, A. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyasa. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slameto., 2010 *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. 2009. *Cooperatif Learning. Teori, Riset dan Praktik*. London: Allyman Baco.
- Sudjana, N. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta