



## Menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* dalam Meningkatkan Hasil belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Witri Mardalena<sup>1\*</sup>, Safiudin<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: [Mikrahmaa@gmail.com](mailto:Mikrahmaa@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 44 Buton melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT). Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action reaserch*) dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 44 Buton yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen berupa lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini ditandai dengan meningkatnya hasil belajar IPS yakni 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65 dan meningkatnya kualitas proses (partisipasi/keterlibatan siswadan aktifitas guru) dalam lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sebelum dilakukannya tindakan 6 siswa mencapai ketuntasan (30%) dan 14 siswa belum mencapai ketuntasan (70%). Setelah dilakukan tindakan siklus I siswa yang mencapai ketuntasan 8 siswa (40%) dan belum tuntas 12 siswa (60%). Setelah tindakan siklus II, siswa tuntas belajar 18 siswa (90%) dan belum tuntas 2 siswa (10%). Rata-rata hasil belajar siswa sebelum tindakan 57,40, setelah siklus I meningkat menjadi 63,90, setelah siklus II meningkat menjadi 78,80.

**Kata Kunci** : Hasil Belajar, IPS, Model Pembelajaran, TGT

### ABSTRACT

*This study aims to improve social studies learning outcomes for fifth grade students at SDN 44 Buton through the Teams Games Tournaments (TGT) cooperative learning model. This research is a class action research (classroom action research) with research subjects of fifth grade students at SDN 44 Buton a total of 20 students. Data collection techniques using observation and tests. Instruments in the form of observation sheets and test questions. Data analysis techniques using descriptive qualitative and quantitative descriptive analysis. Indicators of the success of this study were marked by increased social studies learning outcomes, namely 75% of the number of students participating in the learning process had met the Minimum Completeness Criteria (KKM), namely 65 and increased process quality (student participation/involvement and teacher activity) in the observation sheet. The results showed that the application of the TGT (Teams Games Tournaments) cooperative*

*learning model to social studies subjects could improve student learning outcomes. Prior to the action, 6 students achieved completeness (30%) and 14 students had not achieved completeness (70%). After the first cycle of action, 8 students (40%) achieved completeness and 12 students (60%) had not completed. After the second cycle of action, 18 students (90%) completed learning and 2 students (10%) had not completed. The average student learning outcomes before the action was 57.40, after the first cycle it increased to 63.90, after the second cycle it increased to 78.80.*

**Keywords:** Learning Outcomes, IPS, Learning Model, TGT

© 2024 Universitas Muhammadiyah Buton  
Under the license CC BY-SA 4.0



## 1. Pendahuluan

Makna dan hakikat belajar diartikan sebagai proses membangun pemahaman terhadap informasi atau pengalaman. Proses membangun pemahaman tersebut dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau bersama orang lain. Nana Sudjana (1991:9) proses belajar mengajar adalah suatu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya adalah proses memberikan bimbingan dan bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Dengan adanya perencanaan yang baik akan mendukung keberhasilan pengajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia adalah melalui proses pembelajaran di sekolah yang dilaksanakan pada semua mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS merupakan hal yang sangat menarik untuk dikaji. Siswa harus dibekali pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat. Bahkan Siswa harus dapat mengembangkan kemampuan dan sikap dengan baik. Kemampuan dan sikap yang dimaksud yaitu sikap terhadap gejala-gejala sosial, perkembangan masyarakat berbangsa dan bernegara di Indonesia dan dunia, baik di masa lalu maupun masa sekarang. Hal ini sangat penting sebagai upaya pengembangan kemampuan Siswa dalam segala aspek kehidupan.

Siswa sekolah dasar harus tanggap terhadap kegiatan, masalah dan pengaruh sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya, siswa dari lingkungan keluarga, sekolah, hingga lingkungan masyarakat sekitar siswa dan lingkungan yang lebih luas. Pelaksanaan menuntut berbagai komponen pembelajaran, di antaranya metode pembelajaran. Metode merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode yang digunakan harus relevan dengan materi yang hendak diajarkan, tujuan, karakteristik siswa, kemampuan guru, fasilitas pembelajaran dan situasi proses pembelajaran. Belajar IPS merupakan mata pelajaran yang membutuhkan pemikiran. Artinya dalam mempelajari IPS diperlukan kemampuan berpikir yaitu kemampuan untuk melaksanakan kegiatan dan proses. Karena IPS bersifat abstrak maka perlu suatu cara untuk mengelolah proses belajar mengajar sehingga IPS mudah dicerna oleh siswa dengan baik dan lebih berarti serta bermanfaat bagi kehidupan mereka. Oleh karena itu, seorang guru harus pandai memilih metode/model pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan cara atau strategi yang ditempuh guru dalam mengajarkan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam proses pembelajaran di kelas masih menggunakan metode-metode pembelajaran lama. Guru sangat berperan aktif dalam mengajar, sedangkan siswa hanya menerima. Padahal dalam tuntutan kurikulum, siswa seharusnya yang berperan aktif dalam pembelajaran. Guru hanya menjadi fasilitator atau pengarah dalam pembelajaran tersebut.

Pembelajaran IPS di SDN 44 Buton khususnya pada kelas V masih cenderung menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang bergairah dalam menerima materi pelajaran, kesulitan dalam memahami masalah-masalah dalam IPS. Hal tersebut berakibat pula pada rendahnya hasil belajar IPS pada siswa. Dalam kaitan dengan hal tersebut di atas, maka salah satu upaya yang dapat ditempuh oleh guru untuk memperbaiki hasil belajar tersebut adalah, menerapkan metode pembelajaran yang membuat siswa dapat berinteraksi dengan siswa yang lain. Metode kerja kelompok adalah salah satu metode yang dapat membantu siswa mencapai suatu sasaran atau tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena metode kerja kelompok menekankan pada penyelesaian tugas belajar yang diwujudkan melalui kerjasama antara siswa dalam kelompok siswa menjadi lebih bersemangat, kreatif, dan memiliki wawasan yang luas.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 19 Desember 2022 serta hasil wawancara yang dilakukan antara peneliti dengan guru kelas V berinisial (Wa) SDN 44 Buton, di dapatkan bahwa pada hasil ulangan harian nilai rata-rata kelas adalah 62,43% pada mata pelajaran IPS. Hal ini menandakan bahwa KKM belum tercapai karena nilai KKM adalah 65. Nilai tersebut tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Untuk mata pelajaran PKn nilai rata-rata adalah 71,35%; Bahasa Indonesia 71,25; Matematika 60,85% ; dan IPA 68,55%.

Masalah tersebut menjadi masalah yang harus segera menjadi perhatian bersama untuk segera dicari solusi dan pemecahannya. Salah satunya dengan cara merubah paradigma belajar siswa yang masih terpusat pada guru dan membosankan. Hal itu dilakukan dengan mencari model pembelajaran baru yang lebih bervariasi dan inovatif yang merangsang keaktifan serta ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat mewujudkan hal tersebut adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Menurut Anita Lie (2002: 8) salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran yang mengasah kemampuan individu dalam memahami suatu materi melalui penyajian *game-game* akademik dalam sebuah tim. Model pembelajaran tersebut dipilih karena dirasa sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, yang dimana penelitian tindakan kelas merupakan satu daur atau siklus yang terdiri dari: 1) Perencanaan (*planning*); Secara rinci perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau mengubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan. 2) Pelaksanaan tindakan (*action*); Pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan. 3) Observasi (*observation*); Kegiatan observasi dalam PTK dapat disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. 4) Refleksi (*reflection*); Pada dasarnya kegiatan refleksi

merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V SDN 44 Buton yang berjumlah 20 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil Penelitian

**Tabel 1.** Hasil Belajar Siswa Setelah Tindakan Siklus I

Jumlah Siswa	Pra Tindakan				Setelah Tindakan Siklus I				Selisih Nilai	
	Ketuntasan		Persentase		Ketuntasan		Persentase			
	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT		
20	6	14	30%	70%	8	12	40%	60%	10%	
Jumlah total nilai siswa				1157				1278		121
Rata-rata nilai siswa				57,4				63,9		6,5

Berdasarkan tabel diatas, tampak bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 44 Buton setelah tindakan siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 63,90 dari sebelum tindakan sebesar 57,40. Perolehan nilai tersebut meningkat 6,50 dari rata-rata siswa sebelum tindakan siklus I. Siswa yang belum tuntas atau mendapat nilai di bawah KKM (nilai < 65) sebanyak 12 siswa (60 %). Siswa yang sudah tuntas KKM ( Mendapat nilai ≥ 65) sebanyak 8 siswa (40 %).

**Tabel 2.** Hasil belajar siswa setelah tindakan siklus II

Jumlah Siswa	Tindakan Siklus I				Tindakan Siklus II				Selisih Nilai
	Ketuntasan		Persentase		Ketuntasan		Persentase		
	T	BT	T	BT	T	BT	T	BT	
20	8	12	40%	60%	18	2	90%	10%	50%
Rata-rata nilai siswa				63,90%				78,80%	

Berdasarkan tabel diatas, tampak bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 44 Buton setelah tindakan siklus II rata-rata kelas meningkat menjadi 78,80% dari tindakan siklus I sebesar 63,90%. Perolehan nilai tersebut meningkat dari rata-rata siswa sebelum tindakan siklus II. Siswa yang belum tuntas atau mendapat nilai di bawah KKM (nilai < 65) sebanyak 2 siswa (10 %). Siswa yang sudah tuntas KKM ( Mendapat nilai ≥ 65) sebanyak 18 siswa (90 %).

#### 3.2. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 44 Buton, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Dalam penelitian dipilih model pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian dilakukan mulai dari pratindakan, tindakan siklus I, dan tindakan siklus II. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 44 Buton sebelum dilakukannya tindakan sampai setelah dilakukannya tindakan. Rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 44 Buton sebelum dilakukannya tindakan sebesar 57,40. Ketuntasan belajar siswa sebelum diberikanya tindakan sebesar 30%, dari 20 siswa baru sebanyak 6 siswa (30%) yang sudah mencapai batas ketuntasan,

selebihnya sebanyak 14 siswa (70%) belum mencapai ketuntasan.

Setelah dilakukannya tindakan pada siklus I rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 44 Buton meningkat. Nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa sebelum pratindakan sebesar 57,40 meningkat menjadi 63,90. Nilai tersebut mengalami peningkatan 6,5 dari rata-rata sebelum tindakan. Ketuntasan belajar IPS siswa juga mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar pratindakan dari 20 siswa, 6 siswa (30%) mencapai ketuntasan, dan 14 siswa (70%) belum mencapai ketuntasan. Persentase ketuntasan siswa setelah tindakan siklus I meningkat menjadi 40%. Dari 20 siswa, sebanyak 9 siswa (40%) dapat mencapai ketuntasan. Siswa yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 11 siswa (60%). Meskipun terdapat peningkatan setelah dilakukannya tindakan siklus I namun penelitian tetap dilanjutkan ke siklus II. Hal ini dikarenakan kriteria keberhasilan penelitian belum tercapai yakni ketuntasan belajar yang dicapai 75 % siswa kelas V SDN 44 Buton.

Pasca tindakan siklus II setelah dilakukannya perbaikan, hasil belajar IPS siswa kembali meningkat. Rata-rata hasil belajar siswa setelah siklus I sebesar 63,90 setelah tindakan siklus II meningkat menjadi 78,80. Nilai rata-rata tersebut naik sebesar 14,9. Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar siswa setelah tindakan siklus I sebesar 40%, dari 20 siswa 9 siswa (40%) dapat mencapai ketuntasan, dan 11 siswa (60%) belum mencapai ketuntasan. Setelah tindakan siklus II naik menjadi 90%. Ketuntasan belajar, sebanyak 18 siswa (90%) dapat mencapai batas ketuntasan, dan sebanyak 2 siswa (10%) belum mencapai batas ketuntasan. Peningkatan persentase ketuntasan dari siklus I adalah sebesar 50%. Dikarenakan kriteria keberhasilan penelitian telah tercapai, maka tindakan dihentikan sampai siklus II. Hasil evaluasi dan telah yang dilakukan, sebanyak 2 siswa belum dapat mencapai ketuntasan dalam belajar IPS, yakni belum mendapatkan nilai  $\geq 65$ . Banyak hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Setiap individu memiliki keunikan masing-masing, sehingga dalam proses belajar juga terdapat keunikan. Ada murid yang cepat dalam belajar dan ada pula yang lambat (Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, 1991: 139).

Bagi siswa yang masih belum tuntas dan lambat dalam belajar diperlukan waktu belajar yang lebih lama serta bimbingan yang lebih banyak daripada siswa yang cepat dalam belajar. Oleh karena itu guru memberikan bantuan kepada siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam belajar IPS dengan memberikan bimbingan belajar yang lebih banyak yaitu setelah jam pelajaran di sekolah usai. Meskipun hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun ada siswa yang nilainya tidak naik atau malah turun. Hal ini disebabkan oleh kondisi siswa, baik itu secara fisik dan psikologis pada saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya minat dan motivasi serta kondisi fisik siswa yang kurang baik siswa pada saat pembelajaran dapat mengakibatkan kurangnya konsentrasi siswa. Hal ini akan berakibat pada hasil belajar siswa, yakni menurunnya nilai yang diperoleh siswa.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V SDN 44 Buton. Dari observasi yang dilakukan pada siklus I dilihat bahwa siswa belum dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang masih pasif saat kegiatan presentasi kelas oleh guru, siswa belum dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Siswa cenderung pasif bahkan ada yang mengantuk. Tanggung jawab siswa dalam

pelaksanaan *games* juga belum terlihat. Banyak siswa yang asal menjawab. Dalam pelaksanaan turnamen siswa kurang memperhatikan alokasi waktu yang diberikan akibatnya pembelajaran memakan waktu yang lebih panjang. Hal ini diperkuat dari hasil observasi aktivitas siswa pertemuan pertama siklus I, yang terlaksana hanya 50% dan pada pertemuan kedua yang terlaksana 60%.

Setelah dilakukannya tindakan siklus II keaktifan siswa mengalami peningkatan. Sejak awal pembelajaran dan masuk fase presentasi kelas siswa sudah mulai aktif. Pada siklus II presentasi kelas, berbeda pada pertemuan siklus I. Pada pertemuan pertama siklus II siswa sudah mulai menunjukkan keaktifan. Dengan pembagian kelompok yang diberikan beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran, siswa segera melakukan tugas dan bekerjasama dalam kelompok, siswa telah menyiapkan strategi untuk kelompoknya. Siswa sudah mulai berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya berbeda dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I dimana guru membagi kelompok pada saat pelaksanaan pembelajaran, akibatnya siswa tidak segera menempatkan diri dalam kelompok, dan kelompok kurang dapat bekerjasama dengan baik. Pada pertemuan kedua keaktifan siswa semakin meningkat. Dengan pembagian kelompok yang lebih heterogen siswa dapat bekerjasama dengan lebih baik. Heterogen yang dimaksud adalah pembagian kelompok lebih merata dengan berpedoman pada pemerataan kemampuan akademik dan jenis kelamin. Kerjasama antar siswa semakin kompak dalam kelompok. Siswa yang memiliki hasil akademik tinggi dapat bekerjasama dan membimbing siswa yang memiliki hasil akademik lebih rendah sehingga siswa yang memiliki hasil akademik kurang dapat lebih menguasai materi. Hal ini sesuai dengan pendapat PaulSuparno (2001: 63) bahwa usaha untuk menjelaskan sesuatu kepada rekanjustru akan membantu untuk melihat sesuatu lebih jelas.

#### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 44 Buton, khususnya tema lingkungan sahabat kita. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 44 Buton dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dalam mata pelajaran IPS tema lingkungan sahabat kita yakni sebelum tindakan rata-rata siswa adalah 57,40 dengan ketntasan belajar sebesar 30%, setelah dilakukannya tindakan siklus I meningkat menjadi 63,90 dengan ketuntasan belajar sebesar 40%, dan setelah dilakukannya tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 78,80 dengan ketuntasan belajar sebesar 90%.

#### **Daftar Pustaka**

- Anita Lie. 2002. *Cooperatif Learning: Mempraktikan Cooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta : Grasindo
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas
- David Devries dan Keath Edward. 1995. *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Eka Rosmitha Sari, Muhammad Yusnan, Irman Matje. (2022). *Peran Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran*. Jurnal Eduscience Vo.9 No.2
- Isjoni. (2021). *Pembelajaran Kooperatif. Meningkatkan kecerdasan antar peserta*

- didik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nur Ali R. 1996. *Strategi Belajar Mengajar (Penerapannya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama)*. Surabaya: CV. Medika Karya Anak Bangsa.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Saco. 2006. *Model-model Pembelajaran. Mengembangkan Hasil Guru*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatin dan Raharjo.2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suradi. 2006. *Icebreaker dalam pembelajaran aktif*. Surakarta: Cakrawala media
- Suriani, D. (2012). *Penerapan Strategi Pembelajaran Peer Lessons untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) pada Siswa Kelas IV SDN 006 Muda Setia Kecamatan Bandar Seikijang*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Trenada Media Group.
- Nana Sudjana 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taniredja, Tukiran dkk., 2012. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep Strategi dan Implementasinya dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Winataputra Udin S. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka.