

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN MENGGUNAKAN  
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 104204  
SAMBIREJO TIMUR**

**Wiwik Suryati**

Surel: smtp\_elang82@yahoo.co.id

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengaplikasikan model pembelajaran *Cooperative type TGT* materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 104204 Sambirejo Timur. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 104204 Sambirejo Timur Tahun Ajaran 2016/2017. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas siswa pada saat tes awal sebelum diberikan tindakan sebesar 52,28 dan dinyatakan masih belum tuntas belajar. Pada siklus I setelah diberikan tindakan diperoleh nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 68. Pada siklus II, nilai rata-rata kelas juga meningkat menjadi 81,42. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran cooperative type *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 104204 Sambirejo Timur pada materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan Tahun Ajaran 2016/2017.

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

**PENDAHULUAN**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu pembelajaran yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan. Salah satu alasan mengapa IPS perlu diajarkan disetiap jenjang pendidikan karena IPS merupakan mata pelajaran pendukung bagi mata pelajaran lainnya. Pada dasarnya IPS merupakan penyederhanaan dari materi ilmu-ilmu sosial untuk keperluan pengajaran sekolah. Dengan penyederhanaan materi tersebut maka para siswa sangat mudah untuk melihat, menganalisa dan memahami gejala-gejala yang ada dalam masyarakat

lingkungannya. Seperti yang dikemukakan bahwa masalah-masalah yang ada di dalam masyarakat bersifat kompleks dan saling berhubungan satu sama lainnya.

Namun pada kenyataannya, dari hasil pengamatan dan pengalaman selama mengajar di sekolah SD Negeri No.104204 Sambirejo Timur, pelaksanaan proses pembelajaran IPS kurang menarik. Hal ini dilihat dari sikap siswa yang cenderung menunjukkan sikap bosan. Hal ini dapat dilihat dari masih adanya siswa yang mengantuk dan berbicara dengan teman sebangku

saat guru menjelaskan materi pelajaran. Penyebabnya adalah guru yang masih sering terfokus menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, dan siswa kurang tertarik pada pelajaran IPS karena pelajaran IPS cenderung menggunakan imajinasi atau khayalan untuk membayangkan materinya dan lebih banyak hapalan, sehingga hasil belajar siswa rendah. Jadi dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa tersebut karena kurangnya interaksi siswa dengan guru atau siswa dengan siswa dan kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan metode-metode pembelajaran yang menyebabkan siswa kurang aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

Dapat dilihat dalam kegiatan belajar mengajar, tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama, hal tersebut disebabkan pembelajaran yang dilakukan guru kurang menggunakan metode yang bervariasi, kebanyakan guru hanyalah menggunakan metode ceramah. Guru tinggal menyampaikan materi saja sehingga siswa akan menjadi kurang bersemangat dalam belajar, jenuh, pasif, dan tidak berminat, sehingga hasil belajar IPS siswa rendah. Hal tersebut dikarenakan kurangnya komunikasi dengan guru dan kurang mengembangkan pendapat atau ide yang ada di dalam diri siswa tersebut.

Dan akhirnya kegiatan belajar mengajar tersebutlah yang dapat membuat siswa menjadi malas belajar.

Berdasarkan hasil test yang dilakukan oleh peneliti di kelas V dengan memberikan soal latihan, hasil belajar yang dicapai siswa dalam mata pelajaran IPS pada materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan masih sangat rendah. Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 65, hanya 30% yang tuntas dan 70% yang tidak tuntas dari jumlah siswa 35 orang. Sedangakan target guru, jumlah siswa yang berhasil minimal mencapai 29 orang. Secara garis besar peneliti melihat bahwa ketuntasan materi masih sangat rendah.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar IPS siswa rendah yaitu faktor internal dan eksternal dari siswa. Faktor internal antara lain: motivasi belajar, intelegensi, kebiasaan dan rasa percaya diri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat di luar siswa, seperti : guru sebagai fasilitator belajar, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana, kurikulum dan lingkungan. Dalam pembelajaran IPS ini guru hanya terfokus pada pembelajaran yang monoton. Hal ini terlihat dari cara mengajar guru yang hanya berpedoman kepada buku paket saja dan berpedoman pada kemampuan guru. Guru tidak memberikan

kesempatan kepada siswa yang memiliki kemampuan menyampaikan materi yang diajarkan kepada temannya padahal siswa dapat membantu temannya yang masih belum memahami materi. Maka perlu dicari strategi dan model pembelajaran baru yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang mengutamakan kompetensi yang berpusat pada siswa, memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata dan mengembangkan mental yang kaya dan kuat pada diri siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) yang diterapkan dalam materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan akan mendatangkan hasil belajar yang baik dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu diharapkan guru mau menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar dan keantusiasan siswa dalam belajar. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran TGT dalam materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS, maka perlu dilakukan penelitian ilmiah. Inilah yang mendorong dilakukannya penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model

Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri No.104204 Sambirejo Timur.T.A 2016/2017”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan di kelas V SD Negeri N0.104204 Sambirejo Timur.

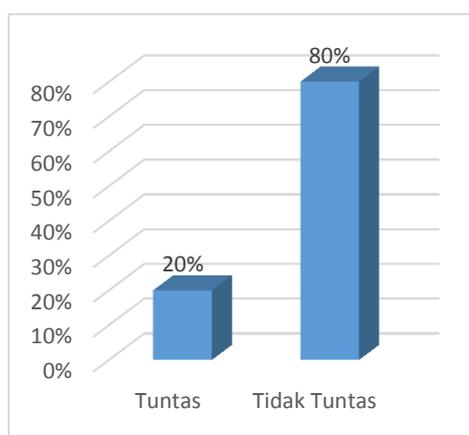
#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengarah kepada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan Persiapan kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara di kelas Va SD Negeri No.104204 Sambirejo Timur T.A 2016/2017.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada pertemuan awal peneliti memberikan pretes kepada siswa kelas V yang berjumlah 35 orang sebanyak 10 soal dalam bentuk pilihan berganda seperti dalam tabel di bawah dan lampiran 3. Pretes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menyelesaikan soal pelajaran IPS

materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan. Tetapi dari hasil pretes siswa tersebut diperoleh bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan siswa tergolong belum mampu menguasai materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan. Hal tersebut dapat dilihat dari kesalahan siswa dalam menjawab soal-soal, dikarenakan siswa belum menguasai materi pembelajaran.

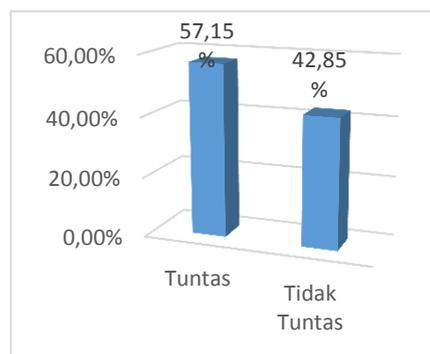


**Gambar 1. Hasil Belajar Pretes Siklus I Pertemuan I**

Dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan masih sangat rendah, dengan nilai rata-rata kelas mencapai 5,22. Dari 35 siswa terdapat 80% atau 28 orang siswa belum tuntas dan 20% atau 7 orang siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar pada materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan.

Pada awal pertemuan guru mengulas sedikit materi yang dipelajari di pertemuan sebelumnya.

Kemudian guru menyuruh kelompok yang berprestasi tinggi di pertemuan sebelumnya untuk duduk di meja turnamen. Kemudian guru menyuruh siswa menjalankan langkah-langkah turnamen seperti yang dijelaskan pada langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT.

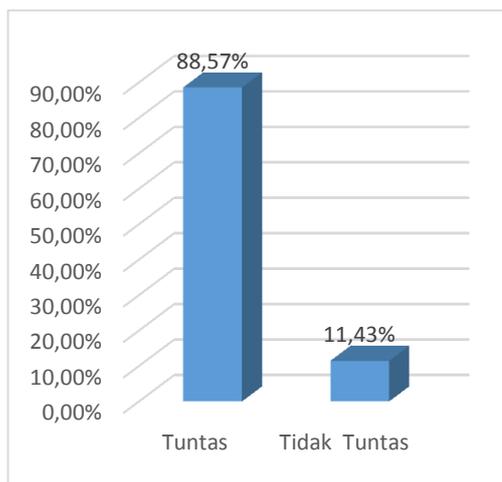


**Gambar 2. Hasil Belajar Postes Siklus I Pertemuan II**

Berdasarkan gambar posttest dapat dilihat hasil tes belajar pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar sekitar 42,85% dengan nilai rata-rata kelas 57,14%. Dari 35 siswa yang mengikuti tes, terdapat 57,14% atau 20 siswa yang tuntas dalam pembelajaran dan 42,86% atau 15 siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran. Dengan demikian, keberhasilan proses belajar mengajar pada siklus I belum sesuai target guru yaitu 85% siswa yang tuntas dalam pembelajaran. Untuk itu tindakan tetap dilakukan penelitian sampai hasil belajar mengalami perubahan pada kategori tuntas. Oleh karena itu perlu diadakan kembali perbaikan

pembelajaran yang diharapkan dapat memaksimalkan hasil belajar siswa pada siklus II.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan pengembangan rencana yang telah disusun dengan menggunakan metode kerja kelompok sesuai dengan model *Teams Games Tournament (TGT)*, melakukan tanya jawab dan latihan-latihan. Kegiatan ini disusun untuk mengoptimalisasi kegiatan yang kurang mendukung dari pengembangan bentuk model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Setelah proses belajar mengajar pada siklus II ini selesai, guru memberikan lembar soal post test kepada masing-masing siswa dengan bentuk pilihan berganda yang bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 3. Hasil Belajar Siklus II**

Berdasarkan hasil posttest II, dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan sudah tuntas, dengan nilai rata-rata kelas mencapai 81,42. Dari 35 siswa terdapat 88,57% atau 31 orang siswa sudah tuntas dan 11,43% atau 4 orang siswa yang masuk dalam kategori belum tuntas belajar pada materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan.

Dengan demikian maka dapat dijelaskan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar  $88,57 - 57,14 = 31,43\%$ . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga tidak perlu dilakukan tindakan perbaikan lagi.

Ini dikarenakan guru telah melakukan tindakan secara optimal dimana dalam pelaksanaan pembelajaran IPS terpusat pada siswa, guru telah menggunakan model pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dan guru telah memberikan soal-soal latihan dan menyuruh siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan tersebut setelah melaksanakan langkah-langkah permainan TGT sehingga siswa dapat mengerjakan soal-soal latihan tersebut dengan baik dan benar. Dengan demikian, tidak perlu dilanjutkan tindakan ke siklus

berikutnya karena pada tahap ini nilai rata-rata siswa telah meningkat.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan nilai hasil belajar atau ketuntasan belajar mulai dari tes awal, posttest siklus I dan post test siklus II, terlihat adanya peningkatan yang baik yang dicapai siswa. Pada siklus II 88,57% atau 31 siswa sudah mencapai ketuntasan belajar begitu juga dengan keaktifan dan motivasi siswa yang meningkat, hal ini menunjukkan bahwa penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan.

Pada siklus II, yang merupakan perbaikan pembelajaran yang diberikan pada siklus I, pembelajaran diberikan dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Type TGT* dimana guru lebih menekankan siswa cara merumuskan masalah dengan berkelompok yang heterogen pada pokok globalisasi, serta memotivasi siswa agar berani mengajukan pendapat dan dapat menarik kesimpulan dari kerja kelompok tersebut. Pada siklus II ini rata-rata kelas juga meningkat menjadi 81,42 dengan tingkat keberhasilan secara klasikal sebesar 88,57%. Hal ini berarti pembelajaran dengan

menerapkan model pembelajaran *Cooperative Type TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS pada materi ajar Masa Persiapan Kemerdekaan.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada saat diberikan pretest diperoleh tingkat ketuntasan sebanyak 7 orang (20%) sedangkan sebanyak 28 orang siswa (80%) mendapat nilai belum tuntas.
2. Setelah melaksanakan siklus I dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diperoleh tingkat ketuntasan hasil belajar sebanyak 20 orang (57,14%) sedangkan sebanyak 15 orang siswa (42,86%) mendapat nilai belum tuntas.
3. Setelah melaksanakan siklus 2 dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* diperoleh tingkat ketuntasan hasil belajar sebanyak 31 orang siswa (88,57%) sedangkan sebanyak 4 orang siswa (11,43%) yang mendapat nilai belum tuntas.
4. Berdasarkan hasil observasi pada siklus I ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Teams Games*

*Tournament (TGT)* tergolong sudah cukup baik tetapi belum maksimal sedangkan pada siklus 2 kegiatan belajar mengajar meningkat menjadi sangat baik.

5. Dengan demikian maka dapat hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dapat diterima.

Sudijono. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, M. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Belajar*. Yogyakarta: PT. Bumi Aksara.

Arikunto, Suharjono dan Supiardi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Bloom, 2009. *Pengertian Hasil Belajar*. (online) dalam <http://indramunawar.blogspot.com>, diakses 18 Februari 2012.

Dewi, Rosmala. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: CV Dharma.

Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.

p-ISSN 2407-4934

e-ISSN 2355-1747