

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT PADA PELAJARAN IPS
KELAS IV SD NEGERI 010086 KISARAN**

Herawati Bukit

Dosen Jurusan PPSD Prodi PGSD FIP UNIMED

Surel : nisaa.srg@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah PTK dengan subjek penelitian berjumlah 32 orang. Hasil belajar siswa sebelum tindakan yaitu 3 siswa tuntas dan 29 siswa belum tuntas dengan persentase klasikal adalah 9,3% pada *pre-test*, Post-test Siklus I yaitu 15 siswa tuntas dan 17 siswa belum tuntas dengan persentase 46,87%, pada post-test siklus II yaitu 28 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas dengan persentase 87,5% . Rata-rata hasil observasi siswa aspek afektif dan psikomotor pada siklus I sebesar 35,93% dengan kategori tidak partisipatif dan pada siklus II sebesar 84,37% dengan kategori sangat partisipatif.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi perubahan yang terjadi. Oleh sebab itu pendidikan perlu mendapat penangan yang serius dari pemerintah dan pengelola pendidikan agar tujuan pendidikan terwujud. Pendidikan yang dikatakan berhasil mampu menciptakan insan-insan yang menguasai ilmu pengetahuan, disiplin, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab, mampu menghadapi permasalahan secara terbuka, serta mempunyai daya saing dimasa depan.

Dengan adanya pendidikan akan mampu mengembangkan sumber daya manusia yang merupakan suatu keharusan dalam pembangunan suatu bangsa. Untuk

itu setiap negara yang ingin maju dan berkembang haruslah berupaya membuat pendidikan itu efektif. Pendidikan harus mampu berfungsi mengubah sikap mental yang kolot dan mampu mengatakan inovasi dan mempengaruhi secara kreatif pola dan perilaku masyarakat.

Dari pengalaman peneliti selama PPLT khususnya dalam mata pelajaran IPS, guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Ini terlihat pada saat proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi pelajaran secara terus menerus sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan komunikatif serta guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru.

Selain itu guru juga tidak menggunakan media atau alat peraga yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Guru juga tidak menggunakan strategi pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif berpikir sehingga siswa mampu mengembangkan kemampuannya untuk berpikir kritis, kreatif dan inovatif.

Selain itu dalam mata pelajaran IPS, siswa hanya berperan sebagai pendengar pada saat proses belajarmengajar. Hal ini akan menumbuhkan rasa takut siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Apabila siswa salah menjawab maka siswa akan dimarahi guru dan mendapat ejekan dari teman-temannya. Banyak juga siswa yang perilakunya cenderung aktif namun dalam arti yang negatif seperti mengganggu temannya, mengajak temannya bercakap-cakap, melamun saat guru menjelaskan bahkan berlarian di dalam kelas.

Dari kondisi di atas dapat mempengaruhi tingkat penguasaan siswa dalam pelajaran IPS yaitu terdapat hasil belajar IPS yang masih rendah. Kondisi yang demikian juga terjadi pada proses pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran diperoleh keterangan bahwa pembelajaran IPS yang telah berlangsung selama ini belum menggunakan metode pembelajaran inovatif, melainkan masih menggunakan metode ceramah,

tanya jawab, dan penugasan. Selain itu, di dalam pembelajaran terdapat permasalahan yang sering muncul yaitu aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS yang kurang terarah. Hal ini berdampak negatif pada hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS kelas IV semester dua materi Teknologi Transportasi. Masalah lain yang ditemui yaitu siswa masih kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya di depan kelas.

Hal ini juga dibuktikan dengan nilai rata-rata yang berada pada standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Peneliti menemukan fakta bahwa dari 32 siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 14 orang saja, sedangkan 18 orang lainnya berada dibawah KKM.

Sejalan dengan persoalan di atas maka diperlukan suatu strategi baru yang dapat diupayakan untuk meningkatkan hasil belajar bahkan memberikan makna dan menyenangkan bagi siswa. Salah satu model yang dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat terciptanya suasana belajar siswa aktif berpikir kritis dengan dimensi kegembiraan, saling

berkomunikasi, saling berbagi, saling memberi dan menerima, dengan keadaan tersebut selain dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi juga dapat meningkatkan interaksi sosial siswa di lingkungannya, karena pembelajaran disusun dalam bentuk permainan (*games*) yang dikemas dalam sebuah turnamen (*tournament*), sehingga menjadi sebuah pembelajaran yang menarik perhatian. Dengan pembelajaran yang menarik tersebut siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada materi pokok perkembangan teknologi transportasi dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research Classroom*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran yang diterapkan. Penelitian ini berupaya memaparkan penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD

Negeri 010086 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan, pada semester genap mulai dari bulan Januari sampai bulan Maret 2016.

Subjek dan Objek Penelitian

Yang menjadi subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA SD Negeri 010086 Kisaran yang berjumlah 32 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan siswa perempuan sebanyak 19 orang.

Objek dalam penelitian ini adalah tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan tes dan observasi.

1. Tes

Tes merupakan alat ukur pengumpulan data yang mendorong siswa memberikan penampilan maksimal dalam memberikan respons atas pertanyaan dalam

instrumen tentang materi perkembangan teknologi transportasi. Tes yang diberikan berbentuk soal pilihan ganda. Untuk menguji validitas tes digunakan korelasi product moment, sebagai berikut :

$$R_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dimana : N= Banyak siswa

X= Skor tiap /tes

Y = Skor total

R_{xy} = Koefisien validitas tes

Untuk menafsirkan harga validitas tiap item maka harga tersebut dirujuk ketabel harga kritik r product moment dengan $\alpha = 0,05$ jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka soal valid.

2. Observasi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengamati penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan bermaksud untuk mengetahui kesesuaian tindakan dengan rencana yang telah disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki. Dalam penelitian ini, lembar observasi digunakan untuk mengungkap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan guru. Dan lembar observasi juga digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Teknik Analisis Data

1. Tes

Untuk menghitung skor yang diperoleh siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$S = R - \frac{W}{N - 1}$$

Keterangan :

S= Score (Skor)

R= Right (Jumlah jawaban benar)

W= Wrong (Jumlah jawaban salah)

N= Options (Jumlah pilihan jawaban)

Untuk menghitung daya serap individu dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PDS = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Tingkat ketuntasan siswa dalam belajar dapat dikategorikan dalam 3 tingkatan yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Untuk lebih jelasnya dipaparkan pada tabel dibawah ini.

Tabel Kategori tingkat penguasaan siswa

Persentase Tingkat Penguasaan	Kategori
83-100	Tinggi
65-82	Sedang
0-64	Rendah

Seorang siswa dikatakan tuntas belajar jika siswa tersebut mencapai >70 dan <70 siswa dikatakan belum tuntas belajar.

Untuk menghitung nilai rata-rata siswa dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum Xi}{\sum n}$$

Keterangan :

\bar{x} : Nilai rata-rata siswa

$\sum Xi$:Jumlah semua nilai siswa

$\sum n$: Jumlah siswa

Persentase untuk menghitung hasil belajar klasikal yang tuntas dan belum tuntas dinilai sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Tingkat ketuntasan belajar siswa dapat dikelompokkan dalam 5 kategori yaitu :

Tabel Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Dalam %

Persentase	Kriteria
$\geq 80\%$	Sangattinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
$< 20\%$	Sangatrendah

Seorang siswa dikatakan tuntas jika siswa tersebut mencapai $>80\%$ dan $<80\%$ siswa dikatakan belum tuntas belajar.

2. Hasil Observasi

Untuk menganalisis hasil observasi yang dilakukan kepada guru dan siswa kelas IV digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum B}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P:Hasil observasi

B: Skor observasi

N:Jumlah aspek observasi

Berikut ini kriteria-kriteria yang digunakan untuk mengetahui hasil observasi yang dilakukan:

Tabel Kriteria Hasil Observasi

Persentase	Kriteria
$\geq 80\%$	Sangattinggi
60-79%	Tinggi
40-59%	Sedang
20-39%	Rendah
$< 20\%$	Sangatrendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan dengan hasil refleksi pengamatan pada *pre-test*, tindakan Siklus I, dan Siklus II. Dari refleksi pengamatan tersebut ditemukan temuan sebagai berikut.

Dilihat dari hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan pada Siklus I dan II terdapat peningkatan yang terjadi setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran IPS. Peningkatan hasil belajar siswa pada *pre-test* , Siklus I, dan Siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

No	Kode Siswa	Pre-Test	Post-tes I	post-Tes II	Keterangan
1	S1	60	80	86,6	Meningkat
2	S2	80	86,6	100	Meningkat

3	S3	20	53	80	Meningkat
4	S4	46,5	66,6	80	Meningkat
5	S5	20	53	73	Meningkat
6	S6	66,5	80	86,6	Meningkat
7	S7	40	60	80	Meningkat
8	S8	40	53	80	Meningkat
9	S9	80	86,6	93	Meningkat
10	S10	80	93	100	Meningkat
11	S11	66,5	73	86,6	Meningkat
12	S12	53,5	80	93	Meningkat
13	S13	40	66,6	80	Meningkat
14	S14	26,5	60	80	Meningkat
15	S15	53,5	80	86,6	Meningkat
16	S16	46,5	86,6	100	Meningkat
17	S17	40	80	93	Meningkat
18	S18	40	73	86,6	Meningkat
19	S19	40	80	86,6	Meningkat
20	S20	26,5	66,6	86,6	Meningkat
21	S21	40	80	93	Meningkat
22	S22	40	66,6	86,6	Meningkat
23	S23	40	80	93	Meningkat
24	S24	46,5	86,6	93	Meningkat
25	S25	33,5	53	80	Meningkat
26	S26	33,5	53	73	Meningkat
27	S27	33,5	53	86,6	Meningkat
28	S28	46,5	80	86,6	Meningkat
29	S29	53,5	86,6	100	Meningkat
30	S30	46,5	73	80	Meningkat
31	S31	40	53	73	Meningkat
32	S32	13,5	40	66,6	Meningkat

Pada *pre-tes* nilai rata-rata kelas mencapai 44,79 dimana terdapat 3 siswa yang hasil belajarnya tuntas dan 31 siswa yang hasil belajarnya tidak tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 9,3%. Setelah pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diperoleh

peningkatan pada proses pembelajaran maupun pada hasil belajar siswa. Namun kegiatan pembelajaran pada siklus I masih kurang.

Pada siklus I nilai rata-rata kelas mencapai 70,7 dimana terdapat 15 siswa yang mengalami hasil belajar tuntas dan 17 siswa yang hasil belajarnya tidak tuntas dengan

persentase ketuntasan klasikal sebesar 46,87%.

Dari data hasil penelitian di atas, maka dapat dikatakan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar dari *pre-test* dan Siklus I setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*(TGT) dengan tingkat kenaikan sebesar 46,87% - 9,3% = 37,57%

Pada hasil tes siklus II terjadi peningkatan yang sangat baik dengan nilai rata-rata kelas mencapai 85,93 dimana terdapat 28 siswa yang hasil belajarnya tuntas dan 4 siswa yang

hasil belajarnya tidak tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 87,5%.

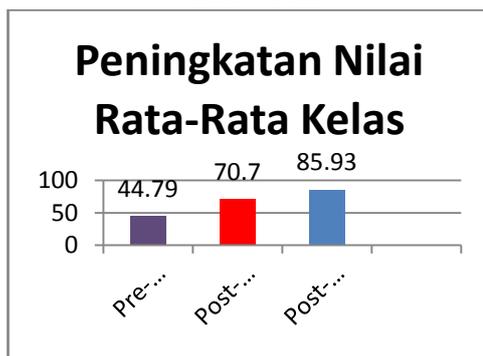
Dari data hasil penelitian di atas, maka dapat dikatakan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I dan siklus II setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan tingkat kenaikan sebesar 87,5% - 46,87% = 40,63%

Untuk lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel diagram berikut.

Tabel Peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Tes	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai Rata-rata Kelas	Persentase
1	Pre-Test	3	29	44,79	9,30%
2	Post-Tes Siklus I	15	17	70,7	46,87%
3	Post-Tes Siklus II	28	4	85,93	87,50%

Diagram Peningkatan Nilai Rata-Rata Kelas



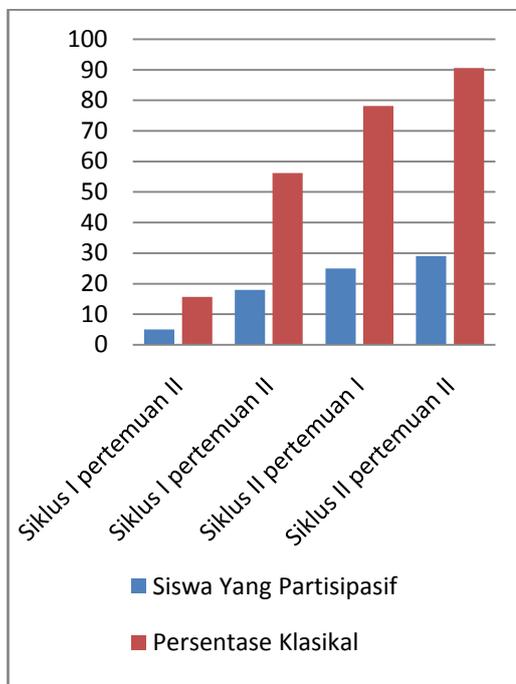
Dari hasil pengamatan siswa tentang aspek kognitif dan aspek psikomotor pada siklus I pertemuan I terdapat 5 siswa yang mencapai kriteria baik dan secara klasikal mencapai persentase keberhasilan

sebesar 15,62% dengan kriteria tidak baik. Sedangkan pada siklus I pertemuan 2 terdapat 18 siswa yang mencapai kriteria baik dan secara klasikal mencapai persentase keberhasilan sebesar 56,25% dengan kriteria kurang baik. Pada siklus II pertemuan I terdapat 25 siswa yang mencapai kriteria Baik dan secara klasikal mencapai persentase keberhasilan sebesar 78,12% dengan kriteria baik. Sedangkan pada siklus II pertemuan 2 terdapat 29 siswa yang mencapai kriteria baik dan secara klasikal mencapai persentase keberhasilan sebesar 90,63% dengan kriteria sangat baik.

Tabel Peningkatan Hasil Observasi Siswa Aspek Afektif dan Aspek Psikomotor

Pelaksanaan	Hasil Observasi	
	Siswa Yang Baik	Persentase Klasikal
Siklus I Pertemuan I	5	15,62%
Siklus I Pertemuan II	18	56,25%
Siklus II Pertemuan I	25	78,12%
Siklus II Pertemuan II	29	90,62%

Diagram Diagram Peningkatan Hasil Observasi Siswa



Kriteria Baik dalam mengajar pada siklus I pertemuan I dengan persentase keberhasilan sebesar 75% sedangkan pada siklus I pertemuan II mencapai kriteria baik dalam mengajar dengan persentase

keberhasilan sebesar 85,7%. Pada siklus II pertemuan I mencapai kriteria baik dalam mengajar dengan persentase keberhasilan sebesar 91,1%. Sedangkan pada siklus II pertemuan II mencapai kriteria Baik

dalam mengajar dengan persentase keberhasilan sebesar 92,9%.

Dari hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) tercapai pada siklus II. Hasil belajar yang diperoleh siswa telah mencapai peningkatan (sesuai kriteria ketuntasan) baik secara individu dan klasikal sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus III.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari data penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 010086 Kisaran yang dapat dilihat pada :

1. Hasil *pre-test* diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 44,79. Setelah proses pembelajaran menggunakan model

- pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terjadi peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada *post-test* I rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70,7 dan pada *post-test* II rata-rata hasil belajar siswa sebesar 85,93.
2. Dengan menggunakan model pembelajaran *Teams games Tournament* (TGT) terjadi peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal. Siswa yang mencapai KKM pada *pre-test* sebesar 9,3% , pada Siklus I sebesar 46,87% dan Siklus II sebesar 87,5%.
 3. Hasil observasi siswa tentang aspek afektif dan aspek psikomotor mengalami peningkatan dari rata-rata $\frac{15,62+56,25}{2} = 35,93\%$ dengan kategori tidak baik pada siklus I menjadi $\frac{78,12+90,63}{2} = 84,37\%$ dengan kategori sangat baik pada siklus II.
 4. Hasil observasi guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dari rata-rata $\frac{73,2+85,7}{2} = 79,45\%$ dengan kategori baik pada siklus I menjadi $\frac{91,1+92,9}{2} = 92\%$ dengan kategori sangat baik.
1. Kepada kepala sekolah hendaknya menghimbau guru-guru dalam pembelajaran IPS, menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) agar siswa aktif dan kreatif dalam melaksanakan pembelajaran.
 2. Bagi guru disarankan agar menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) agar siswa aktif dan tidak bosan.
 3. Bagi peneliti lain, yang bermaksud mengadakan penelitian dengan masalah yang sama agar menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, SD, SLB, TK*. Bandung: YramaWidya.
- Arikunto, Suharimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Gunawan, Rudi. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung : Alfabeta
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- Kunandar. 2011. *Guru Profesional*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- Manurung, P. 2013. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Halaman Moeka.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dan Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline. 2011. *Teori Belajar dan pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, E Robert. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media
- Sudjana. 1992. *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumiati dan Asra. 2013. *Metode Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.