

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS TENTANG KEKAYAAN BANGSA INDONESIA DI KELAS V DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

¹⁾Iman Sampurna, ²⁾Dine Trio Ratnasari, ³⁾Nyuyerdha

^{1), 2), 3)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Setia Budhi Rangkasbitung,
Jl. Budi Utomo No. 22 L Komplek Pendidikan
Kab. Lebak 423114 Banten

Email : isbek72@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS tentang kekayaan bangsa Indonesia pada siswa kelas V. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Pada siklus I rata-rata prestasi belajar diperoleh 70,69 dengan presentase ketuntasan 55,17% (tidak tuntas). Siklus II meningkat rata-rata menjadi 85,17 dengan presentase ketuntasan 89,66% (tuntas). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Times Games Tornament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Kekayaan Bangsa Indonesia, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar

ABSTRACT

The purpose of the study was to find out whether using the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve student learning outcomes in social studies lessons about the wealth of the Indonesian nation in class V students. This type of research is classroom action research with the research subjects being fifth grade students consisting of 17 female students and 12 male students. This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques using observation, tests, and documentation. The results of this study indicate an increase in student achievement by using the Teams Games Tournament (TGT) learning model. In the first cycle, the average learning achievement was 70.69 with a completeness percentage of 55.17% (not complete). Cycle II increased on average to 85.17 with a percentage of completeness 89.66% (completed). Thus, it can be concluded that using the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve student learning outcomes.

Keywords : *Wealth of the Indonesian Nation, Times Games Tournament (TGT) Learning Model, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana, bukan suatu aktivitas yang diselenggarakan secara rutin tanpa memiliki tujuan dan perencanaan yang matang. Pendidikan khususnya disekolah memiliki peranan yang penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pelaksanaannya tidak dapat dianggap sebagai hal yang mudah. Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia maupun pencapaian pembangunan suatu bangsa. Pendidikan penting bagi kehidupan manusia karena manusia dapat menentukan dan mengubah kehidupan yang dijalani melalui pendidikan.

Hasil belajar merupakan terjadinya suatu perubahan tingkah laku pada peserta didik baik itu dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan yang lebih baik dari yang seperti biasanya. (Hasibuan, 2022: 28). Hasil belajar yang maksimal akan tercapai apabila proses pembelajaran dilaksanakan secara efektif dan efisien. (Rofiah: 2022: 2145)

Menurut Gunawan (2013: 11) IPS merupakan sebuah ilmu yang di rancang untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan pemahaman pada materi pelajaran sehingga siswa dapat berperan serta dalam kehidupan demokrasi. Pembelajaran IPS di sekolah hendaknya mengajarkan kejadian-kejadian mutakhir serta pengalaman masa lalu pada siswa. Ada tiga tujuan membelajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial kepada peserta didik, yaitu agar setiap peserta didik menjadi warga negara yang baik, melatih peserta didik berkemampuan berpikir matang untuk menghadapi dan memecahkan masalah sosial, dan agar peserta didik dapat mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya. (Sulfemi & Setianingsih, 2018: 2)

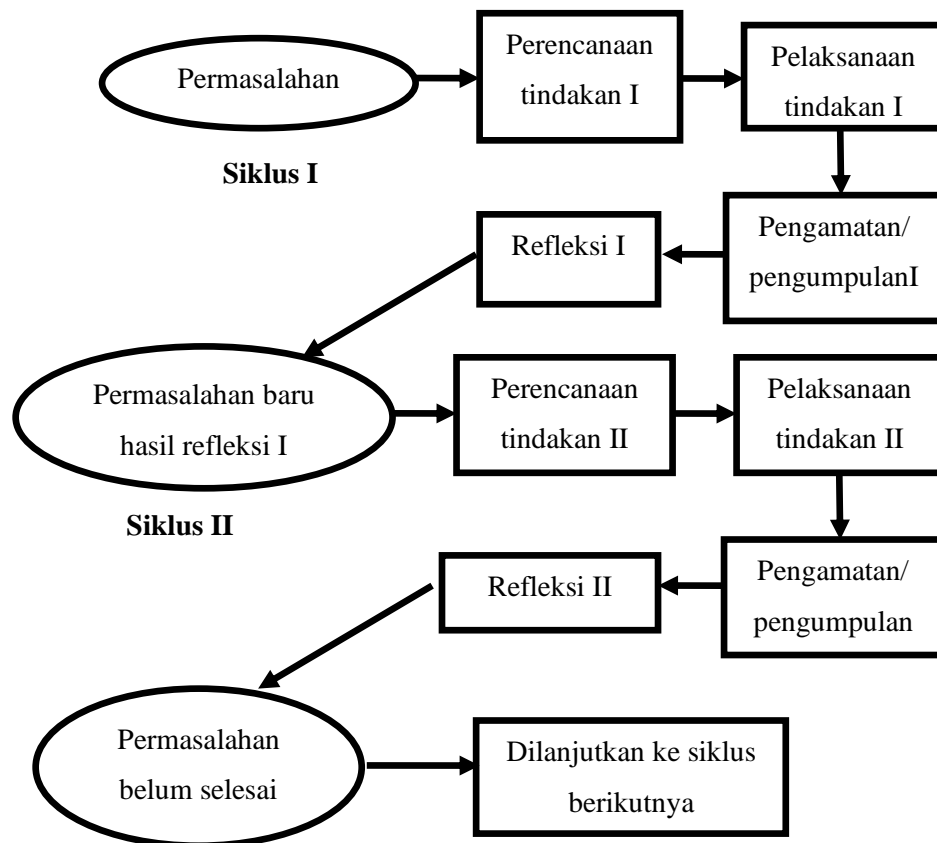
model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan dalam pembelajaran di kelas untuk mengarahkan peserta didik dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran. Sufairoh (2017: 122)

Menurut Idanata (2022, 993) model pembelajaran kooperatif TGT adalah salah satu tipe pembelajran kooperatif yang menempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda. dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyajikan materi dan siswa bekerja saling membantu dalam kelompok masing-masing untuk menyelesaikan tugas atau memahami materi dengan bimbingan guru, dan di akhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi

pembelajaran. (Armadani, 2022: 4534) Model pembelajaran TGT mengedepankan interaksi antar peserta didik, sehingga kerja sama peserta didik dapat terjalin dengan baik dan pendidik berperan sebagai fasilitator. (Amni, 2021: 2842-2843)

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) diambil dari bahasa Inggris "*Classroom Action Research*," sebagai sebuah metode penelitian tindakan asli yang dilakukan dalam kelas. PTK hanya dapat dilakukan oleh guru dan di tuju untuk meningkatkan situasi pembelajaran dalam kelas.



Gambar 3.1

Bagan Desain Penelitian Model Kemmis dan Mc Taggart

Sumber : Arikunto (2011: 74)

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdapat II siklus dan satu siklus terdapat 2 kali pertemuan, yaitu siklus I :

1. Perencanaan (*Planning*)

Dari hasil penelitian saya di kelas V pada bulan Agustus di SD Negeri 1 Nameng ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS, diantaranya :

- 1) Hasil dan minat belajar siswa masih rendah,
- 2) Model yang digunakan guru kurang bervariasi atau lebih sering menggunakan metode ceramah dalam melaksanakan pembelajaran,
- 3) Kurangnya kerjasama yang dibangun antar siswa pada proses pembelajaran,

Rencana yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus.
- 2) Menyusun alat evaluasi siswa yang akan memperoleh tindakan, berupa :
 - a) Mempersiapkan media yang akan di gunakan pada metode TGT.
 - b) Membuat soal tes.
- 3) Membuat soal instrumen pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Tahap ini adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Adapun yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah melakukan tindakan berupa kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan RPP siklus I, peneliti memberikan soal di akhir pembelajaran dengan soal *post test* untuk mengetahui sejauh mana hasil dari tindakan pada siklus I. Selanjutnya, peneliti melakukan refleksi dan mengkaji kembali hasil pembelajaran tersebut dengan berkonsultasi bersama guru kelas yang bertindak sebagai pengamat. Jika sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan siklus I, dan ternyata siswa belum mencapai ketuntasan. Setelah selesai melakukan tindakan pada siklus I, peneliti memberikan soal diakhir pembelajaran dengan soal *post- test* untuk mengetahui sejauh mana hasil dari tindakan pada siklus I.

Selanjutnya, peneliti melakukan refleksi dan mengkaji kembali hasil pembelajaran tersebut dengan berkonsultasi bersama guru bidang studi IPS yang bertindak sebagai pengamat. Jika sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan siklus I, dan ternyata siswa belum mencapai ketuntasan belajar maka peneliti melanjutkan siklus II dengan merevisi kembali hambatan yang ditemukan pada siklus I. Berdasarkan hal tersebut dirancang kembali RPP untuk siklus II. Seperti pada siklus I peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar yang sesuai

dengan RPP siklus II. Langkah terakhir sesudah dilakukan siklus II di atas maka diadakan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Pengamatan (*Observation*)

Pada tahap ini kegiatan pengamatan dilakukan oleh pengamat. Pengamatan dilakukan dengan merinci lembar aktivitas siswa dan lembar aktivitas guru pada proses kegiatan belajar mengajar. Pengamatan dilakukan saat kegiatan siklus I dan siklus II.

4. Refleksi (*Reflection*)

Tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah mendiskusikan implementasi rancangan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti juga mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas hasil atau dampak dari tindakan pada siklus berikutnya. Refleksi dilakukan untuk melihat kemajuan yang diperoleh dan kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki ataupun hambatan-hambatan yang harus dihadapi pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil refleksi ini peneliti dapat merevisi rancangan untuk melakukan siklus selanjutnya.

Siklus II : Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada siklus II dimaksudkan sebagai perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I. prosedur pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sama dengan siklus I yaitu diawali dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Nameng dengan jumlah peserta didik 29 orang yang terdiri dari 17 peserta didik perempuan dan 12 peserta didik laki-laki, dilaksanakan pada tanggal 28 Juli, 3-4 Agustus, dan 10-11 Agustus Tahun Pelajaran 2022/2023. Data dikumpulkan dalam penelitian ini, meliputi observasi, tes, dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini yaitu, lembar observasi, data tes kemampuan, pertandingan antar kelompok (turnamen), dan dokumentasi. Dan analisis data yang digunakan adalah ketuntasan belajar secara individu, ketuntasan belajar klasikal, nilai rata-rata kelas, aktivitas siswa dan guru, dan kriteria ketuntasan KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor hasil belajar pembelajaran tema 1 subtema 2 dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan II sebagai berikut :

Nilai Hasil Siklus I dan Siklus II			
No	Komponen Analisis	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-Rata	70,69	85,17
2.	Nilai Tertinggi	85	100
3.	Nilai terendah	50	75
4.	Rata-Rata Tuntas	55,17%	89,66%
5.	Rata-Rata Tidak Tuntas	44,82%	10,34%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar dari 29 peserta didik pada siklus I pembelajaran tema 1 subtema 2 rata-rata ketuntasan 55,17% yaitu 16 siswa pada siklus I, penyebab belum tuntas dikarenakan masih di bawah target keberhasilan yaitu peningkatan yang terjadi pada siklus I belum terlalu terlihat, dapat dilihat dari hasil soal yang diberikan. Pembelajaran yang terjadi belum terlalu kondusif. Kemudian pada tindakan siklus II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan rata-rata ketuntasan 89,66% yaitu 26 siswa. Pada siklus II peserta didik sangat gembira dan senang ketika berdiskusi dengan teman sebayanya dalam satu kelompok. Interaksi antara peserta didik dengan guru terlihat sangat efektif, mulai banyak peserta didik yang bertanya maupun menjawab pertanyaan dari guru. Di bawah ini adalah tabel Observasi Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran tema 1 subtema 2, sebagai berikut :

Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

NO	NAMA	NILAI			
		ULANGAN HARIAN	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1.	Akbar Maulana	30	30	50	70
2.	Alby Khenzo Alfarizy	85	75	85	100
3.	Atika	65	50	65	75
4.	Aulia Syahidah	65	50	65	80
5.	Azhar Mubina	75	70	75	80
	Charell Indrianty	30	30	50	70

6.					
7.	Dea Agustina Ramadani	75	75	80	95
8.	Eka Priyana	50	40	50	70
9.	Fitriani Nurkhoirunnisa	50	40	65	70
10.	Gladys Maulida Ramadhani	60	55	60	75
11.	Ibnu Khavi	85	75	85	100
12.	Jonathan Alvaro	80	75	85	100
13.	Kayla Ulaya	40	40	60	75
14.	Lapil	75	70	80	95
15.	Muhamad Aji Pratama	75	75	80	95
16.	Muhamad Fajar Maulana	70	60	75	80
17.	Muhamad Nizar	75	65	75	80
18.	Noyalita Herdiana Fhadila	75	70	75	85
19.	Rafi Ghani Hakim	50	40	60	85
20.	Ririn Istianingsih	75	75	75	90
21.	Rohmat	60	55	65	75
22.	Siti Alya Latifah	75	70	75	95
23.	Siti Hayatul Husna	65	55	70	85
24.	Siti Nacita Farindra	75	65	75	90
25.	Siti Nuraeni	70	60	60	75
26.	Syahrini	75	75	75	90
27.	Syfa Nur Azizah	80	75	80	95
28.	Yunida Suwandini	75	70	70	90
29.	Zahra Tulmila	80	75	85	100
	Rata-rata	66,90	60,69	70,69	85,17

Berdasarkan identifikasi hasil belajar peserta didik diatas, dapat dikemukakan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terlihat pada setiap aspek yang diamati mengalami peningkatan siklus I dan siklus II.

KESIMPULAN

Dari temuan peneliti dan catatan pada bab sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kesulitan hasil belajar di SDN 1 Nameng. Hal ini dibuktikan pada Siklus I skor siswa yang tuntas belajar yaitu 16 siswa dengan presentase 55,17%, siswa yang belum tuntas belajar yaitu 13 siswa dengan presentase 44,82%. Nilai terendah yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 85. Pada siklus II presentase ketuntasan belajar siswa meningkat, jumlah siswa yang sudah tuntas sebanyak 26 siswa dengan persentase 89,66%, dan yang belum tuntas 3 siswa dengan presentase 10,34%.
2. Setelah dilakukan penelitian, dalam proses pembelajaran guru masih terdapat kekurangan yaitu : hasil belajar dan minat siswa masih rendah, model yang digunakan kurang bervariasi atau lebih sering menggunakan metode ceramah, dan kurangnya kerjasama yang dibangun antar siswa pada proses pembelajaran. Lalu peneliti menggunakan model TGT untuk meningkatkan kekurangan tersebut, hasilnya yaitu : dengan model pembelajaran ini membuat siswa lebih bersemangat dan hasil belajar siswa mendapatkan peningkatan dalam mengikuti pelajaran, dalam model pembelajaran ini juga siswa menjadi senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan, menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.

Hasil penelitian tentang meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS tentang kekayaan bangsa Indonesia di kelas V dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2011). Penelitian tindakan kelas, Jakarta: Bumi Aksara

- Amni, Z., Ningrat, H., & Raehanah. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media destinasi terhadap motivasi dan hasil belajar pada materi larutan penyangga. *Jurnal inovasi pendidikan kimia*, 15(2), 2842-2843.
- Armadani, N., Wijayanti, R., & Aini, N. (2022). Efektifitas penggunaan model TGT (*Teams Games Tournament*) dan media e-komika ditinjau dari minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal ilmu pendidikan*, 4(3), 4534.
- Gunawan, R. (2013). Pendidikan IPS: filosofi, konsep, dan aplikasi, Bandung: Alfabeta.
- Hasibuan, E., & Masitah, W. (2022). Pengaruh penggunaan metode pemberian tugas rumah terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMA Muhammadiyah 18 Sunggal. *Jurnal pendidikan islam*, 3(1), 28.
- Idanta, Z., & Indrawati, T. (2022). Peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD negeri 26 air tawar timur kota padan. *Journal of basic education studies*, 5(1).
- Rofiah, B., & Bahtiar, M. (2022). Analisis penggunaan *e-learning*, belajar intensitas latihan soal, dan memotivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal ilmu pendidikan*, 4(2), 2143-2155.
- Sufairoh. (2017). Pendekatan saintifik & model pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 5(3).
- Sulfemi, W., & Setianingsih. (2018). Penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT). *Journal of komodo science education*, 1(1), 1-14