

Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN 4 Cilegon

Jamah Dini Tawana^{1✉}, Ita Rustiati Ridwan² & Susilawati³

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, jamadinitawana@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-7925-1413](https://orcid.org/0000-0002-7925-1413)

²Universitas Pendidikan Indonesia, itarustiadiridwan@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-8056-8354](https://orcid.org/0000-0002-8056-8354)

³Universitas Pendidikan Indonesia, susilawati@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-5944-6734](https://orcid.org/0000-0001-5944-6734)

Article Info

History Articles

Received:

Apr 2022

Accepted:

Dec 2022

Published:

Jun 2023

Abstract

The results of the preliminary observations became the background of this study which stated that the Social Science learning activities were centered on the teacher because conventional methods were still being used. As a result, learning activities in the classroom tend to be passive so that the learning objectives are not achieved and have an impact on the achievement of student learning outcomes. Therefore, teachers should be more creative in choosing learning models following the characteristics of elementary school students, namely children like to play so that learning activities are interesting, students become active, and learning objectives are achieved optimally. The learning model is a cooperative learning model of the TGT type which follows the characteristics of elementary school children and contains elements of games that will help students become materially literate and eager to learn. The purpose of this research is to improve the social studies learning outcomes for fourth-grade students by applying the TGT learning model to social studies learning. This study uses a qualitative approach with a classroom action research method and consists of 2 cycles. In the first cycle of research, students got an average score of 65.74 and the percentage of students' completeness was 48.15%. The second cycle of research increased, namely students got an average score of 80.14 and the percentage of student achievement was 74.1% and had succeeded in achieving the expected results. The results of this study indicate that the TGT learning model can improve students' social studies learning outcomes.

Keywords:

TGT, Learning Outcomes, Social Studies

How to cite:

Tawana, J. D., Ridwan, I. R., & Susilawati, S. (2023). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN 4 Cilegon. *Didaktika*, 3(2), 192-206.

Info Artikel

Riwayat Artikel
Dikirim:
Apr 2022
Diterima:
Des 2022
Diterbitkan:
Jun 2023

Abstrak

Hasil observasi pendahuluan menjadi latar belakang dari penelitian ini yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terpusat pada guru karena metode konvensional masih digunakannya. Akibatnya kegiatan pembelajaran di kelas cenderung pasif sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran lalu berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, seharusnya guru lebih kreatif dalam pemilihan model pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yaitu anak senang bermain agar kegiatan pembelajaran menarik, siswa menjadi aktif, serta tujuan pembelajaran pun tercapai dengan optimal. Model pembelajaran tersebut ialah model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, mengandung unsur permainan yang akan membantu siswa menguasai materi serta semangat belajar. Dilakukannya penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan terdiri dari 2 siklus. Penelitian siklus I, siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 65,74 serta persentase ketuntasan siswa sebesar 48,15%. Penelitian siklus II meningkat yaitu siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 80,14 dan persentase ketercapaian siswa sebesar 74,1% dan sudah berhasil mencapai hasil yang diharapkan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Kata Kunci:

TGT, Hasil Belajar, IPS

Cara mengutip:

Tawana, J. D., Ridwan, I. R., & Susilawati, S. (2023). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN 4 Cilegon. *Didaktika*, 3(2), 192-206.

PENDAHULUAN

Meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada pembelajaran IPS menjadi tujuan dari penelitian ini. Seluruh warga negara diharuskan mengikuti jenjang pendidikan usia dini sampai pendidikan tinggi karena pendidikan ialah aset penting untuk kemajuan bangsa (Idris, 2014). Belajar dan pembelajaran ialah dua konsep kependidikan yang berkaitan. IPS ialah salah satu ilmu yang berperan penting di dunia pendidikan. IPS ialah integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial semacam geografi, sejarah, sosiologi, hukum, politik, ekonomi dan budaya (Trianto, 2007)

Belajar ialah sesuatu yang didapat dari interaksi dengan lingkungan sekitarnya berdasarkan pengalamannya dengan tujuan untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku (Slameto, 2010). Pembelajaran ideal adalah kegiatan pembelajaran yang mampu mengelola kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan agar siswa aktif dan kreatif lalu tujuan pembelajaran tercapai secara efektif. Guru bertanggung jawab sebagai fasilitator dalam pembelajaran yaitu untuk merangsang, membimbing, dan meningkatkan pengetahuan siswa. Karakteristik anak SD yaitu kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas fisik seperti anak senang bergerak, senang bermain, praktik langsung, dan bekerja dalam kelompok (Alim, 2009). Oleh karena itu, guru sebaiknya menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang mengaitkan pembelajaran dengan permainan.

Namun, setelah melakukan observasi di SDN 4 Cilegon khususnya di kelas IV. Ternyata guru masih belum maksimal dalam menggunakan metode pembelajaran pada pembelajaran IPS di kelas. Kegiatan pembelajaran guru kurang kreatif, kegiatan pembelajaran terpusat pada guru karena metode konvensional masih digunakannya. Jika guru kurang kreatif dalam pemilihan model pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah maka dapat dipastikan kegiatan pembelajaran dikelas cenderung pasif sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran lalu berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa khususnya materi jenis-jenis pekerjaan pada pembelajaran IPS yang tidak memenuhi nilai KKM yaitu 70.

Hal ini di tandai oleh banyaknya nilai hasil belajar siswa di bawah KKM. Dari jumlah siswa sebanyak 27 anak hanya 29.63% siswa yang memenuhi KKM dan terdapat 70.37% siswa yang tidak memenuhi KKM. Maka dalam pembelajaran IPS khususnya materi jenis-jenis pekerjaan tingkat pemahaman siswa dianggap masih rendah. Salah satu langkah awal dalam perbaikan hasil belajar adalah meningkatkan aktivitas siswa. Karena dengan adanya peningkatan aktivitas siswa maka akan meningkat pula hasil belajar siswa. Masalah tersebut akan diatasi oleh penggunaan model pembelajaran yang sesuai, yang bisa menjadi referensi guru ialah model pembelajaran kooperatif yang akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang aktif dan tidak terpusat pada guru (Suaeb et al., 2017).

TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang akan memudahkan siswa mereview serta memahami materi pelajaran. Selain itu, ada unsur permainan yang akan meningkatkan semangat belajar serta di dalam proses pembelajarannya peran siswa dilibatkan sebagai tutor sebaya (Hermawan & Rahayu, 2020). Model pembelajaran TGT dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran, karena permainan yang dilakukan dapat membuat siswa menjadi semangat dalam memahami, menentukan, dan menyelesaikan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran serta membuat siswa bebas berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya dalam memahami materi tersebut, serta dapat belajar cara bekerja sama dengan teman sekelompoknya sehingga akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik (Purnaningtyas et al., 2020). Dengan melihat banyak kelebihan dari model pembelajaran TGT bagi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di SD. Maka dari itu saya sebagai peneliti mengambil judul “Penerapan Model

Pembelajaran *Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN 4 Cilegon”.

METODOLOGI

Pendekatan kualitatif dan metode penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. Menurut Nasution (2003) penelitian kualitatif yaitu mengamati orang, melakukan interaksi, serta menafsirkan pendapat mereka mengenai lingkungannya. Metode penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. PTK ialah kajian mengenai situasi sosial yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui proses diagnosis, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Sanjaya, 2015).

Rancangan PTK pada penelitian ini terdapat dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut langkah-langkahnya dijabarkan: 1) Pada perencanaan peneliti membuat RPP bersama guru wali kelas dan menyesuaikan dengan model pembelajaran TGT serta dilengkapi dengan instrumen-instrumen berupa observasi dan wawancara yang akan digunakan saat kegiatan pembelajaran IPS tentang jenis-jenis pekerjaan berlangsung. 2) Tindakan ketika hasil pada saat perencanaan didapat, tindakan yang dilaksanakan ialah dengan menerapkan model pembelajaran TGT yang sudah disesuaikan dengan RPP dan dibuat sebelumnya bersama guru wali kelas. 3) Tahap observasi dilaksanakan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mengamati kegiatan pembelajaran IPS. 4) Tahap refleksi yaitu hasil pembelajaran dengan menerapkan model TGT pada pembelajaran IPS tentang jenis-jenis pekerjaan yang di dapat dan dikelola akan didiskusikan dan direfleksikan bersama guru wali kelas. Siklus di hentikan jika hasilnya sudah mencapai tujuan yang diharapkan, tetapi akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya jika hasilnya masih belum mencapai yang diharapkan.

Observasi, dan wawancara langsung ialah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini. Observasi ialah mengamati dan mencatat hal yang diteliti dalam setiap kejadian yang sedang berlangsung (Sanjaya, 2015). Dalam PTK, observasi sebagai pengamatan secara langsung yang tepat digunakan untuk memantau suatu kegiatan pembelajaran ataupun aktivitas guru serta siswa. Karena itu observasi dapat dijadikan instrumen utama yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sedangkan wawancara langsung ialah kegiatan wawancara yang dilaksanakan tanpa melalui perantara antara narasumber dengan pewawancara (Anwar, 1984). Wawancara ini digunakan buat mengecek kebenaran informasi ataupun data yang didapat dan memungkinkan untuk memperoleh informasi yang lebih luas lagi. Siswa kelas IV A SD Negeri 4 Cilegon yang berjumlah 27 siswa terdiri dari 14 laki-laki dan 13 perempuan menjadi subjek dalam penelitian ini. Dilakukan di SDN 4 Cilegon yang beralamat di Jombang Kali, Kecamatan Jombang, Kelurahan Masigit, Kota Cilegon Provinsi Banten.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penerapan model pembelajaran TGT ini peneliti melaksanakannya dengan 2 Siklus: siklus I dan siklus II. Adapun penjelasan tahapan-tahapannya sebagai berikut:

Pra-Siklus

Observasi

Dalam kegiatan observasi ini, peneliti mengamati proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN 4 Cilegon. Dan yang menjadi fokus pengamatan adalah metode pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung dan sesuai dengan kenyataan seperti

biasanya guru mengajar menggunakan metode ceramah. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saat mengajar sehingga proses pembelajaran hanya terpusat pada guru. Belum terbangunnya komunikasi baik dan aktif dari siswa dengan guru dan hanya para siswa yang memiliki kemampuan tinggi yang aktif dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Belajar IPS Siswa pada Pra-Siklus

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	AA	75	Tuntas
2	AFF	50	Tidak tuntas
3	AFR	60	Tidak tuntas
4	ACD	75	Tuntas
5	AR	75	Tuntas
6	BRA	65	Tidak tuntas
7	FA	60	Tidak tuntas
8	FPC	80	Tuntas
9	HNW	65	Tidak tuntas
10	KA	65	Tidak tuntas
11	KN	60	Tidak tuntas
12	KA	50	Tidak tuntas
13	MRA	85	Tuntas
14	MAI	45	Tidak tuntas
15	MD	40	Tidak tuntas
16	MRN	30	Tidak tuntas
17	MN	60	Tidak tuntas
18	NNY	80	Tuntas
19	N	55	Tidak tuntas
20	NSN	65	Tidak tuntas
21	NNA	45	Tidak tuntas
22	RRSA	45	Tidak tuntas
23	RZ	45	Tidak tuntas
24	RRS	75	Tuntas
25	RAP	75	Tuntas
26	VES	60	Tidak tuntas
27	ZAP	65	Tidak tuntas
Jumlah		1650	
Rata-Rata		61.11	

Keterangan:

T = Tuntas,

TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan data hasil pra siklus yang diperoleh terdapat hanya 8 siswa (tuntas) dari 27 siswa. Nilai rata-rata siswa yang dicapai menggunakan perhitungan berikut ini:

Nilai rata-rata

$$= \frac{\sum \text{Nilai seluruh Siswa}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} = \frac{1650}{27} = 61,11$$

Persentase ketuntasan siswa

$$= \frac{\sum \text{Siswa yang mencapai KKM}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} \times 100\% \\ = \frac{8}{27} \times 100\% = 29,63\%$$

Bersumber pada hasil tes tersebut, maka bisa dilihat bahwa kemampuan siswa kelas IV SDN 4 Cilegon masih sangat rendah, dan hasil persentase yang di peroleh sangat rendah, hasil perolehan dengan persentase ketuntasan belajar 29,63% nilai rata-rata 61,11 dengan kriteria masih kurang menurut observer dan hal ini dikarenakan oleh kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Karena itu peneliti merasa perlu melakukan perbaikan tindakan pembelajaran selanjutnya dengan penerapan model pembelajaran TGT.

Refleksi

Berikut hasil evaluasi siklus I yaitu: (1) Masih kurang aktifnya keterlibatan siswa dengan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru dan masih sangat terlihat kebingungan saat menerima pembelajaran. (2) Persentase ketuntasan siswa sebesar 29,63% dan nilai rata-rata seluruh siswa sebesar 61,11 artinya sebagian besar nilai hasil belajar siswa ini belum memenuhi angka standar ketuntasan minimum yaitu 70.

Siklus I

Pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II dilakukan agar bisa memaksimalkan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran berdiferensiasi percobaan listrik kelas 5B SDN Rejosari 01 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024. Karena pada siklus I hasil perbaikan pembelajaran tersebut belum sepenuhnya berhasil, maka disusunlah rencana pelaksanaan pembelajaran RPP siklus II. Pada tahap siklus II ini, anak sudah mulai berdiskusi sesuai dengan gaya belajar anak. Hasil perubahan tersebut dirangkum dalam tabel berikut.

Perencanaan

Peneliti bersama dengan guru merencanakan tindakan-tindakan untuk kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan sebagai upaya memberikan pembelajaran yang lebih baik. Yaitu dengan mempelajari langkah penerapan model pembelajaran TGT, menyusun RPP dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada materi jenis-jenis pekerjaan, menyiapkan media pembelajaran yang sesuai, mendalami materi, menyusun bentuk evaluasi untuk siswa yang akan dilakukan pada saat akhir kegiatan pembelajaran.

Tindakan

Tahap tindakan pelaksanaan ini dilakukan pada hari Senin, tanggal 22 November 2021 yang beralokasi waktu kegiatan selama 2 jam pelajaran atau 2x35 menit. Tahapan pertama pada tindakan ini diawali dengan membaca do'a menurut kepercayaan masing - masing, mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas. Pada tahapan kegiatan inti ini guru mulai menjelaskan materi pembelajaran tentang jenis-jenis pekerjaan dengan dilengkapi media berupa gambar. Setelah menjelaskan, guru membagi siswa ke dalam enam kelompok secara heterogen. Masing-masing kelompok diberikan teks bacaan oleh guru untuk dipahami oleh seluruh siswa, dan berdiskusi

untuk saling membantu memahami teks bacaan tersebut agar seluruh siswa dalam kelompok menjadi paham.

Guru membagi kembali salah satu siswa dalam kelompok untuk masuk kedalam meja turnamen yang telah disediakan guru untuk mewakili kelompok awalnya dan sesuai dengan kemampuan belajar siswa. Siswa dengan kemampuan tinggi masuk ke dalam meja 1, siswa dengan kemampuan sedang masuk ke dalam meja 2 dan 3 serta siswa yang tingkat kemampuannya rendah masuk ke dalam meja 4. Lalu siswa akan disajikan beberapa kartu pertanyaan yang telah disesuaikan dengan kemampuan siswa itu sendiri. Kemudian secara bergantian siswa akan mengambil secara acak pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu untuk menjawab dengan cepat.

Setelah kegiatan turnamen selesai, siswa kembali pada kelompok awalnya masing-masing dan guru menjumlahkan kartu pertanyaan yang siswa dapatkan dari turnamen yang diikuti. Total seluruh kartu pertanyaan ada 20 buah. Setelah dihitung pada setiap kelompok, ternyata kelompok 3 mengumpulkan kartu terbanyak sebanyak 13 kartu. Kemudian guru dengan peneliti memberi gelar kelompok terbaik kepada kelompok 3 dan memberikan reward penghargaan dan berhak mendapat gelar juara pada turnamen siklus I ini.

Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran, sebagian besar sudah terlihat adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa dibandingkan dengan aktivitas guru dan siswa pada tahap sebelumnya.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

No	Item	Skor			Ket
		1	2	3	
1	Penyajian kelas	√			K
2	Pembentukan kelompok		√		C
3	Pemberian bahan untuk dilakukannya percobaan dan pengamatan		√		C
4	Pemberian teks bacaan berisi materi kepada setiap kelompok		√		C
5	Pemberian kartu soal, game, dan turnamen		√		C
6	Penghargaan kelompok			√	B
7	Penutup		√		C
Jumlah Frekuensi Aktivitas Guru				14	
Persentase Ketercapaian				66,67%	
Kriteria Penilaian					C

Keterangan :

B = Baik, C = Cukup, K = Kurang

Setelah menganalisis hasil observasi aktivitas guru terhadap aspek pengelolaan pembelajaran maka di peroleh persentase rata-rata sebesar 66,67% berada pada kategori golongan

cukup (C). Namun masih belum memenuhi indikator pencapaian yang diinginkan maka perlu adanya perbaikan.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I

No	Nama	Aspek Yang Diamati						Jumlah	Ket
		A	B	C	D	E	F		
1	AA	2	3	2	2	2	2	13	B
2	AFF	2	2	1	1	2	2	10	C
3	AFR	2	2	1	1	2	2	10	C
4	ACD	3	2	2	1	1	1	12	C
5	AR	2	2	1	2	2	2	11	C
6	BRA	2	2	3	2	2	2	13	B
7	FA	2	2	2	2	2	2	12	C
8	FPC	3	2	2	2	2	2	13	B
9	HNW	2	1	1	1	2	2	9	C
10	KA	2	1	1	1	2	2	9	C
11	KN	2	1	1	1	2	2	9	C
12	KA	2	2	1	1	1	1	8	C
13	MRA	2	2	2	3	2	2	13	B
14	MAI	1	1	1	1	2	2	8	C
15	MD	2	2	2	1	2	2	11	C
16	MRN	2	2	1	1	2	2	10	C
17	MN	2	2	2	2	2	2	12	C
18	NNY	2	2	2	2	3	1	12	C
19	N	2	2	1	1	2	2	10	C
20	NSN	2	2	1	1	1	2	9	C
21	NNA	1	1	1	1	2	1	7	C
22	RRSA	2	2	1	1	2	2	10	C
23	RZ	2	1	1	1	2	2	9	C
24	RRS	2	2	2	3	2	1	12	C
25	RAP	2	2	1	1	2	2	10	C
26	VES	2	2	1	2	2	2	11	C
27	ZAP	2	2	2	2	2	2	12	C
Jumlah								285	
Rata- Rata								10,56	C
Persentase								58,66%	

Keterangan:

B = Baik, C = Cukup, K = Kurang

Dari data observasi aktivitas siswa setelah dianalisis maka di peroleh persentase rata-rata sebesar 58,66% berada pada katagori golongan cukup (C) dan belum mencapai indikator yang di inginkan. Maka perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya agar terjadi peningkatan dan dapat mencapai indikator yang diinginkan.

Tabel 4. Hasil Belajar IPS Siswa pada Siklus I

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	AA	98	Tuntas
2	AFF	53	Tidak tuntas
3	AFR	65	Tidak tuntas
4	ACD	90	Tuntas
5	AR	80	Tuntas
6	BRA	85	Tuntas
7	FA	72	Tuntas
8	FPC	95	Tuntas
9	HNW	55	Tidak tuntas
10	KA	82	Tuntas
11	KN	63	Tidak tuntas
12	KA	50	Tidak tuntas
13	MRA	70	Tuntas
14	MAI	25	Tidak tuntas
15	MD	23	Tidak tuntas
16	MRN	45	Tidak tuntas
17	MN	76	Tuntas
18	NNY	93	Tuntas
19	N	40	Tidak tuntas
20	NSN	70	Tuntas
21	NNA	50	Tidak tuntas
22	RRSA	55	Tidak tuntas
23	RZ	50	Tidak tuntas
24	RRS	76	Tuntas
25	RAP	87	Tuntas
26	VES	60	Tidak tuntas
27	ZAP	67	Tidak tuntas
Jumlah			1775
Rata-Rata			65.74

Keterangan :

T = Tuntas

TT =Tidak Tuntas

Setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus I selesai, maka untuk mengetahui kemampuan siswa harus memberikan tes. Bentuk tes kemampuan belajar yang di berikan ialah soal pilihan ganda dan uraian dengan jumlah 20 butir, ketika siswa bisa menjawab dengan benar maka akan mendapat nilai 100. Dari pemerolehan hasil tersebut terdapat 13 siswa (tuntas) dari 27 siswa. Nilai rata-rata siswa yang dicapai dengan menggunakan perhitungan berikut ini:

Nilai rata-rata

$$= \frac{\sum \text{Nilai seluruh Siswa}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} = \frac{1775}{27} = 65,74$$

Persentase ketuntasan siswa

$$= \frac{\sum \text{Siswa yang mencapai KKM}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} \times 100\% \\ = \frac{13}{27} \times 100\% = 48,15\%$$

Bersumber pada hasil tes tersebut, maka bisa dilihat bahwa kemampuan siswa masih kurang sehingga perlu adanya peningkatan untuk tercapainya hasil yang optimal.

Refleksi

Berikut hasil evaluasi siklus I yaitu: (1) Masih kurang aktifnya keterlibatan siswa dengan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, masih banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru dan masih sangat terlihat kebingungan saat menerima pembelajaran. (2) Nilai rata-rata seluruh siswa sebesar 65,74, artinya nilai hasil belajar siswa ini mengalami peningkatan dari nilai sebelumnya. Namun masih belum memenuhi nilai KKM yaitu 70.

Dari hasil analisis tes evaluasi belajar siswa, ada sebagian siswa yang masih belum tuntas atau tingkat kemampuannya rendah, dan masih pasif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu peneliti perlu meneruskan penelitian ke siklus berikutnya (siklus II) guna memperbaiki kekurangan siklus I.

Siklus II

Perencanaan

Peneliti bersama dengan guru merencanakan tindakan-tindakan untuk kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan sebagai upaya memberikan pembelajaran yang lebih baik. Yaitu dengan mempelajari langkah penerapan model pembelajaran TGT, menyusun RPP dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada materi jenis-jenis pekerjaan, menyiapkan media pembelajaran yang sesuai, mendalami materi, menyusun bentuk evaluasi untuk siswa yang akan dilakukan pada saat akhir kegiatan pembelajaran.

Tindakan

Tahap tindakan pelaksanaan ini dilakukan pada hari Rabu, tanggal 1 Desember 2021 yang beralokasi waktu kegiatan selama 2 jam pelajaran atau 2x35 menit. Tahapan pertama pada tindakan ini diawali dengan membaca doa menurut kepercayaan masing-masing, mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas. Pada tahapan kegiatan inti ini guru mulai menjelaskan materi pembelajaran tentang jenis-jenis pekerjaan dengan dilengkapi media berupa gambar. Setelah menjelaskan guru membagi siswa ke dalam enam kelompok secara heterogen. Masing-masing kelompok diberikan teks bacaan oleh guru untuk dipahami oleh seluruh siswa, dan berdiskusi untuk saling membantu memahami teks bacaan tersebut agar seluruh siswa dalam kelompok menjadi paham. Guru membagi kembali salah satu siswa dalam kelompok untuk masuk kedalam meja turnamen yang telah disediakan guru untuk mewakili kelompok awalnya dan sesuai dengan kemampuan belajar siswa. Siswa dengan kemampuan tinggi masuk ke dalam meja 1, siswa

dengan kemampuan sedang masuk ke dalam meja 2 dan 3 serta siswa yang tingkat kemampuannya rendah masuk ke dalam meja 4. Lalu siswa akan disajikan beberapa kartu pertanyaan yang telah disesuaikan dengan kemampuan siswa itu sendiri. Kemudian secara bergantian siswa akan mengambil secara acak pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kartu untuk menjawab dengan cepat. Setelah kegiatan turnamen selesai, siswa kembali pada kelompok awalnya masing-masing dan guru menjumlahkan kartu pertanyaan yang siswa dapatkan dari turnamen yang diikuti. Total seluruh kartu pertanyaan ada 20 buah. Setelah dihitung pada setiap kelompok, ternyata kelompok 1 mengumpulkan kartu terbanyak sebanyak 10 kartu. Kemudian guru dengan peneliti memberi gelar kelompok terbaik kepada kelompok 3 dan memberikan reward penghargaan dan berhak mendapat gelar juara pada turnamen siklus I ini.

Sebagai tahapan akhir dari kegiatan pembelajaran guru memberikan penguatan dan mengajak para siswa membuat kesimpulan terkait materi yang dibahas dan meluruskan hal yang kurang jelas. Kemudian guru memberikan evaluasi pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat kegiatan pembelajaran, sebagian besar sudah terlihat adanya peningkatan aktivitas guru dan siswa dibandingkan dengan aktivitas guru dan siswa pada tahap sebelumnya. Aktivitas guru dan siswa sudah terlihat sangat baik. Komunikasi yang terbangun antara guru dan siswa mengalami peningkatan yang signifikan, siswa berani mengungkapkan pendapatnya dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

Tabel 5. Observasi Aktivitas Guru pada Siklus II

No	Item	Skor			Ket
		1	2	3	
1	Penyajian kelas		√		K
2	Pembentukan kelompok		√		C
3	Pemberian bahan untuk dilakukannya percobaan dan pengamatan			√	C
4	Pemberian teks bacaan berisi materi kepada setiap kelompok		√		C
5	Pemberian kartu soal, game, dan turnamen			√	C
6	Penghargaan kelompok			√	B
7	Penutup			√	C
Jumlah Frekuensi Aktivitas Guru				18	
Persentase Ketercapaian				85,71%	
Kriteria Penilaian					B

Setelah menganalisis hasil observasi aktivitas guru terhadap aspek pengelolaan pembelajaran di peroleh persentase rata-rata 85,71% berada pada kategori golongan baik (B). Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari siklus sebelumnya, serta sudah mencapai indikator pencapaian. Guru sudah mampu menerapkan model pembelajaran TGT dengan baik. Artinya hasil yang didapatkan pada siklus II sudah mencapai apa yang diharapkan.

Tabel 6. Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus II

NO	NAMA	Aspek Yang Diamati						Jumlah	Ket
		A	B	C	D	E	F		
1	AA	3	3	2	3	3	3	17	B
2	AFF	3	2	2	2	2	3	14	B
3	AFR	3	2	2	2	2	3	14	B
4	ACD	3	3	2	3	3	3	17	B
5	AR	2	2	2	3	2	3	14	B
6	BRA	3	3	3	3	3	3	18	B
7	FA	2	2	2	2	2	3	13	B
8	FPC	3	3	3	3	3	3	18	B
9	HNW	2	2	2	2	2	3	13	B
10	KA	2	2	2	2	2	3	13	B
11	KN	2	2	2	2	2	3	13	B
12	KA	2	2	2	2	2	3	13	B
13	MRA	3	2	3	3	3	3	17	B
14	MAI	2	2	2	2	2	3	13	B
15	MD	2	3	2	3	3	3	16	B
16	MRN	2	2	2	2	2	3	13	B
17	MN	2	2	2	2	2	3	13	B
18	NNY	3	3	3	3	3	3	18	B
19	N	2	2	2	2	2	3	13	B
20	NSN	2	2	2	2	2	3	13	B
21	NNA	2	2	2	2	2	2	12	C
22	RRSA	2	2	2	2	2	3	13	B
23	RZ	2	2	2	2	2	3	13	B
24	RRS	3	2	3	3	2	3	16	B
25	RAP	2	2	2	2	2	3	13	B
26	VES	2	3	2	3	2	3	15	B
27	ZAP	3	3	2	3	2	3	16	B
Jumlah								391	
Rata- Rata								14,48	B
Persentase								80,44%	

Dari data observasi setelah dianalisis maka pada siklus II mengalami peningkatan, di peroleh persentase rata-rata sebesar 80,44% berada pada katagori golongan baik (B) dan sudah mencapai indikator pencapaian.

Tabel 7. Hasil Belajar IPS Siswa pada Siklus II

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	AA	75	Tuntas
2	AFF	50	Tidak tuntas
3	AFR	60	Tidak tuntas
4	ACD	75	Tuntas
5	AR	75	Tuntas
6	BRA	65	Tidak tuntas
7	FA	60	Tidak tuntas
8	FPC	80	Tuntas
9	HNW	65	Tidak tuntas
10	KA	65	Tidak tuntas
11	KN	60	Tidak tuntas
12	KA	50	Tidak tuntas
13	MRA	85	Tuntas
14	MAI	45	Tidak tuntas
15	MD	40	Tidak tuntas
16	MRN	30	Tidak tuntas
17	MN	60	Tidak tuntas
18	NNY	80	Tuntas
19	N	55	Tidak tuntas
20	NSN	65	Tidak tuntas
21	NNA	45	Tidak tuntas
22	RRSA	45	Tidak tuntas
23	RZ	45	Tidak tuntas
24	RRS	75	Tuntas
25	RAP	75	Tuntas
26	VES	60	Tidak tuntas
27	ZAP	65	Tidak tuntas
Jumlah		1650	
Rata-Rata		61.11	

Keterangan :

T = Tuntas TT =Tidak Tuntas

Diperoleh dari hasil tersebut terdapat 20 (tuntas) dari 27 siswa. Nilai rata-rata siswa yang dicapai dengan menggunakan perhitungan berikut ini :

Nilai rata-rata

$$= \frac{\sum \text{Nilai seluruh Siswa}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} = \frac{2164}{27} = 80,14$$

Persentase ketuntasan siswa

$$= \frac{\sum \text{Siswa yang mencapai KKM}}{\sum \text{Siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

$$= \frac{20}{27} \times 100\% = 74,1\%$$

Pada siklus II sudah menunjukkan hasil belajar yang lebih baik lagi, karena dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Dan sudah melebihi nilai standar ketuntasan minimum yaitu 70.

Refleksi

Berikut hasil evaluasi siklus I yaitu : (1) Saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT siswa sudah tidak kebingungan serta saling berusaha mendapatkan skor tertinggi. (2) Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, para siswa begitu antusias dan tertib mengikuti tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran. (3) Sebagian besar para siswa aktif dalam berkomunikasi saat bertanya jawab dengan guru. (4) Nilai rata-rata siswa mencapai 80,14, artinya nilai ini melebihi nilai KKM yaitu 70.

Tabel 8. Hasil Analisis Belajar Siswa Siklus II

Gaya Belajar	Visual		Auditori		Kinestetik		
	Keterangan	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas
Banyak Siswa		8	1	8	-	10	2
Rata-rata			90		91,25		83
Tingkat Ketuntasan			89%		100%		80%

Peserta didik menunjukkan keaktifan dalam pembelajaran serta mengembangkan dimensi profil pelajar Pancasila dalam diri peserta didik.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah peneliti laksanakan di SDN 4 Cilegon, maka bisa disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT pada pembelajaran IPS tentang jenis-jenis pekerjaan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Perihal ini bisa dilihat dari data hasil observasi siklus I yaitu sebesar 65,74 nilai rata-rata siswa yang diperoleh dan persentase ketuntasan siswa sebesar 58,64%, sementara itu pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 80,14 nilai rata-rata siswa yang diperoleh dan persentase ketuntasan siswa sebesar 80,45% dan sudah berhasil mencapai hasil yang diharapkan. Melalui data yang diperoleh dalam hasil penelitian ini dapat diambil secara garis besar bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, A. (2009). Permainan mini tenis untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(2), 61-66. <https://doi.org/10.21831/jpii.v6i2.434>

- Anwar, A. (1984). *Strategi Komunikasi Suatu Pengantar Ringkas*. Bandung: Armico.
https://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail_pencarian_downloadfiles/841270
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan pendekatan saintifik dan model team games tournament terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 467-475.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.386>
- Idris, M. H. (2014). *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Nasution, S. (2003) *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Purnaningtyas, A. R. I. D., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan hasil belajar melalui model Teams Games Tournament berbantuan media Unos pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(2), 15-23.
<http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/judikdas/article/view/1479>
- Sanjaya, W. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.
- Slameto, S. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2017). Meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V melalui penerapan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media tebak gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), 146-154.
- Trianto, T. (2007) *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.