



**JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154.

e-mail: [jpgsd@upi.edu](mailto:jpgsd@upi.edu)

website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS  
GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS  
SISWA SD NEGERI KETILENG SINGOLELO 1**

Ulil Alfian Kautsar<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Semarang

e-mail: [ulilalfian23@gmail.com](mailto:ulilalfian23@gmail.com)

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to describe the application of Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning model in improving the social studies learning outcomes on fifth grade students of State Elementary School Ketileng Singolelo 1 in Welahan District, Jepara Regency. The research approach use a descriptive qualitative approach. The focus of the research is the application of cooperative learning Type Teams Games Tournament and Social study learning outcomes. The research setting was carried out at State Elementary School Ketileng Singolelo 1 and the subject of this study were teachers and students. Data collection techniques by observation, tests and documentation. Data analysis techniques is qualitative which consists of three stages namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results showed that the application of the Teams Games Tournament cooperative learning model can improve student learning activities. Based on the results of the study concluded that the application of cooperative learning type Teams Games Tournament can improve student learning outcomes in social studies learning in fifth class on State Elementary School Ketileng Singolelo 1 in Welahan District, Jepara Regency.*

**Keywords:** Cooperative Learning, Learning Outcomes, Teams Games Tournament..

**ARTICLE INFO**

**Article History:**

Submitted/Received

02 Feb 2024

First Revised

15 Feb 2024

Accepted

15 Mar 2024

First Available online

15 Mar 2024

Publication Date 1 Juli 2024



ISSN 3048-0140



## 1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Oleh karena itu pelajaran IPS perlu disajikan secara sistematis agar mudah dipahami oleh siswa, karena pada dasarnya lingkungan sekolah merupakan salah satu tempat terjadinya interaksi sosial yang sangat terkait dengan pembelajaran IPS yang mampu memberikan dampak yang besar untuk perkembangan siswa. Dengan penerapan pembelajaran IPS yang baik, maka siswa akan memiliki kehidupan sosial yang lebih baik.

Tujuan penerapan model pembelajaran dalam mata pelajaran IPS adalah untuk memperjelas penyajian guru dalam menyampaikan materi pelajaran, mengatasi sifat pasif siswa dan mengatasi keterbatasan ruang sehingga pembelajaran menjadi efektif. Melalui model pembelajaran yang digunakan oleh guru maka hasil belajar siswa dapat meningkat. Namun dalam kenyataan langsung harapan tersebut tidak sesuai dengan yang ada di sekolah dasar. Selama ini masih banyak ditemukan di sekolah dengan pelaksanaan pembelajaran IPS sangat membosankan karena penyajiannya hanya menggunakan metode ceramah bahkan sering ditemukan siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menjawab soal-soal IPS.

Berdasarkan informasi dan data yang diperoleh dari Kepala Sekolah dan Guru kelas V SD Negeri Ketileng Singolelo 1 Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih sangat rendah, hanya 26,6% nilai tuntas dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 70. Guna memperkuat data tersebut maka peneliti melakukan observasi atau pengamatan pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, terungkap bahwa rendahnya hasil belajar IPS siswa disebabkan karena: 1) Model pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga Siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung, 2) Guru kurang membangun kerjasama diantara siswa dalam proses pembelajaran sehingga Siswa kurang mampu bekerjasama pada saat pembelajaran kelompok.

Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat dipahami bahwa rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan kurang sesuai, karena pendekatan pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga tingkat keaktifan siswa menjadi kurang. Siswa hanya diam mendengarkan guru berbicara di depan kelas dan pada akhirnya siswa bosan lalu tidak semangat belajar. Siswa menunggu materi yang disampaikan oleh guru dan tidak mencari sendiri untuk memperdalam materi pembelajaran. Padahal pembelajaran di kelas perlu melakukan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa aktif dan mandiri atau menggunakan pendekatan *student center*. Siswa secara aktif mencari sendiri materi pembelajaran yang telah ditargetkan oleh guru.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu metode belajar yang mengkondisikan siswa belajar, bekerjasama dan aktif berinteraksi dalam kelompok-kelompok kecil yang memenuhi lima unsur pokok pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran kooperatif, para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru (Slavin, 2010). Lima unsur pokok tersebut adalah saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerjasama dan evaluasi proses kelompok. Kelompok pada pembelajaran kooperatif hanya terdiri dari empat sampai enam orang siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman seusia dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Keunggulan pembelajaran tipe TGT adalah adanya turnamen akademik dalam proses pembelajaran. Dimana setiap anggota kelompok mewakili kelompoknya untuk melakukan turnamen (Tarigan, 2012). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, kompetitif, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa.

Alasan peneliti memilih menggunakan Tipe TGT dikarenakan dianggap dapat mengatasi masalah yang terjadi pada siswa saat pembelajaran IPS berlangsung. Menurut Slavin (Taniredja 2011: 56) bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru”. Jadi pembelajaran kooperatif yaitu model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antara siswa satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Ketileng Singolelo 1 Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Fokus penelitian adalah Penerapan pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan Hasil belajar IPS. Setting penelitian dilaksanakan di SD Negeri Ketileng Singolelo 1 dan subjek penelitian ini adalah guru dan seluruh siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah reduksi data yang sudah dikumpulkan diproses, diseleksi, difokuskan dan disederhanakan. Ukuran keberhasilan dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek proses dan hasil. Keberhasilan guru dapat dilihat pada kemampuan mengimplementasikan perencanaan pembelajaran, sedangkan keberhasilan siswa dapat dilihat pada kemampuan aktivitas dalam pembelajaran dan hasil belajarnya. Berdasarkan kriteria tersebut maka ditetapkan kriteria keberhasilan tindakan pada penelitian ini secara klasikal telah meningkat dan menunjukkan tingkat pencapaian  $\geq 75\%$ .

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis bahwa proses belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah terlaksana dan disimpulkan telah berhasil dengan kategori baik, sehingga tindakan perbaikan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Ketileng Singolelo 1 Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara dinyatakan selesai.

Aktifitas dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih semangat, selain itu dapat pula menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat serta keterlibatan belajar secara aktif. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama dan membantu dalam memahami bahan pembelajaran. Terdapat 4 tahap dalam Tipe TGT yaitu pengajaran, belajar tim, turnamen dan rekognisi tim.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Tipe TGT yang digunakan peneliti merupakan hal yang baru bagi siswa sehingga mereka merasa senang dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Dalam TGT ini menekankan kepada guru untuk melatih keterampilan siswa dengan banyaknya pertanyaan, latihan soal dan kerjasama tim dalam pembelajaran tersebut.

Keberhasilan pelaksanaan perbaikan pengajaran tipe TGT terlihat dari hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Ketileng Singolelo 1 Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara pada tes akhir yang dilakukan pada kegiatan akhir pembelajaran dengan nilai rata-rata kelas 70 dengan kualifikasi baik. Keberhasilan ini didasarkan atas kriteria standar keberhasilan penelitian yang ditetapkan yakni, hasil belajar siswa secara individu meningkat dengan pencapaian nilai 70 serta ketuntasan belajar kelas minimal 75%. Penggunaan Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar sebelum menggunakan tipe TGT dan sesudah penggunaan tipe TGT. Dengan demikian berdasarkan hal di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran IPS telah memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

### 4. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, pelaksanaan tindakan serta analisis data maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Ketileng Singolelo 1 Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan sebagaimana yang diharapkan. Hal tersebut menunjukkan perlunya peningkatan kualitas mengajar guru dengan menerapkan Tipe pembelajaran yang sesuai dengan karakter serta kebutuhan siswa seperti penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) karena hal ini dibuktikan saat digunakan pada kegiatan penelitian dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto dan Cepi Safruddin Abdul Jabar. 2007. *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoretis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk SD/MI*. Jakarta:

Depdiknas.

- Gunawan, Rudy. 2011. Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi. Bandung: . Alfabeta
- Hamzah, Ali. 2014. Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika. Jakarta: Grafindo.
- Rusman. 2012. Tipe-Tipe Pembelajaran “Mengembangkan Profesionalisme Guru”. Bandung : Rajagrafindo Persada.
- Slavin, R.E. 2010. Cooperative Learning “Teori, Riset dan Praktik”.Bandung: Nusa Media.
- Soleha. 2010. Proses Kerja Sama Tim dalam Mengembangkan Perpustakaan Sekolah Studi Kasus Pada SDN Pancoran 08 Jakarta. Skripsi. Depok. Program Studi Ilmu Perpustakaan
- Sugiyono. 2008. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Suprijono, Agus. 2009. Cooperative Learning “Teori dan Aplikasi Paikem”.Yogyakarta. Pustaka Belajar.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. Model-model Pembelajaran Inovatif. Bandung. Alfabeta.