

# PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BAGI SISWA KELAS VI SD NEGERI KOTAGEDE 3

Nur Sri Widyastuti<sup>1</sup>, Suprapti<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>SD Negeri Kotagede 3 Yogyakarta  
E-mail: widyastutinursri85@gmail.com<sup>1</sup>

**Abstract:** The purpose of this study was to increase student learning activeness in thematic social studies learning by using the Team Game Tournament (TGT) learning model in class VI B SD Negeri Kotagede 3. The focus of this study was to increase student learning activeness in social studies learning. This research is a Classroom Action Research (CAR), which follows the stages of the Kemmis and Taggart Model. The research subjects were all students of class VI B SD N Kotagede 3 in the 2019/2020 academic year which consisted of 30 students. The data collection techniques used were observation, field notes, and questionnaires. The criterion for the success of this study is measured by the amount of student activeness with a minimum percentage acquisition of 70%. The results showed that the TGT learning model could increase student learning in social studies learning. This is evidenced by an increase in negativity from 50% before the action to 60% with an increase of 10%. Whereas in cycle 1 to cycle 2 there was an increase of 17% to 77%.

**Keywords:** Learning activeness, TGT, cooperative

## PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran yang mulai diberikan di tingkat 4 Sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Meskipun pengajaran mata pelajaran ini diberikan secara tematik, namun muatan mata pelajaran ini perlu dan penting diberikan kepada siswa. IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang hubungan social antara manusia dengan manusia, manusia dengan lingkungan alam dan dalam hubungan bermasyarakat. Siswa tidak akan berada dalam sekolah secara terus menerus, namun di sekolah merupakan persiapan bagi ssiwa untuk terjun dalam amsyrakat yang sebenarnya. Oleh karena itu, IPS menjadi penting diajarkan pada anak sejak tingkat sekolah dasar.

Ilmu pengetahuan sosial memiliki karakteristik tersendiri dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Ilmu ini memberikan pengetahuan dasar menjadi seorang warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan kepekaan sosial dalam hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. oleh karena itu pembelajaran mata pelajaran ini perlu menumbuhkan sikap dan kemampuan yang diperlukan dalam hidup bermasyarakat. Sikap dan kemampuan tersebut disntaranya

komunikasi, terlibat aktif dalam pergaulan/ aktif, penalaran, pemecahan masalah dan mengikuti perkembangan teknologi.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar sering dianak tirikan karena mata pelajaran ini tidak di UN kan. Hal inilah yang menyebabkan siswa juga kurang memberikan respon dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga terlihat di kelas VI SD Negeri Kotagede 3. Siswa terlihat kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Padahal keaktifan siswa merupakan salah satu poin penting dalam mengikuti pembelajaran. Melalui keaktifan siswa akan memiliki rasa ingin tahu akan hal-hal baru yang belum diketahuinya. Hal lain yang menyebabkan siswa enggan mempelajari IPS karena muatan materi yang terlalu banyak dan dianggap sebagai hafalan. Sebagian besar mereka terlihat malas membaca. Berbagai permasalahan itu yang kemudian menyebabkan siswa memiliki hasil belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari hasil nilai harian dan PTS semester 1 tahun pelajaran 2019/ 2020. Dengan demikian guru perlu melibatkan peran aktif siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru perlu memposisikan diri sebagai fasilitator dimana sebagai seseorang yang dapat membimbing,

mengarahkan, memotivasi dan memfasilitasi siswa dalam belajar. Hal ini juga dimantapkan dalam kurikulum 2013 bahwa untuk penilaian bukan hanya kognitif semata melainkan juga aspek ketrampilan.

Dengan memperhatikan berbagai pertimbangan dan permasalahan yang dihadapi, maka salah satu solusi untuk mengatasi masalahnya siswa mengikuti pembelajaran IPS adalah dengan mengkonsep pembelajaran yang menarik dan menantang. Salah satunya adalah dengan memilih model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini mengajak siswa untuk saling berkolaborasi, bekerjasama dalam tim kelompok dan dengan tutor sebaya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Shoimin (2014:203) bahwa TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Lebih lanjut Shoimin juga menyatakan bahwa dalam pembelajaran TGT melibatkan 5 komponen utama yaitu penyajian kelas (*class presentation*), pengelompokan (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognize*). Shoimin (2014:204) juga menjelaskan bahwa TGT memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

1. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
2. Model pembelajaran TGT akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya
3. Model pembelajaran TGT membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menyajikan penghargaan pada siswa atau kelompok terbaik
4. Model pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

Penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa TGT juga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Novita (2011) dengan hasil bahwa TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dari 51,52% pada siklus pertama menjadi 75% pada siklus kedua. Hasil penelitian lain oleh Wahyunita (2011) juga membuktikan bahwa model TGT mampu meningkatkan aktivitas siswa pada siklus pertama sebesar 50% menjadi 93,75% pada siklus kedua.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada semester 1 di SD Negeri Kotagede 3. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIB Tahun pelajaran 2019/ 2020. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan sesuai dengan model Kemmis and Taggart. Menurut Kemmis dan Taggart dalam Rafi'uddin (1996) keempat perencanaan tersebut diantaranya perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pemantauan (*observasi*), dan refleksi dan analisis.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Untuk memperoleh data penelitian, Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Sementara itu untuk teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, pengamatan secara langsung yang dilaksanakan secara langsung oleh Kepala sekolah sekaligus dalam monitoring pembelajaran melalui *supervisi* akademik, dan angket siswa. Analisis data dilakukan dengan membandingkan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS yang dilaksanakan secara tematik dengan menggunakan model TGT saat sebelum tindakan, tindakan pada siklus 1 dan tindakan pada siklus 2. Untuk angket digunakan sebagai data pendukung dalam pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

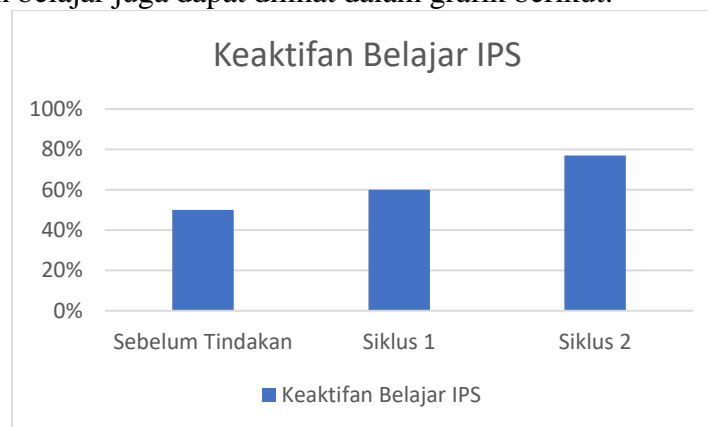
Keaktifan belajar dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas VI B pada semester 1 tahun pelajaran 2019/ 2020 sebelum tindakan terpantau 50% atau separoh dari jumlah siswa yaitu 30 anak. Setelah pembelajaran IPS

menggunakan model TGT, keaktifan siswa mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Peningkatan keaktifan Belajar Siswa Sebelum/ Pra Tindakan-Siklus 1-Siklus 2

|                  | Keaktifan Belajar Siswa | Peningkatan |
|------------------|-------------------------|-------------|
| Sebelum tindakan | 50%                     |             |
| Siklus 1         | 60%                     | 10%         |
| Siklus 2         | 77%                     | 17%         |

Peningkatan keaktifan belajar juga dapat dilihat dalam grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Peningkatan keaktifan Belajar Siswa

Penerapan model TGT dalam Pembelajaran IPS secara tematik dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VI B sebesar 10% dengan dari sebelum tindakan sebesar 50% dengan kategori kurang menjadi 60% dengan kategori cukup pada tindakan siklus 1. Sedangkan peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 17% dengan kategori tinggi. Pengumpulan data keaktifan dilakukan dengan menggunakan instrumen keaktifan siswa. Dalam instrumen tersebut mencakup tujuh indikator yaitu memperhatikan (*visual*), bertanya (*oral*), mendengarkan (*listening*), menulis (*writing*), keterampilan (*motoric*), mental/ kesiapan belajar, dan emosional.

## PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian membuktikan bahwa melalui model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Pembelajaran melalui TGT dilaksanakan selama 2 bulan yaitu bulan September – Oktober 2019. Pada siklus pertama dilaksanakan 6 kali pertemuan, sedangkan siklus kedua juga dilaksanakan dalam 6 pertemuan.

Pelaksanaan pembelajaran TGT meliputi kegiatan pra pembelajaran, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan pra pembelajaran dilakukan oleh peneliti untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran, media, dan lembar kerja siswa. Kegiatan awal meliputi membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, memberikan motivasi, mengecek kehadiran siswa, apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, menginformasikan model pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, dan pembentukan kelompok. Dalam pembentukan kelompok, siswa dibagi dalam 6 kelompok yang terdiri dari lima orang siswa. Kegiatan inti meliputi lima tahapan yaitu penyajian kelas (*class presentation*), pengelompokan (*teams*), permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*teams recognize*).

Sebelum menggunakan model pembelajaran TGT siswa terlihat tidak aktif sehingga dapat dikatakan keaktifan belajar siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam mengikuti tanya jawab yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui kemampuan prasarat yang telah dikuasai siswa.

Pada siklus pertama belum menunjukkan keberhasilan, karena masih dibawah kriteria keberhasilan yang ditentukan dalam penelitian. Hal ini ditunjukkan dengan keaktifan siswa berada pada 60%. Penyebab dari belum terpenuhinya keberhasilan tersebut dikarenakan (1) siswa belum terbiasa dan merasa bingung dengan model pembelajaran TGT karena tergolong baru dalam pembelajaran yang biasa siswa lakukan, (2) siswa tidak terlibat aktif dalam diskusi dan cenderung diam pada saat tanya jawab karena tidak percaya diri, malu, dan bingung mengenai apa yang ingin ditanyakan, (3) pengerjaan LKS masih didominasi oleh siswa pintar, (4) sebagian besar siswa kurang aktif dalam permainan atau pertandingan, (5) belum adanya rasa tanggungjawab dan kurang motivasi. Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan untuk mengatasi permasalahan tersebut maka terlihat perubahan besar pada siklus kedua.

Pada siklus kedua ini peningkatan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran TGT mencapai 17% atau sebesar 77% siswa terlibat aktif. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua ini mampu menumbuhkan semangat untuk berkompetisi dan rasa ingin tahu siswa. Terlebih lagi dengan adanya penghargaan yang diberikan oleh guru semakin membuat siswa terdorong menjadi yang terbaik. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan selalu berusaha agar seluruh anggotanya dapat memahami materi dengan baik dan aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Melalui kegiatan ini seluruh anggota kelompok tentunya harus terlibat aktif untuk meraih keberhasilan dalam kelompok. Mereka akan berkompetisi antar kelompok untuk mendapatkan skor terbanyak dan akan bersama-sama merayakan keberhasilannya dalam kelompok. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas ini telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Hal ini dapat diketahui dari beberapa hal diantaranya (1) siswa telah familiar dengan model pembelajaran TGT yang membuat siswa tertarik dan memiliki minat tinggi dalam belajar, (2) siswa lebih memiliki keberanian dalam mengungkapkan isi hati yang terlihat dalam mengajukan pertanyaan ketika tidak memahami materi, mengajukan pendapat, menjawab pertanyaan dan berdiskusi dalam kelompok, (3) siswa memiliki kepercayaan diri

yang diwujudkan dalam keberanian untuk tampil didepan kelas mempresentasikan hasil pengerjaan LKS, (4) siswa aktif dalam partisipasi permainan dan pertandingan untuk menjadi yang terbaik, dan (5) memiliki tanggungjawab pribadi yang ditunjukkan dalam kelompok.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelas VIB SD N Koatgede 3 maka dapat diambil kesimpulan bahwa Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Adapun saran yang dapat diajukan oleh peneliti bahwa guru disarankan menggunakan model pembelajaran TGT sebagai salah satu alternative untuk menumbuhkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Guru perlu mengaitkan permasalahan sehari-hari, permainan, dalam menyampaikan materi agar menarik bagi siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiarti, W. 2014. Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika melalui Model Cooperative Learning Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Siswa Kelas V. *Trihayu*, 1(1), 259003.
- Nofita, Nur Rahma. 2011. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Geografi Siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 5 Kediri. *Skripsi*: Universitas Negeri Malang
- Rifi'uddin, A. H. 1996. Rancangan penelitian tindakan. makalah disampaikan pada lokakarya tingkat lanjut penelitian kualitatif angkatan V tahun 1996/1997. IKIP Malang
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Wahyunita, Dian Indira. 2011. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar geografi siswa kelas XI IPS SMA

Alternatif Lab PLS Universitas Negeri Malang. *Skripsi*: Universitas Negeri Malang.