Pelita Calistung:
Jurnal Keilmuan dan Pendidikan Dasar
https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE *TIME GAMES TOURNAMENTS* (TGT) PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN CADASARI 2

[1] SONY PUSPITAWATY

[1] SDN Cadasari 2, e-mail : sonypuspitawaty03@gmail.com

Riwayat artikel

Diterima September 2022

Disetujui Februari 2022

Diterbitkan Februari 2023

,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Siswa materi Tokoh Sejarah Pada Masa Hindu, Budha dan Islam siswa kelas V SDN Cadasari 2 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT). Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (Classroom Action Reaserch) dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Cadasari 2 yang berjumlah 20 orang siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen berupa lembar observasi dan soal tes. Sebelum digunakan instrument terlebih dahulu divalidasisecara expert judgement. Teknik analisis data menggunakan analisisdeskriptifkualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwamodel pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah dilakukan tindakan siklus I siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 15 siswa atau 57,69% dan belum tuntas 11 siswa atau 42,31%. Setelah tindakan siklus II, siswa yang mengalami ketuntasan belajar naik menjadi 26 siswa atau 96,15%. Rata-rata hasil belajar siswa setelah diadakan tindakan siklus I sebesar 70,77 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 96,15, dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 16,00 poin atau 61,64%.

Kata kunci: Hasil Belajar,Kooperatif Tipe TGT, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

This study aims to improve student learning outcomes on historical figures in Hindu, Buddhist and Islamic times for fifth grade students at SDN Cadasari 2 through the application of the Teams Games Tournaments (TGT) cooperative learning model. This research is a class action research (Classroom Action Research) with 20 students in class V at SDN Cadasari 2 as the subject. Data collection techniques using observation and tests. Instruments in the form of observation sheets and test questions. Before using the instrument, it was first validated by expert judgment. Data analysis techniques using descriptive-qualitative and quantitative descriptive analysis. The results showed that the cooperative learning model of the TGT (Teams Games Tournaments) type in social studies learning can improve student learning outcomes. After the first cycle of action, 15 students or 57.69% achieved learning mastery and 11 students or 42.31% had not completed it. After the second cycle of action, students who experienced learning mastery increased to 26 students or 96.15%. The average student learning outcomes after the first cycle of action was 70.77 while in the second cycle it increased to 96.15, thus there was an increase in learning outcomes of 16.00 points or 61.64%.

Keywords*: Learning Outcomes, TGT Cooperative Type, Social Studies Learning*

Pelita Calistung:
Jurnal Keilmuan dan Pendidikan Dasar
https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc
ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

PENDAHULUAN

Dewasa ini pendidikan merupakan hal yang tidak lagi dipandang sebelah mata. Banyak kalangan memperhatikan dan memantau dunia pendidikan. Terlebih lagi di negara Indonesia, di tengah kondisi bangsa yang masih berkembang pendidikan diharapkan menjadi suatu solusi untuk perbaikan kehidupan bangsa. Banyak kalangan menuntut perbaikan kualitas dan pembaharuan dalam pendidikan itu sendiri. Menurut Asrori Ardiansyah (2012:19) dalam konteks pembaharuan pendidikan, ada tiga isu utama yang perlu disoroti yaitu pembaruan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektifitas metode pembelajaran Ketiga hal tersebut saling bertalian dalam proses pembaharuan pendidikan. Pembaharuan kurikulum di dalamnya terdapat peningkatan kualitas pembelajaran dan dalam peningkatan kualitas bertalian dengan efektifitas penggunaan metode pembelajaran. Ketiga hal tersebut tidak dapat dipisahkan.

Kualitas pembelajaran terkait langsung dengan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas. Sebagai guru haruslah memperhatikan ketiga komponen di atas. Proses pembelajaran haruslah dilakukan dengan optimal, efektif, dan efisien agar tercipta proses pembelajaran yang berkualitas. Proses pembelajaran yang berkualitas akan mempermudah pencapaian tujuan pendidikan itu sendiri. Terlebih pembelajaran di sekolah dasar, dikarenakan dalam tahap ini merupakan tahap penanaman konsep dan dasar bagi anak dalam semua disiplin keilmuan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.(Permendiknas No.41 Tahun 2007)

Demikian pula dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. IPS di sekolah dasar mempunyai arti penting bagi siswa dalam mempersiapkan dan menjalani kehidupannya sejak lahir hingga akhir hayat. Dengan mempelajari IPS di sekolah dasar maka seorang siswa akan memiliki kecakapan hidup bersosial, hidup berdampingan dengan bagian lain di luar dirinya. Dengan kata lain, ilmu yang dipelajari tidak hanya dari aspek teoritis tetapi juga terdapat nilai praktisnya juga. Sejalan dengan hal tersebut Wachidi (2000 :47) merumuskan tujuan pokok dari pengajaran pengetahuan sosial, yaitu: (a) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana bersikap terhadap benda-benda disekitarnya; (b) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan manusia yang lain; (c) memberikan pengetahuan kepada

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

manusia bagaimana cara berhubungan dengan masyarakat sekitarnya; (d) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan alam sekitarnya; (e) memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan Tuhannya. Dengan kata lain, seluruh aspek dalam kehidupan baik geografis, sejarah, ekonomi, budaya, sosiologi hingga kepercayaan yang secara terpadu terangkum dalam Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar.

Salah satu alternative yang paling tepat adalah dengan menerapkan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena dianggap cocok dengan karakteristik siswa kelas V SD, sehingga diharapkan kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih menarik, tidak membosankan serta dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam bekerjasama dengan teman sebayanya. Meskipun demikian, setiap individu tetap bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar individu dan kelompok. Pembelajaran akan mendorong siswa untuk lebih berani dalam mengemukakan pendapat di depan kelas. Selain itu, dapat melatih siswa bekerja dalam tim yang terbentuk secara heterogen, meningkatkan daya saing siswa dalam pembelajaran sehingga dari keuntungan tersebut dapat memacu peningkatan prestasi belajar siswa secara merata sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

KAJIAN LITERATUR

A. Pembelajaran IPS

Tujuan IPS adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan nilai, sikap dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi dimana konten mata pelajaran digali dan diseleksi berdasarkan sejarah dan ilmu sosial serta dalam banyak hal termasuk humaniora dan sains. Berdasarkan liputan materi subtantif yang dikembangkan mulai di negeri asal Social Studies dilahirkan jingga dalam sejarah perkembangan dan perkembangannya di tanah air, hakikat tujuan mata pelajaran ini dapat diiidentifikasi antara lain adalah: Pertama, membina pengetahuan siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan dimasa yang akan datang; Kedua, menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah/memproses informasi; Ketiga, menolong siswa untuk mengembangkan nilai/sikap (values) demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat; dan Keempat, menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian/berperan serta dalam kehidupan sosial (Chapin, J.R, Messick, R.G, 1992 : 5).

Fungsi penting lainnya adalah orientasi nilai (value), dimaksudkan dapat menumbuh-kembangkan pribadi siswa dalam menghayati dan mengharfai nilai-nilai dasar (core value) dari masyarakat dan bangsanya, memahami nilai bagi dirinya dan orang lain dalam menelaah masalah-masalah lokal hingga global dan menghargai keaneka-ragaman sistem nilai yang dimiliki oleh berbagai sistem kebudayaan. Untuk itu implikasinya bukan hanya sekedar memberikan

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

pengetahuan, tetapi menghasilkan warga negara yang berpendirian teguh, bertanggung jawab, mandiri, siap bersaing, selalu ingin tahu dan berpandangan jauh ke depan.

Pembelajaran IPS secara optimal dapat dilakukan dengan kesiapan dan langkah persiapan yang harus dilakukan guru. Guru sebagai perencana dan pengembang kurikulum dapat menciptakan prakondisi dan pengelolaan lanjutan dalam aktivitas belajar siswa baik secara intend maupun the hidden sehingga memungkinkan siswa dapat mengeksplorasi pengalaman dan pengetahuan lingkungan yang dimilikinya atau setidaknya apa yang ada disekitarnya pada pengembangan konsep yang lebih lanjut (advance organizer) melalui penciptaan persiapan (prakondisi) dan persiapan optimal (langkah teknis).

Guru dituntut memiliki kreativitas dalam kompetensinya terutama untuk mengidentifikasi, menyeleksi dan menentukan sumber pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar mengajar. Sumber belajar yang dapat dengan mudah dihadirkan di dalam kelas sehingga langsung dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar adalah media pelajaran atau alat peraga. Alat peraga pengajaran (teaching aids atau audio visual aids yang sering disingkat dengan AVA) adalah alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme. Pengajaran yang menggunakan banyak pemaparan (Ekspositori) tentu akan segera membosankan, sebaiknya pengajaran akan lebih menarik bila siswa belajar dengan gembira/senang, karena merasa tertarik dan mengerti pelajaran yang diterimanya. Sudah tentu pengajaran akan efektif dan menarik bagi siswa apabila dalam pelaksanaannya guru menggunakan alat media atau memanfaatkan peristiwa aktual dalam membeikan contoh dan harus dimulai dengan pengalaman langsung atau pengalaman menuju kepada pengalaman yang lebih abstrak. Media pengajaran memiliki sifat sebagai berikut:

a. meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, sehingga mengurangi verbalisme (tahu istilah tetapi tidak tahu arti, tahu nama tetapi tidak tahu bendanya) pada diri siswa;
b. memperbesar perhatian siswa sehingga saat kegiatan belajar mengajar berlangsung akan timbul minat siswa terhadap materi pembelajaran;
c. membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan oleh siswa;
d. memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa sehingga mereka terdorong untuk berusaha mengetahui kenyataan yang sebenarnya dan peduli terhadap peristiwa yang terjadi;
e. menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan secara teratur;
f. membantu tumbuhnya pengertian dan perkembangan berbahasa dalam mengungkap sesuatu dengan bahasa sendiri;
g. dapat menarik minat siswa dan menumbuhkan keinginan untuk membicarakannya lebih lanjut.

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Slavin (2008:163).Metode TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya. Di dalam TGT teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dengan game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individu. Selanjutnya Slavin (2008:166) metode pembelajaran TGT terdiri atas lima komponen utama yaitu:

1. Presentasi Kelas

   Merupakan kegiatan mengenalkan materi terlebih dahulu kepada siswa. Presentasi kelas juga dapat berupa diskusi langsung tentang materi yang dipimpin oleh guru kelas. Dalam kegiatan ini siswa juga diberikan pengarahan untuk dapat fokus atau benar-benar memperhatikan materi ini.

2. Tim (Belajar Kelompok)

   Tim terdiri dari empat atau lima berdasarkan kiteria kinerja akademik, jenis elamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa seluruh anggota tim benar-benar belajar dan lebih khusus lagi untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengikuti game dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam model pembelajaran ini. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan timpun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Pada tahap ini juga siswa saling berdiskusi, tukar menukar ide dan pengalaman untuk memecahkan masalah.

3. Permainan (Game)

   Permainan atau game yang ditawarkan Robert Slavin adalah permainan dalam bentuk kartu nomor. Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. Game ini dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing- masing mewakili tim yang berbeda dengan rata-rata kemampuan akademik yang sama. Aturan dalam permainan adalah masing- masing siswa dalam sebuah meja permainan mengambil kartu untuk menentukan pembaca pertama, yaitu siswa yang mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama. Permainan berlangsung dimulai, pembaca mengocok kartu dan mengambil kartu paling atas. Ia kemudian membaca dengan pertanyaan sesuai dengan nomor yang diambil, termasuk pilihan jawaban jika pertanyaan berupa pilihan ganda. Kemudian pembaca menjawab pertanyaan yang dibaca dan apabila dia ragu terhadap jawabannya diperbolehkan menerka

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

karena jika jawaban salah tidak dikenai hukuman. Permaianan dalam penelitian ini dimodifikasi berdasarkan keadaan dan kemampuan siswa. Jumlah siswa SDN Cadasari 2 kecamatan Cadasari kelas V sebanyak 26 siswa. Hal ini dimaksudkan agar guru dan siswa dapat mengawasi jalannya permainan. Permainan diterrapkan berdasarkan prinsip-prinsip dasar pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin (2009:272) menawarkan semacam penghargaan atau rekognisi tim yang berhasil dengan baik, tiap siswa dikondisikan agar bertanggung jawab atas kinerja bagi timnya, dan system skor yang ditentukan dapat memberikan kesempatan pada siswa dengan semua tingkat kinerja untuk berkontribusi secara maksimal kepada skor tim atau karya tim. Permainan dalam penelitian ini adalah setiap tim diwakili oleh 1 orang wakilnya untuk duduk dimeja permainan. Permainan dimulai dengan mengambil nomor undian, pembaca pertama adalah siswa yang mengambil nomor tertinggi. Siswa yang mengambil nomor tertinggi berhak untuk membaca pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang diambil sekaligus menjawabnya. Siswa yang dapat menjawab dengan benar maka akan mendapat skor 10. Sebaliknya jika siswa dalam meja turnamen tidak dapat menjawab kesempatan diberikan kepada teman satu timnya, jika teman-teman satu tim dapat menjawab dengan benar maka tim berhak mendapat skor 5. Jika rekan satu tim tidak dapat menjawab maka wakil tim lain dalam meja permainan berhak untuk mengambil kesempatan menjawab. Kesempatan pertama diperoleh wakil tim yang berada disebelah kiri penjawan semula. Skor yang berlaku sama seperti yang diuraikan di atas. Permainan diterapkan dan dilakukan hingga waktu yang ditentukan habis, atau hingga pertanyaan-pertanyaan yang disediakan sesuai nomor undian telah habis. Guru dapat mengawasi secara langsung proses pemecahan masalah yang dilakukan pemain dan siswa lain juga dapat mengawasi kebenaran jawaban dan waktu yang diberikan serta memberikan evaluasi jika permainan tidak berjalan sesuai dengan aturan yang telah dibuat. Guru adalah pemegang kunci jawaban. Jika hingga semua siswa tidak dapat menjawab maka guru membacakan kunci jawaban yang benar.

4. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Turnamen dilaksanakan pada akhir unit atau akhir minggu setelah guru memberikan presentasi di kelas, dan tim melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Siswa dari setiap wakil kelompok ditempatkan dalam satu meja yang sama. Setiap meja diisi dengan siswa-ssiwa dengan prestasi akademik yang sama atau hampir sama. Setiap wakil tim akan bertanding dengan lawan yang seimbang sehingga memungkinkan bagi siswa dari seluruh tingkat kinerja yang lalu menyumbang secara maksimal kepada skor timnya apabila mereka melakukan yang terbaik. Turnamen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah ulangan harian yang diberikan di akhir pertemuan pada siklus I dan siklus II. Sistem kompetisi yang dilaksanakan berdasarkan aturan turnamen yaitu masing-masing siswa mewakili timnya. Masing-masing siswa dikelompokkan

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

sesuai dengan tingkat/level kemampuan yang dimiliki. Tim turnamen dikompetisikan dengan mengerjakan soal ulangan menggunakan system penskoran dan hasil dari skor yang diperoleh dari nilai turnamen akan ditambahkan pada nilai kelompok asal. Dari setiap pelaksanaan turnamen akan ditentukan peserta terbaik yanitu yang memiliki nilai tertinggi dalam levelnya.

5. Penghargaan

Penghargaan diberikan kepada tim setelah melewati presentasi, belajar kelompok, permainan dan turnamen. Keberhasilan dari tiap kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggotanya. Skor yang dikumpulkan oleh anggota kelompok dalam LKS, Permainan dan pelaksanaaan turnamen akan dihitung untuk mencari tingkat kebarhasilan tim. Skor yang diperoleh dalam LKS, permainan dan turnamen akan diberikan poin untuk setiap siswa. Pemberian poin didasarkan pada aturan pemberian poin. Hasil poin yang dikumpulkan selanjutnya dijumlahkan dan dirata-rata untuk menentukan tingkat penghargaan tim. Skor yang dicapai setiap tim akan diukur sesuai dengan tingkat penghargaan yang ditetapkan. Ada tingkat penghargaan yang diberikan.

METODOLOGI PENELITIAN/PENULISAN

Metode yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yang dilaksanakan di SDN Cadasari 2 Kecamatan Cadasari Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan subjek Kelas V semester I berjumlah 26 orang, yang terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswa perempuan dapat dijabarkan dengan *(Classroom Action Research)*.

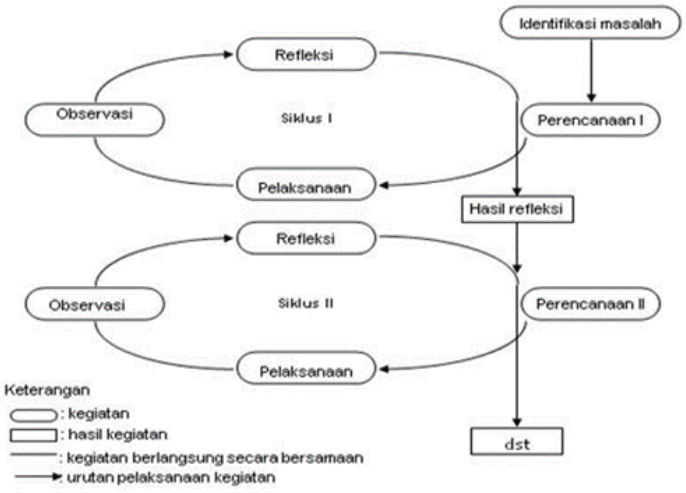
Dalam penelitian tindakan kelas, guru dapat melihat, merasakan dan memahami apakah praktek-praktek pembelajaran yang dilakukan selama ini memiliki efektivitas yang tinggi. Kalau tidak, guru dapat merumuskan tindakan tertentu untuk memperbaiki keadaan tersebut melalui prosedur PTK. Penelitian tindakan kelas juga dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktek pendidikan. Jika kiranya ada teori yang tidak cocok dengan kondisi kelasnya, melalui PTK guru dapat mengadopsi teori yang ada untuk kepentingan proses dan produk pembelajaran yang lebih efektif, optimal dan fungsional. PTK dapat diartikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan- tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih proporsional. Oleh karena itu, PTK erat kaitannya dengan persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru.

Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan guru dalam proses belajar. Tujuan itu dapat dicapai dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan berbagai persoalan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, fokus penelitian tindakan kelas terletak pada tindakan tindakan alternatif yang direncanakan

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

guru kemudian dicobakan dan dievaluasi apakah tindakan-tindakan alternatif tersebut dapat memecahkan persoalan proses pembelajaran yang dihadapi guru.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tindakan kelas mempunyai karakteristik problema yang harus dipecahkan yaitu problema yang selalu berangkat dari persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru. Selanjutnya guru menyadari pentingnya persoalan tersebut untuk dipecahkan secara proporsional. Permasalahan yang faktual yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di kelas memerlukan langkah-langkah siklus seperti perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi berdasarkan siklus. Dilihat dari segi pengertian, tujuan dan manfaat PTK pada uraian di atas, maka PTK dapat dijadikan solusi untuk mengatasi permasalahan atau persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru. Prosedur penelitian tindakan kelas ini meliputi tiga siklus, yang pada setiap siklusnya terdiri dari 3 tindakan. PTK dilaksanakan melalui proses pengkajian berdaur yang terdiri dari 4 tahap, yaitu merencanakan, melakukan tindakan, mengamati dan melakukan refleksi. Adapun alur penelitian tindakan sekolah yang peneliti gunkanan mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart.



Gambar 1

Alur PTK Model Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto,2013)

Pelita Calistung:
Jurnal Keilmuan dan Pendidikan Dasar
https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc
ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berikut ini Perolehan nilai hasil belajar IPS menggunakan model TGT pada siklus 1 dan siklus 2 disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 1

Hasil Belajar Siswa Siklus 1 dan siklus 2

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI SIKLUS 1	KET	NILAI SIKLUS 2	**KET**
1	Ahmad Zakaria Ansor	L	60	Belum Tuntas	100	Tuntas
2	Amwal Luis Fabiyan	P	40	Belum Tuntas	100	Tuntas
3	Anis Herlina	P	100	Tuntas	100	Tuntas
4	Arga Faripurna	L	80	Tuntas	80	Tuntas
5	Arif Maulana	L	60	Belum Tuntas	80	Tuntas
6	Aura Lyla Fitriani	P	80	Tuntas	80	Tuntas
7	Citra Aurelia	P	80	Tuntas	80	Tuntas
8	Fahirotul Azijah	P	60	Belum Tuntas	80	Tuntas
9	Kholis Surya	L	80	Tuntas	80	Tuntas
10	Lina Chaerunisa	P	80	Tuntas	80	Tuntas
11	M. Dika Nasuhi	L	80	Tuntas	80	Tuntas
12	Marsella	P	40	Belum Tuntas	100	Tuntas
13	Mey Rinda Sari	P	60	Belum Tuntas	100	Tuntas
14	M. Shofhal Zamil	L	100	Tuntas	100	Tuntas
15	M.Fardhan Wahyudi	L	80	Tuntas	80	Tuntas
16	M. Riza Ramadhan	L	40	Belum Tuntas	80	Tuntas
17	Nafisah Azzahroh	P	100	Tuntas	100	Tuntas
18	Najwa Zahratun Nisa	P	80	Tuntas	80	Tuntas
19	Naila Sabila	P	40	Belum Tuntas	100	Tuntas
20	Nur Afni Maulida	P	80	Tuntas	80	Tuntas
21	Nuraida Ramadhani	P	40	Belum Tuntas	60	Belum Tuntas
22	Panji Maulana	L	60	Belum Tuntas	60	Tuntas
23	Raehan R	L	100	Tuntas	100	Tuntas
24	Rihsan Yunasdi	L	80	Tuntas	80	Tuntas
25	Rio Aprian	L	60	Belum Tuntas	80	Tuntas
26	Safa Nabila	P	80	Tuntas	80	Tuntas
	RATA-RATA		**70,77**		**86,92**	

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

B. Pembahasan

Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V semester 1 (ganjil) SDN Cadasari 2 kecamatan Cadasari. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Cadasari 2, setelah dilakukannya tindakan pada siklus I rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas V semester 1 (ganjil) SDN Cadasari 2 kecamatan Cadasari meningkat. Nilai rata- rata hasil belajar IPS pada materi tokoh sejarah pada masa Islam pada siklus I perolehan nialai rata-rata sebesar 70,77 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 86,92. Hal ini berarti telah mengalami peningkatan sebesar 16 poin. Persentase ketuntasan belajar siswa setelah tindakan siklus I sebesar 57,69%, sedangkan pada siklus II semua siswa atau 96,15% telah mengalami ketuntasan.

Dengan demikian kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditentukan peneliti sebelumnya telah tercapai karena ketuntasan belajar yang dicapai 75 % siswa kelas V semester 1 (ganjil) SDN Cadasari 2 kecamatan Cadasari. telah terlampawi. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa terutama pada materi tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam. Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT juga dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V semester 1 (ganjil) SDN Cadasari 2 kecamatan Cadasari tahun pelajaran 2018/2019. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I terlihat bahwa siswa belum dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Hai ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang masih pasif saat kegiatan presentasi kelas oleh guru, siswa belum dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Siswa cenderung pasif bahkan ada yang mengantuk. Tanggung jawab siswa dalam pelaksanaan games juga belum terlihat. Banyak siswa yang asal menjawab. Dalam pelaksanaan turnamen siswa kurang memperhatikan alokasi waktu yang diberikan akibatnya pembelajaran memakan waktu yang lebih panjang.

Setelah dilakukannya perbaikan tindakan pada siklus II keaktifan siswa mengalami peningkatan. Sejak awal pembelajaran dan masuk fase presentasi kelas siswa sudah mulai aktif. Pada siklus II presentasi kelas dibantu dengan media audio visual berupa slide power point, berbeda pada pertemuan siklus I guru menggunakan media gambar, sehingga siswa berlomba-lomba untuk maju melihat gambar, hal ini yang membuat kondisi kelas kurang kondusif. Dengan digunakannya media slide power point siswa dapat melihat dengan jelas walauppun dari tempat duduknya. Pada siklus II siswa sudah mulai menunjukkan keaktifan. Dengan pembagian kelompok yang diberikan beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran, siswa segera melakukan tugas dan bekerjasama dalam kelompok, siswa telah menyiapkan strategi untuk kelompoknya. Siswa sudah mulai berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya berbeda dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I dimana guru membagi kelompok pada saat pelaksanaan pembelajaran, akibatnya siswa tidak segera menempatkan diri dalam kelompok, dan kelompok kurang dapat bekerjasama dengan baik. Dengan

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

pembagian kelompok yang lebih heterogen siswa dapat bekerjasama dengan lebih baik. Heterogren yang dimaksud adalah pembagian kelompok lebih merata dengan berpedoman pada pemerataan kemampuan akademik dan jenis kelamin. Kerjasama antar siswa semakin kompak dalam kelompok. Siswa yang memiliki prestasi akademik tinggi dapat bekerjasama dan membimbing siswa yang memiliki prestasi akademik lebih rendah sehingga siswa siswa yang memiliki prestasi akademik kurang dapat lebih menguasai materi masa Hindu, Budha dan Islam yakni setelah dilakukannya tindakan siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70,77 dengan ketuntasan belajar sebesar 57,69%, kemudian setelah dilakukannya tindakan siklus II meningkat menjadi 86,92 dengan ketuntasan belajar sebesar 96,15%.

1. Siklus 1

Sebelum melaksanakan tindakan peneliti terlebih dahulu menyiapkan berbagai perencanaan. Hal ini dilakukan agar dalam kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan sasaran. Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Cadasari 2 kecamatan Cadasari. Peneliti juga menggunakan data dan keadaan awal yang diperoleh dalam kegiatan pratindakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan tindakan.

Dalam kegiatan inti guru memulai pembelajaran dengan mengenalkan siswa dengan peninggalan sejarah pada masa Hindu melalui media berupa gambar yang telah disiapkan oleh guru sebelumnya. Kegiatan ini merupakan salah satu tahap dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yang disebut tahap presentasi kelas. Presentasi Kelas Dalam tahap presentasi kelas guru membawa gambar- gambar peninggalan dan menjelaskan tokoh-tokoh pada masa Hindu. Guru menyampaikan garis besar materi kepada siswa secara ringkas. Siswa menyimak penjelasan guru dan mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan. Guru mengenalkan tokoh-tokoh pada masa Hindu seperti Kudungga, Mulawarman dan Purnawarman berikut peninggalan dan perannya. Guru menyiapkan media peraga sebesar kertas HVS F4 sehingga tampak kecil, gambar yang digunakan adalah gambar peninggalan pada masa Hindu yaitu Candi Prambanan. Beberapa siswa beranjak dari tempat duduknya untuk melihat gambar yang dibawa guru. Hal ini sedikit mengganggu konsentrasi siswa lain dalam memperhatikan penjelasan guru. Beberapa siswa juga tampak bercerita sendiri dengan teman di sebelahnya sehingga rekan observer membantu untuk membimbing, menegur siswa agar memperhatikan guru dan mengikuti pembelajaran dengan tenang.

Belajar Kelompok Tahap presentasi kelas telah dilalui. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk melakukan diskusi kelompok. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok diberikan nama agar memudahkan dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan. Kelompok yang terbentuk sebanyak 5 kelompok, yaitu Kelompok Pisang, Anggur, Apel, Jeruk dan Melon. Nama-nama tersebut merupakan usulan dari siswa yang kemudian disepakati

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

bersama. Guru segera mengkondisikan siswa untuk menempatkan diri sesuai dengan kelompok yang telah dibacakan dan memberikan tanda pengenal kelompok. Beberapa siswa tampak gaduh karena siswa merasa pembagian kelompok tidak sesuai dengan keinginan mereka. Siswa tidak segera menempatkan diri sehingga observer segera membantu guru untuk mengkondisikan siswa agar menempatkan diri. Siswa menempatkan diri sesuai kelompok yang telah dibagi, kemudian mengambil Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah disiapkan guru dan mendengarkan penjelasan guru tentang petunjuk pengisian LKS.

Siswa berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk memecahkan masalah dalam LKS. LKS pada pertemuan pertama dirancang agar siswa lebih luas dalam mengeksplorasi jawabannya. Menemukan dan menghafal berbagi tokoh Hindu, peninggalan dan perannya. Dalam LKS disajikan namanama tokoh pada masa Hindu selanjutnya siswa diminta untuk menuliskan tentang asal-usul dan segala sesuatu yang berkaitan dengan tokoh Hindu tersebut. Selanjutnya guru memberikan games kepada siswa. Games terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan, games di rancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan belajar kelompok. Dalam tahap games pada pertemuan pertama siklus I siswa memperhatikan penjelasan guru tentang permainan atau games yang akan dilakukan.

Guru meminta siswa untuk mengirimkan wakil dari kelompok untuk melaksanakan games. Namun siswa saling melempar tanggung jawab sebagai wakil dari kelompok. Siswa tampak kurang percaya diri sebagai wakil kelompok. Dengan bimbingan guru akhirnya siswa siswa mau maju ke depan sebagai wakil kelompok. Siswa melaksanakan games atau permainan akademik yang telah disiapkan guru. Masing masing kelompok mengirimkan satu orang wakilnya sebagai wakil kelompok. Guru telah menyiapkan lembar pertanyaan yang harus dijawab setiap wakil kelompok sesuai dengan nomor undian yang diambil. Pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam games pertemuan pertama berisi pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari yaitu pertanyaan-pertanyaan seputar tokoh Hindu, peninggalan dan perannya. Pertanyaan dalam games pertemuan pertama terdiri dari beberapa pertanyaan. Pertanyaan berbentuk isian singkat yang harus dijawab siswa dengan jawaban singkat dan benar.

Pertanyaan dirancang sesuai dengan materi yang sedang dipajari yaitu menanyakan tentang tokoh-tokoh dari pada masa Hindu seperti dari kerajaan Kutai, Tarumanegara, Majapahit, Mataram Kuno, Kediri, Pajajaran dan Singosari pada masa Ken Arok. Kesempatan menjawab pertama adalah kelompok yang mengambil nomor soal dengan angka tertinggi. Wakil kelompok yang dapat menjawab dengan benar maka diberikan skor 10. Jika wakil kelompok tidak dapat menjawab kesempatan ditawarkan kepada anggota kelompoknya di belakang, jika anggota kelompoknya dapat menjawab dengan benar diberikan skor 5. Sebaliknya jika anggoata kelompok di depan maupun di belakang tidak dapat menjawab dengan benar maka kesempatan

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

diberikan kepada kelompok lain (penantang) yang berada di samping kanan kelompok penjawab semula.

Selanjutnya guru memberikan soal latihan untuk siswa. Soal diberikan untuk sekedar memberikan latihan dan mengecek tingkat pemahaman siswa pada materi yang telah dipelajari. Latihan ini juga dimaksudkan untuk menyiapkan siswa pada turnamen yang akan dilaksanakan pada akhir siklus I.

2. SIKLUS II

Pada siklus II guru memulai pelajaran siswa untuk sedikit melakukan permainan kecil dengan tepukan tangan. Ini bertujuan agar siswa lebih bersemangat dan kondusif mengikuti pembelajaran. Berdasarkan refleksi siklus I siswa belum cukup siap dan belum termotivasi mengikuti pelajaran sejak awal, sehingga digunakan permainan kecil untuk membantu mengkondisikan siswa dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran IPS.

Guru memberikan garis besar materi dengan menggunakan media power point. Belajar Kelompok Siswa yang sudah tahu dan hafal dengan kelompoknya segera menempatkan diri sesuai dengan kelompok baru yang telah dibentuk. Pembentukan kelompok pada siklus II pembagiannya didasarkan pada kemampuan akademik dan jenis kelamin. Pembagian didasarkan pada kedua hal tersebut dimaksudkan agar kelompok yang terbentuk lebih heterogen dan kelompok dapat bekerjasama dengan lebih baik. Nama kelompok tetap seperti pada siklus I yaitu kelompok Pisang, Anggur, Apel, Jeruk dan Melon. Nama tidak diubah karena ini merupakan kesepakatan dengan siswa saat ditawarkan. Siswa menghendaki agar nama kelompok seperti pada siklus I namun hanya komposisi dan anggota kelompok di dalamnya yang dirubah. Anggota setiap kelompok berjumlah sama yakni empat orang siswa tiap kelompok. Siswa segera menyiapkan alat tulis dan menyusun meja agar memudahkan dalam berdiskusi. Guru membagikan LKS untuk setiap kelompok dan memberikan penjelasan seputar tugas dalam LKS. Siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam LKS dengan bimbingan guru. Dalam LKS siklus II guru merancang LKS agar lebih mudah dipahami siswa. Ketika hasil yang dibacakan tidak sama maka kelompok lain yang sebelumnya juga mengajukan diri segera membacakan hasil kerjanya. Guru merespon jawaban kelompok dan memberikan penjelasan yang mengarahkan siswa. Sebelum selesai, siswa telah mengingatkan guru akan pelaksanaan games. “Pak, guru games nanti waktunya habis.” Setelah tidak ada siswa yang bertanya dan guru telah memberikan penjelasan maka siswa segera bersiap melakukan games.

Saat games akan berlangsung, siswa telah menyiapkan wakil dari kelompok masing-masing. Mereka telah memilih wakil kelompok yang akan bertanding dalam games. Wakil tiap kelompok segera menempatkan diri di meja games. Siswa sebagai wakil kelompok mengambil nomor undian untuk menentukan urutan pembaca pertama dalam games. Wakil kelompok yang mengambil nomor terbesar menjadi penjawab pertama. Pertanyaan dalam games disesuaikan

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

dengan materi yang dipelajari pada pertemuan itu. Siswa diberikan pertanyaan seputar raja-raja islam, kerajaan, peninggalan dan perannya dalam penyebaran Islam di Indonesia. Jika siswa di depan mampu menjawab maka skor untuk kelompok adalah 10. Namun, apabila siswa di depan tidak dapat menjawab maka anggota kelompok diperbolehkan membantu. Anggota kelompok yang menjawab dengan benar maka skor 5. Jika kelompok menjawab salah sesuai dengan refleksi pada siklus I dan tambahan 1 poin aturan baru yakni bagi siswa yang menjawab salah nilai dikurangi 5. Siswa terlihat cukup hati-hati dalam menjawab karena jika salah akan dikurangi 5 poin. Siswa tertawa serempak ketika ada kelompok yang menjawab salah dan nilainya dikurangi 5. Siswa melakukan permainan akademik sampai waktu yang disepakati berakhir. Setelah fase games berakhir siswa segera kembali ke meja masingmasing untuk mengerjakan soal latihan yang telah disiapkan guru. Diakhir pertemuan siklus II guru memberikan soal latihan. Mobilitas guru cukup baik saat pelaksanaan belajar kelompok. Guru aktif memotivasi siswa dan menciptakan suasana yang kompetitif. Guru aktif mendekati dan memberikan bimbingan kepada setiap kelompok. Pemberian penghargaan secara verbal ataupun non verbal dilakukan dengan merata.

KESIMPULAN

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT *(Teams Games Tournaments)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V semester 1 (ganjil) SDN Cadasari 2 kecamatan Cadasari kabupaten pandeglang khususnyadalam materi di tokoh sejarah pada masa Hindu, Budha dan Islam di Indonesia. Peningkatan hasil belajar siswa kelas V semester 1 (ganjil) SDN Cadasari 2 kecamatan Cadasari dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dalammata pelajaran IPS materi peningalan tokoh pada masa Hindu, Budha dan Islam yakni setelah dilakukannya tindakan siklus I diperoleh nilairata-rata hasil belajar siswa sebesar 70,77 dengan ketuntasan belajar sebesar 57,69%, kemudian setelah dilakukannya tindakan siklus II meningkatmenjadi 86,92 dengan ketuntasan belajar sebesar 96,15%.

ISSN Online: 2597-3622
Vol 04 No 01 Bulan Februari Tahun 2023 Hal 13 - 27

DAFTAR PUSTAKA

Abu,Ahmadi.,Widodo,Supriyono. (1991). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Agus,Suprijono. (2009). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

AnasSudjono.(2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Anit, Lie. (2002). *Cooperatif Learning: Mempraktikan Cooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta : Grasindo.

Asrori,Ardiansyah. (2012). *makalah- pendidikan-pentingnya TGT*. http://www.Html diakses pada 5 Januari 2012.

Baharudin. (2009). *Pendidikan dan Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Burhanudin. (2007). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: PrismaPress

Dalyono, M. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Hamid, Said Hasan. (1996). *Pendidikan Ilmu Sosial*. Jakarta : Depdikbud

Hidayati dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Ichlas,Hamid A., Istianti, Tuti . (2006). *Pengembangan Pendidikan Nilai dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.

Ibrahim dan Muslimin. (2000). *Pembelajaran Kooperatif* . Surabaya: UNESA

Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Trianto. (2010). *Model Pembelejaran Terpadu: Konsep Strategi dan Implementasinya dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta: Bumi Aksara.

Usman, Samatowa. (2006). *Bagaimana Membelajarkan Sains di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas.

Wahab, Abdul Azis. (2008). *Metode dan Model- Model Mengajar*. Bandung: Alfa Beta.