**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA VISUAL
DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS
PADA SISWA KELAS IV SDN 1 BRECONG TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nurul Hidayati¹, Suropto², Ngatman³
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67A Panjer Kebumen
e-mail: nurulcolicus@gmail.com
1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

***Abstract:** The Application of Teams Games Tournament (TGT) Model Using Visual Media in Improving Social Science Learning for the Fifth Grade Students of SD Negeri 1 Brecong in the Academic Year of 2015/2016. The objective of this research is to improve social science learning about technology development through the application of Teams Games Tournament (TGT) for the fourth grade students of SD Negeri 1 Brecong in the academic year of 2015/2016. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. Subjects of the research were 35 students of fourth grade students in SD Negeri 1 Brecong. The results of this research show that the application of Teams Games Tournament (TGT) using visual media can improve social science learning for the fourth grade students of SDN 1 Brecong in academic year of 2015/2016.*

***Keywords:** Teams Games Tournament (TGT), visual media, social science*

Abstrak: Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi melalui model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media visual pada siswa kelas IV SDN 1 Brecong tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Brecong yang berjumlah 35 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN 1 Brecong tahun ajaran 2015/2016.

Kata Kunci: Teams Games Tournament (TGT), Media Visual, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat hidup sesuai dengan

tujuan dan fungsinya. Fungsi dan tujuan pendidikan nasional menurut Sistem Pendidikan Nasional Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3

yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional menurut Sisdiknas di atas sangatlah jelas yaitu untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh setiap individu guna menjadi manusia yang berilmu, beriman, serta berakhlak mulia. Pengembangan potensi tersebut dapat dilakukan sejak pendidikan dasar.

Sekolah Dasar sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak usia 6-12 tahun. Pendidikan sekolah dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar pada anak didik berupa pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangannya dan mempersiapkan mereka melanjutkan ke jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (Suharjo, 2006: 1). IPS merupakan salah satu mata pelajaran di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai (Gunawan, 2013:

51). Agar pembelajaran IPS dapat mengarah pada hal tersebut maka dalam pelaksanaannya harus memenuhi apa yang diharapkan oleh tujuan pembelajaran IPS.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, tujuan pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar adalah sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (BSNP, 2006: 175).

Berdasarkan observasi awal terhadap kegiatan pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Brecong diperoleh hasil bahwa pembelajaran IPS yang telah dilaksanakan sudah tergolong baik tetapi kurang mengaktifkan seluruh siswa. Guru sudah menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi namun hanya sebagian kecil siswa yang aktif. Selain itu, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Peneliti juga mengamati aktivitas siswa kelas IV di SDN 1 Brecong saat pembelajaran IPS. Pada saat pembelajaran IPS, diketahui bahwa banyak siswa yang kurang fokus terhadap materi yang disampaikan guru, banyak siswa yang bermain saat pelajaran, hanya sebagian kecil siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari

guru, saat berdiskusi siswa kurang bekerja sama dan masih melihat jawaban kelompok lain, dan siswa saling menunjuk untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

Berbagai permasalahan di atas berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) pada mata pelajaran IPS semester satu menunjukkan nilai tertinggi yang diperoleh siswa yaitu 83 sedangkan nilai terendahnya yaitu 37 dengan rata-rata nilai yang diperoleh siswa yaitu 52,82. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS banyak yang belum memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Dari 35 siswa kelas IV, siswa yang telah mencapai nilai ketuntasan sebanyak 10 siswa atau sebesar 28,58%, sedangkan siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 25 atau sebesar 71,43%. Dapat disimpulkan hasil belajar siswa masih rendah.

Piaget (Suharjo, 2006:37) mengemukakan bahwa proses perkembangan berpikir anak dari kecil hingga dewasa melalui empat tahap perkembangan, yaitu: (1) tahap sensori motoris (0-2 tahun), anak hanya dapat mengetahui hal-hal yang ditangkap dengan inderanya; (2) tahap pra-operasional (2-6/7 tahun), anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang dapat dijumpai di lingkungannya saja; (3) tahap operasional konkret (6/7-11/12 tahun), anak sudah dapat mengetahui simbol-simbol matematis, tetapi belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak. Dalam tahap ini anak mulai berkurang egosentrismenya, dan lebih sosiosentris (mulai membentuk *peer group*). Melihat

karakteristik siswa yang demikian, diperlukan suatu model dan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa baik secara individual maupun kelompok.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Shoimin (2014: 203) menerangkan bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, kehadiran media juga mempunyai arti yang penting. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru adalah media visual. Sukiman (2012: 85) menerangkan bahwa media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Media ini sangat cocok digunakan guru dalam pembelajaran karena selain mudah dibuat juga dapat mengatasi keterbatasan pengamatan visual siswa.

Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media visual diharapkan dapat sesuai dengan karakteristik siswa dan meningkatkan hasil belajar IPS di kelas IV SDN 1 Brecong, karena dalam penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media visual, siswa akan ditempatkan dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan melakukan permainan yang ditujukan agar siswa berinteraksi dan aktif

dalam pembelajaran serta siswa akan dibantu dengan media visual dalam penyajian materi sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan hasil belajar IPS dapat meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan judul “Penerapan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan Media Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu apakah penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN 1 Brecong tahun ajaran 2015/2016?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media visual pada siswa kelas IV SDN 1 Brecong tahun ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN 1 Brecong. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Brecong tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

Alat pengumpulan datanya yaitu berupa lembar tes tertulis, lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumen. Pelaksana tindakan dalam penelitian ini adalah guru kelas IV SDN 1 Brecong. Pada penelitian ini,

peneliti dibantu 2 orang teman sejawat sebagai observer.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Indikator capaian pada penelitian ini adalah 85%. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah tahapan penelitian tindakan kelas yang dipaparkan oleh Arikunto, Suhardjono & Supardi (2008: 16-19) dengan alur meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media visual pada penelitian ini dilaksanakan melalui lima langkah. Langkah-langkah tersebut, terdiri dari: (1) penyajian kelas menggunakan media visual, guru menyampaikan materi pelajaran menggunakan media visual; (2) belajar tim, guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok untuk mengerjakan lembar LKS; (3) permainan, siswa yang berada pada meja *game* nya menjawab pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang relevan dengan materi; (4) turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan homogen, dengan meja turnamen 3 peserta, (5) penghargaan kelompok, guru mengumumkan kelompok yang menang, dan kelompok yang menang akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lainnya.

Penelitian melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media visual dilaksanakan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, dengan alokasi waktu 2x35 menit setiap pertemuan.

Hasil observasi guru dan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hasil observasi guru pada siklus I dengan persentase ketuntasan mencapai 71,56% kemudian pada siklus II mencapai 78,33% dan pada siklus III mencapai 88,06%. Sedangkan hasil observasi siswa pada siklus I dengan persentase ketuntasan mencapai 68,19% kemudian pada siklus II mencapai 75,58% dan pada siklus III mencapai 86,85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil observasi guru dan siswa sudah memenuhi indikator kinerja penelitian yaitu 85%.

Berikut adalah data ketuntasan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS tentang perkembangan teknologi dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media visual pada siklus I, II, dan III.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS pada Siklus I, II, dan III

Ket.	Rerata	Ketuntasan (%)
Siklus I	74,91	67,14
Siklus II	78,24	78,57
Siklus III	79,36	85,71

Berdasarkan tabel 1, nampak terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 67,14% kemudian pada siklus II mencapai 78,57% dan pada

siklus III mencapai 85,71% sehingga capaian indikator penelitian sudah terpenuhi. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ayusari (2015), yang menyebutkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, Shoimin (2014: 207-208) menyatakan bahwa kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* antara lain: (1) model *TGT* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas menonjol tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; (2) akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok; (3) membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran; dan (4) peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan pelaksanaan penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN 1 Brecong tahun ajaran 2015/2016. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase ketuntasan mencapai 67,14%, kemudian pada siklus II mencapai 78,57% dan pada siklus III mencapai 85,71% sehingga indikator capaian penelitian terpenuhi.

Berdasarkan simpulan yang telah disebutkan, peneliti memberikan beberapa saran bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti lain. Bagi siswa, hendaknya lebih memperhatikan arahan dari guru dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Bagi guru, hendaknya ketika menamai meja turnamen dapat menggunakan variasi nama warna, agar siswa tidak mengetahui cara menyusun penempatan meja tersebut. Bagi sekolah, hendaknya menyediakan berbagai media yang mendukung penggunaan model tersebut. Bagi peneliti lain, hendaknya dapat melakukan penelitian menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media visual pada mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayusari, D., D. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* disertai Media Audiovisual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas V SDN 4 Kutosari Tahun Ajaran 2014/2015. *Kalam Cendekia*, 3 (6), 1-6. Diperoleh pada 15 Februari 2016, dari <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/>.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Shoimin, A. (2014). *68 Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktek*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sukiman. (2012). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. DIKTI. Diperoleh pada 3 Januari 2016, dari <http://www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf>