

UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR MELALUI KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT

THE IMPROVEMENT OF LEARNING ACTIVITIES THROUGH COOPERATIVE TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT

Oleh: Rian Nita Sari, PGSD/PSD, riannitasari@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) kelas V SD Muhammadiyah Banyuraden. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian berjumlah 32 siswa. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kriteria keberhasilan keaktifan belajar adalah rerata kelas memperoleh skor ≥ 75 . Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor keaktifan belajar dari pra siklus 20,88, siklus I 68,88, dan siklus II 79,54.

Kata kunci: keaktifan belajar, model kooperatif tipe *teams games tournament*

Abstract

This research aims at improvise student learning activeness of sosial studies through cooperative type teams games tournament model (TGT) in the 5th grade students of SD Muhammadiyah Banyuraden. This research was based on Classroom Action Research with 32 students of the subject. The design of this research used a model by Kemmis and McTaggart. The data collecting methods included observation and questionnaire. The data analysis techniques used qualitative descriptive data analysis and quantitative descriptive. The criteria of success in learning activities was indicated by the average score of higher than 75. The result showed the average score of learning activities from the pre-cycle was 20,88; in the first cycle is 68,88, and the second cycle was 78.79.

Keyword: learning activities, cooperativr type teams games tournament model

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu mata pelajaran yang diintegrasikan dari ilmu sosial yang disederhanakan, disesuaikan, dimodifikasi dengan sistematika pedagogis psikologis untuk mencapai tujuan nasional. Menurut (Siska, 2016: 7) IPS sebagai program pendidikan atau bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta dalam hubungan interaksi antar manusia dan lingkungan berupa fisik maupun sosial.

Hakikat tujuan IPS dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Susanto, 2014: 32)

agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
- Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam

masyarakat yang majemuk, di tingkat local, nasional, dan global.

Berdasarkan tujuan IPS, pengembangan peserta didik dapat dilihat dari aspek pengetahuan (kognitif), nilai sosial dan sikap (afektif), serta keterampilan (psikomotorik).

Salah satu aspek afektif yang perlu dikembangkan ialah keaktifan siswa. Siswa diharapkan dapat aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Sinar (2018 : 9) keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dari persoalan atau segala sesuatu yang ada dalam proses pembelajaran. Sedangkan Rousseau mengatakan bahwa setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa aktivitas, maka proses pembelajaran tidak akan terjadi. Sehingga dari beberapa pendapat yang ada dapat dikatakan bahwa kegiatan pendidikan diperoleh dari pengamatan, pengalaman dan penyidikan sendiri dimana guru hanya berperan sebagai pembimbing. Guru sebagai pembimbing juga berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Apabila siswa dan guru aktif maka diharapkan pembelajaran juga dapat berjalan dengan baik. Guru juga diharapkan dapat memberikan dorongan motivasi dan mengajarkan materi IPS dengan lebih menarik, sehingga anggapan materi IPS yang banyak, membutuhkan hafalan dan membosankan hilang dari para siswa. Maka dari itu guru harus kreatif dalam merencanakan pembelajaran yaitu salah satunya dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang ada. Hal ini diperkuat dengan artikel dari pmwu.co yang menyatakan guru harus mau

berubah dan setidaknya memiliki empat hal yang harus diperhatikan, yaitu tidak melulu menggunakan satu bahan ajar bisa menggunakan internet, memulai dengan hal kecil, bekerja sama dengan rekan guru lain atau saling bertukar ide, dan berani mengambil risiko. (Azizah, 2019. <https://pmwu.co>)

Berdasarkan wawancara dan pengamatan yang dilakukan pada tanggal 7 sampai 10 Januari 2019 di kelas V dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang terjadi. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut: kenyataan di lapangan saat pembelajaran IPS guru menggunakan metode ceramah dan mencatat dipapan tulis untuk menyampaikan materi, siswa hanya duduk mendengarkan ceramah dari guru sehingga siswa merasa bosan atau memilih memukul-mukul meja, bermain sendiri ketika guru menjelaskan, mengobrol dengan teman sebangku, tidak mengerjakan tugas yang diberikan, dan tidak mengajukan pertanyaan ketika diberikan kesempatan bertanya. Selain itu guru juga mengatakan bahwa materi IPS banyak yang sifatnya hafalan, adanya kesenjangan antar siswa yang pintar dan kurang dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil observasi keaktifan belajar siswa dengan penjabaran dari Sardiman (2007:101).

Tabel 1. Hasil observasi indikator keaktifan belajar menurut Sardiman (2007: 101) dari siswa kelas V SD Muhammadiyah Banyuraden tanggal 7 sampai 10 Januari 2019.

Macam Keaktifan	Hasil Pengamatan
Visual activities	Memperhatikan penjelasan guru Masih ada siswa yang mengobrol dengan teman sebangku, memukul-mukul meja,

Macam Keaktifan	Hasil Pengamatan
	bermain dengan tipex dan menggambar.
<i>Oral activities</i>	Mengajukan pertanyaan Belum terlihat siswa yang mengajukan pertanyaan terkait pembelajaran.
<i>Listening activities</i>	Siswa mendengar/memperhatikan diskusi dari teman Siswa memilih ramai dengan teman ketika ada yang menjawab pertanyaan.
<i>Writing activities</i>	Mencatat materi yang penting Sebagian besar siswa sudah mencatat materi hingga selesai
<i>Mental activities</i>	Mengerjakan soal dan menanggapi pertanyaan Ada beberapa siswa yang belum menyelesaikan pekerjaan.
<i>Emotional activities</i>	Semangat dan antusias siswa dalam pembelajaran Semangat dan antusias siswa dalam pembelajaran hanya pada awal pembelajaran

Berdasarkan wawancara dan observasi di lapangan ditemukan bahwa kegiatan proses belajar mengajar dikelas V SD Muhammadiyah Banyuwangi masih bersifat konvensional dan kurang menarik perhatian dan melibatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Untuk menangani masalah-masalah tersebut, guru membutuhkan suatu model pembelajaran yang menarik perhatian siswa, melibatkan siswa secara heterogen, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung terlaksananya aktivitas belajar siswa secara heterogen ialah model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament.

Slavin (2005: 8) mengatakan bahwa cooperative learning adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran kooperatif dimana keberhasilan belajar dari kelompok ditentukan dengan keaktifan anggota baik secara individual maupun kelompok. Penelitian yang dilakukan Webb menemukan bahwa dalam pembelajaran menggunakan model cooperative learning, sikap dan perilaku siswa berkembang ke arah suasana demokratisasi dalam kelas. Di samping itu, penggunaan kelompok kecil dapat mendorong siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam mempelajari IPS dalam Solihatin (2009: 13)

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) dapat sebagai alternatif untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas V untuk meningkatkan keaktifan siswa. Karena dalam model pembelajaran ini memungkinkan terjadinya aktivitas belajar yang maksimal. Siswa akan belajar dan bekerja sama secara heterogen melalui kelompok-kelompok kecil. Dimana tidak ada perbedaan dari segi intelektual, jenis kelamin dan rasnya, mereka akan bekerja sama secara heterogen. Dalam kegiatan diskusi ini setiap anggota kelompok memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap tugas yang telah ditentukan. Sehingga tidak ada siswa yang tidak terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

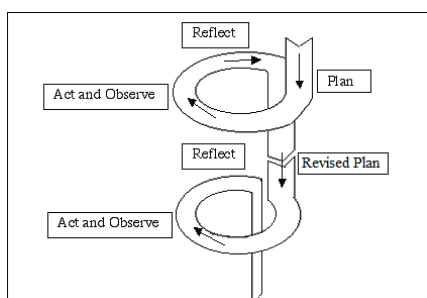
Adapun permainan dalam model pembelajaran ini akan mengurangi rasa bosan, sehingga dapat menaruh minat dan menarik perhatian siswa. Selain itu, adanya turnamen akademik yang melibatkan siswa untuk melakukan serangkaian aktivitas. Dalam turnamen akademik terdapat penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok dapat memotivasi siswa dan senantiasa menjaga kekompakan untuk melakukan serangkaian usaha bersama dengan setiap anggota kelompok agar mendapat penghargaan.

Dari penjelasan diatas, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Kelas V B SD Muhammadiyah Banyuraden Tahun Ajaran 2018/2019”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain milik Kemmis & McTaggart. Pada desain penelitian model Kemmis dan McTaggart terdapat empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Model Spiral Kemmis dan McTaggart, 1988

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Maret-April 2019. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Banyuraden. Penelitian dilaksanakan pada pembelajaran IPS di kelas VB.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Banyuraden yang berjumlah 32 siswa. Siswa tersebut terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

Prosedur

Prosedur pada penelitian ini menggunakan dua tahapan tindakan. Skenario tindakan tersebut antara lain perencanaan, tindakan & observasi, dan refleksi.

1. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti berdiskusi dan bekerjasama dengan guru untuk membuat skenario pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada pembelajaran IPS sesuai dengan model kooperatif tipe TGT.. Instrumen yang perlu disiapkan yaitu lembar observasi, angket dan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang dibutuhkan.

2. Tindakan dan Observasi

Pada tahap ini guru melaksanakan tindakan sesuai dengan skenario yang telah dibuat dan perangkat yang telah disiapkan.

Observasi atau pengamatan merupakan upaya mengamati keterlaksanaan pembelajaran dan keaktifan belajar siswa. Selama pelaksanaan tindakan ini, observasi dapat dilakukan oleh peneliti atau orang lain yang membantu menggunakan lembar observasi yang sudah dibuat. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui

sejauh mana keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe teams games tournament dan keaktifan belajar siswa serta mendokumentasikan proses tindakan. Selain itu, juga digunakan sebagai dasar untuk kegiatan refleksi yang lebih kritis.

3. Refleksi

Pada tahap ini peneliti akan mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari yang telah dilakukan. Peneliti bersama guru menganalisis hasil lembar observasi dan angket secara bersama-sama. Jika pada tahap I belum mencapai kriteria keberhasilan, maka peneliti dan guru kelas sepakat mengadakan siklus II untuk memperbaiki tahapan beserta hasil yang diperoleh.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan yaitu angket untuk mengukur keaktifan belajar siswa, dan lembar observasi untuk mengukur keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament serta keaktifan belajar siswa. teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner angket dan observasi.

Teknik Analisis Data

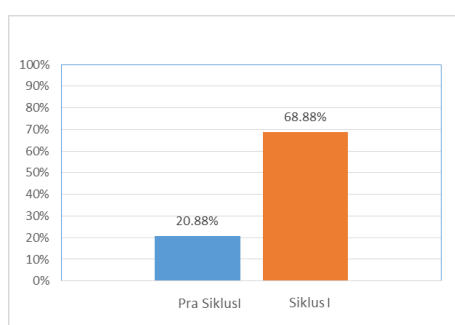
Analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data observasi keaktifan belajar dan penggunaan model kooperatif tipe team game tournamen. Teknik data kuantitatif digunakan untuk menganalisis lembar observasi dan angket keaktifan belajar siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi pra siklus, didapatkan persentase keaktifan belajar siswa sebesar 20,88% dengan kategori kurang sekali dan angket keaktifan siswa sebesar 57,40% dengan kategori cukup. Selama proses pembelajaran IPS siswa terlihat kurang fokus dan memperhatikan pelajaran karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Selain itu, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Pembelajaran IPS seharusnya dilakukan dengan melibatkan siswa secara aktif. Hal ini dipertegas oleh Siska (2016: 308) yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran IPS guru hendaknya mengajak siswa untuk mendengarkan, menyajikan media yang dapat dilihat, didengar dan digunakan, memberikan kesempatan membaca, menulis, dan mengajukan pertanyaan, tanggapan interaktif atau dialog kreatif. Pada observasi pra siklus di SD Muhammadiyah Banyuraden guru belum melibatkan siswa secara aktif sehingga keaktifan belajar siswa belum memuaskan.

Data yang diperoleh pada siklus I dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan Keaktifan belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Banyuraden. Hasil penelitian mengenai keaktifan belajar pada pra siklus sebesar

20,88% dengan kategori kurang sekali dan angket keaktifan siswa sebesar 57,40% dengan kategori cukup, setelah menerapkan model kooperatif tipe *teams games tournament* meningkat menjadi 68,88% dengan kategori cukup dan angket sebesar 74,4% dengan kategori baik pada siklus I. Berikut merupakan diagram peningkatan keaktifan belajar dari pra siklus dan siklus I.



Gambar 1. Peningkatan rerata persentase keaktifan belajar pra siklus, dan siklus I.

Model kooperatif tipe *teams games tournament* melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa memiliki pengalaman yang bermakna. Pengalaman yang dialami siswa akan mudah diingat oleh siswa dalam jangka waktu yang lama, sehingga mempermudah mengingat materi pelajaran yang dipelajari. Hal ini senada dengan pendapat Samawoto (2006: 12) yang menyatakan bahwa anak usia SD lebih tepat jika belajar melalui pengalaman langsung, dimana pengalaman yang diperoleh siswa akan lebih lama diingat siswa sehingga akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, dengan kata lain jika keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat maka

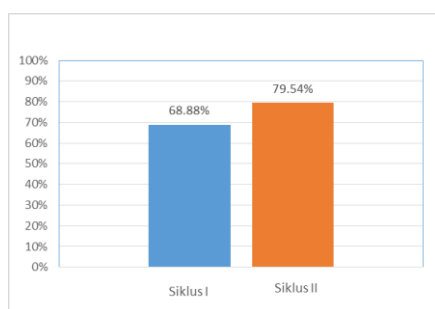
akan diikuti oleh hasil belajar yang meningkat.

Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* melatih siswa untuk belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin (2016: 207) yang mengungkapkan salah satu kelebihan dari model ini, yaitu model kooperatif tipe *teams games tournament* merupakan model yang tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya.

Pada siklus I terdapat beberapa kekurangan sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus II. Adapun perbaikan yang dilakukan meliputi guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, memberikan umpan balik atau motivasi kepada siswa. Waktu yang lebih dioptimalkan pada kegiatan turnamen dan guru lebih intensif membimbing atau mengawasi siswa agar tidak ada siswa yang bermain atau ramar sendiri. Peneliti dan guru melakukan diskusi membahas mengenai langkah pembelajaran yang belum terlaksana.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, keaktifan belajar meningkat menjadi 79,54% dengan kategori baik. Hal

tersebut sesuai dengan Aswan Zain (2006: 107) yang mengkategorikan rentang persentase 70-84% termasuk dalam kategori baik. Pada siklus I rata-rata hasil dari soal evaluasi yang diberikan kepada siswa adalah 71,07, kemudian pada siklus II rata-rata meningkat menjadi 76,63. Peningkatan keaktifan belajar diikuti dengan hasil belajar siswa yang meningkat. Berikut merupakan diagram peningkatan keaktifan belajar dari siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Peningkatan rerata persentase keaktifan belajar siklus I, dan siklus II.

Beberapa siswa mengalami peningkatan keaktifan dengan perubahan yang drastic. Hal ini disebabkan oleh penerapan sintaks pada model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamament* berbeda dengan metode konvensional yang sering digunakan guru. Siswa dilibatkan aktif dalam setiap tahapan proses pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournamament*. Hal ini diperkuat oleh Taniredja (2011: 72) yang mengatakan dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan dan mengemukakan pendapat.

Hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus I belum memuaskan, kemudian

pada siklus II meningkat sangat memuaskan. Keaktifan belajar mengalami peningkatan karena siswa sudah terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournament*. Prinsip belajar adalah berbuat, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2007:95). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas VB SD Muhammadiyah Banyuraden dan dihentikan sampai siklus II karena hasil yang dicapai telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam pembelajaran IPS di kelas VB SD Muhammadiyah Banyuraden dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* melalui tahapan 1) presentasi di kelas; 2) Tim; 3) Game; 4) Tournament; dan 5) *Recognisi Tim*. Rata-rata persentase 14 keaktifan belajar siswa pada pra siklus sebesar 20,88% dengan kriteria sangat kurang dan hasil angket sebesar 57,40% meningkat menjadi 68,88% dengan kriteria

cukup untuk observasi keaktifan belajar siswa dan hasil angket sebesar 74,49% pada siklus I.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terdapat beberapa kekurangan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Adapun perbaikan yang dilakukan berupa guru lebih giat memberikan kesempatan siswa untuk bertanya khususnya siswa yang masih pasif, memberikan umpan balik atau motivasi kepada siswa seperti acungan jempol atau pujian. Waktu lebih dioptimalkan lagi pada kegiatan tournament. Peneliti dan guru melakukan diskusi mengenai langkah pembelajaran yang belum terlaksana. Setelah dilaksanakan perbaikan, terjadi peningkatan pada siklus II berupa rata-rata persentase hasil observasi keaktifan belajar siswa meningkat menjadi 79,54% dengan kategori baik dan hasil angket siswa sebesar 80,50%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut. Bagi pihak sekolah, sebaiknya melakukan pembinaan kepada guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi misalnya model kooperatif tipe *teams games tournament*, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Bagi guru, sebaiknya guru

menjadikan model kooperatif tipe *teams games tournament* sebagai salah satu pilihannya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran karena model ini merupakan salah satu model yang berpusat pada anak sehingga akan membuat anak berpartisipasi aktif dan tidak bosan. Selain itu, model pembelajaran ini mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya melakukan kajian yang lebih mendalam tentang penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* serta mengembangkan lebih lanjut agar dapat lebih baik dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Siska, Y. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Group
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Azizah. 2019. *Guru Mengajar Pakai HOTS, Murid-Murid Bisa Begini*. Diambil pada tanggal 16 januari 2019, dari <https://pwmu.co>
- Sardiman. A.M. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Slavin R.E. 2005. *Cooperatif Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. (Terjemahan Narulita Yusron). Bandung : Nusa Media.
- Solihatini, E & Raharjo. 2009. *Cooperative Learning : Analisis Model*

Pembelajaran IPS. Jakarta : Bumi Aksara.

Shoimin, A. 2016. *68 Model Pembelajaran Inofatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Samatowa, U. 2006. *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas RI.

Zain, Aswan dan Djamarah Bahri Syamsul. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Penerbit PT. Rineka Cipta.

Sardiman. A.M. 2007. *Interaksi&Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.