Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia p–ISSN: 2541-0849
e-ISSN: 2548-1398
Vol 7, No 11, November 2022

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TYPE* TGT MATERI INTERAKSI SOSIAL MATA PELAJARAN IPS KELAS V DI SDN MANGUNHARJO 7 PROBOLINGGO

Ryzca Siti Qomariyah[1], Anifatur Rizqiyah[2], Eka Nurhayati[3], Nadya Dwi Luckita[4], dan Siti Nur Hidayati[5]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Panca Marga
Email : [1]ryzca.upm@gmail.com, [2]anifatur23@gmail.com

Abstrak

Kurang maksimalnya dalam menggunakan media sebagai alat untuk menyalurkan materi mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. Sehingga tujuan penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar Cooperative learning tipe TGT pada siswa kelas 6 SD. Pembelajaran ini tergolong penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus penelitian. Setiap siklus memiliki 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan evaluasi serta refleksi tindakan. Penelitian ini melibatkan 30 siswa SD kelas V yang terlibat. Data untuk penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes. Tes tersebut digunakan untuk mengukur keberhasilan hasil belajar siswa, dan dianalisis menggunakan analisis data deskriptif, yaitu mencari rata-rata siswa, tingkat penyerapan, dan persentase belajar. Analisis penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 2,5 dengan kategori kurang aktif dan siklus II sebesar 5,6 kategori aktif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas 6 SD secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

Kata kunci: Interaksi Sosial, IPS, Turnamen Teams Games.

Abstract

Lack of maximum in using the media as a tool to distribute material resulting in decreased student learning outcomes. So the purpose of this research is to use the model to improve social studies learning outcomes Cooperative learning type TGT for 6th grade elementary school students. This lesson is classified as a classroom action study conducted in 2 research cycles. Each cycle has 4 stages of planning, implementing, observing, and evaluating and reflecting on actions. This study involved 30 elementary school students V class involved. The data for this study was carried out using tests. The test is used to measure student success learning

How to cite:	Ryzca Siti Qomariyah, Anifatur Rizqiyah, Eka Nurhayati, Nadya Dwi Luckita, Siti Nur Hidayati (2022) Penerapan Model Cooperative Learning Type TGT Materi Interaksi Sosial Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN Mangunharjo 7 Probolinggo. Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, 7 (8)
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

outcomes, and analyzed using descriptive data analysis, namely finding the average student, absorption rate, and percentage of learning. Research analysis shows that there is an increase in learning outcomes during cycle I is 2.5 with less active category and cycle II is 5.6 active category. Based on these results, we can conclude that: The application of the TGT type of cooperative learning model to 6th grade elementary school students can significantly improve social studies learning outcomes.

Keywords: *Social Interaction, Social Studies, Teams Games Tournament.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu pokok dasar bagi setiap manusia. Pasal 1 Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 mengungkapkan bahwa "pendidikan adalah pengembangan potensi untuk memiliki kemampuan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan siswa, masyarakat bangsa maupun negara (Nasional, 2003). Sedangkan, pengertian pendidikan menurut Armidi (2022) mengungkapkan pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang penting untuk mempersiapkan kehidupan yang lebih mapan, baik bagi diri sendiri maupun bagi masyarakat (Armidi, 2022).

Sekolah merupakan faktor utama dalam proses pendidikan. Menurut Sumini (2019), sekolah adalah lembaga pendidikan formal tempat berlangsungnya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diraihnya. Tiap individu yang mendapatkan pengetahuan akan terlihat jelas perubahan yang ada dalam dirinya, sebab orang yang akan paham pendidikan dengan orang yang tidak paham akan pendidikan akan sangat berbeda.

Dengan adanya pendidikan, kita dapat mempelajari suatu permasalahan atau konflik yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah maupun di masyarakat. Suatu pembelajaran akan berhasil apabila siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan gurunya, berperan aktif serta mendapatkan hasil belajar siswa yang diharapkan. Namun dalam kenyataannya, Suatu proses pembelajaran dianggap berhasil dan secara prosedural berkualitas tinggi apabila semua atau sebagian besar siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik secara fisik, mental maupun sosial. Penerapan pembelajaran kelompok kecil, kolaborasi dan partisipasi aktif siswa bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, interaksi sosial dan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPS.

Menurut Lasmawan (2010), model pembelajaran kolaboratif adalah model pembelajaran yang menggunakan siswa sebagai agen pembelajaran (*student centered*). Dalam suasana kelas yang demokratis, ini menawarkan peluang lebih besar untuk menawarkan nuansa baru dalam pelaksanaan pembelajaran di semua bidang studi F (Hakim & Syofyan, 2017).

Menggunakan model seperti itu tidak menjamin bahwa guru akan dapat memperhitungkan perbedaan individu siswa mereka dalam pelajaran mereka. Akibatnya

kemampuan hasil belajar yang dicapai oleh siswa menjadi rendah. Pentingnya penerapan model pembelajaran bagi kelangsungan proses pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran tanpa penerapan model berdampak baik bagi siswa dalam proses maupun hasil belajar itu sendiri. Oleh karena itu, metode atau model pembelajaran yang cocok harus digunakan secara sememaksimalkan mungkin dalam pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Hasim (2016) menyatakan bahwa "pembelajaran yang optimal adalah pembelajaran dengan menggunakan metode atau model dalam media pembelajaran yang sesuai". Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana penerapan model *cooperative learning type Teams Games Tournament* (TGT) pada materi interaksi sosial mata pelajaran IPS kelas V di SDN Mangunharjo 7 Probolinggo?.

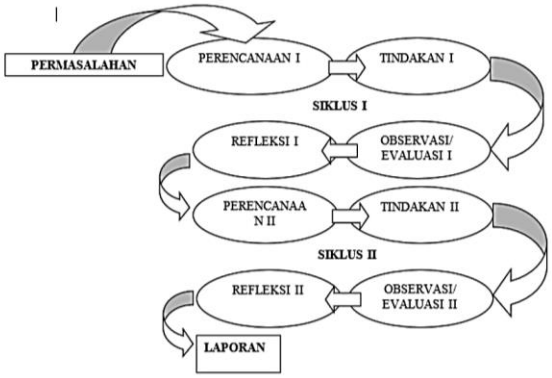
Model ini memiliki beberapa fase. fase pengajaran, fase pembelajaran kelompok, fase permainan, fase turnamen, dan pengenalan tim. Model ini tepat karena termasuk permainan akademik pada tahap implementasi dan dapat mendorong aktivitas belajar aktif pada siswa.

Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan model *cooperative learning type Teams Games Tournament* (TGT) pada materi interaksi sosial mata pelajaran IPS kelas V di SDN Mangunharjo 7 Probolinggo.

Metode Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian perilaku pendidikan yang dilakukan dengan tujuan untuk perbaiki kegiatan belajar dan mencapai hasil belajar yang optimal. Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus penelitian terdiri dari empat fase terdiri dari tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi tindakan. Di bawah ini adalah diagram untuk melakukan penelitian.

Subjek penelitian ini yaitu 30 siswa kelas V SDN Mangunharjo 7 Probolinggo, di antaranya 16 laki-laki dan 14 perempuan. Pengumpulan data pada penelitian adalah dengan menggunakan tes. Tes digunakan untuk mengukur keberhasilan belajar setelah mempelajari materi yang diberikan. Kemudian, menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian dengan menggunakan analisis data deskriptif, yaitu mencari rata-rata siswa, tingkat pencapaiannya tingkat penyerapan dan persentase pembelajaran yang dikuasai.



Gambar 1 Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini dimulai dengan siklus I dari perencanaan, misalnya membenahi pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan sintaks model pembelajaran *cooperative* jenis TGT dan melakukan penyusunan tes hasil belajar pada pembelajaran IPS. Pada fase pelaksanaan, peneliti melaksanakan proses belajar dengan mengikuti pedoman pada RPP yang telah disusunnya. Proses pembelajaran dilakukan dengan cara membagi beberapa kelompok belajar yang terbentuk dari 4-5 siswa yang berbeda-beda (pembagian telah ditentukan dengan perhitungan jumlah siswa), siswa diberi beberapa pertanyaan kemudian untuk menjawab pertanyaan tersebut dengan berdiskusi bersama kelompoknya. Dalam diskusi tersebut peneliti membimbing siswa dalam kelompok dan memberikan nilai bagi siswa yang mampu menyelesaikan serta dalam mengadakan *tournamen* dilakukan dengan mengatur meja yang berbentuk kelompok yang anggotanya heterogen dalam hal prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnis. Dalam menjawab *tournament*, perwakilan kelompok mengambil pertanyaan didalam *box* dan mendiskusikan jawaban dengan anggota kelompoknya. Apabila mereka berhasil menjawab maka aka mendapatkan poin, jika tidak berhasil menjawab pertanyaan tersebut maka pertanyaan tersebut akan dilemparkan ke kelompok selanjutnya. Kelompok yang berhasil mendapatkan poin bintang terbanyak, maka akan mendapatkan *reward*.



Gambar 2 Proses Pembelajaran TGT

Observasi dilakukan pada setiap pertemuan dengan cara mengamati serta mencatat peristiwa yang muncul, baik berupa hambatan maupun masalah yang dihadapi selama pelaksanaan perilaku, maupun yang positif yang muncul dalam proses pembelajaran. Observasi juga digunakan untuk memperoleh data berupa aktivitas siswa. Penilaian hasil belajar siswa diberikan pada akhir siklus dengan mengikuti tes hasil belajar IPS. Refleksi berlangsung di akhir siklus, dan hasil belajar siswa menginformasikan refleksi ini. Hasil refleksi ini akan digunakan sebagai dasar untuk perbaikan dan finalisasi perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

Tujuan dari Siklus I ini adalah untuk meninjau kembali kekurangan dan kelebihan yang terjadi pada tindakan sebelumnya dan berkontribusi pada tindakan siklus berikutnya untuk meminimalkan kekurangan dan mencapai hasil yang terbaik untuk siklus berikutnya. Berikut hasil yang telah diperoleh pada pelaksaan pembelajaran siklus dapat disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketercapaian Siklus I dan Siklus II Pembelajaran Kooperatif TGT

Tes	**Jumlah Skor**						**∑ Skor aktivitas**	**Rata-rata**	**Kategori**
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**			
Siklus I	2	2	2	2	2	2	15	2,5	Cukup Aktif
	7	7	7	3	3	3			
Siklus II	5	5	5	5	5	5	28,4	5,6	Aktif
	7	7	7	5	5	7			

Berdasarkan Tabel 1 dapat dijelaskan bahwa hasil siklus I siswa adalah 2,5 dengan kategori kurang aktif dan siklus 2 adalah 3,4 kategori aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tipe TGT dapat menjadi model pembelajaran kolaboratif yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS. *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan konsep dengan pembelajaran kelompok dan permainan, serta relevansi manfaat penuh dari cara seseorang belajar, atau gaya belajar/metode belajar siswa (Hariyadi et al., 2021). proses belajar siswa dilatih untuk mengembangkan sikap kerjasama kelompok dan antar kelompok maupun interaksi siswa yang baik diperlukan untuk hasil yang maksimal (Lasmawan, 2010). Model pembelajaran kolaboratif *type* TGT dapat dikembangkan dengan cara memperhatikan yang tidak hanya membuat siswa lebih pintar (akademik) paling penting dalam pembelajaran, tetapi siswa yang mampu secara akademis pada tingkat bawah juga aktif berpartisipasi dan memainkan peran penting dalam kelompok. Dengan model pembelajaran *cooperative* tipe TGT dapat mengembangkan solidaritas dan saling menghargai sesama anggota kelompok.



Gambar 3 Siswa Sedang Berdiskusi Dengan Kelompoknya

Hasil yang telah didapatkan dalam penelitian ini dapat menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang secara signifikan berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa SD, terutama pada keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan penelitian ini dapat dikatakan dalam penggunaan model pembelajaran kolaboratif tipe



Gambar 4 Tes Keaktifan Siswa Saat Pembelajaran Berlangsung

TGT sangat sesuai untuk meningkatkan proses belajar siswa di SDN Mangunharjo 7 Probolinggo.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan, model pembelajaran kolaboratif tipe TGT dapat meningkatkan proses pembelajaran IPS pada siswa kelas V di SDN Mangunharjo 7 Probolinggo. Peneliti mengemukakan meningkatnya hasil belajar siswa dengan setiap siklusnya. Penerapan model pembelajaran kolaboratif *type Teams Games Turnamen* (TGT) pada pembelajaran IPS di SDN Mangunharjo 7 Probolinggo, mendapatkan nilai kategori baik. Untuk interaksi sosial siswa pada pembelajaran IPS siswa dapat berinteraksi dengan dan dapat bekerja sama dengan tim masing-masing untuk menyelesaikan pertanyaan yang berbasis permainan.

BIBLIOGRAFI

Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, *6*(2). Google Scholar.

Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar IPA di kelas IV SDN Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, *1*(4), 249–263. Google Scholar.

Hariyadi, A., Matin, F., & Putri, A. (2021). PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *12*(1), 110–116. Google Scholar.

Hasim, M., Wibawa, I. M. C., & Renda, N. T. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Gambar Seri Untuk Meningkantkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *4*(3). Google Scholar.

Ilmiyah, Rosikhatul, dkk. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika.* Vol 4, No. 2. Google Scholar.

Lasmawan, W. (2010). Menelisik Pendidikan IPS dalam Perspektif Kontekstual-Empiris. *Singaraja: Mediakom Indonesia Press Bali*. Google Scholar.

Nasional, I. D. P. (2003). *Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Google Scholar.

Mukminah, dkk. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Sains Dan Teknologi*. Vol. 2, No. 2. Google Scholar.

Mulyani, Rini. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative* Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 3, No. 2. Google Scholar.

Muslim, Asrul. (2013). Interaksi Sosial Dalam Masyarakat Multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*. Vol 1, No. 3. Google Scholar.

Qomariyah, dkk. (2020). Penerapan Cognitive Style Mapping (Csm) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol.7, No.1. Google Scholar.

Sobandi. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Educatio FKIP UNMA. Vol 5, No. 2. Google Scholar.

Soleh, Maulana Ibnu, dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol 2, No 1. Google Scholar.

Sumini. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative* Tipe Teams Games Tournament Terhadap Interaksi Sosial Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas III Di MI Al-Ikhlas Setupatok Kec. Mundu Kab. Cirebon. Google Scholar.

Yudianto, Wisnu D., dkk. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol.1, No.2. Google Scholar.

Copyright holder:
Ryzca Siti Qomariyah, Anifatur Rizqiyah, Eka Nurhayati, Nadya Dwi Luckita, Siti Nur Hidayati (2022)

First publication right:
Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

