



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS VIII C SMPN 2 BANDAR LAKSAMANA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)

Rijalul Fikri

SMPN 2 Banlak, Bengkalis, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 22 September 2022
Direvisi 29 September 2022
Revisi diterima 11 Oktober 2022

Kata Kunci:

Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif, Tipe TGT

Cooperative Learning Model, Learning Outcomes, Cooperative Learning Model, TGT Type

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII c SMPN 2 Bandar Laksamana melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas VIII c SMPN 2 Bandar Laksamana berjumlah 30 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes. Hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa hasil penelitian selama dua siklus menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas VIII C SMPN 2 Bandar Laksamana. Peningkatan hasil belajar yang terjadi antara siklus I dan siklus II, menunjukkan kenaikan rata-rata ketuntasan belajar 14% dan pada ketuntasan belajar mengalami daya serap 10%, sedangkan rata-rata kelas mengalami kenaikan sebanyak 7 poin dan Jumlah nilai mengalami kenaikan 210 poin. Berhasilnya pembelajaran yang telah dilaksanakan, terbukti dengan meningkatnya hasil belajar dan aktivitas belajar siswa yang lebih baik di akhir siklus. Hasil belajar dan aktivitas belajar setiap siklus yang lebih baik ini membuktikan bahwa hasil belajar bisa mengalami peningkatan dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

ABSTRACT

This study aims to examine the increase in student learning outcomes in social studies subject in class VIII c SMPN 2 Bandar Laksamana through the application of the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model. This research is a classroom action research (PTK) which was carried out in two cycles. This classroom action research was conducted on class VIII c students of SMPN 2 Bandar Laksamana with a total of 30 students. Data collection techniques using observation and test techniques. The results of the research that has been done that the results of research for two cycles show that the application of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model can improve social studies learning outcomes in class VIII C SMPN 2 Bandar Laksamana. The increase in learning outcomes that occurred between cycle I and cycle II, showed an average increase in learning completeness of 14% and learning completeness

experienced an absorption of 10%, while the class average increased by 7 points and the total value increased by 210 points. The success of the learning that has been implemented is evidenced by the increased learning outcomes and better student learning activities at the end of the cycle. The better learning outcomes and learning activities of each cycle prove that learning outcomes can be increased by applying learning using the cooperative learning model of the Teams Games Tournament type (TGT).

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Penulis Koresponden:

Rijalul Fikri
SMPN 2 Bandar Laksamana
Jl. Pendidikan Bukit Kerikil, Bengkalis, Riau, Indonesia
rijalulspd31@guru.smp.belajar.id

How to Cite: Fikri, Rijalul (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII c SMPN 2 Bandar Laksamana Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(2). 242-248. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i2.348>

PENDAHULUAN

Salah satu indikator suatu negara memiliki potensi sumber daya manusia nya adalah kualitas pendidikannya. Tujuan nasional pendidikan Indonesia adalah untuk mengembangkan 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 (Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3). Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional secara efektif dan efisien diperlukan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan berkualitas adalah pendidikan yang dapat mengembangkan seluruh potensi peserta didik sehingga membentuk insan yang berakarakter, manusia yang cerdas baik secara intelektual, emosional maupun spiritual.

Permendikbud Nomor 103 tahun 2014 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pembelajaran. Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru banyak dijumpai permasalahan-permasalahan terhadap siswa yang tidak sejalan dengan harapan dari Permendikbud diatas, diantaranya: kurangnya motivasi belajar siswa, kurangnya minat belajar siswa, siswa tidak mau mengerjakan PR dan latihan yang diberikan guru, siswa kurang mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan, siswa tidak mau bertanya jika

menghadapi permasalahan atau kendala dalam pembelajaran, siswa sering keluar masuk kelas, siswa tidak memperhatikan di saat guru menjelaskan atau menyampaikan materi ajar, siswa sering bermain dan acuh di saat proses belajar mengajar berlangsung. Dampak dari gejala tersebut berakibat pada hasil belajar siswa. Hudojo (2010) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah "dalam kegiatan mental, orang menyusun hubungan-hubungan antara bagian-bagian informasi yang telah diperoleh sebagai pengertian. Siswa menjadi memahami dan menguasai hubungan-hubungan tersebut sehingga siswa itu dapat menampilkan pemahaman dan penguasaan bahan pelajaran yang dipelajari".

Berdasarkan Hasil ulangan yang diberikan kepada siswa kelas VIII c dalam pelajaran IPS di SMPN 2 Bandar Laksamana hanya terdapat 30 % siswa yang tuntas, dan sebanyak 70 % siswa yang tidak tuntas, yaitu sekitar 21 orang dari 30 orang yang nilainya di bawah KKM yaitu 65. Rendahnya hasil belajar siswa, disebabkan oleh metode yang digunakan guru masih konvensional, penjelasan guru terlalu cepat, guru tidak memberikan kesempatan bertanya kepada siswa, guru kurang memberikan bimbingan terhadap siswa dalam menyelesaikan latihan, guru kurang memberikan penekanan materi kepada siswa, guru kurang mampu memilih model sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa dan juga guru kurang dalam memberikan suasana menyenangkan dalam pembelajaran yang membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Rochiati Wiriaatmadja (2010) pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tidak dapat mengembangkan sikap dan perilaku peserta didik misalnya kerjasama/ gotongroyong, tanggung jawab, dan demokratis. Aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut, Kunandar (2012). Aktivitas belajar yang baik adalah siswa aktif dan terfokus pada kegiatan pembelajaran, misalkan siswa aktif melakukan diskusi di dalam kelompoknya.

Permasalahan yang dapat disimpulkan adalah masalahnya terdiri dari dua penyebab guru yang tidak menggunakan pembelajaran yang inovatif dan peserta didik yang kurang bergairah didalam mengikuti proses pembelajaran. Kesimpulan ini sesuai dengan pendapat Nevi Kilauwati dkk (2018) menyimpulkan, supaya siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal maka peran guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa tertarik dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Cara-cara yang dapat dilakukan dengan menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi dan bersifat menyenangkan bagi siswa serta didukung dengan media pembelajaran. Untuk itu perlu sebuah inovasi untuk mengatasi masalah yang sering terjadi dengan media game atau permainan

Guna mengatasi permasalahan ini, penulis mencoba menerapkan pembelajaran yang bisa dikolaborasikan dengan game atau permainan, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan menimbulkan antusias untuk belajar. Model pembelajarannya adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) Menurut Slavin (2010) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu tahap penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan

(games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok team recognition). Pembelajaran yang diolaborasikan dengan permainan akan berdampak terhadap rileksnya peserta didik sehingga pembelajaran berjalan sangat menyenangkan dan mendapatkan hasil yang baik. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VIII c SMPN 2 Bandar Laksamana Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)”.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan merupakan upaya mengujicobakan ide-ide ke dalam praktik untuk memperbaiki atau mengubah sesuatu agar memperoleh dampak nyata dari situasi Kemmis dalam Syamsuddin (2006). Helmiati (2011). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki beberapa tahap yang merupakan suatu siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang akan dicapai. Prosedur PTK dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu: perencanaan (plan), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Rangkaian empat langkah utama yang saling berkaitan itu dalam pelaksanaan PTK disebut dengan satu siklus. Siklus berikutnya merupakan refleksi siklus sebelumnya. Jumlah siklus akan disesuaikan dengan ketercapaian indikator keberhasilan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus meliputi 4 tahapan yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi dan 4) refleksi. Arikunto (2010). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas VIII c SMPN 2 Bandar Laksamana berjumlah 30 peserta didik.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan tes. Analisis data menggunakan teknik deskriptif komparatif Sugiyono (2006). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu observasi atau pengamatan dan tes. lembar penilaian (tes) yaitu lembar yang berisikan soal ulangan tentang materi yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran. Soal ulangan ini terdiri dari beberapa soal esai yang diberikan pada akhir siklus 1 dan 2. Kedua, lembar observasi yaitu lembar yang terdiri dari tabel yang berisi gambaran kegiatan siswa selama proses pembelajaran. Observasi atau pengamatan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika proses pembelajaran berlangsung, dalam melakukan pengamatan terhadap kegiatan siswa, guru dibantu oleh seorang pengamat yang merupakan teman sejawat. Pengamat melakukan observasi terhadap kegiatan siswa. Tes tertulis diberikan oleh guru pada setiap akhir siklus. Setelah selesai pertemuan kedua, di akhir siklus satu dan dua, guru memberikan ulangan dalam bentuk tes tertulis. Guru memberikan tes ini berdasarkan materi yang telah dipelajari oleh siswa pada setiap pertemuan pertama dan kedua.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) yang telah dilaksanakan maka didapatkan hasil penelitian berupa persentase hasil belajar peserta didik. Diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIII c SMP Negeri 2 Bandar

Laksamana mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Presentase Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Kategori	Data Awal	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
1.	Ketuntasan Belajar	30 %	73 %	87 %	14 %
2.	Daya Serap	37 %	70 %	80 %	10 %
3.	Rata-rata Kelas	55	65	72	7
4	Jumlah Nilai	1650	1950	2160	210

Setelah dilakukan pelaksanaan, observasi, evaluasi dan refleksi, diperoleh hasil belajar peserta didik menunjukkan hasil belajar siswa yang sangat positif, Baik dari segi ketuntasan individu, ketuntasan keseluruhan, maupun daya serap siswa. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa, baik ketuntasan individu maupun keseluruhan mengalami peningkatan cukup signifikan dari hasil belajar siswa sebelum penelitian. Hasil belajar sebelum penelitian, dari 30 siswa yang mengikuti evaluasi terdapat 9 orang (30%) siswa yang tuntas dan 21 orang (70%) siswa yang tidak tuntas. Pada siklus I terdapat 22 orang (73%) siswa yang tuntas dan hanya 8 orang (27%) siswa yang tidak tuntas. Selanjutnya setelah dilakukan perbaikan pada siklus II terdapat sebanyak 26 (87%) siswa yang tuntas dan hanya 4 (13%) siswa yang tidak tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa mengalami peningkatan ketuntasan sebesar (14%) dari siklus I ke siklus II. Untuk daya serap siswa pada sebelum penelitian hanya sebesar (37%), sedangkan siklus I sebesar (70%), setelah dilakukan perbaikan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi (80%), terlihat bahwa meningkat sebesar (10%).

Di samping peningkatan ketuntasan individu, ketuntasan keseluruhan, dan daya serap siswa, juga terjadi peningkatan terhadap motivasi, minat, aktivitas dan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat pada hasil pengamatan oleh observer, aktifitas siswa dalam pembelajaran berkembang dengan sangat baik, hal ini terlihat dari keaktifan siswa mengamati, bertanya, mencoba menemukan jawaban, mengemukakan pendapat, serta ketepatan siswa dalam menyelesaikan tugasnya. Saat berdiskusi terjalin kerjasama yang baik antar siswa dalam kelompok dan ketika mempresentasikan hasil diskusinya siswa terlihat bersemangat serta siswa bekerja dengan kepercayaan diri yang lebih tinggi.

Peningkatan hasil belajar dan antusias nya dalam pembelajaran IPS di kelas VIII C di SMPN 2 Bandar Laksamana menggunakan Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa hasil penelitian selama dua siklus menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Hasil belajar siswa pada data awal yakni dari 30 peserta didik hanya 9 peserta didik atau sebesar 30 % peserta didik tuntas, setelah tindakan pada siklus I sebanyak 22 peserta didik tuntas atau 73 %, kemudian meningkat pada siklus II sebanyak 26 peserta didik atau 87% peserta didik tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games

Tournament (TGT) di SMP Negeri 2 Bandar Laksamana dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Dari data hasil perbaikan pembelajaran, hasil tes siswa, dan observasi teman sejawat yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang baik. Dapat dilihat dari hasil ketuntasan belajar pada sebelum penelitian hanya sebesar (30%), sedangkan siklus I sebesar (73%), setelah dilakukan perbaikan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi (87%), dapat dilihat bahwa meningkat sebesar (14%) dari siklus 1 ke siklus 2 dan (43%) dari sebelum penelitian ke siklus 1. Berhasilnya pembelajaran yang telah dilaksanakan, terbukti dengan meningkatnya perolehan nilai ulangan dan aktivitas belajar siswa yang lebih baik di akhir siklus. Hasil belajar dan aktivitas belajar setiap siklus penelitian tindakan kelas ini dapat meningkat karena terjadi perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Arikunto, S.(2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.

Helmiati, dkk.,(2011).*Penulisan Skripsi Penelitian Tindakan Kelas* .Pekanbaru: Zanaf Publishing.

Hudojo. 2010. *Problem Belajar dan Metode Penyelesaiannya*. Surabaya: Usaha Nasional.

Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Slavin, R. E. (2010). *Coopertative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Syamsuddin. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Upaya Melatih Guru Menulis*. Bandung: Angkasa

Wiriaatmadja, Rochayanri. 2010. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Artikel dalam jurnal online:

Kilauwati, Nevi dkk, (2018) *Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gerak Harmonis Sederhana*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika, Vol.1 No.1. Hal. 8. Banten.

Dokumen resmi:

Kemdikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemdikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran di Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Undang-undang. (2006). *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

BIOGRAFI PENULIS



Rijalul Fikri     Guru IPS, rijalulspd31@guru.smp.belajar.id