

The Application Of *Team Games Tournament (TGT)* Model with Multimedia to Improve Sosial Science Learning Outcomes of Theme 'Momets in Life' to Fifth Grade Students of SDN 5 Bumirejo in 2019/2020

Listiyani¹, Muh. Chamdani², Ratna Hidayah³

^{1,2,3}Universitas Sebelas Maret
listiyani@student.uns.ac.id

Article History

accepted 01/10/2020

approved 01/11/2020

published 01/12/2020

Abstract

The study aimed (1) to describe the steps in implementing Team Games Tournament (TGT) model with multimedia, (2) to improve social science learning outcomes, and (3) to analyze the constraints and solutions in implementing Team Games Tournament (TGT) model with multimedia. It was collaborative classroom action research conducted in two cycles. The subjects were teacher and students of fifth grade students of SDN 5 Bumirejo. Data collection techniques were observation, interviews, and tests. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicated that: (1) the steps in implementing the Team Games Tournament (TGT) model with multimedia were: a) class presentation with multimedia, b) teamwork, c) games/ tournaments, and d) team recognition. (2) The application of the Team Games Tournament (TGT) model with multimedia improved social science learning outcomes and the percentages of student mastery were 79.27% in cycle I and 85.37% in cycle II. (3) The constraints were: a) the students were shy to ask about the material, b) the students did not work together when doing worksheets, and c) the students took times in discussion. The solutions were: the teacher stimulated the students to ask questions, the teacher motivated the students in discussions, and the teacher encouraged the students to work together in group. It concludes that the application of the Team Games Tournament (TGT) model with multimedia implemented based on the scenario improves social science learning outcomes of theme 'Moments in Life' to fifth grade students in SDN 5 Bumirejo Kebumen in 2019/2020.

Keywords: *TGT, multimedia, social science learning outcomes*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *TGT* dengan multimedia; (2) meningkatkan hasil belajar IPS, dan (3) menganalisis kendala dan solusi penerapan model *TGT* dengan multimedia. Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini dilaksanakan dua siklus. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas V SDN 5 Bumirejo. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, dan wawancara. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) langkah-langkah model *TGT* dengan multimedia yaitu: a) presentasi kelas, b) belajar tim, c) *games/tournament*, dan d) rekognisi tim; (2) Penerapan model *TGT* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPS dengan peningkatan rata-rata persentase ketuntasan yaitu 79,27 % pada siklus I, dan 85,37% pada siklus II. (3) kendala penelitian ini yaitu: a) siswa belum berani menanyakan materi; b) siswa kurang berkerja sama saat mengerjakan LKS; dan c) siswa memerlukan waktu lama saat berdiskusi. Adapun solusi yaitu guru merangsang siswa untuk bertanya, guru memberikan motivasi kepada siswa dalam diskusi, dan guru mengarahkan siswa agar bekerja sama dalam kelompok. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model *TGT* dengan multimedia yang diterapkan sesuai dengan skenario dapat meningkatkan hasil belajar IPS tema peristiwa dalam kehidupan pada siswa kelas V SDN



5 Bumirejo tahun 2019/2020.

Kata kunci: *TGT, multimedia, hasil belajar IPS*

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan jaman, pendidikan menuntut berbagai keterampilan yang harus dikuasai siswa sehingga diharapkan guru dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan tersebut agar menjadi pribadi yang sukses dalam hidup. Keterampilan-keterampilan penting di abad ke-21 masih relevan dengan empat pilar kehidupan yaitu mencakup *learning to know*, *learning to do*, *learning to be* dan *learning to live together*. Lebih lanjut lagi, menurut Hasana (2015:446) guru merupakan komponen pertama dan utama dalam menentukan keberhasilan pembelajaran siswa. Sependapat dengan hal tersebut, pemerintah telah berusaha memperbaiki pendidikan di Indonesia dengan cara meningkatkan kualitas kurikulum, mengadakan kegiatan pelatihan bagi guru, mengakomodasikan diskusi MGMP, sampai dengan penyedia dana BOS (Ruamapea, Syahputra, dan Surya, 2017:118).

Guru menjadi salah satu komponen utama meningkatkan kualitas pembelajaran dikarenakan guru ialah pelaksana dalam pembelajaran. Lebih lanjut lagi, pendidikan di Indonesia dapat dilaksanakan dalam bentuk formal maupun nonformal. Salah satu lembaga formal yang menyelenggarakan pendidikan adalah sekolah. Di sekolah, siswa diajarkan berbagai macam mata pelajaran. Salah satu pelajaran di sekolah adalah IPS. Menurut Trianto (2014: 176) tujuan utama pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar lebih peduli dan tanggap terhadap permasalahan sosial yang ada di lingkungan masyarakat, memiliki sikap terbuka dengan ikut serta dalam perbaikan permasalahan sosial masyarakat, dan memiliki keterampilan untuk mengatasi setiap masalah, baik masalah pribadi maupun masalah umum di masyarakat. Namun dalam kenyataannya, IPS cenderung membosankan bagi siswa. Hal ini karena materi yang terlalu banyak sering disampaikan dengan ceramah, membutuhkan hafalan untuk memahaminya, sehingga siswa cenderung kurang dilibatkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara peneliti di kelas V SDN 5 Bumirejo pada tanggal 23 November 2019, didapatkan bahwa pada saat pembelajaran IPS guru hanya menerapkan model pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru serta dalam menyampaikan materi IPS yang kompleks sering kali disampaikan dengan ceramah serta hafalan. Siswa cenderung kurang tertarik dengan penjelasan guru, siswa merasa kesulitan menguasai materi IPS, dan siswa masih jarang diajak untuk belajar berdiskusi dalam kelompok. Selain itu, berdasarkan observasi dan wawancara berkaitan dengan nilai PTS Tema 1 IPS, dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasannya masih rendah. Data menunjukkan bahwa dari 41 siswa, hanya sejumlah 7 siswa yang nilainya melebihi KKM IPS yaitu 70. Hal ini berarti ada 83% siswa belum bisa mencapai KKM dan 17% siswa yang sudah bisa mencapai KKM. Rendahnya persentase siswa yang mencapai KKM ini dikarenakan beberapa hal seperti cara mengajar guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, model pembelajaran yang digunakan guru belum inovatif, dan penggunaan media kurang bervariasi.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti merasa perlu adanya variasi kegiatan dalam pembelajaran IPS Tema Peristiwa dalam Kehidupan. Variasi yang dapat dilakukan salah satunya yaitu penerapan model dan media. Model yang diterapkan ialah model yang mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, memudahkan dalam memahami materi, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media yang diterapkan ialah media yang mampu menarik perhatian dan minat siswa. Salah satu model dan media yang cocok diterapkan yaitu *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia.

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Fatmawati (2019: 16) mengemukakan pendapat bahwa *Team Games Tournament (TGT)* adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kelompok belajar dengan kompetisi kelompok, dan bisa digunakan untuk meningkatkan

pembelajaran, beragam fakta atau kenyataan-kenyataan di lingkungan sekitar, serta materi pokok atau keterampilan.

Penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* didukung dengan media yang tepat yaitu multimedia. Media ini membuat siswa tertarik dan termotivasi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan pendapat Munir (2013: 6) bahwa melalui multimedia maka dapat menarik perhatian dan minat siswa, sehingga siswa memiliki motivasi belajar. Motivasi yang tinggi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. hal tersebut sesuai dengan pendapat Sardiman (Sholihah, 2016: 2) bahwa motivasi belajar mempunyai peran yang khas diantaranya dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat dalam belajar. Siswa yang senang dan semangat dalam belajar berarti memiliki motivasi yang tinggi. Siswa dengan motivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin besar intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka hasil belajar yang diperoleh juga semakin tinggi.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti melaksanakan penelitian dengan tujuan: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *TGT* dengan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar IPS Tema Peristiwa dalam Kehidupan; (2) meningkatkan hasil belajar IPS Tema Peristiwa dalam Kehidupan melalui penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia, dan (3) menganalisis kendala dan solusi penerapan model *TGT* dengan multimedia dalam peningkatan hasil belajar IPS tema Peristiwa dalam Kehidupan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di kelas V SDN 5 Bumirejo, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V yang berjumlah 41 siswa. dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yaitu data kuantitatif berupa hasil belajar IPS Tema Peristiwa dalam Kehidupan dan data kualitatif berupa informasi tentang pelaksanaan pembelajaran model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia terhadap peningkatan hasil belajar dalam bentuk deskriptif teks.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes (observasi dan wawancara). Uji validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2015: 337-345) alur menganalisis data terbagi tiga, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator kinerja penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPS tema peristiwa dalam kehidupan siswa dengan ketercapaian target 85%, dengan KKM hasil belajar yaitu 70. Penelitian ini menggunakan prosedur pelaksanaan penelitian Kemmis dan Taggarta (Arikunto, 2013: 137), prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar IPS tema Peristiwa dalam Kehidupan pada siswa kelas V SDN 5 Bumirejo dilakukan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan dengan alokasi waktu 70 menit setiap pertemuan.

Menurut Asmani (2016: 139-140) menyatakan bahwa langkah-langkah model *TGT* yaitu sebagai berikut: 1) penyajian kelas, 2) kelompok, 3) game dan turnamen, dan 4) penghargaan kelompok. Untuk lebih mengoptimalkan hasil belajar maka *Team Games Tournament (TGT)* dikombinasikan dengan media yang sesuai, yaitu multimedia. Langkah pembelajaran model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia yaitu sebagai berikut: 1) presentasi kelas dengan multimedia, guru menyampaikan materi pelajaran dengan multimedia, 2) belajar tim, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok heterogen berdasarkan akademik untuk

mengerjakan lembar kegiatan berupa LKS, 3) *games*/turnamen, siswa memainkan permainan (*game*) akademik dalam kemampuan homogen yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar tim pada meja turnamen, dan 4) rekognisi tim, guru menentukan skor tim dan memberikan penghargaan kepada tim terbaik.

Penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia mengalami berbagai perbaikan pada proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Data hasil observasi terkait penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis Hasil Observasi Model *Team Games Tournament (TGT)* dengan Multimedia Siklus I dan II

		Siklus	
		I	II
Guru	Persentase (%)	79,19	86,93
Siswa	Persentase (%)	77,58	85,44

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa pengamatan terhadap guru pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari 79,19% menjadi 86,93%. Pengamatan terhadap siswa juga mengalami peningkatan. Peningkatan siklus I ke siklus II dari 77,58% menjadi 85,44%. Dapat diartikan bahwa penerapan dari langkah-langkah model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia setiap siklusnya mengalami peningkatan. Presentasi guru dan siswa pada siklus II telah menunjukkan bahwa indikator kinerja yang ditargetkan telah tercapai.

Berdasarkan penelitian, dari keempat langkah penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia, siswa paling antusias pada saat pelaksanaan langkah ketiga, yaitu *games*/turnamen. Semua kelompok berlomba-lomba dalam mendapatkan skor bagi kelompok masing-masing. Perwakilan kelompok antusias menjawab kuis yang diberikan oleh guru. Mereka terdorong karena tahu terdapat hadiah bagi kelompok yang mendapatkan skor paling banyak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Susanna (2017: 96) yang menyatakan bahwa pengakuan kelompok atau rekognisi tim dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat untuk mengapresiasi usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Selain hasil observasi, berikut peningkatan hasil tes evaluasi siswa pada pembelajaran melalui penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia pada siklus I dan II.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar

		Siklus	
		I	II
Tuntas		79,27	85,37
Belum Tuntas		20,73	14,64

Berdasarkan tabel 2, hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Presentase ketuntasan pada siklus I sebesar 79,27% dan siklus II mencapai 85,37%. Dapat disimpulkan bahwa pada setiap siklus hasil belajar siswa kelas V pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan mengalami peningkatan. Presentasi hasil belajar IPS tema Peristiwa dalam Kehidupan pada siklus II telah menunjukkan bahwa indikator kinerja yang ditargetkan telah tercapai. Lebih lanjut lagi bahwa langkah-langkah dalam penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan

multimedia dapat meningkatkan interaksi sosial dan hasil belajar IPS tema Peristiwa dalam Kehidupan. Hal ini didukung oleh pendapat Sekali (2019: 796) bahwa proses interaksi sosial dalam pembelajaran mempengaruhi hubungan dinamis antar siswa maupun guru dengan siswa. Hubungan ini secara tidak langsung akan mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang memberi dampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi langkah model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia ditemukan beberapa kendala yaitu: 1) pada langkah presentasi dengan multimedia, siswa masih belum berani untuk menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru; 2) pada langkah belajar tim, siswa merasa lebih mudah mengerjakan sendiri sehingga masih kurang berkerja sama dengan teman satu kelompok saat mengerjakan LKS; dan 3) pada langkah belajar tim, beberapa siswa mengerjakan LKS secara individu sehingga memerlukan waktu yang lama untuk berdiskusi. Adapun solusi dari kendala di atas, yaitu: 1) guru merangsang siswa untuk bertanya, 2) guru memberikan motivasi kepada siswa yang kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan 3) guru mengarahkan siswa agar bekerja sama dan membagi tugas dalam kelompok.

Penggunaan multimedia dalam penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* juga dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan berpengaruh pada hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Munir (2013: 6) bahwa melalui multimedia maka dapat menarik perhatian dan minat siswa, sehingga siswa memiliki motivasi belajar. Motivasi yang tinggi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sadirman (Sholihah, 2016: 2) bahwa motivasi belajar mempunyai peran yang khas diantaranya dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat dalam belajar. Siswa yang senang dan semangat dalam belajar berarti memiliki motivasi yang tinggi. Siswa dengan motivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin besar intensitas usaha dan upaya yang dilakukan, maka hasil belajar yang diperoleh juga semakin tinggi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka simpulan dari penelitian ini adalah: 1) Langkah-langkah penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar IPS tema peristiwa dalam kehidupan pada siswa kelas V SDN 5 Bumirejo tahun 2019/2020, yaitu: a) presentasi kelas dengan multimedia, b) belajar tim, c) Games/turnamen, dan d) rekognisi tim; 2) Penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPS tema peristiwa dalam kehidupan pada siswa kelas V SDN 5 Bumirejo tahun 2019/2020. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa yaitu 79,27 % pada siklus I, dan 85,37% pada siklus II; 3) Kendala penerapan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar IPS tema peristiwa dalam kehidupan pada siswa kelas V SDN 5 Bumirejo tahun 2019/2020, yaitu: a) pada langkah presentasi dengan multimedia, siswa masih belum berani untuk menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru; b) pada langkah belajar tim, siswa merasa lebih mudah mengerjakan sendiri sehingga masih kurang berkerja sama dengan teman satu kelompok saat mengerjakan LKS; dan c) pada langkah belajar tim, beberapa siswa mengerjakan LKS secara individu sehingga memerlukan waktu yang lama untuk berdiskusi. Adapun solusi dari kendala di atas, yaitu: a) guru merangsang siswa untuk bertanya, b) guru memberikan motivasi kepada siswa yang kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan c) guru mengarahkan siswa agar bekerja sama dan membagi tugas dalam kelompok.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran: (1) bagi guru, penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia dapat dijadikan sebagai referensi oleh guru dalam pemilihan model pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa; (2) bagi siswa, siswa perlu berlatih belajar berkelompok dalam mengerjakan tugas. Siswa hendaknya lebih aktif dan tidak malu bertanya sehingga langkah model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia dapat dilakukan dengan baik; (3) bagi sekolah, sekolah hendaknya menyediakan referensi sumber belajar yang lebih beragam agar guru dapat berinovasi menggunakan berbagai sumber belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah; dan (4) bagi peneliti selanjutnya, peneliti hendaknya lebih kreatif dan inovatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi. Salah satunya yaitu dengan penggunaan model *Team Games Tournament (TGT)* dengan multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkhasawneh, S. (2016). The Effect of Multimedia-Aided Teaching on Kindergarten Children Mathematical Achievement and Attitude, *Paripex Indian Journal of Research*, 5 (4) 96 - 98.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Asyhar, H. R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Asmani, J. M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Fatmawati, L. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Lectora untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS SD. *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol 2, No. 2 Agustus 2016.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sekali, E. B. K & Tarigan, M. A. B. (2019). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan* Vol 3 Tahun 2019, hal 794-797.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV AFABETA.
- Susanna. (2017). Penerapan *Teams Games Tournament (TGT)* melalui Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5 (2), 93-105.
- Zubaidah. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Jurnal FMIPA UNM*.