

MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) SISWA SEKOLAH DASAR

Rizki Ananda¹, Denny Candra², Sumianto³

PGSD, FKIP, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai^{1,2,3}

rizkiananda@universitaspahlawan.ac.id^{1*}, denifardj57@gmail.com², sumianto@universitaspahlawan.ac.id³

Info Artikel

Kata Kunci:

Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), Keterampilan Sosial.

Keywords:

Cooperative Teams Games Tournament (TGT) Type, Social Skills.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif dengan Guru kelas. Penelitian ini terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDIT Insan Harapan Batam, terdiri dari 27 siswa terdapat 14 siswa laki-laki dan 13 siswi perempuan. Metode pengumpulan data menggunakan teknik dokumentasi, observasi dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SDIT Insan Harapan Batam. Hal itu ditunjukkan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan yaitu (MB) dan peningkatan secara Klasikal. Nilai persentase ketuntasan klasikal yaitu 85%. Siklus I pertemuan I 55.55% dan siklus I pertemuan II 62.96% meningkat menjadi 77.77% dan 88.88% pada siklus II pertemuan I dan siklus II pertemuan II. Dengan demikian melalui model pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV di SDIT Insan Harapan Batam.

Abstrack

This study aims to improve sosial skills through the *Teams Games Tournament* (TGT) kooperatif learning model. This type of research is Classroom Action Research (CAR) which is carried out collaboratively with class teachers. This study consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were grade IV students of SDIT Insan Harapan Batam, consisting of 14 male students and 13 female students. The data collection method uses documentation, observation and interview technique uses of the *Teams Games Tournament* (TGT) Cooperative learning model can improve the social skills of fourth grade students of SDIT Insan Harapan Batam. This is indicated by an increase in the number of students who reach the Completion Criteria (MB) and an increase in Classics. The percentage value of classical completeness is 85%. Cycle I meeting 62.96% increased to 77.77% and 88.88% in cycle II meeting I and cycle II meeting II. Thus through the Kooperatif *Teams Games tournament* (TGT) learning model can improve the social skills of fourth grade students at SDIT Insan Harapan Batam.

Corresponding Author:

Rizki Ananda

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Indonesia:

rizkiananda@universitaspahlawan.ac.id

Copyright © 2022 Rizki Ananda, Denny Candra, Sumianto

This work is licensed under a [Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran. Dalam Pasal 1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Salah satu mata pelajaran yang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Marhayani, (2017:69) merupakan gabungan dari berbagai disiplin ilmu, bukan hanya ilmu-ilmu sosial melainkan juga dari humanities, matematika dan ilmu-ilmu alam bahkan agama. Hal ini dapat disimpulkan bahwa materi kajian IPS merupakan perpaduan dari berbagai ilmu-ilmu sosial, sehingga materi IPS harus didesain secara terpadu agar lebih bermakna dan konteks tual. Materi IPS juga dikaitkan dengan masalah-masalah sosial yang disesuaikan dengan perkembangan masyarakat. Tujuannya yakni untuk mengembangkan peserta didik agar memiliki kepekaan terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari. Salah satu penyebab lahirnya IPS (*social studies*) disebabkan adanya keinginan dari ahli-ahli ilmu sosial dan pendidikan untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa. Misalnya di Amerika Serikat, IPS dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah agar masyarakat Amerika Serikat yang multi ras merasa satu bangsa yaitu bangsa Amerika. Di Indonesia IPS dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah tidak terlepas dari situasi kacau pada masa lampau. Dengan demikian salah satu tujuan IPS ialah untuk menjadikan siswa menjadi warga negara yang baik (Endayani, 2017:1).

Menurut Sjamsuddin dan Maryani (dalam Pargito, dkk., 2015:2) keterampilan sosial adalah suatu kemampuan secara cakap yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, memilih dan mengelola informasi, mampu mempelajari hal-hal baru yang dapat memecahkan masalah sehari-hari, mampu memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, memahami, menghargai, dan mampu bekerja sama dengan orang lain yang majemuk, mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat global.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 08 Juli 2019 menunjukkan hampir sebagian siswa mempunyai keterampilan sosial yang tidak baik. Hal ini terlihat dari kurangnya siswa bekerja sama, ketika ada salah seorang siswa mengalami kesulitan (lupa membawa alat-alat perlengkapan sekolah), siswa yang lainnya tidak mau meminjamkan kepada siswa yang membutuhkan bantuan. Masalah lainnya saat proses pembelajaran IPS yang terlihat adalah siswa jarang bertanya dan tidak ada interaksi antara siswa dengan siswa lainnya. Di sisi lain, guru hanya memberikan kesempatan beberapa orang siswa untuk mendominasi pembelajaran sehingga menimbulkan tidak adanya antusiasme/gairah dari siswa lainnya untuk mengikuti pembelajaran.

Hal lainnya yang peneliti temukan adalah siswa kurang bertanggung jawab dengan kewajibannya. Terlihat dari hampir semua siswa tidak mengetahui jadwal pembelajaran yang sudah ditetapkan, bahkan siswa mengetahui setelah melihat jadwal pembelajaran di dinding sekolah. Selanjutnya dari aspek metode pembelajaran, pembelajaran cenderung didominasi oleh guru dan kurang melibatkan siswa. Sementara itu hasil dari wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 16 Juli 2019 pada kelas IV SDIT Insan Harapan Batam. Didapatkan informasi. Siswa mengeluh dengan cara guru mengajar terlalu monoton sehingga siswa bosan saat mengikuti pembelajaran dengan baik, guru jarang menerapkan keterampilan sosial, guru lebih fokus ilmu pengetahuan. Terkait dengan kondisi tersebut untuk menciptakan suasana yang diinginkan peserta didik, guru perlu melakukan perubahan mengajar mengali ide-ide, agar siswa memahami dengan materi yang di berikan oleh pendidik. Guru dapat membenahi proses pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Siswa Sekolah Dasar Kelas IV SDIT Insan Harapan Batam.

Menurut Isjoni (dalam Sofyantoro, 2013:4) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Adapun menurut Nur (dalam Sofyantoro, 2013:4) menjelaskan TGT adalah teknik pembelajaran yang sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu: sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Sutrisno, (2015:42) menjelaskan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada pembelajaran status, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Insan Harapan Batam yang beralamatkan di Tembesi Lestari, Kota Batam Kepulauan Riau. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dua siklus dimulai pada bulan November 2019. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IV SDIT Insan Harapan Batam yang berjumlah 27 orang. Yang terdiri dari 14 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan dengan kemampuan siswa yang heterogen. Adapun yang terlibat dalam penelitian ini adalah:1) Penulis selaku

peneliti, 2) Guru kelas IV Selaku observer I, 3) Teman sejawat selaku observer II. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa dan guru kelas IV SDIT Insan Harapan Batam, dokumentasi seperti silabus, RPP, foto, video, dan hasil observasi siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pencapaian keterampilan sosial siswa dalam kategori mulai berkembang dan membudaya sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dapat dilihat dari nilai rata-rata ketuntasan keterampilan sosial siswa yang dilakukan sebelum tindakan penelitian yang sangat minim dan hanya ada beberapa siswa yang mampu dalam proses pembelajaran. Berikut ini tabel data pratindakan keterampilan sosial SDIT Insan Harapan kelas IV tahun ajaran 2019/2020.

Tabel 1. Data Pra Tindakan Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV SDIT Insan Harapan

No	Ketuntasan Hasil Belajar	Pra Tindakan	
		Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	8	29%
2	Tidak Tuntas	19	70%
3	Jumlah	27	100%

Berdasarkan tabel di atas terdapat 29% atau 8 orang siswa yang memiliki keterampilan sosial dan 70% atau 19 orang siswa dari 27 siswa secara keseluruhan yang belum mampu berketerampilan sosial dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh pada pratindakan, perlu dilaksanakan tindakan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IV SDIT Insan Harapan Batam melalui model pembelajaran *Team Games Tournaments* (TGT). Data yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Progres Keterampilan Sosial pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup pada Siklus I

Indikator	Siklus I Pertemuan I		Siklus I Pertemuan II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Kerja sama	15	55.55%	17	62.96%
Kompetisi	15	55.55%	17	62.96%
Komunikasi	16	59.25%	17	62.96%
Jumlah siswa tuntas	15	55.55%	17	62.96%
Jumlah siswa tidak tuntas	12	44.44%	10	37.03%

Berdasarkan tabel 2 persentase keterampilan sosial siswa melalui model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) meningkat dari pertemuan I ke pertemuan II. Siswa yang berketerampilan sosial pada indikator kerja sama dari pertemuan I ada 15 orang siswa dengan persentase 55.55% dan meningkat pada pertemuan II menjadi 17 orang siswa dengan persentase 62.96%. Siswa yang bersosial pada indikator kompetisi dari pertemuan I ada 15 orang siswa dengan persentase 55.55% dan meningkat pada pertemuan II menjadi 17 orang siswa dengan persentase 62.96%. Siswa yang berketerampilan sosial pada indikator komunikasi dari pertemuan I ada 16 orang siswa dengan persentase 59.25% dan meningkat pada pertemuan II menjadi 17 orang siswa dengan persentase 62.96%.

Dengan terjadinya perubahan dari siklus I pertemuan I ke pertemuan II maka rata-rata persentase keterampilan sosial siswa melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) meningkat dari pertemuan I ke pertemuan II. Pada pertemuan I jumlah siswa yang tuntas ada 15 orang siswa dengan persentase 55.55% dan jumlah siswa yang tidak tuntas ada 12 orang siswa dengan persentase 44.44%. Sedangkan Pada pertemuan II jumlah siswa yang tuntas ada 17 orang siswa dengan persentase 62.96% dan jumlah siswa yang tidak tuntas ada 10 orang siswa dengan persentase 37.03%, sehingga secara keseluruhan pada siklus I (pertemuan I dan II) rata-rata persentase keterampilan sosial siswa sudah meningkat dari 55.55% siswa yang tuntas menjadi 62.96% siswa yang tuntas memenuhi ketiga indikator keterampilan sosial. Namun keterampilan sosial siswa pada tema peduli terhadap makhluk hidup masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 85%. Oleh karena itu, peneliti akan memperbaiki kekurangan yang terjadi melalui penelitian tindakan kelas dengan melanjutkan ke siklus II. Hasil observasi keterampilan sosial pada siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan tabel 3 rata-rata persentase keterampilan sosial siswa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) meningkat dari pertemuan I ke pertemuan II. Siswa yang berketerampilan sosial pada indikator kerja sama dari pertemuan I ada 21 orang siswa dengan persentase 77.77% dan meningkat pada pertemuan II menjadi 24 orang siswa dengan persentase 88.88%. Siswa yang

berketerampilan sosial pada indikator kompetisi dari pertemuan I ada 22 orang siswa dengan persentase 81.48% dan meningkat pada pertemuan II menjadi 11 orang siswa dengan persentase 88.88%. Siswa yang berketerampilan sosial pada indikator komunikasi dari pertemuan I ada 21 orang siswa dengan persentase 77.77% dan pada pertemuan II ada 21 orang siswa dengan persentase 88.88%.

Tabel 3 Progres Keterampilan Sosial pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup pada Siklus II

Indikator	Siklus II Pertemuan I		Siklus II Pertemuan II	
	Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
Kerja sama	21	77.77%	24	88.88%
Kompetisi	22	81.48%	24	88.88%
Komunikasi	21	77.77%	24	88.88%
Jumlah siswa tuntas	21	77.77%	24	88.88%
Jumlah siswa tidak tuntas	6	22.22%	3	11.11%

Dengan terjadinya perubahan dari siklus I pertemuan I ke pertemuan II maka rata-rata persentase keterampilan sosial siswa dengan melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) meningkat dari pertemuan I ke pertemuan II. Pada pertemuan I jumlah siswa yang tuntas ada 21 orang siswa dengan persentase 77.77% dan jumlah siswa yang tidak tuntas ada 6 orang siswa dengan persentase 22.22%. Sedangkan Pada pertemuan II jumlah siswa yang tuntas ada 24 orang siswa dengan persentase 88.88% dan jumlah siswa yang tidak tuntas ada 3 orang siswa dengan persentase 11.11%, sehingga secara keseluruhan pada siklus II (pertemuan I dan II) rata-rata persentase keterampilan sosial siswa sudah meningkat dari 77.77% siswa yang tuntas menjadi 88.00% siswa yang tuntas memenuhi ketiga indikator keterampilan sosial.

Pembahasan

Hasil perolehan keterampilan sosial siswa pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I. Hasil keterampilan sosial siswa pada siklus II pertemuan II kerja sama indikator I (88.88%), kompetisi indikator II (88.88%). Komunikasi Indikator III (88.88%), keterampilan sosial siswa telah mencapai kategori Mulai Berkembang (MB) dan persentasenya telah melebihi dari 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan melalui model *Team Games Tournament* (TGT). Jadi, hasil analisis ini mendukung hipotesis tindakan yang diajukan yaitu “Adanya peningkatan keterampilan sosial siswa melalui model *Team Games Tournament* (TGT) pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Siswa Kelas IV SDIT Insan Harapan Batam”.

Data perbandingan hasil observasi keterampilan sosial siswa pada pratindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Persentase Progres Keterampilan Sosial Secara Klasikal Siklus I, dan Siklus

Indikator	Siklus I		Siklus II	
	PI	P II	PI	P II
kerja Sama	55.55%	62.96%	77.77%	88.88%
kompetisi	55.55%	62.96%	81.48%	88.88%
komunikasi	59.25%	62.96%	77.77%	88.88%

Berdasarkan tabel 4.8, bahwa perbandingan keterampilan sosial siswa pada tema peduli terhadap makhluk hidup, terlihat presentase berbeda karena tahap demi tahap ada perubahan. Pada indikator yang kerja sama sudah mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada siklus I pertemuan I dari 55.55% meningkat menjadi 62.96% siklus I pertemuan II. Sedangkan pada siklus II pertemuan I persentase indikator keterampilan sosial siswa mencapai 77.77% dan pada siklus II pertemuan II persentase indikator keterampilan sosial siswa mencapai 88.88%.

Selanjutnya pada indikator kompetisi persentase indikator keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan dari tahap demi tahap. Hal ini dapat dilihat pada siklus I pertemuan I dari 55.55%, dan pada siklus I pertemuan II persentase indikator keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan menjadi 62.96%. Sedangkan pada siklus II pertemuan I persentase indikator keterampilan sosial siswa mencapai 81.48% dan pada siklus II pertemuan II persentase indikator keterampilan sosial siswa mencapai 88.88%. Pada indikator komunikasi persentase indikator keterampilan sosial siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada siklus I pertemuan I dari 59.25%, dan pada siklus I pertemuan II persentase indikator keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan menjadi 62.96%. Sedangkan pada siklus II pertemuan I persentase indikator keterampilan siswa mengalami peningkatan mencapai 77.77% dan pada siklus II pertemuan II persentase indikator keterampilan sosial siswa masih sama dengan siklus II pertemuan I yaitu 88.88%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi keterampilan sosial pada siswa kelas IV SDIT Insan Harapan Batam, mengalami peningkatan pada setiap siklus. Adapun hasil observasi keterampilan sosial siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat dilihat pada hasil observasi keterampilan sosial siswa selama II siklus. Hal ini dapat di buktikan peningkatan keterampilan sosial siswa pada indikator kerja sama siklus I pertemuan I 55.55% meningkat pada siklus II pertemuan II 88.88% pada indikator kompetisi siklus I pertemuan I 55.55% meningkat pada siklus II 88.88% dan pada indikator komunikasi siklus I pertemuan I 55.55% meningkat pada siklus II 88.88% keterampilan sosial siswa telah mencapai kategori Mulai Berkembang (MB) dan persentase telah melebihi dari 85%, dari hasil yang telah diperoleh setiap siklus dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan keterampilan sosial pada siswa dapat melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, R. (2018). Penerapan pendekatan *realistics mathematics education* (RME) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 2 No. 1.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endayani, H. (2017). Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FITK UIN SU Medan* vol 1 (1).
- Marhayani, D.A. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *Jurnal Edunomic* Vol 5 (2), 67-75.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumianto. (2018). Penerapan pendekatan matematika realistik (PMR) untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V Al-Azim SDIT Raudhatur Rahmag Pekanbaru. *Jurnal Basicedu*. Vol. 2, No. 1.
- Surahman dan Mukminan. (2017). Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan IPS* Vol 4 (1), 1-13.
- Sofyantoro, H. A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*. Vol 1, (2), 1-15.
- Sutrisno (2015). Peningkatan Prestasi Belajar IPA melalui *Team Game Tournaments* (TGT) Dengan permainan domino pada siswa kelas IV SDN Bancer 1 Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Edutama* Vol 2 (1), 39-49.