

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI KELAS IV MIN 1 LUBUKLINGGAU

Rina Nobita Sari¹, Ahmad Gawdy Prananosa², Aren Frima³
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3}
rinanobitasari@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tebak gambar dapat menuntaskan hasil belajar IPS siswa kelas IV MIN 1 Lubuklinggau. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu. Desain eksperimen yang digunakan berbentuk *one-group pretest-posttest design*. Populasi yang diambil adalah seluruh siswa kelas IV MIN 1 Lubuklinggau dan sebagai sampelnya kelas IV yang berjumlah 22 siswa. Teknik pengumpulan data dalam Penelitian ini menggunakan tes berbentuk pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis data dengan taraf signifikan 0,05. Sehingga diperoleh $Z_{hitung} = 2,06$ dan $Z_{tabel} = 1,64$ ($Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tebak gambar data tes akhir dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran IPS dengan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tebak gambar secara signifikan sudah tuntas.

Kata kunci: Hasil belajar, IPS, Media Permainan Tebak Gambar, Model TGT

ABSTRACT

This study aims to determine whether the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by the picture guessing game media can complete social studies learning outcomes for class IV MIN 1 Lubuklinggau. This type of research is experimental research. The research method used in this study is a quasi-experimental method. The experimental design used was in the form of an on-group pretest-post-test design. The population taken was all students of class IV MIN 1 Lubuklinggau and as a sample class IV, totaling 22 students. Data collection techniques in this study used multiple choice tests. Based on the results of data analysis with a significant level of 0.05. So we get $Z_{count} = 2.06$ and $Z_{table} = 1.64$ ($Z_{count} \geq Z_{table}$). Thus it can be concluded that after applying the cooperative learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type assisted by the media guessing game picture final test data it can be concluded that student learning outcomes after participating in social studies learning with the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by the picture guessing game media have significantly been completed.

Keywords : Learning Outcomes, IPS, Picture Guessing Game Media, TGT Model

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Pembelajaran IPS ini sangat membosankan karena penyajiannya yang bersifat monoton sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik dan masih banyak juga guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah yang mana hanya berpusat pada guru saja.

Hal inilah yang menyebabkan keberhasilan pembelajaran IPS menjadi kurang optimal. Padahal pelajaran IPS merupakan pelajaran yang sangat penting karena dengan pembelajaran IPS siswa mampu memecahkan masalah sosial di masyarakat melalui sikap yang baik di masa depannya. Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan tengah semester peserta didik khususnya untuk pembelajaran IPS yang sebagian besar belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 71. Adapun Nilai ulangan tersebut menunjukkan bahwa dari siswa 22 hanya 8 (33,36%) siswa yang tuntas dan 14 (63,63%) siswa yang belum tuntas.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu strategi pembelajaran kooperatif yang dapat membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran. Siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras maupun etnis Slavin (Oktavia, 2020:55). Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat guru juga diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi semangat dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menarik adalah media permainan Tebak Gambar.

Media tebak gambar adalah permainan tebak gambar yang mengasah otak ringan, kumpulan gambar di susun sedemikian rupa sehingga bisa menimbulkan kosa kata baru yang di adaptasi dari istilah sehari-hari ungkapan unik dan lucu ataupun berupa isu yang sedang terjadi (Imawati dkk, 2022). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MIN 1 Lubuklinggau permasalahan yang dialami oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung yaitu, rendahnya minat dan semangat belajar siswa, siswa terlihat bosan dan kurang antusias, siswa tidak berani bertanya dan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, ternyata guru tersebut dalam proses pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dan tidak menggunakan model pembelajaran yang bervariasi. Dengan kondisi pembelajaran tersebut maka proses pembelajaran cenderung menjadi monoton dan suasana pembelajaran akan menjadi pasif. Sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu yaitu sebuah eksperimen yang dilakukan tanpa adanya kelas pembandingan. Desain eksperimen yang digunakan berbentuk *one-group pretest-posttest design*. Desain penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. One-Group Pretest-posttest Design

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV MIN 1 Lubuklinggau sedangkan waktu penelitian dilakukan pada bulan April-Mei 2023 dengan subjek penelitian ini adalah kelas IV yang berjumlah 22 orang. Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kondisi siswa serta materi yang diajarkan. Yang kedua adalah dokumentasi dalam bentuk gambar, tulisan, dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan dokumen sekolah mengenai nama siswa, jumlah siswa, dan data-data yang diperlukan dalam penelitian dan dokumentasi foto saat proses pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes. Arikunto (2020:193) mengatakan bahwa, tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individual atau kelompok.

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Hasil Deskripsi Kemampuan Awal

Pre-test dilakukan pada pertemuan pada tanggal 13 April 2023 dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa. Soal *pre-test* yang diberikan sebanyak 14 berbentuk pilihan ganda yang harus dikerjakan oleh siswa kelas IV MIN 1 Lubuklinggau. Adapun rekapitulasi hasil data *pre-test* siswa dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Tes Awal (*Pre-test*)

No	Kategori	Keterangan
1	Nilai Minimum	36
2	Nilai Maksimum	79
3	Rata-rata Nilai	55,45
4	Simpangan Baku	11,31
5	Jumlah Siswa yang Tuntas	3 Siswa (13,63%)

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa terdapat 3 siswa (13,63%) yang mendapatkan nilai di atas KKM yang ditetapkan yaitu 71. Perolehan nilai terbesar yang didapat adalah 79 dan nilai yang terkecil adalah 36. Rata-rata (\bar{x}) nilai secara keseluruhan sebesar 55,45. Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa sebelum penerapan pembelajaran dengan model TGT berbantuan media permainan tebak gambar termasuk kategori belum tuntas.

Hasil Deskripsi Kemampuan Akhir

Post-test dilakukan pada pertemuan pada tanggal 4 Mei 2023 dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa. Soal *post-test* yang diberikan sebanyak 14 berbentuk pilihan ganda yang harus dikerjakan oleh siswa kelas IV MIN 1 Lubuklinggau. Adapun rekapitulasi hasil data *post-test* siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Data Tes Akhir (*Post-test*)

No	Kategori	Keterangan
1	Nilai Minimum	50
2	Nilai Maksimum	100
3	Rata-rata Nilai	76,32

4	Simpangan Baku	12,11
5	Jumlah Siswa yang Tuntas	17 siswa (77,27%)

Dari tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata tes akhir siswa sebesar 76,32 dan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 siswa (77,27%). Jadi secara deskriptif dapat dikatakan bahwa kemampuan akhir siswa setelah penerapan pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT berbantuan media tebak gambar termasuk kategori tuntas.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui kenormalan data. Untuk mengetahui kenormalan data, digunakan uji normalitas dengan uji kecocokan χ^2 (Chi-Kuadrat). Berdasarkan ketentuan mengenai uji normalitas data dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dimana jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka masing-masing data berdistribusi normal. Rekapitulasi hasil perhitungan uji normalitas *Post-test* dapat dilihat pada table 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas *Post-test*

Uji Normalitas	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	4,38	5	9,487	Normal

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan nilai χ^2_{hitung} data *Post-test* lebih kecil dari pada χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$). Dengan demikian data *post-test* berdistribusi normal pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$.

Uji Hipotesis

Untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan dan untuk mendapatkan suatu kesimpulan, maka data hasil *post-test* pokok bahasan yang diberikan kepada siswa dianalisis menggunakan uji-z. Kriteria pengujian hipotesis adalah $Z_{hitung} > Z_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan $dk = n-1$ dan taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Hasil uji hipotesis untuk data *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.4 adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis *Post-test*

Data	Z_{hitung}	Z_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-test</i>	2,062	1.64	$Z_{hitung} > Z_{tabel}$, H_a diterima

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Lubuklinggau di kelas IV MIN1 Lubuklinggau, pelaksanaan penelitian ini dilakukan sebanyak lima kali pertemuan, dengan rincian satu kali *pre-test*, tiga kali pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media tebak gambar dan satu kali tes akhir (*post-test*). Hasil penelitian, keterampilan guru dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Tebak Gambar menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan guru pun sudah baik dari sebelumnya. Dari penyampaian materi, pengelolaan kelas, serta memancing keaktifan siswa dalam belajar sudah nampak sangat baik.

Pada saat penelitian, siswa sangat semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model TGT berbantuan media permainan tebak gambar. Siswa sangat aktif dan termotivasi untuk belajar karena suasana belajar yang menyenangkan dan suasana belajar sambil bermain tebak gambar sehingga siswa tidak merasa bosan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang muncul dapat diatasi dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran TGT berbantuan media tebak gambar sangat efektif digunakan didalam pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Armidi (2022) yang menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau cara siswa belajar dan manfaat penuh terhadap belajar. Model TGT tidak hanya membuat siswa yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya. Hasil tersebut juga dipertegas dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Melindawati (2021) hasil analisis data terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional, dimana gurulah yang menjadi pusat perhatian siswa dan sebagian besar informasi yang diperoleh bersumber dari guru sehingga siswa kurang aktif pada proses pembelajaran.

Hasil tersebut juga dipertegas dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Munajah (2019) hasil analisis data menunjukkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, dapat melatih siswa untuk belajar bekerjasama dengan anggota lain pada satu kelompok atau antarkelompok yang lain dan juga dapat mengaktifkan peran masing-masing individu sesuai dengan perannya sendiri sebagai siswa yang belajar, dimana guru sebagai fasilitator atau pengelola proses belajar mengajar yang intinya memberikan proses pelayanan pembelajaran yang maksimal. Keunggulan dalam pembelajaran tipe TGT adalah menanamkan rasa keberanian dalam diri siswa untuk berpendapat, dapat melatih siswa untuk bekerja sama, menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam diri siswa, menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, dapat melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain dan dengan waktu yang singkat siswa dapat menguasai materi secara mendalam. Dalam permainan tebak gambar kemampuan kognitif yang diharapkan salah satunya adalah dapat mengasah kecerdasan anak dalam memahami suatu hubungan objek yang dilihat sehingga imajinasi dan kemampuan berpikirnya tumbuh. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suciyani Suaeb, dkk (2018). Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VA SD Inpres Galangan Kapal II Makassar diperoleh hasil belajar IPS siswa dari pra tindakan sebesar 56,7%, pada siklus I mencapai 70,0%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 86,6%. Hasil belajar yang didapatkan siswa dengan penerapan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar dikatakan meningkat karena telah mencapai ketuntasan belajar klasikal dan siswa telah mencapai KKM 70. Hal ini menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang bisa mengembangkan rasa kompak pada kelas dan dapat menghargai perbedaan antar

manusia. Model pembelajaran TGT melahirkan motivasi siswa untuk belajar lebih dalam pelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, selain itu juga siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Kegiatan Belajar dengan menggunakan media permainan tebak gambar dapat menggali rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir dalam menjabarkan sesuatu yang dilihat disekitarnya. Media permainan tebak gambar ini bertujuan untuk melatih daya nalar dan kecermatan siswa dalam pembelajaran IPS yang telah diajarkan, metode permainan ini efektif untuk melatih siswa dalam mengungkapkan sesuatu yang ada dalam pikiran mereka. Media pembelajaran yang tepat dapat merangsang pikiran dan minat belajar siswa, sehingga dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar. Sebagai pembuktian dari uraian diatas, maka dilakukan perhitungan uji normalitas data yang bertujuan untuk melihat apakah data hasil *pre-test* dan *post-test* siswa berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan uji kecocokan χ^2 (*chi-kuadrat*) dapat disimpulkan bahwa *pre-test* dan *post-test* menunjukkan data berdistribusi normal pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dimana Z_{hitung} sebesar 2,062 dan Z_{tabel} 1,64, dapat disimpulkan $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$, setelah diterapkan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan tebak gambar tuntas secara signifikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan “Hasil Belajar Penerapan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Tebak Gambar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV MIN 1 Lubuklinggau Signifikan Tuntas”. Pada saat penelitian dilakukan siswa sudah mampu meningkatkan hasil belajar berdasarkan perhitungan yang dilakukan dalam analisis uji hipotesis data akhir siswa yang merupakan hasil lembar kerja siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Permainan Tebak Gambar dapat menuntaskan hasil belajar IPS Siswa Kelas IV MIN 1 Lubuklinggau.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armidi, N, L, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2),214-220.
- Imawati (2022). Implementasi Game Edukasi Tebak Gambar Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*,12(2), 35-42.
- Melindawati, S., & Oktavianti, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 2(2), 1-15.
- Munajah R. (2019). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Tentang Gejala Alam di Indonesia dan Negera Tetangga di Kelas IV SD Negeri Sukasari 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1),47-62.
- Suaeb, S., Degeng, N, S., Amirudin, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan*, 3(1),146-154.
- Octavia A, S. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: deepublish.