

Deskripsi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran IPS

Sunardin¹

Keywords :

Hasil Belajar;
Team Games Tournament;
Pembelajaran IPS.

Correspondensi Author

Pendidikan Dasar,
Universitas Cokroaminoto
Palopo,
Perumahan Graha Jannah
Sarindah, Blok B2 No.18
Kota Palopo
Email: sunardin@uncp.ac.id

History Article

Received: 13-April-2020;
Reviewed: 20- April -2020
Revised: 27- April -2020
Accepted: 29- April -2020
Published: 30- April -2020

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi tingkat hasil belajar siswa pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik menggunakan model *team games tournament* pada pembelajaran IPS. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN 173 Kertoraharjo Kabupaten Luwu Timur. Responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 173 Kertoraharjo yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kompetensi pengetahuan dan keterampilan sedangkan teknik non tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kompetensi sikap. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen soal pilihan ganda, lembar unjuk kerja, dan kuisioner. Data yang telah didapatkan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan 1) hasil belajar siswa pada aspek afektif yang memiliki kategori sangat tinggi berjumlah 15 siswa (51,72%), yang memiliki kategori tinggi berjumlah 14 siswa (49,28%), dan tidak ada siswa yang memiliki kategori sedang, kurang, dan sangat kurang. 2) hasil belajar siswa pada aspek kognitif yang memiliki kategori sangat tinggi berjumlah 12 siswa (41,38%), yang memiliki kategori tinggi berjumlah 7 siswa (24,14%), yang memiliki kategori sedang berjumlah 2 siswa (6,90%), yang memiliki kategori rendah berjumlah 7 siswa (24,14%), dan yang memiliki kategori sangat rendah berjumlah 1 siswa (3,45%). 3) hasil belajar siswa pada aspek psikomotorik yang memiliki kategori sangat tinggi berjumlah 11 siswa (37,93%), yang memiliki kategori tinggi berjumlah 11 siswa (37,93%), yang memiliki kategori sedang berjumlah 7 siswa (24,14%), dan tidak ada siswa yang memiliki kategori kurang, dan sangat kurang.

Abstract. *This study aims to determine the level of student learning outcomes in the affective, cognitive, and psychomotor aspects using the team games tournament model in social studies learning. This research is a descriptive study using a quantitative approach. This research was conducted in class II SDN 173 Kertoraharjo, East Luwu Regency. Respondents in this study were all students of class II SDN 173 Kertoraharjo, totaling 29 students. The data technique used is test and non-test techniques. Test techniques are used to measure student learning outcomes in the competency aspects of knowledge and skills, while non-test techniques are used to measure student learning outcomes in aspects of attitude competence. Data was collected using multiple choice questions, performance sheets, and questionnaires. The data that has been obtained are then analyzed using the proportion descriptive analysis technique. The results showed 1) student learning outcomes in the affective aspect which had a very high category amounted to 15 students (51.72%), 14 students (49.28%) in the high category, and no students who were in the medium, less, and very less. 2) student learning outcomes in the cognitive aspect which have a very high category totaled 12 students (41.38%), 7 students (24.14%) in the high category, 2 students (6.90%) in the moderate category. 7 students (24.14%) in low category, and 1 student (3.45%) in very low category. 3) student learning outcomes in the psychomotor aspect which have a very high category are 11 students (37.93%), 11 students (37.93%) in the high category, 7 students (24.14%) in the moderate category, and none of the students are in the category of less, and very less.*

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution
4.0 International License*



Pendahuluan

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, menyatakan bahwa Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang berdemokrasi serta bertanggung

jawab. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, maka langkah awal yang harus ditempuh didalam pendidikan, salah satunya merealisasikan tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Maka yang dimaksudkan dengan tujuan pembelajaran di sini adalah tujuan yang hendak dicapai setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Dalam tujuan pembelajaran harus mencangkup tiga ranah

perubahan, yang mana ke-tiga ranah tersebut meliputi, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Pembelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik. Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif dan terpadu. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial itu sendiri menurut Mutakin dalam Susanto (2014:10-11) yaitu: (1) memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat; (2) mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang dikemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial; (3) mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat; (4) menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat; dan (5) mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS maka perlu menerapkan model pembelajaran yang dianggap sebagai pilihan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran yang diharapkan bisa mencapai tujuan pembelajaran yang

ditetapkan. Menurut Slavin (dalam Cahyaningsih, 2017) Model *team games tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status, peran siswa disini sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu : presentasi di kelas, kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok (Slavin dalam Hobri, 2009:55). Prosedur pelaksanaan TGT dimulai dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran, selanjutnya diadakan turnamen, dimana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Fendy Saputra, Siti Roudlotul Hikamah, Minahur Rohman, 2013).

Shoimin (2014:203) model pembelajaran *Team Games Tuornament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Sedangkan menurut Indra Mugas (2014:17) model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Tercapainya tujuan pembelajaran IPS dapat diukur melalui hasil belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sunardin, 2018) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak

mengajar. Sedangkan menurut Sudjana (dalam Dani Firmansyah, 2015) hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya. Selanjutnya menurut Slameto (dalam Firosalia Kristin, 2016) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh akibat dari suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang pada ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan sebagai akibat dari aktifitas belajar yang telah dilakukan.

Hasil belajar dapat diketahui oleh pendidik melalui proses penilaian. Penilaian hasil belajar yang telah diatur dalam PERMENDIKBUD No 53 tahun 2015 Pasal 1 yaitu penilaian hasil belajar oleh pendidik

adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka dilakukan penelitian berjudul "Deskripsi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Menggunakan Model *Team Games Tournament* (TGT)" dengan tujuan untuk mengetahui deskripsi hasil belajar siswa pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik pada pembelajaran IPS menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT)

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II SDN 173 Kertoraharjo Kabupaten Luwu Timur, Sulawesi Selatan. Responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN 173 Kertoraharjo yang berjumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan non tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kompetensi pengetahuan dan keterampilan sedangkan teknik non tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kompetensi sikap.

Pengumpulan data hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan instrumen soal pilihan ganda, lembar unjuk kerja, dan kuisioner. Instrumen kuisioner digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek kompetensi sikap siswa, instrumen soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek kompetensi pengetahuan

dan instrumen lembar unjuk kerja digunakan untuk mengukur hasil belajar aspek kompetensi keterampilan sedangkan

Data yang telah didapatkan selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif presentase untuk menggambarkan fenomena penelitian pada hasil belajar siswa menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*). Rumus yang digunakan ialah rumus yang dikembangkan oleh Ali (dalam Angga Sucitra Hendrayana, 2014) sebagai berikut:

$$P = \frac{p}{N} \times 100\%$$

P = Persentase nilai yang diperoleh

p = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai ideal, dicari dengan cara jumlah item dikalikan nilai ideal tiap item

Hasil kuantitatif dari perhitungan dengan rumus tersebut selanjutnya diubah dan ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Adapun langkah-langkah untuk

menentukan jenjang kriteria tersebut dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Menetapkan persentase maksimal yaitu $(5 : 5) \times 100\% = 100\%$
2. Menetapkan persentase minimal yaitu $(1 : 5) \times 100\% = 20\%$
3. Menetapkan rentang persentase, rentang persentase diperoleh dengan cara mengurangi persentase tertinggi (100%) dengan persentase terendah (20%) yaitu 80%
4. Menetapkan panjang kelas interval persentase Panjang kelas interval persentase diperoleh dengan cara membagi rentang persentase dengan banyaknya kriteria. Banyaknya kriteria yang dipakai adalah sejumlah lima kriteria yakni sangat tinggi, tinggi,

sedang, rendah, sangat rendah sehingga panjang kelas interval persentasenya adalah $80\% : 5 = 16\%$.

5. Menetapkan jenjang kriteria

Berdasarkan hasil perhitungan dengan tahapan-tahapan tersebut. Jenjang kriteria penilaian tingkat hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel. 1 Kriteria tingkat hasil belajar siswa

Interval	Kriteria
85% - 100%	Sangat tinggi
69% - 84%	Tinggi
53% - 68%	Sedang
37% - 52%	Rendah
20% - 36%	Sangat rendah

Hasil dan Pembahasan

Berikut deskripsi data hasil belajar siswa menggunakan model TGT (*Team Games Tournament*) pada pembelajaran IPS.

Tabel 2. Statistik deksriptif data hasil belajar siswa aspek afektif

Statistik Deskriptif	Nilai
Jumlah responden	29
Rata-rata	82,52
Median	85,00
Modus	80,00
Nilai maksimum	92,00
Nilai minimum	70,00
Varians data	44,90
Simpangan baku	6,70

Berdasarkan tabel statistik deskriptif data hasil belajar siswa aspek afektif di atas, diperoleh nilai, nilai rata-rata (\bar{x}) 82,52 nilai median (Md) 85,00 nilai modus (Mo) 80,00 nilai tertinggi (Max) 92,00 nilai terendah (Min) 70,00 sehingga diperoleh varians data (S^2) 44,90 dan simpangan baku (SD) 6,70.

Setelah mendapatkan data statistik deskriptif nilai hasil belajar siswa aspek afektif selanjutnya data dianalisis dengan

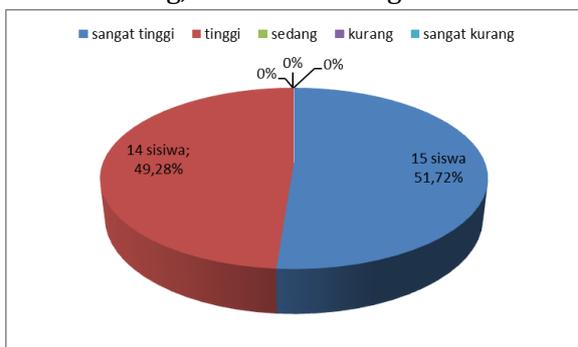
menggunakan analisis deskriptif persentase. Berikut hasil analisis hasil belajar siswa aspek afektif

Tabel 3. Tabel frekuensi data hasil belajar siswa aspek afektif

Interval	Hasil belajar siswa aspek afektif		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
85% - 100%	15	51,72%	Sangat Tinggi
69% - 84%	14	49,28%	Tinggi
53% - 68%	0	0%	Sedang
37% - 52%	0	0%	Rendah
20% - 36%	0	0%	Sangat rendah

Berdasarkan analisis persentase pada tabel frekuensi data hasil belajar aspek afektif diatas, diperoleh data siswa yang memiliki hasil belajar aspek afektif sangat tinggi berjumlah 15 siswa dengan persentase 51,72%, siswa yang memiliki hasil belajar aspek afektif tinggi berjumlah 14 siswa dengan persentase 49,28%, dan tidak ada

siswa yang memiliki hasil belajar aspek afektif sedang, rendah dan sangat rendah.



Gambar 1. Grafik hasil belajar siswa aspek afektif

Selanjutnya, berikut deskripsi data hasil belajar siswa aspek kognitif pada pembelajaran IPS SD.

Tabel 4. Statistik deksripstif data hasil belajar siswa aspek kognitif

Statistik Deskriptif	Nilai
Jumlah responden	29
Rata-rata	73,45
Median	80,00
Modus	93,00
Nilai maksimum	100,00
Nilai minimum	33,00
Varians data	403,54
Simpangan baku	20,09

Berdasarkan tabel statistik deskriptif data hasil belajar siswa aspek kognitif di atas, diperoleh nilai, nilai rata-rata (\bar{x}) 73,45 nilai median (Md) 80,00 nilai modus (Mo) 93,00 nilai tertinggi (Max) 100,00 nilai terendah (Min) 33,00 sehingga diperoleh varians data (S^2) 403,54 dan simpangan baku (SD) 20,09.

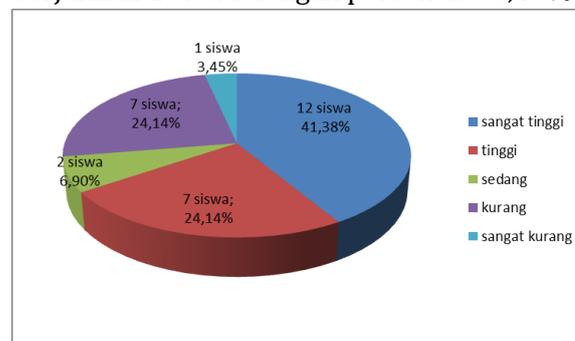
Setelah mendapatkan data statistik deskriptif nilai hasil belajar siswa aspek kognitif selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif persentase. Berikut hasil analisis hasil belajar siswa aspek kognitif.

Tabel 5. Tabel frekuensi data hasil belajar siswa aspek kognitif

Interval	Hasil belajar siswa aspek kognitif	Frekuensi	Persentase	Keterangan

85% - 100%	12	41,38%	Sangat Tinggi
69% - 84%	7	24,14%	Tinggi
53% - 68%	2	6,90%	Sedang
37% - 52%	7	24,14%	Rendah
20% - 36%	1	3,45%	Sangat rendah

Berdasarkan analisis persentase pada tabel frekuensi data hasil belajar siswa aspek kognitif di atas, diperoleh data siswa yang memiliki hasil belajar aspek kognitif sangat tinggi berjumlah 12 siswa dengan persentase 41,38%, siswa yang memiliki hasil belajar aspek kognitif tinggi berjumlah 7 siswa dengan persentase 24,14%, siswa yang memiliki hasil belajar aspek kognitif sedang berjumlah 2 siswa dengan persentase 6,90%, siswa yang memiliki hasil belajar aspek kognitif kurang berjumlah 7 siswa dengan persentase 24,14%, dan siswa yang memiliki hasil belajar aspek kognitif sangat kurang berjumlah 1 siswa dengan persentase 3,45%.



Gambar 2. Grafik hasil belajar siswa aspek kognitif

Selanjutnya, berikut deskripsi data hasil belajar siswa aspek psikomotorik pada pembelajaran IPS SD.

Tabel 6. Statistik deksripstif data hasil belajar siswa aspek psikomotorik

Statistik Deskriptif	Nilai
Jumlah responden	29
Rata-rata	77,93
Median	75,00

Modus	95,00
Nilai Maksimum	95,00
Nilai Minimum	60,00
Varians Data	142,00
Simpangan Baku	11,92

Berdasarkan tabel statistik deskriptif data hasil belajar siswa aspek psikomotorik di atas, diperoleh nilai, nilai rata-rata (\bar{x}) 77,93 nilai median (Md) 75,00 nilai modus (Mo) 95,00 nilai tertinggi (Max) 95,00 nilai terendah (Min) 60,00 sehingga diperoleh varians data (S^2) 142,00 dan simpangan baku (SD) 11,92.

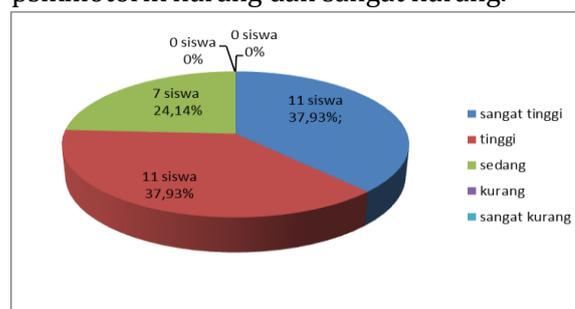
Setelah mendapatkan data statistik deskriptif nilai hasil belajar siswa aspek psikomotorik selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif persentase. Berikut hasil analisis hasil belajar siswa aspek kognitif.

Tabel 7. Tabel frekuensi data hasil belajar siswa aspek psikomotorik

Interval	Hasil belajar siswa aspek psikomotorik		
	Frekuensi	Persentase	Keterangan
85% - 100%	11	37,93%	Sangat Tinggi
69% - 84%	11	37,93%	Tinggi

53% - 68%	7	24,14%	Sedang
37% - 52%	0	0%	Rendah
20% - 36%	0	0%	Sangat rendah

Berdasarkan analisis persentase pada tabel frekuensi data hasil belajar siswa aspek psikomotorik di atas, diperoleh data siswa yang memiliki hasil belajar aspek psikomotorik sangat tinggi berjumlah 11 siswa dengan persentase 37,93%, siswa yang memiliki hasil belajar aspek psikomotorik tinggi berjumlah 11 siswa dengan persentase 37,93%, siswa yang memiliki hasil belajar aspek psikomotorik sedang berjumlah 7 siswa dengan persentase 24,14%, dan tidak ada siswa yang memiliki hasil belajar aspek psikomotorik kurang dan sangat kurang.



Gambar 3. Grafik hasil belajar siswa aspek psikomotorik

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran IPS sangat efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan 1) hasil belajar siswa pada aspek afektif yang memiliki kategori sangat tinggi berjumlah 15 siswa (51,72%), yang memiliki kategori tinggi berjumlah 14 siswa (49,28%), dan tidak ada siswa yang memiliki kategori sedang, kurang, dan sangat kurang. 2) hasil belajar siswa pada aspek kognitif yang memiliki kategori sangat tinggi berjumlah 12 siswa (41,38%), yang

memiliki kategori tinggi berjumlah 7 siswa (24,14%), yang memiliki kategori sedang berjumlah 2 siswa (6,90%), yang memiliki kategori rendah berjumlah 7 siswa (24,14%), dan yang memiliki kategori sangat rendah berjumlah 1 siswa (3,45%). 3) hasil belajar siswa pada aspek psikomotorik yang memiliki kategori sangat tinggi berjumlah 11 siswa (37,93%), yang memiliki kategori tinggi berjumlah 11 siswa (37,93%), yang memiliki kategori sedang berjumlah 7 siswa (24,14%), dan tidak ada siswa yang memiliki kategori kurang, dan sangat kurang.

Daftar Rujukan

- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1).
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Hendrayana, A. S. (2014). Motivasi Belajar, Kemandirian Belajar dan Prestasi Belajar Mahasiswa Beasiswa BIDIKMISI DI UPBJJ UT Bandung. *Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*, 15(2), 81-87.
- Hobri. (2009). Model-model Pembelajaran Inovatif. Jember : Center for Society Studies.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 74-79.
- Mugas, I. (2014). *Penerapan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dengan media Powerpoint untuk meningkatkan kualitas Pembelajaran IPS pada siswa kelas Vc SD Islam Hidayatullah Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Permendikbud No. 53 Tahun 2015 tentang Penilaian Hasil Belajar.
- Saputra, F., Hikamah, S. R., & Rohman, M. (2013). Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Dengan Media Kokami Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Bioshell*, 2(1).
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sunardin, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS melalui Penerapan Model Project Based Learning. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 21(2).