

**MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS KELAS V SD N 1 BUMIREJO MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT)**

Moya Azkatulfauzah
Jurusan Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan
moya.azka@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) pada siswa kelas V SDN 1 Bumirejo. Model yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Bumirejo yang berjumlah 21 siswa. Data yang diperoleh menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Skor rata-rata keaktifan siswa saat pra tindakan sebesar 46,36 % meningkat menjadi 68,73% pada siklus I dan 86,99% pada siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS.

Kata kunci: Keaktifan siswa, TGT, IPS.

Abstract

The purpose of this study was to improve the student activities through cooperative learning model type TGT (teams games tournament) in social studies 5th grade students of Bumirejo 1 elementary school. The subject in this study were 21 students. The model used class action research. The data obtained from this study used the methods of observation and documentation. The average score of pre action learning engagement has increased from 46,36% to 68,73% in cycle I and 86,99% in cycle II.

Keyword: *student activities, TGT, social studies.*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok bagi manusia. Pendidikan di Indonesia merupakan salah satu program utama pembangunan nasional, karena kemajuan dan kemunduran bangsa dapat dilihat dan ditentukan oleh keadaan guruan yang dilaksanakannya. Untuk menunjang terlaksananya pendidikan tersebut maka pemerintah

mengatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Guruan Nasional. Menurut Daryanto (dalam Sholeh, dkk, 2017: 2102) menjelaskan bahwa sekolah adalah lembaga yang menjalankan suatu proses serta tempat menerima dan memberi pelajaran. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sekolah adalah tempat terjadinya interaksi antara peserta didik dengan guru maupun peserta didik dengan peserta didik. Interaksi-interaksi tersebut dapat tercipta melalui kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas.

Pemerintah menyediakan lembaga-lembaga guruan berupa sekolah yang terbagi kepada beberapa tingkatan, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Awal (SMA) sampai dengan perguruan tinggi. Di sekolah tersebut diajarkan bermacam-macam mata pelajaran dan keterampilan yang harus peserta didik kuasai demi tercapainya tujuan guruan di Indonesia, salah satunya adalah pembelajaran IPS. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi (Herijanto, 2012: 9). Pembelajaran IPS sering dianggap membosankan oleh anak-anak, hal itu dikarenakan materinya bersifat hafalan. Menurut Rosliyani (2016: 22) pada kenyataannya pembelajaran IPS sering dianggap sebagai pembelajaran yang kurang menantang, monoton, dan tidak bermakna bagi peserta didik, sehingga tujuan guruan IPS terkadang tidak terealisasikan. Hal tersebut juga terjadi di kelas V SD N 1 Bumirejo, dimana pembelajaran IPS berjalan kurang menyenangkan sehingga anak-anak pasif dalam mengikuti pembelajaran. Guru menuturkan bahwa pada pembelajaran lain, anak tidak se-pasif seperti saat pembelajaran IPS. Saat peneliti mengobservasi peserta didik pada pembelajaran IPA, beberapa peserta didik masih mau turut serta dalam pembelajaran. Peserta didik masih mau maju mengerjakan tugas di papan tulis maupun menjawab pertanyaan guru. Namun saat pembelajaran IPS peserta didik menjadi lebih pasif. Pembelajaran IPS yg ideal seharusnya dilaksanakan secara menarik dan interaktif agar tercipta suasana belajar yang aktif serta menyenangkan salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran yang menarik.

Proses pembelajaran harus ada komunikasi dua arah antara guru dan peserta

PROSIDING

Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”

Kamis, 12 Agustus 2021

didik. Adanya komunikasi dua arah yang saling terkait dapat menjadi indikator pemahaman peserta didik. Keaktifan peserta didik secara positif ketika mengikuti pembelajaran dapat menunjukkan bagaimana pemahaman dan respon peserta didik terhadap mata pelajaran dan materi yang sedang diajarkan. Hal tersebut dikuatkan oleh Sujarwo (2011: 3) yang menyatakan bahwa pembelajaran bersifat aktif, dimana seluruh komponen yang saling berinteraksi, berinterelasi dan berinterdependensi secara aktif dalam mencapai tujuan.

Tempat dilaksanakannya penelitian ini adalah SD N 1 Bumirejo. SD N 1 Bumirejo termasuk sekolah yang terletak di Desa Bumirejo Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD N 1 Bumirejo pada hari Rabu, 27 Januari 2021 sampai dengan Sabtu, 30 Januari 2021 ditemukan beberapa permasalahan di kelas V. *Pertama* adalah rendahnya keaktifan peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik di kelas tersebut cenderung pasif. Mereka terlihat diam saat diterangkan materi oleh guru dan diam ketika diberi pertanyaan oleh guru. Peserta didik yang berani menjawab pertanyaan dari guru yaitu 3 peserta didik dari total 21 peserta didik. Terkadang peserta didik lain berani menjawab pertanyaan dari guru namun dengan berbisik-bisik. Selain itu, keaktifan peserta didik untuk mencatat materi juga belum ditemukan. Peneliti tidak melihat aktivitas mencatat yang dilakukan oleh peserta didik. *Kedua*, kurangnya rasa ingin tahu peserta didik. Pada saat pembelajaran berlangsung yang diisi dengan materi jenis-jenis pekerjaan berdasarkan letak geografis, tidak terlihat aktivitas bertanya dari peserta didik terkait materi yang diajarkan. Peserta didik belum terlihat mencari tahu mengenai materi yang sedang dipelajari. Ketika guru selesai menyampaikan materi, rasa keingintahuan peserta didik belum muncul. Peserta didik belum mencari sumber lain mengenai materi yang sedang dipelajari sehingga mereka hanya menerima apa yang diberikan oleh guru. *Ketiga*, hasil belajar peserta didik yang rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai ulangan harian maupun ulangan akhir sekolah. Nilai mereka haruslah diremidi karena sangat sulit bagi mereka untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dari remidi tersebut diharapkan dapat meningkatkan nilai mereka. *Keempat*, metode yang digunakan masih dominan metode ceramah. Dalam menghadapi peserta didik yang kurang aktif akan

lebih baik apabila dalam pembelajarannya menggunakan metode yang lebih bervariasi. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik tidak bosan dan cenderung terdorong untuk lebih aktif.

Penjelasan diatas merupakan uraian permasalahan yang ditemui di kelas V SD N 1 Bumirejo. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, anak-anak di kelas tersebut memang sangat pasif. Pembelajaran seakan-akan hanya berlangsung satu arah. Aktivitas tanya jawab hanya dilakukan sesekali itupun dijawab oleh 3 peserta didik saja. Ketika guru melemparkan pertanyaan ke kelas jarang ada yang menjawab, yang berani menjawab yaitu hanya 3 orang. Hal itu menunjukkan bahwa prosentase partisipasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung yaitu 15%.

Menurut pengamatan peneliti ada satu peserta didik yang menonjol dalam hal keaktifan, peserta didik tersebut berinisial SP. Hal tersebut terlihat ketika pembelajaran IPS, SP biasanya menjadi orang pertama yang akan maju jika diberi kesempatan maju oleh guru. SP juga biasanya menjadi orang pertama yang akan menjawab ketika guru melemparkan pertanyaan ke kelas. Pernah terjadi suatu peristiwa dimana ada salah satu peserta didik yang diminta guru kelas untuk maju menuliskan hasil pekerjaannya namun ia tidak mau hingga guru kelas harus sampai meujuk namun ia tetap tidak mau. Hal tersebut menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sangatlah kurang.

Salah satu indikator keaktifan menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Tazminar, 2015:46) adalah *writing activities* contohnya yaitu aktif mencatat. Ketika peneliti mengamati kelas ini, aktivitas mencatat tidak ditemukan di kelas ini. Peserta didik sangat jarang mencatat materi-materi yang penting. Hal tersebut terbukti ketika guru berkeliling mengecek catatan peserta didik tentang materi minggu lalu dan ternyata banyak peserta didik yang tidak mencatat. Beberapa peserta didik terlihat tidak seperti selayaknya peserta didik kelas tinggi, hal tersebut terlihat dari daya tangkapnya yang rendah, kemampuan menulis dan kemampuan membacanya yang kurang. Guru kelas menuturkan bahwa dalam kesehariannya maupun dalam ulangan, nilai mereka haruslah dikontrol.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas yaitu kurangnya keaktifan peserta didik

kelas V SD N 1 Bumirejo, maka solusi yang ditawarkan oleh peneliti untuk meningkatkan keaktifan peserta didik yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Peningkatan keaktifan peserta didik dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan peserta didik untuk melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan peserta didik adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Model pembelajaran TGT dikembangkan oleh Robert Slavin dengan membagi peserta didik dalam kelompok kecil, teknik belajar ini menggabungkan kelompok belajar dengan kompetensi tim dan akan merangsang keaktifan peserta didik sebab dituntut berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas akademik (Purwati,dkk, 2013: 46). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan melatih anak untuk lebih aktif dalam permainan seperti pendapat Saco (dalam Hasim, 2016: 3), dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT peserta didik memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Sehingga diharapkan kompetisi dalam permainan tersebut dapat mendorong anak-anak aktif mencari poin untuk memenangkan permainan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, maka peneliti mengangkat judul penelitian yaitu “Meningkatkan Keaktifan Peserta didik dalam Pembelajaran IPS Kelas V SD N 1 Bumirejo Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)”.

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui proses peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SD N 1 Bumirejo Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen.
- b. Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V SD N 1 Bumirejo Kecamatan Kebumen Kabupaten Kebumen.

2. Kajian Literatur

a. Keaktifan Peserta didik

Hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan peserta didik ataupun dengan peserta didik itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing peserta didik dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin.

Keaktifan berasal dari kata aktif yang artinya giat bekerja, giat berusaha. Sedangkan arti kata keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan (Vitasari, 2013: 2). Aunurrahman menjelaskan bahwa keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional, dan fisik jika dibutuhkan (Vitasari, 2013: 2). Menurut Sriyono (dalam Wulandari, 2015: 39) keaktifan adalah kondisi peserta didik yang selalu mengikuti apa yang ada dalam pembelajaran dan selalu berusaha melakukannya dengan baik dan benar. Dijelaskan lebih lanjut bahwa keaktifan berupa keaktifan dalam gerak dan pemikiran yang dinilai dari awal pembelajaran dimulia sampai dengan akhir pembelajaran berakhir.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan adalah segala kegiatan yang bersifat fisik maupun mental yang dapat menimbulkan interaksi antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik. Dalam hal ini tentu saja keaktifan yang dimaksud yaitu keaktifan dalam mengikuti pembelajaran.

Keaktifan peserta didik dapat dipupuk saat pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran aktif. Dalam pelaksanaan pembelajaran aktif guru berperan sebagai fasilitator. Guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan memilih model, metode maupun media pembelajaran yang bervariasi. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran.

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis, dan dapat memecah permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Martinis Yamin, 2007: 77). Menurut Raka Joni dan Martinis Yamin (dalam Martinis Yamin, 2007: 80) menjelaskan bahwa peran aktif dan partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dapat

dilaksanakan ketika:

- 1) Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada peserta didik.
- 2) Guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar.
- 3) Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal peserta didik (kompetensi dasar).
- 4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas peserta didik, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencipta peserta didik yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep.
- 5) Melakukan pengukuran secara kontinu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Gagne dan Brings (dalam Martinis Yamin, 2007: 84) mengemukakan faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan belajar dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- 3) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- 4) Memberi petunjuk peserta didik cara mempelajarinya.
- 5) Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 6) Memberi umpan balik (feed back).
- 7) Melakukan tagihan-tagihan terhadap peserta didik berupa tes, sehingga kemampuanpeserta didik selalu terpantau dan terukur.
- 8) Menyimpulkan setiap materi yang akan disampaikan diakhir pembelajaran.

Menurut Sardiman (2007: 45), sedikitnya ada delapan faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan keaktifan belajar. Secara rinci faktor-faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Perhatian

- 2) Pengamatan
- 3) Tanggapan
- 4) Fantasi
- 5) Ingatan
- 6) Berpikir
- 7) Bakat
- 8) Motif

Menurut Soemanto (Rusno, 2011: 109), macam- macam keaktifan belajar yang dapat dilakukan oleh peserta didik dalam beberapa situasi adalah sebagai berikut : 1) Mendengarkan, 2) Memandang; 3) Meraba, mencium dan mencicipi, 4) Menulis atau mencatat 5) Membaca 6) Membuat ringkasan 7) Mengamati tabel, diagram dan bagan 8) Menyusun kertas kerja 9) Mengingat 10) Berpikir 11) Latihan atau praktek.

Dierich (Sardiman, 2007: 101) membagi macam aktivitas peserta didik dalam delapan kelompok, yaitu: 1) aktivitas visual, 2) aktivitas lisan (oral), 3) aktivitas mendengarkan, 4) aktivitas menulis, 5) aktivitas menggambar, 6) aktivitas motorik, 7) aktivitas mental, dan 8) aktivitas emosional.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka jenis aktivitas yang sesuai dengan penelitian ini dan telah disesuaikan dengan materi pembelajaran IPS di SD yaitu diadopsi dari pendapat Dierich, meliputi aktivitas visual, aktivitas lisan (oral), aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, dan aktivitas mental.

b. Indikator Keaktifan

Indikator merupakan hal-hal yang perlu untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Indikator keaktifan merupakan hal yang penting untuk menentukan aktif atau tidaknya peserta didik dalam setiap kegiatan belajar. Adapun indikator keaktifan peserta didik yang dikemukakan oleh Megawati & Annisa (2012: 171) ada sembilan, yaitu: 1) peserta didik memperhatikan penjelasan yang diberikan guru, 2) peserta didik berani bertanya selama pembelajaran, 3) peserta didik mengerjakan soal dengan percaya diri dan tidak menggantungkan orang lain, 4) peserta didik berpartisipasi dalam

kelompok, 5) peserta didik menyampaikan pendapat, 6) peserta didik memberi tanggapan, 7) peserta didik menerima pendapat orang lain, 8) peduli dengan anggota kelompok, dan 9) membuat ringkasan belajar.

Menurut Harahap (dalam Vitasari, 2013: 2) indikator keaktifan belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: a) merespon motivasi yang diberikan oleh guru, b) membaca atau memahami masalah yang terdapat dalam lembar kerja peserta didik (LKS), c) menyelesaikan masalah atau menemukan jawaban dan cara untuk menjawab, d) mengemukakan pendapat, e) berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru, f) mempresentasikan hasil kerja kelompok, g) merangkum materi yang telah didiskusikan.

Selain itu indikator keaktifan peserta didik menurut Aries (Vitasari, 2013: 2) dapat dilihat dari: a) perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, b) kerjasamanya dalam kelompok, c) kemampuan peserta didik mengemukakan pendapat dalam kelompokahli, d) kemampuan peserta didik mengemukakan pendapat dalam kelompok asal, e) memberi kesempatan berpendapat kepada temannya dalam kelompok, f) mendengarkan dengan baik ketika teman berpendapat, g) memberi gagasan yang cemerlang, h) membuat perencanaan dan pembagian kerja yang matang, i) keputusan berdasarkan pertimbangan anggota yang lain, j) memanfaatkan potensi anggota kelompok, k) saling membantu dan menyelesaikan masalah.

Dari uraian indikator menurut ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan indikator-indikator keaktifan peserta didik. Indikator-indikator tersebut disesuaikan dengan jenis-jenis keaktifan menurut pendapat Dierich dalam bukunya Sardiman yang telah dipilih dan disesuaikan dengan pembelajaran IPS, ada 5 jenis keaktifan yang telah dipilih yaitu *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, dan *emotional activities*. Dari kelima jenis keaktifan tersebut kemudian dijabarkan menjadi 11 indikator yang telah disesuaikan pula dengan pendapat ahli. Aspek *visual activities* indikatornya yaitu peserta didik membaca materi yang dipelajari, memperhatikan penjelasan guru, memperhatikan teman ketika ada yang bertanya, dan memperhatikan ketika ada teman yang berpendapat. Pada aspek *oral activities* indikatornya yaitu bertanya selama pembelajaran, berani menyampaikan pendapat, dan berani

mengeluarkan gagasan/ide saat diskusi. Pada aspek *listening activities* indikatornya yaitu mendengarkan penjelasan guru, dan mendengarkan pendapat teman saat diskusi. Aspek *writing activities* indikatornya yaitu mencatat materi penting (ringkasan), sedangkan aspek *emotional activities* indikatornya yaitu bersemangat ketika pembelajaran.

c. Pembelajaran IPS

Susanto (2014: 31-32) secara umum tujuan guruan IPS pada tingkat SD untuk membekali peserta didik dalam bidang pengetahuan sosial. Adapun secara khusus tujuan guruan IPS di SD adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya.
- 2) Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- 3) Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
- 4) Kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
- 5) Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tujuan pembelajaran IPS menurut Rahmad (2016: 68) adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum. Selanjutnya Syam & Ramlan (2015: 184) juga mengemukakan bahwa tujuan mata pelajaran IPS di SD, yaitu peserta didik diharapkan dapat menyadari dan mengetahui gejala sosial yang dihadapinya dan menyelesaikan masalah tersebut sesuai dengan nilai sosial kemanusiaan.

Berdasarkan kondisi dan kebutuhan peserta didik, peneliti membatasi penelitiannya pada tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” pada setiap pembelajaran dalam subtema yang terdapat Kompetensi Dasar (KD) IPS. Adapun salah satu Kompetensi Dasar IPS yang ada pada tema 7 yaitu KD 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya. Pemilihan KD tersebut berdasarkan pertimbangan peneliti agar tidak mengganggu rencana program semester II sehingga disesuaikan pada materi yang tengah berlangsung. Kegiatan pembelajaran ini dirancang agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada mata pelajaran IPS dengan model pembelajaran koooperatif tipe TGT. Pembelajaran IPS dengan materi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia, upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya, peristiwa masa awal pergerakan nasional, dan peristiwa pembacaan teks proklamasi diharapkan dapat memberi pengetahuan peserta didik terkait peristiwa-peristiwa penting yang terjadi pada bangsa Indonesia.

d. Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat banyak model pembelajaran yang berkembang hingga saat ini salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif (*cooperatie learning*). Menurut Sugandi (dalam Taniredja, Faridli dan Harmianto, 2011:55) pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan pada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interpedensi efektif di antara anggota kelompok.

Banyak yang mengira *cooperative learning* sama dengan sekedar belajar dalam kelompok padahal kenyataannya tidak demikian. Suprijono (2013: 58) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih

efektif. Hal tersebut diperkuat pendapat Roger dan David Johnson (Suprijono, 2013: 58) yang mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan. Lima unsur tersebut adalah:

- 1) *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif).
- 2) *Personal responsibility* (tanggung jawab perorangan).
- 3) *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif).
- 4) *Interpersonal skill* (komunikasi antaranggota)
- 5) *Group processing* (pemrosesan kelompok)

e. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 hingga 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda (Susanto, 2014: 233). Menurut Miftahul Huda (2014: 197), *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik-peserta didik lain yang berbeda .

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik berkelompok 4-6 orang secara heterogen yang berarti bahwa dalam satu kelompok terdapat peserta didik yang memiliki kemampuan berbedabeda sehingga peserta didik dari semua tingkatan pengetahuan awal memiliki kesempatan untuk menyumbangkan nilai maksimum bagi kelompoknya (Mudrika, dkk, 2018: 77).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mana dalam pelaksanaannya peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok untuk melakukan suatu permainan dan memperebutkan

skor demi kemenangan timnya.

Menurut Robert E Slavin (2005: 166) komponen utama metode pembelajaran TGT yaitu:

1) Presentasi dikelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik ketika kerja kelompok dan pada saat games karena skor games akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*Team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai dengan 5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa atau etnik. Fungsi kelompok untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games. Penentuan kelompok dilakukan secara heterogen dengan langkah-langkah berikut yaitu: a) membuat daftar ranking akademik peserta didik; b) membatasi jumlah maksimal anggota tim adalah 5 peserta didik; c) menomori peserta didik mulai dari yang paling atas; dan d) membuat tim heterogen dan setara secara akademik, dan jika perlu keragaman itu dilakukan dari segi jenis kelamin, etnis, agama dan sejenisnya. Tujuan dari Tim Studi ini adalah membebaskan tugas kepada setiap tim untuk mereview dengan format dan sheet yang telah ditentukan.

3) Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.

4) *Tournament*

PROSIDING

Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”
Kamis, 12 Agustus 2021

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

5) Rekognisi Kelompok

Kelompok akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila poin mereka mencapai kriteria tertentu.

6) Penghargaan kelompok

Sangat penting untuk memberikan pengertian kepada peserta didik bahwa keberhasilan kelompok merupakan keberhasilan semua anggota kelompok, bukan semata-mata keberhasilan individu. Hal ini akan memotivasi peserta didik untuk membantu teman satu kelompok dalam belajar demi keberhasilan kelompoknya.

Menurut Robert E slavin (2005: 170) TGT terdiri dari siklus regular dari aktifitas pengajaran sebagai berikut:

1) Pengajaran

Menyampaikan pelajaran dimulai dengan presentasi pelajaran tersebut di dalam kelas. Presentasi harus mencakup pembukaan, pengembangan, dan pengarahan praktis tiap komponen dari keseluruhan pelajaran.

Tabel 4. Sintak Model Pembelajaran Kooperatif

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar

PROSIDING

Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”
Kamis, 12 Agustus 2021

Fase 2: <i>Present information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test on the materials</i> Mengevaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

(Suprijono, 2013: 65)

2) Pembukaan

Sampaikan pada peserta didik apa yang akan dipelajari dan mengapa hal itu penting. Tumbuhkan rasa ingin tau para peserta didik dengan cara penyampaian yang berputar-putar, masalah dalam kehidupan nyata, dan sarana-sarana lainnya.

3) Pengembangan

Tetap menekankan pada hal-hal yang berhubungan materi yang akan dipelajari peserta didik. Fokuskan pada pemaknaan dan bukan pada menghafalan. Demonstrasikan secara aktif konsep-konsep atau skil-skil, dengan menggunakan alat bantu visual, cara-

cara cerdas, dan contoh yang banyak. Nilailah peserta didik sesering mungkin dengan memberikan banyak pertanyaan. Jelaskan mengapa sebuah jawaban bisa salah atau benar, kecuali jika memang sudah sangat jelas. Berpindahlah pada konsep berikutnya begitu para peserta didik telah menangkap gagasan utamanya. Peliharalah momentum dengan menghilangkan interupsi, terlalu banyak bertanya, dan berpindah paksa terlalu cepat.

4) Pedoman pelaksanaan

Buat peserta didik mengerjakan tiap persoalan atau contoh, atau mempersiapkan jawaban terhadap pertanyaan yang diberikan. Panggil peserta didik secara acak agar peserta didik selalu mempersiapkan diri untuk menjawab. Jangan memberikan tugas-tugas kelas yang memakan waktu lama. Buatlah peserta didik mengerjakan satu atau dua permasalahan atau contoh, atau mempersiapkan satu atau dua jawaban, lalu berikan mereka umpan balik.

5) Belajar Tim

Para peserta didik mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Selama masa belajar tim, tugas para anggota tim adalah menguasai materi yang anda sampaikan dalam kelas dan membantu teman sekelasnya untuk menguasai materi tersebut. Para peserta didik mempunyai lembar kegiatan dan lembar jawaban yang dapat mereka gunakan untuk melatih kemampuan selama proses pengajaran dan untuk menilai diri mereka sendiri dan teman sekelasnya. Hanya dua kopian dari lembar kegiatan dan lembar jawaban yang diberikan kepada tiap-tiap tim.

6) Turnamen

Para peserta didik memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta. Pada awal periode permainan, umumkan penempatan meja turnamen dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja turnamen. Acaklah nomor-nomorinya supaya para peserta didik tidak bisa tahu mana meja “atas” dan yang “bawah”. Mintalah salah satu peserta didik yang anda pilih untuk membagikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, dan satu kotak nomor kartu, dan satu lembar sekor permainan pada tiap meja. Lalumulailah permainan pada tiap meja. Untuk memulai permainan, para peserta didik

PROSIDING

Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”

Kamis, 12 Agustus 2021

menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu peserta didik yang menarik nomor tertinggi Permainan berlangsung sesuai waktu dimulai dari pembaca pertama. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu, termasuk pilihan jawabannya jika soal adalah pilihan ganda. Setelah si pembaca memberikan jawaban, peserta didik yang berada di sebelah kiri atau kananya (penantang pertama) punya opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika dia ingin melewatinya, atau bila penantang ke dua punya jawaban yang berbeda dengan dua peserta pertama, maka penantang ke dua boleh menantang. Akan tetapi, penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya kedalam kotak apabila jawaban yang mereka berikan salah. Apabila semua peserta punya jawaban, ditantang, atau melewati pertanyaan, penantang kedua (atau peserta yang ada di sebelah kanan pembaca) memeriksa jawaban dan membacakan jawaban yang benar dengan keras. Si pemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika kedua penantang memberikan jawaban salah, dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam boks. Untuk putaran berikutnya, semuanya bergerak satu posisi ke kiri: penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang ke dua. Permainan berlanjut, seperti yang telah ditentukan oleh guru, sampai periode kelas berakhir, para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar sekor permainan pada kolom game. Jika masih ada waktu, para peserta didik mengocok kartu lagi dan memainkan game kedua sampai akhir periode kelas, dan mencatat nomor kartu-kartu yang di menangkan pada game dua dalam lembar sekor. Semua peserta didik harus memainkan game ini pada saat yang sama. Sementara mereka bermain, bergeraklah dari satu kelompok ke kelompok lain untuk menjawab pertanyaan dan pastikan bahwa semua peserta didik memahami prosedur permainan tersebut. Sepuluh menit sebelum akhir periode kelas, ucapkan kata “waktu” dan mintalah para peserta didik berhenti dan menghitung kartu-kartu mereka. Selanjutnya mereka harus mengisi nama, tim, dan sekor mereka pada lembar sekor permainan. Mintalah para peserta didik menambahkan sekor yang mereka peroleh dalam tiap game dan mengisi total perolehan.

Merangkum poin-poin turnamen untuk semua kemungkinan hasilnya. Pada meja dengan tiga pemain dan skor tidak seri pencetak sekor tertinggi menerima 60 poin, yang kedua 40 poin dan ketiga 30 poin. Apabila semuanya sudah menghitung poin-poin turnamen yang dikumpulkan, mintalah para peserta didik untuk mengumpulkan lembar sekor permainan.

7) Rekognisi Tim

Skor tim dihitung berdasarkan sekor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Setelah turnamen selesai, tentukan sekor tim dan siapkan sertifikat tim untuk memberi rekognisi kepada tim peraih sekor tertinggi. Untuk menentukan hal ini, pertama-tama periksalah poin-poin turnamen yang ada pada lembar sekor permainan. Lalu, pindahkan poin-poin turnamen yang ada pada lembar sekor penilaian. Pindahkan poin-poin tersebut ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, tambahkan seluruh sekor anggota tim, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

Dalam merekognisi tim dapat dilakukan dengan memberikan sertifikat kepada tim yang memenuhi kriteria. Tim baik hanya akan menerima ucapan selamat di dalam kelas. Selain atau sebagai tambahan sertifikat tim dapat juga menampilkan tim sukses pada bulletin mingguan, tempatkan foto dan nama tim mereka pada tempat kehormatan. Apapun yang dilakukan untuk merekognisi tim berprestasi, sangat penting untuk mengkomunikasikan bahwa kesuksesan tim itu merupakan sesuatu yang penting karena inilah yang akan memotivasi para peserta didik untuk membantu teman atau timnya belajar.

Menurut Robert E Slavin (2005: 179) TGT tidak secara otomatis menghasilkan skor yang dapat digunakan untuk menghitung nilai individual. Untuk menentukan nilai individual, banyak guru yang menggunakan TGT memberikan ujiantengah semester atau akhir semester pada tiap-tiap semester, ada juga yang menggunakan kuis setelah turnamen. Nilai para peserta didik haruslah di dasarkan pada skor kuis mereka atau penilaian individual lainnya, bukan poin-poin turnamen para peserta didik dan/atau skor tim dapat dijadikan sebagian kecil dari nilai mereka. Atau, apabila sekolah memberikan nilai yang terpisah sebagai penilaian akhir, skor-skor ini dapat digunakan untuk

menentukan nilai akhir. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran team games tournament (TGT) merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang didalamnya terdiri dari serangkaian pembelajaran kelompok, permainan (*game*), dan pertandingan (*tournament*) antar kelompok.

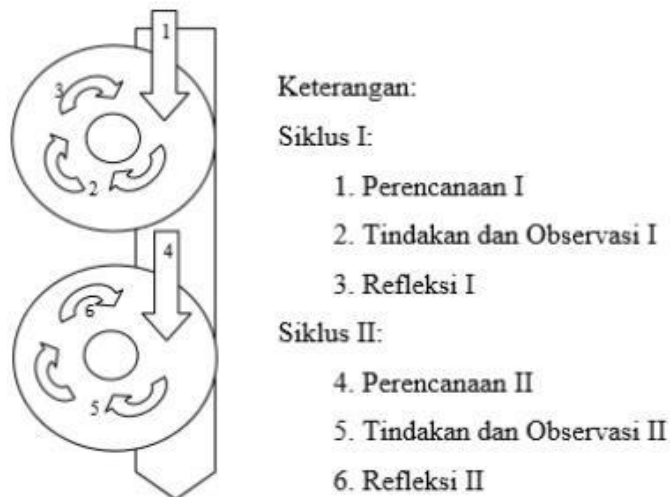
Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Susanto (2014: 234), yaitu:

- 1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*),
- 2) Kelompok (*teams*),
- 3) Permainan (*games*),
- 4) Pertandingan (*tournament*), dan
- 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*).

3. Metode Penelitian

a. Model Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart seperti yang tampak pada gambar berikut ini:



b. Subyek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas V SD N 1 Bumirejo dan semua

peserta didik kelas V SD N 1 Bumirejo Tahun Pelajaran 2021/2020 yang berjumlah 21 peserta didik. Jumlah tersebut terdiri dari 11 peserta didik laki-laki dan 10 peserta didik perempuan. Objek penelitian yaitu keaktifan peserta didik dalam Mata Pelajaran IPS.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati keaktifan seluruh peserta didik yang sedang mengikuti pembelajaran. Keaktifan peserta didik ini dapat diamati dari tingkah laku peserta didik selama pembelajaran, respon peserta didik terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru, keberanian peserta didik bertanya kepada guru, mengerjakan apa yang diberikan oleh guru, ikut berdiskusi atau menyumbangkan ide dalam kelompok, menanggapi pendapat teman dalam kelompok, berperan dalam menyelesaikan permasalahan dalam LKS, dan lain-lain. Dokumentasi pada penelitian ini meliputi RPP, daftar kelompok, lembar kerja, hasil turnamen dan foto kegiatan pembelajaran.

d. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan dilakukan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis Data kuantitatif digunakan untuk menghitung rata-rata keaktifan belajar peserta didik sedangkan analisis data kualitatif berupa analisis hasil lembar observasi keterlaksanaan TGT.

4. Hasil Dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

1) Prasiklus

Kegiatan pra penelitian tindakan kelas diawali dengan mengamati proses pembelajaran di kelas V SD N 1 Bumirejo. Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran baik dari segi peserta didik, guru dan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD N 1 Bumirejo, peneliti menemukan fakta bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS masih tergolong rendah hal itu dibuktikan dengan rendahnya aktivitas peserta didik di kelas tersebut. Selama proses pembelajaran IPS berlangsung,

peserta didik terlihat tidak bersemangat mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan dengan kepala menyender di meja, kepala menyender di punggung kursi, dan peserta didik tampak mengantuk. Selain itu, peserta didik juga tidak aktif bertanya terkait materi yang sedang dijelaskan, tidak menjawab pertanyaan yang dilontarkan guru, bahkan ada yang tidak mau jika disuruh maju ke depan kelas. Berdasarkan hasil observasi yang telah dikemukakan diatas, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan materi “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” dan “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan”. Setelah melakukan pengamatan, kegiatan selanjutnya yaitu menentukan jadwal penelitian. Waktu penelitian dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis di bulan Februari. Pelaksanaan penelitian dimulai dari hari Kamis, 4 Februari 2021. Penelitian dilaksanakan sebanyak 2 siklus.

Berdasarkan hasil skor peserta didik sebelum diterapkannya tindakan, diperoleh skor rata-rata yaitu 46,36 skor tertinggi 63,90 dan skor terendah 38,63. Peneliti menggunakan kriteria skor minimal 61 mengacu pada pendapat Arikunto (2006: 44) untuk dapat dikategorikan menjadi peserta didik aktif. Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa sebelum diberi tindakan ada 3 peserta didik yang tergolong aktif, sedangkan peserta didik yang belum masuk kategori aktif ada 18, dengan kata lain persentase peserta didik yang masuk kategori aktif ada 14,28% sedangkan sisanya (85,72%) masuk kategori belum aktif.

Data-data hasil observasi pra tindakan diatas menunjukkan bahwa peserta didik kelas V SD N 1 Bumirejo mayoritas masuk kategori tidak aktif yaitu sebanyak 85,72% dari total keseluruhan 21 peserta didik. Oleh karena itu perlu diberikan tindakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas tersebut yaitu melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

2) Siklus I

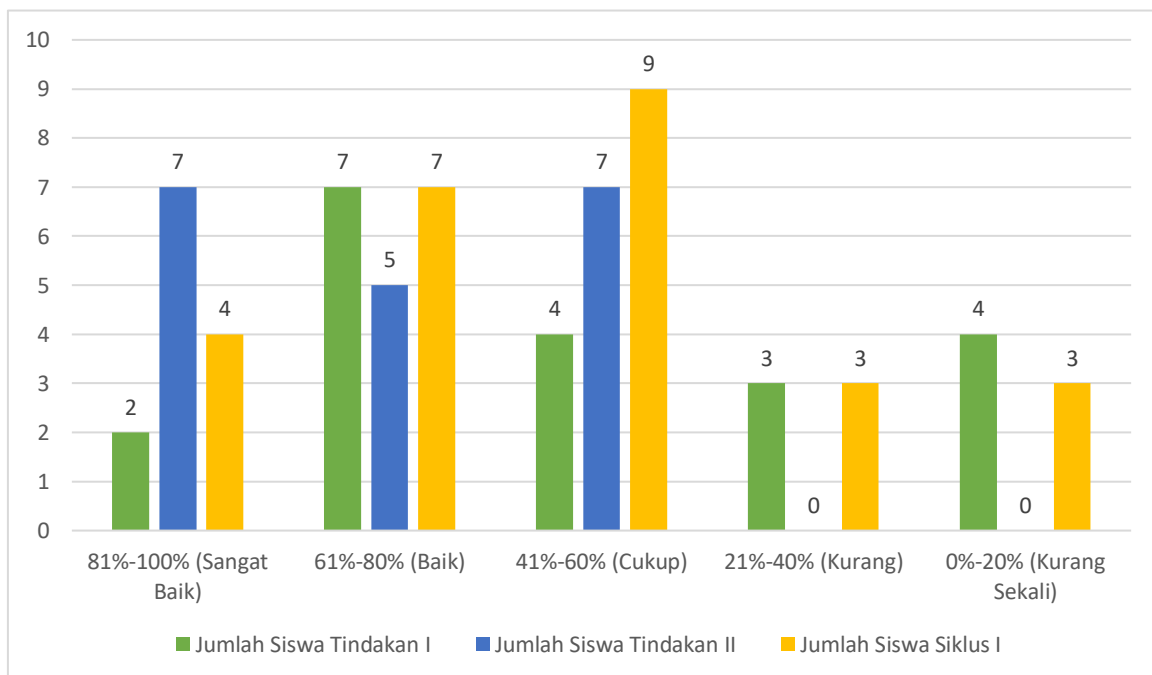
a) Proses Pembelajaran

Siklus I dilaksanakan selama dua pertemuan. Setiap pertemuannya menerapkan model pembelajaran TGT. Pada pertemuan pertama, guru memberikan materi kedatangan bangsa barat. Kegiatan inti dalam pembelajaran TGT terdiri dari beberapa

tahap yaitu tahap presentasi kelas, tahap tim, tahap game dan turnamen serta tahap penghargaan kelompok (rekognisi kelompok). Pada pertemuan kedua, guru memberikan materi sistem tanam paksa pemerintah kolonial Belanda beserta perlawanan rakyat Indonesia yang disajikan secara klasikal dan diikuti 21 orang peserta didik

b) Hasil Observasi

Hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran TGT pada siklus I sudah baik. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan rata-rata skor pada dua pertemuan yang mencapai 68,73. Skor terendah pada siklus I yaitu 53,41 sedangkan skor tertinggi yaitu 88,63. Terdapat peningkatan skor rata-rata keaktifan pada tindakan pertama dan kedua namun skor tertinggi tidak mengalami peningkatan. Skor rata-rata pada siklus I masuk kategori baik sehingga sudah tergolong aktif. Skor tertinggi pada siklus I juga sudah masuk kategori sangat baik dan dapat dikategorikan aktif. Namun, skor terendah pada siklus I masih masuk kategori cukup sehingga belum dapat dikategorikan aktif. Berikut ini hasil penskoran dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Diagram Persentase Keaktifan Pesdik Siklus 1

Refleksi

Hasil refleksi pada siklus I yaitu:

- 1) Pada saat tahap turnamen, guru hanya terfokus pada kelompok homogen yang sedang turnamen sehingga terkadang suasana kelas menjadi kurang terkondisikan.
- 2) Masih banyak peserta didik yang ragu-ragu dalam menyampaikan pendapatnya terkait materi pembelajaran.

Siklus II

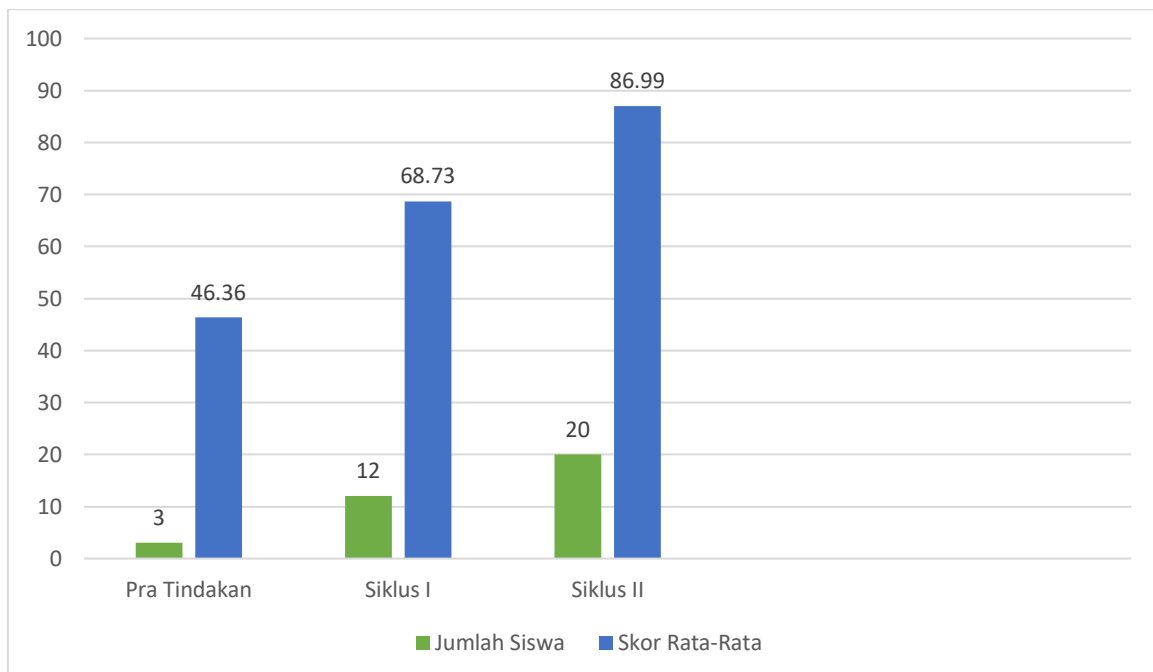
Proses Pembelajaran

Siklus II dilaksanakan selama dua pertemuan. Setiap pertemuannya menerapkan model pembelajaran TGT. Pertemuan tiap siklusnya menggunakan zoom. Pada pertemuan pertama, guru memberikan materi peristiwa pada masa awal pergerakan nasional dan peristiwa sumpah pemuda sedangkan materi pada pertemuan kedua II yaitu peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan. Setiap pertemuan pada siklus II berlangsung selama 2x30 menit dengan total waktu 60 menit. Kegiatan inti dalam pembelajaran TGT terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap presentasi kelas yaitu guru mempresentasikan materi dan membuatkan semacam ringkasan atau peta konsep, tahap tim yaitu peserta didik diminta berdiskusi mengenai masa awal pergerakan nasional. Soal LKS pada tahap ini terdiri dari 5 soal yang berisi soal-soal terkait masa pergerakan nasional. Pada siklus kedua ini peserta didik sudah mulai tampak aktif berdiskusi dan berbagi tugas. Mereka sudah aktif bertukar pendapat meski ada beberapa yang diam, tahap game dan turnamen yaitu turnamen dilakukan hingga seluruh peserta didik mendapat giliran. Peserta didik semakin antusias dan semakin kompetitif pada siklus II ini. serta tahap penghargaan kelompok (reknognisi kelompok) yaitu setelah selesai menghitung total skor, guru dan peserta didik menentukan tim terbaik pada pertemuan pertama siklus II. Guru memberikan penghargaan berupa tepuk tangan dan sticker bintang bagi masing-masing tim. Jumlah sticker bintang menunjukkan urutan pemenang. Tim terbaik pertama mendapat 3 sticker bintang, tim terbaik kedua mendapat 2 sticker bintang, sedangkan tim yang mendapat skor terendah mendapatkan 1 sticker bintang. Pada pertemuan kedua, guru memberikan materi sistem tanam paksa

pemerintah kolonial Belanda beserta perlawanan rakyat Indonesia yang disajikan secara klasikal dan diikuti 21 orang peserta didik

Hasil Observasi

Hasil dari siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS. Pada siklus I skor rata-rata keaktifan peserta didik yaitu 68,73 sedangkan pada siklus II skor rata-rata keaktifan peserta didik meningkat menjadi 86,99. Berikut diagram hasil dari siklus II:



Refleksi

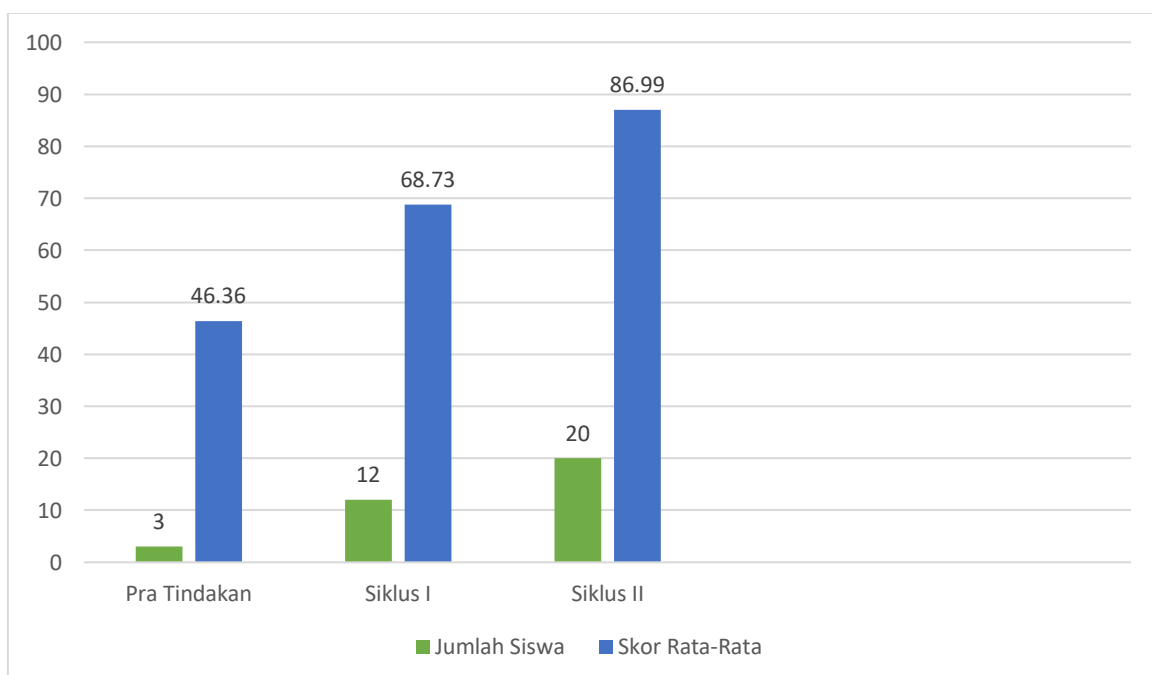
Pada siklus II, peneliti yang berperan sebagai guru sudah berusaha melaksanakan pembelajaran TGT dengan baik sesuai hasil refleksi siklus I. Namun masih ada aspek keaktifan yang belum sepenuhnya tercapai yaitu keaktifan peserta didik untuk bertanya kepada guru dan keaktifan peserta didik untuk menyatakan pendapatnya (menjawab pertanyaan guru). Kedua aspek tersebut merupakan aspek yang belum 100% tercapai pada penelitian ini. Namun pada siklus II guru berusaha memancing peserta didik untuk

menyatakan pendapatnya dan memberikan kesempatan beberapa orang peserta didik untuk menyatakan pendapatnya di depan kelas serta memberinya reward. Pemberian reward tersebut ternyata dapat memacu mereka untuk mau maju.

Pembahasan

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT pada siswa kelas V SDN 1 Bumirejo Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya hasil evaluasi maupun hasil observasi guru serta hasil observasi siswa. Hasil pelaksanaan tindakan pada setiap siklusnya juga mengalami peningkatan yang baik dalam proses pembelajaran maupun hasil pembelajarannya.

Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah baik, guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan urutan atau langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT yang telah disusun sebelumnya. Secara keseluruhan pembelajaran yang dilakukan sudah mencerminkan kegiatan pembelajaran dengan model TGT. Pada siklus selanjutnya, pembelajaran sudah berjalan secara optimal dan sesuai dengan langkah model pembelajaran TGT. Berikut ini diagram hasil keaktifan siswa pada pembelajaran IPS.



5. Simpulan

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament) dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan para peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap games, turnamen, dan pemberian penghargaan kepada tim pemenang menciptakan suasana kompetisi yang sehat diantara para kelompok sehingga dapat memupuk jiwa kompetitif dalam diri anak. Setiap kelompok berlomba-lomba untuk mendapatkan skor tertinggi dan menjadi tim terbaik. Kegiatan diskusi dan tanya jawab lebih sering muncul pada pembelajaran IPS yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT daripada pembelajaran sebelum dilakukan tindakan. Selain itu, peran guru juga sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament) dalam pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan keaktifan peserta didik kelas V SD Negeri 1 Bumirejo tahun ajaran 2021/2020. Skor rata-rata keaktifan peserta didik pada siklus I yaitu sebesar 68,73 % dan meningkat pada siklus II menjadi 86,99%.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada IPS lebih mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran ketika guru telah mampu membangun kedekatan hubungan psikologis dengan para peserta didik, serta diberikan reward bagi peserta didik yang berhasil memenangkan kompetisi.

6. Saran

- a. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat dijadikan wawasan dan pengetahuan mengenai salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan tidak hanya dalam pembelajaran IPS tapi juga dalam bimbingan dan konseling.
- b. Peserta didik hendaknya aktif mengikuti tahapan-tahapan TGT dengan serius agar dapat mencerna materi yang diberikan.
- c. Peneliti selanjutnya, hendaknya tidak hanya meningkatkan aspek keaktifan peserta didik namun juga prestasi peserta didik. Selain itu diharapkan juga dapat meneliti materi lain serta tidak hanya meneliti di SD daerah kota namun juga menjangkau SD yang ada di daerah pinggiran.

7. Daftar Pustaka

- A.M, Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Megawati, N.Y.D. & Annisa R.S. (2012). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) Dalam Meningkatkan Keaktifan Peserta didik dan Hasil Belajar Akuntansi Peserta didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Banjarnegara Tahun Ajaran 2011/2012. *Jurnal Guruan Akuntansi Indonesia*. 10, 162-180 <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/927/738>
- Hasim, Muhammad, dkk. (2016). Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Keaktifan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal PGSD Universitas Guruan Ganesha*. 6(3) <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/viewFile/19338/11435>
- Mudrika, dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Motivasi dan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas XMIA-3 SMAN 1 Tanete Rilau (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia dan Bentuk Geometri). *Jurnal Chemical*. 19(1). <https://ojs.unm.ac.id/chemica/article/view/6647/3785>
- Purwati, Dwijayanti, Mosik. (2013). Implementasi Teams Games Tournaments Berbasis Percobaan Fisika terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Unnes Physics Educational Journal*. 2 (1), 45-53.
- Rusno. (2011). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Mahapeserta didik Dalam Proses Pembelajaran Mahapeserta didik Program Studi Akuntansi Universitas Kanjuruhan Malang Tahun 2011. *Jurnal Inspirasi Guruan Universitas Kanjuruhan Malang* <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/issue/view/77>
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Syam, N. & Ramlah. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Mind mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta didik Kelas IV SDN 54 Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Guruan*. 5, 184- 197.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Taniredja, Tukiran., dkk. Bandung. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. :Alfabeta

PROSIDING

Seminar Nasional “Bimbingan dan Konseling Islami”
Kamis, 12 Agustus 2021

- Vitasari, Rizka. (2013). *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Peserta didik Kelas V SD Negeri 5 Kutosari*. Universitas Negeri Sebelas Maret
- Wulandari, Asih. (2015). *Pengaruh Pendekatan Sainifik Terhadap Keaktifan Peserta didik Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Muhammadiyah Pendowoharjo, Bantul, Yogyakarta. Yogyakarta*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta