

PENGGUNAAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR

Amanda Anggi Pramaishella¹, Intan Rahmawati², & Kana Rosida³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purworejo

JL. K.H. Ahmad Dahlan No. 3 & 6 Purworejo

amandaanggi18@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *studi literatur* dimana peneliti mencari data dengan mengkaji beberapa sumber jurnal yang selaras dengan jenis penelitian ini kemudian dikumpulkan untuk menjadi sebuah data yang bermanfaat. Dengan menggunakan model TGT siswa diajak untuk berperan seperti dalam perlombaan akademik, mereka diajak mengerjakan kuis-kuis untuk mendapatkan skor untuk setiap timnya. Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan yaitu dapat mendorong dan mengembangkan sikap dan keterampilan siswa, meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Model pembelajaran TGT juga mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi, dan proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa. Dalam setiap tim mereka akan saling membantu mempersiapkan permainan dengan mempelajari materi yang akan digunakan dalam permainan game, walaupun nantinya mereka akan bermain secara individu saat permainan berlangsung.

Kata kunci: *model pembelajaran, TGT, permainan*

Abstract

This research uses a type of literature study research where researchers look for data by reviewing several journal sources that are aligned with this type of research and then collect it to become useful data. By using the TGT model students are invited to play a role as in an academic competition, they are invited to take quizzes to get a score for each team. The TGT learning model has the advantage of being able to encourage and develop student attitudes and skills, improve student learning outcomes and activities. The TGT learning model also emphasizes acceptance of individual differences, with little time one can master the material, and the teaching and learning process takes place with the activeness of the students. In each team they will help each other prepare for the game by studying the material to be used in the game, even though later they will play individually as the game progresses.

Keywords: *learning model, TGT, games*

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini menjadi hal yang sangat penting. Banyak orang yang memperhatikan dan mengawasi dunia pendidikan, terutama di Indonesia. Di mana pendidikan diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa yang masih berkembang. Oleh karena itu, banyak orang menuntut perbaikan dan pembaharuan dalam sistem pendidikan. Menurut Ardiansyah (2012:19), ada tiga isu utama dalam pembaharuan pendidikan yang perlu diperhatikan yaitu pembaruan kurikulum merdeka, peningkatan kualitas pembelajaran, dan efektivitas metode pembelajaran. Ketiga hal tersebut saling berhubungan dalam proses pembaharuan pendidikan. Kurikulum merdeka bertujuan untuk memberikan pendidikan yang lebih inovatif untuk siswa dengan mengembangkan keterampilan dan potensi siswa yang mereka miliki melalui pendidikan yang menarik dan menyenangkan, serta dapat memberikan siswa belajar untuk lebih kreatif. Pembaruan kurikulum merdeka ini di dalamnya terdapat peningkatan kualitas pembelajaran dan untuk meningkatkan kualitas, berkaitan dengan efektivitas penggunaan metode pembelajaran. Oleh karena itu, ketiga hal tersebut tidak dapat dipisahkan.

Sekolah sebagai lembaga formal yang mengemban tugas pendidikan. Sekolah memegang peranan yang sangat penting sebagai wahana pertukaran pikiran antara siswa dan guru juga harus memastikan bahwa pelajaran selalu cukup untuk membangkitkan minat anak, karena tidak jarang anak berpikir bahwa pelajaran yang diberikan guru tidak berguna. Tugas guru yang hanya mengajar, kini berada di luar aturan tersebut, guru harus mendidik, yaitu mendidik anak didik menjadi orang dewasa yang bertanggung jawab. Hanya dengan bantuan ini semua aspek kepribadian anak dapat berkembang. Peran pendidikan sangat besar peranannya dalam melatih dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) handal yang mampu bersaing secara sehat tetapi juga memperkuat koherensi dengan yang lain. Pendidikan merupakan salah satu cabang ilmu yang bersifat praktis, karena ilmu ini menitikberatkan pada praktek dan kegiatan yang berdampak pada peserta didik. Pendidikan bukanlah perbuatan sembarangan, karena menyangkut kehidupan dan nasib anak manusia di kehidupan selanjutnya, yaitu.

manusia sebagai makhluk berharga dengan hak asasi manusia. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan merupakan tugas moral yang tidak mudah.

Inilah pentingnya pendidikan dalam membentuk kehidupan masyarakat, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, serta membangun dan membangun nilai-nilai kebangsaan. Oleh karena itu, pemerintah berusaha memberikan perhatian yang serius untuk menyelesaikan berbagai masalah peningkatan pendidikan sekolah dasar dan menengah ke tingkat yang tinggi. Perhatian ini diarahkan antara lain dengan menawarkan anggaran yang sesuai. Selain itu, disusun pula pedoman-pedoman untuk meningkatkan mutu pendidikan. Lebih penting lagi untuk melanjutkan berbagai upaya peningkatan akses masyarakat terhadap pendidikan pada semua jenjang yang ada. Hal ini didukung oleh konsep pendidikan yang tertuang dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, dimana pendidikan direncanakan, suatu usaha sadar untuk menciptakan suasana belajar dan proses bagi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, diri sendiri, disiplin, berkepribadian, cerdas, berakhlak mulia, dan terampil yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa serta negara. Pengertian yang sederhana dan umum, pendidikan adalah usaha seseorang untuk mengembangkan dan mengembangkan kemampuan jasmani dan rohani bawaannya sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam masyarakat. Pendidikan penting tidak hanya untuk mengangkat dan mengembangkan potensi manusia, tetapi juga untuk kehidupan itu sendiri, yaitu pendidikan harus dapat meningkatkan karir dan pekerjaan, dimana seseorang melalui pendidikan memperoleh keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan kerja dan dapat membantu untuk menjalankan perkembangan karirnya.

Pentingnya kualitas pembelajaran terkait erat dengan cara guru dan siswa menjalankan proses pembelajaran di dalam kelas. Sebagai seorang guru, diperlukan perhatian pada tiga komponen tersebut dan menjalankan proses pembelajaran dengan optimal, efektif, dan efisien agar tercipta proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang berkualitas dapat memudahkan pencapaian tujuan pendidikan, terutama pada tahap awal pendidikan di tingkat sekolah dasar yang berfungsi sebagai dasar pembentukan konsep bagi siswa. Melalui pembelajaran,

perlu dilakukan secara interaktif, menarik, dan menantang agar siswa dapat termotivasi untuk aktif dalam pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Selain itu, harus memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis mereka. Dalam proses pembelajaran, pendidik juga harus memberikan keteladanan yang baik. Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan, pelaksanaan, penilaian hasil, dan pengawasan proses pembelajaran agar dapat terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan Permendiknas No. 41 Tahun 2007.

Salah satu realitas dalam pendidikan kita yang sukar diingkari dewasa ini adalah lemahnya peran guru dalam pengembangan potensi pribadi siswa. Sebagian besar yang dilakukan oleh guru tidak lain daripada menyajikan pengetahuan jadi yang harus diketahui dan dihafalkan oleh siswa (Ansyar, 1994 dalam Rafiuddin, 1999). Fenomena seperti ini sudah merupakan tradisi di sekolah khususnya pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD). Iklim pembelajaran IPS di SD masih sarat dengan pengajaran yang bersifat konseptual. Menurut Soeparjo Suwama dalam Rafiuddin (1999) menemukan adanya anggapan di kalangan siswa bahwa mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang menjemukan dan kurang menantang minat belajar siswa, bahkan dipandang sebagai mata pelajaran kelas dua. Lebih lanjut Suwama dalam Rafiuddin (1999: 4) mengemukakan bahwa kondisi pembelajaran IPS di sekolah belum mampu memberikan sesuatu yang bermakna bagi siswa. Selanjutnya Kosasih (1993), mengemukakan bahwa, kualitas suatu pengajaran diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan belajar mengajar tertentu dapat merupakan alat perubah tingkah laku individu, ke arah yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Sehubungan dengan itu maka guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar di kelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antara berbagai pihak yang terlibat di dalamnya. Dengan demikian keberhasilan belajar mengajar tergantung pula pada aktivitas komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswa. Sehubungan dengan hal ini Kosasih (1989) mengingatkan bahwa guru harus pandai-pandai memberikan motivasi kepada siswa untuk terbuka, kreatif, responsif, transaktif, interaktif, dan evaluatif. Menurut Klem

& Baker dalam Dadi Permadi (1990) menyatakan terdapat dua aspek yang perlu dimiliki oleh seorang guru dalam mengemban misi pendidikan yaitu *interpersonal skill*, *cognitive skill*, dan *motivation*. Oleh karena itu kemampuan atau kompetensi yang menjadi tuntutan bagi seorang guru sudah jelas ada perbedaan dengan tuntutan profesi yang lain.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler dengan beragam yang isinya lebih optimal sehingga peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk membiasakan diri dengan konsep dan memperkuat kompetensinya. Kondisi tersebut menuntut upaya besar untuk melakukan perubahan kurikulum. Kurikulum merdeka merupakan sebuah upaya pengembangan keterampilan abad 21. Profil Pelajar Pancasila sesuai visi dan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang tertuang dalam permendikbud No. 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020-2024, meliputi bertakwa kepada tuhan yang maha esa, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif guru tentunya harus mampu menggunakan kreativitasnya untuk merancang pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang ada agar peserta didik mampu menjadi pembelajar secara mandiri. Proses pembelajaran akan menarik dan menyenangkan jika guru dapat berkreasi dengan pembelajaran tersebut. Dengan metode pembelajaran yang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran yang tepat, pembelajaran menjadi tidak monoton. Dengan demikian, tujuan dan kurikulum dari pemerintah akan terpenuhi dan berjalan dengan baik. Implementasi kurikulum merdeka berupaya mendorong pembentukan karakter melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan profil pelajar Pancasila. Peneliti lebih fokus pada karakter gotong royong karena memiliki peran penting di dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan karakter Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler dengan beragam yang isinya lebih optimal sehingga peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk membiasakan diri dengan konsep dan memperkuat kompetensinya. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan karakter

gotong- royong dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan pembelajaran yang sedang berlangsung. Salah satu dari model pembelajaran yang memiliki karakter gotong-royong adalah model pembelajaran kooperatif.

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari siswa sekolah dasar, karena IPS merupakan integrasi dari beberapa mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi (Larasati et al., 2020; Salahuddin et al., 2019; Setiawati et al. , 2019). Integrasi yang disajikan dalam pembelajaran IPS bertujuan untuk membiasakan anak memecahkan berbagai masalah sosial melalui pendekatan yang menyeluruh dan tidak terbagi dari berbagai disiplin ilmu sosial (Melinda et al., 2017; Nurhasanah, 2016). Berbagai keterpaduan yang disajikan dalam mata pelajaran IPS menjadikan IPS sebagai bidang ilmu yang kompleks karena mencakup berbagai fenomena sosial yang terjadi di masyarakat (Junisa et al., 2018; Miran & Tampubolon, 2017). Pembelajaran dengan fokus memahami berbagai fenomena sosial di masyarakat membantu siswa berinteraksi sosial dengan lingkungannya (Fahreza & Husna, 2017). Hal ini sejalan dengan tujuan utama pelaksanaan pembelajaran sosial, yaitu pengembangan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap dari kondisi sosial masyarakat menuju kehidupan sosial yang dinamis (Agustien et al., 2018; Salam, 2017, 2019).

Menurut Jacob et al. (2019) tercapainya tujuan pembelajaran ditandai dengan hasil belajar siswa yang baik oleh karena itu hasil belajar merupakan salah satu persoalan yang sangat penting dalam pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai siswa IPS mencerminkan sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru (Sumitro et al., 2017; Tariani, 2018). Bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS umumnya rendah. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan sehingga tidak menarik untuk dipelajari (Nata & Sujana, 2020). Selain itu, siswa beranggapan bahwa IPS lebih mudah dipelajari dibandingkan dengan mata pelajaran lain (Fajrin, 2018).

Sama halnya dengan pembelajaran IPS di sekolah dasar, yang memiliki arti penting bagi siswa. IPS adalah salah satu bidang studi yang bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan penalaran, serta mengajarkan nilai dan moral. Melalui pembelajaran IPS, siswa dapat mempelajari keterampilan sosial dan cara hidup berdampingan dengan orang lain. Selain itu, selain aspek teoritis, ilmu yang dipelajari dalam IPS juga memiliki nilai praktisnya. Tujuan utama pengajaran pengetahuan sosial, seperti yang dirumuskan oleh Wachidi (2000: 47), merumuskan tujuan pokok dari pengajaran pengetahuan sosial yaitu; (a) dapat memberikan suatu pengetahuan kepada manusia bagaimana cara bersikap terhadap benda-benda disekitarnya; (b) dapat memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan manusia yang lain; (c) dapat memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan masyarakat sekitarnya; (d) dapat memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan alam sekitarnya; (e) dapat memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan Tuhannya.

Dalam materi pelajaran IPS seringkali bersifat hafalan sehingga siswa hanya menguasai pengetahuan dan informasi sebatas hafalan. Dalam mempengaruhi proses belajar mengajar yang didominasi oleh pendekatan ekspositoris yang menitik beratkan keaktifan seorang guru dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat. Hal ini menyebabkan siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengeluarkan kemampuan yang dimilikinya. Hasil belajar siswa menunjukkan adanya penurunan dan siswa memiliki nilai di bawah KKM. Salah satu alternatif model pembelajaran yang paling sesuai untuk siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, perlu dilakukan upaya-upaya yang dapat mendukung berlangsungnya proses pembelajaran IPS yang menyenangkan melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu model pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif bermula dari konsep bahwa lebih mudah bagi siswa untuk menemukan dan memahami konsep yang sulit ketika mereka berdiskusi dengan temannya.

Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah yang kompleks. Oleh karena itu, karakter sosial dan penggunaan kelompok sebaya merupakan bagian penting dari pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran kelompok dimana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Eggen & Kauchak, 1996). Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa, memberikan kesempatan kepada siswa yang memiliki pengalaman kepemimpinan dan pengambilan keputusan dalam kelompok untuk berinteraksi dan belajar dengan siswa dari latar belakang yang berbeda. Dengan bekerja sama untuk mencapai sesuatu bersama, siswa mengembangkan keterampilan interpersonal yang sangat berguna dalam kehidupan di luar sekolah.

Menurut Slavin (2008:163) metode TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan model pembelajaran satu tipe yang mudah digunakan, melibatkan aktivitas untuk semua siswa, melibatkan peran siswa sebagai teman sebaya dan elemen permainan. Kegiatan pembelajaran berbasis model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan lebih santai dengan mengedepankan tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, dan partisipasi dalam pembelajaran. Berikut adalah beberapa manfaat TGT (Taniredja 2012: 72-73). Dalam pembelajaran TGT memiliki kelebihan yaitu; 1) dalam kelas kooperatif, siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya. 2) Rasa percaya diri siswa meningkat. 3) Berkurangnya perilaku mengganggu terhadap siswa lain. 4) Motivasi siswa meningkat. 5) Pemahaman yang lebih dalam tentang subjek. 6) Meningkatkan kebaikan, kepekaan dan toleransi antar siswa dan antara siswa dengan guru. 7) Kerjasama antar siswa menjadikan interaksi pembelajaran di kelas menjadi hidup, tidak membosankan.

Menurut Micheal (2011: 183-193), menjelaskan bahwa *Teams Games Tournament* (TGT) awalnya dikembangkan oleh David De Vries & Keith Edwards

di Universitas Johns Hopkins sebagai metode pembelajaran kooperatif. Siswa memainkan permainan akademik dengan anggota tim lainnya untuk mendapatkan poin terhadap skor tim mereka. Siswa bermain di "meja turnamen" tiga orang dengan yang lainnya. Metode ini mendorong siswa untuk berkompetisi, berkolaborasi dengan siswa lain, dan menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pembelajarannya (Velloo, 2013: 97-123). Menurut Slavin (2008: 163), pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah turnamen akademik dengan kuis dan kemajuan pribadi di mana siswa mewakili tim mereka, bersaing dengan anggota tim lain yang prestasi akademik masa lalunya konsisten dengan prestasi mereka sendiri. Slavin menjelaskan bahwa ada beberapa komponen TGT seperti pameran kelas, tim, permainan, turnamen dan identifikasi tim. Menurut Kurniash (2012) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah gaya atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan yang mencakup kegiatan semua siswa tanpa perbedaan status, termasuk peran siswa sebagai tutor sebaya dan termasuk unsur permainan. Menurut Kusumandari (2011), *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif dimana siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, dan suku/ras yang berbeda-beda. Berdasarkan model Solihah (2016) Pembelajaran TGT merupakan strategi pembelajaran dimana siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok belajar terdiri dari 4-5 siswa dengan tingkat keterampilan yang berbeda-beda, dimulai dari guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyajikan materi, siswa bekerja dan saling membantu dalam kelompoknya sendiri untuk menyelesaikan tugas atau memahami mata pelajaran di bawah bimbingan guru dan pada akhir pembelajaran diadakan turnamen untuk memastikan bahwa semua siswa menguasai mata pelajaran tersebut. Menurut Rahmat et al. (2018), *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi pembelajaran kelompok penguasaan materi yang dikembangkan oleh Robert Slavin. Mengelompokkan siswa di semua tingkat keterampilan menjadi empat atau lima anggota untuk setiap tim. Slavin menemukan bahwa TGT meningkatkan keterampilan dasar, prestasi siswa, dan interaksi positif antar siswa. Menurut Nurmahmidah (2017), pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model Pembelajaran kooperatif yang

mudah dilaksanakan meliputi aktivitas semua siswa tanpa perbedaan status, memasukkan peran aktif siswa dan memasukkan unsur permainan validasi. Widhiastuti & Fachrurrozie (2014) mengatakan bahwa pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran tim yang dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk memecahkan masalah.

Di dalam TGT teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dengan game temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individu. Menurut Slavin (2008: 166) model ini dipilih karena dianggap sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam bekerja sama dengan teman sebayanya karena terdapat permainan yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan meningkatkan tanggung jawab siswa. Meskipun demikian, setiap siswa tetap memiliki tanggung jawab pribadi terhadap pencapaian hasil belajar baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa akan diajarkan untuk lebih berani mengemukakan pendapat di depan kelas dan bekerja dalam tim yang terdiri dari siswa yang memiliki perbedaan karakteristik. Pembelajaran dengan model TGT dapat meningkatkan daya saing siswa dalam pembelajaran dan mendorong peningkatan prestasi belajar sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif TGT menurut Shoimin (2014: 207) yaitu; (1) model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademik tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya; (2) dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; (3) model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan kepada peserta didik atau kelompok terbaik; (4) model pembelajaran ini membuat peserta didik menjadi lebih senang

dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini. Pemilihan model kooperatif tipe TGT ini juga sejalan dengan karakteristik anak usia SD yakni gemar membentuk kelompok sebaya, agar dapat bermain bersama-sama (Djamarah, 2015: 125). Sejalan dengan pendapat para ahli tentang kelebihan-kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diperkuat pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Astutik & Abdullah pada tahun 2013 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi literatur dimana peneliti mencari data dengan mengkaji beberapa sumber jurnal yang selaras dengan jenis penelitian ini kemudian dikumpulkan untuk menjadi sebuah data yang bermanfaat. Teknik ini dipakai guna mencapai dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan menggunakan cara memeriksa aneka macam literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti. Data yang diperoleh melalui metode ini yaitu menggunakan browsing pada jaringan komputer, membaca banyak sekali daftar bacaan, hasil pengamatan terlebih dahulu, catatan perkuliahan, dan sumber lainnya yang relevan. Hal ini sejalan dengan pendapat Cresswell (2014) bahwa *studi literatur* adalah analisis literatur pada sebuah topik penelitian dengan tujuan untuk menginformasikan mengenai hasil penelitian terlebih dahulu yang sudah dilakukan yang berkaitan menggunakan penelitian ketika ini yang sedang dikerjakan, menghubungkan sebuah penelitian menggunakan literatur yang telah ada, dan mengisi ruang-ruang pada penelitian sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan model pembelajaran yang

mudah diterapkan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Dalam model pembelajaran TGT terdapat permainan yang dapat mendorong semangat belajar siswa. Model pembelajaran TGT memiliki kelebihan yaitu dapat mendorong dan mengembangkan sikap dan keterampilan siswa, meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Model pembelajaran TGT juga mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi, dan proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.

Dengan menggunakan model TGT siswa diajak untuk berperan seperti dalam perlombaan akademik, mereka diajak mengerjakan kuis-kuis untuk mendapatkan skor untuk setiap timnya. Dalam setiap tim mereka akan saling membantu mempersiapkan permainan dengan mempelajari materi yang akan digunakan dalam permainan game, walaupun nantinya mereka akan bermain secara individu saat permainan berlangsung. Model TGT ini memiliki beberapa komponen sebagai berikut:

1. Presentasi

Kegiatan pertama yang harus dilakukan guru yaitu menyiapkan materi yang akan digunakan dalam permainan kemudian memimpin presentasi dan memberikan pengarahan kepada siswa untuk benar-benar memahami materi.

2. Membentuk Tim

Kemudian guru membentuk tim yang terdiri dari 4 siswa setiap timnya atau dapat disesuaikan dengan kondisi siswa dalam kelas. Tim ini dibagi berdasarkan kriteria akademis, jenis kelamin, ras maupun etnis. Anggota dalam tim harus mempersiapkan diri dengan baik, mereka saling berdiskusi, memecahkan masalah dan bertukar ide dan pengalaman. Tim dan anggota tim harus sama-sama bersinergi dengan baik agar memperoleh hasil yang maksimal.

3. Permainan

Permainan dilakukan dengan setiap anggota tim mewakili satu

anggotanya. Dalam pembelajaran TGT untuk satu permainannya terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Adapun kelompok pembaca, bertugas; (1) mengambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan, (2) kemudian membaca pertanyaan dengan keras, dan (3) memberi jawaban. Kelompok penantang kesatu bertugas: Menyetujui pembaca atau memberikan jawaban yang berbeda. Sedangkan kelompok penantang kedua: (1) menyetujui pembaca serta memberikan jawaban yang berbeda. (2) Kemudian mengecek lembar jawaban. yang dilakukan secara bergiliran.

4. Turnamen

Setiap anggota harus berusaha mengumpulkan skor, mereka akan bertanding dengan teman yang memiliki prestasi akademik yang hampir sama sehingga meningkatkan kinerja dan semangat dalam menjawab pertanyaan.

Setelah permainan berakhir sesuai dengan waktu yang ditentukan maka akan dihitung hasil perolehan poin setiap tim. Tim yang memperoleh poin yang terbanyak maka akan menjadi pemenang dari permainan dengan model TGT ini.

Dari uraian diatas maka dapat diketahui bahwa penggunaan metode kooperatif jenis TGT ini sangat efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini selaras dengan kajian pustaka yang diperoleh bahwa model TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS karena siswa diajak untuk berpikir kritis melalui permainan yang menyenangkan. Model ini juga sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang berpedoman untuk menciptakan gaya lingkungan belajar yang menyenangkan. Kurikulum merdeka tidak pernah terlepas dari pengimplementasian pendidikan karakter yang berlandaskan Pancasila. Penanaman karakter tersebut dapat diintegrasikan ke dalam muatan pelajaran IPS di SD. Muatan pelajaran di IPS mengacu pada berbagai kehidupan sosial dan interaksi antar masyarakat maupun lingkungan, sehingga dapat memberikan pemahaman untuk peserta didik mengenai kemampuan bersosialisasi

yang baik, rasa peduli, gotong royong, dan kesadaran akan nilai-nilai sosial. Muatan yang terdapat di dalam IPS memiliki integrasi dengan peningkatan pendidikan karakter, sehingga keduanya dapat dilaksanakan secara berkesinambungan (Paramita, 2019).

KESIMPULAN

Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Dalam model pembelajaran TGT terdapat permainan yang dapat mendorong semangat belajar siswa. kelebihan pada model pembelajaran TGT yaitu dapat mendorong dan mengembangkan sikap dan keterampilan siswa, meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Model pembelajaran TGT juga mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi, dan proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa. Metode kooperatif jenis TGT ini sangat efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini selaras dengan kajian pustaka yang diperoleh bahwa model TGT ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS karena siswa diajak untuk berpikir kritis melalui permainan yang menyenangkan. Model ini juga sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang berpedoman untuk menciptakan gaya lingkungan belajar yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104-111.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2).
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif *Learning Team Game Tournament* (TGT) Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8555-8566.

- Mahmud, S. (2020). Peningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT). *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 51-57.
- Mertayasa, I. W. (2022). Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media *Mice Target Board* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Journal of Education Action Research*, 6(1), 48-57.
- Piliati, I., Daulay, M. I., & Witarsa, R. (2022). Penggunaan Model Kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peta di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8555-8566.
- Puspitawaty, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif *Tipe Time Games Tournaments* (TGT) pada Pembelajaran IPS Kelas V SDN Cadasari 2. *Jurnal Pelita Calistung*, 4(01), 13-27.
- Rista, Y. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 011 Kembang Harum Kecamatan Pasir Penyus Kabupaten Indragiri Hulu. *Jurnal Pajar(Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(1), 150.
- Septaryanto, J. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe TGT (Teams Games Tournament)* Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di UPTD SDN Banyoneng Laok 03 Geger Bangkalan. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 3(2), 109-112.
- Septianingrum, A. D., & Safitri, A. (2023). Integrasi Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe STAD* dalam Pembelajaran IPS untuk Mengembangkan Karakter di SD Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(3), 77-84.
- Sugiharti, R. E., Arrahim, A., & Herlita, M. (2020). Model Pembelajaran *TGT* Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena Karakter*, 3, 1-5.