

# Peningkatan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS melalui model *teams games tournament* (TGT) peserta didik kelas IV sekolah dasar

Septina Handayani<sup>1\*</sup>, Jenny Indrastoeti Siti Poerwanti<sup>2</sup>, dan Siti Wahyuningsih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jalan. Brigadir Jenderal Slamet Riyadi No. 449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57146, Indonesia

\*[septinahandayani69@gmail.com](mailto:septinahandayani69@gmail.com)

**Abstract.** *The purpose of this study is to boost social skills by implement the Teams Games Tournament (TGT) model. This research is a Classroom Action Research with two cycles. The subjects of this study were grade 4<sup>th</sup> students in SD Negeri 2 Karangasem Surakarta in the academic year 2019/2020, amounting to 31 students. This study uses data collection techniques in the form of interviews, observations, and documentation with data analysis of content validity and triangulation. Analysis of the data used is the Miles-Huberman interactive analysis model. The first cycle produces a percentage of 61.29% classically, and the study continues with the second cycle with a percentage of 80,64% classically. Based on the results obtained , it can be concluded that social skills in students of SD Negeri 2 Karangasem Surakarta in the 2019/2020 academic year could be upgraded with Teams Games Tournament (TGT) model.*

**Keywords:** *social skills, IPS education, Teams Games Tournament (TGT) model, elementary school*

## 1. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan sosial dalam pendidikan menjelaskan sikap, pengetahuan, dan keterampilan sosial dalam rencana mewujudkan dan menumbuhkan pribadi yang berguna. Ilmu pengetahuan sosial sebagai bidang ilmu pada jenjang pendidikan dasar terwujud dari perpaduan beberapa pelajaran yang bertujuan agar pembelajaran jauh lebih bermakna bagi peserta didik [1][2]. Pembelajaran IPS diharapkan mampu menambah pengetahuan peserta didik terhadap konsep dasar ilmu sosial. Pengetahuan tersebut dibutuhkan dalam kehidupan berkelompok sebagai makhluk sosial sehingga akan menjadikan individu sebagai warga yang bertanggungjawab [3]. Keterampilan sosial penting dikembangkan dalam pembelajaran IPS sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar. Sebagai makhluk sosial peserta didik perlu berinteraksi dengan orang lain sehingga peserta didik memerlukan keterampilan-keterampilan agar mampu bertahan dan dapat diterima di lingkungannya. [4]. Keterampilan sosial mencakup keterampilan kerjasama dan berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis dalam kelompok masyarakat [5]. Keterampilan sosial diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat supaya individu mampu membiasakan diri dalam lingkungan sosial, oleh sebab itu keterampilan sosial penting dibentuk saat pendidikan sebagai keterampilan dini anak sekolah dasar [6]. Peserta didik dengan keterampilan sosial yang baik akan lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide gagasan serta sanggup bekerja sama dalam suatu kelompok. Sebaliknya individu yang kurang

mempunyai keterampilan sosial cenderung lebih sulit mengendalikan diri untuk bisa berinteraksi dengan orang lain.

Penemuan keterampilan sosial peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karangasem Surakarta tergolong rendah didukung dengan data lapangan. Data berupa hasil wawancara dan observasi terkait guru dan peserta didik menunjukkan adanya permasalahan rendahnya keterampilan sosial. Data pratindakan menyatakan bahwa hanya terdapat 8 peserta didik dengan persentase 25,80% yang tuntas, sedangkan sejumlah 23 peserta didik dengan persentase sebesar 74,19% tidak tuntas. Hasil kegiatan pratindakan menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang pasif dan kurang bersemangat terhadap pembelajaran, tidak mencermati penjelasan guru, meremehkan teman saat kegiatan diskusi, dan kurangnya tanggungjawab peserta didik untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Masalah tersebut perlu diatasi dengan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, seperti model pembelajaran *Teams Games Tournament* dimana pembelajaran yang berlangsung terpusat pada peserta didik bukan guru.

Solusi berupa implementasi model *Teams Games Tournament* pernah ditawarkan oleh Fatimah [7] dalam permasalahan keterampilan sosial peserta didik. Penelitian Pramudyanti [8] berkaitan dengan masalah keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS ditangani dengan implementasi model *Teams Games Tournament*. Selain itu, tindakan dengan penggunaan model *Quantu Teaching* oleh Wardani, Kartono & Hadiyah [9] untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik yang rendah. Ketiga penelitian tersebut mengindikasikan apabila peningkatan keterampilan sosial peserta didik memerlukan model pembelajaran yang inovatif, kooperatif, dan aktif sehingga pembelajaran yang terlaksana mampu mengatasi rendahnya keterampilan sosial peserta didik. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah disebutkan, pilihan peneliti sebagai salah satu upaya meningkatkan keterampilan sosial (komunikasi dan kerjasama) peserta didik dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS menggunakan model *Teams Games Tournament* peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karangasem Surakarta tahun pelajaran 2019/2020. Selain itu, model ini mampu menumbuhkan karakter yang baik bagi peserta didik antara lain: tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam kegiatan belajar [10].

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, setiap siklus terlaksana dua pertemuan. Subjek penelitian ini yaitu guru dan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karangasem Surakarta tahun pelajaran 2019/2020, sejumlah 31 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik uji validitas data yang digunakan yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Sementara itu, analisis data dengan deskriptif kualitatif. Data keterampilan sosial peserta didik didapat dari kegiatan observasi. Kategori penilaian keterampilan sosial peserta didik terlihat pada Tabel 1 sebagai berikut.

Interval Nilai Akhir	Kategori
<40	Tidak Terampil
40-54	Kurang Terampil
55-69	Cukup Terampil
70-84	Terampil
>84	Sangat Terampil

Tabel 1 memaparkan kategori keterampilan sosial terdiri dari kategori sangat terampil, terampil, cukup terampil, kurang terampil, dan tidak terampil. Ketercapaian dalam penelitian ini apabila peserta didik mendapatkan minimal kategori terampil dengan interval nilai 70-84. Pencapaian indikator kinerja ialah 80% peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kondisi awal dari hasil tes pratindakan membuktikan bahwa keterampilan sosial peserta didik pada pembelajaran IPS masih tergolong rendah. Penilaian keterampilan sosial dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar observasi yang mencakup dua aspek yaitu komunikasi dan kerjasama. Aspek komunikasi terdiri dari indikator keterampilan berbicara, keterampilan mendengarkan, dan keterampilan komunikasi non verbal. Aspek kerja sama terdiri dari indikator terlibat aktif dalam kelompok, menghargai pendapat, memberikan masukan atau pendapat, dan saling membantu. Berikut ini penilaian keterampilan sosial peserta didik pratindakan disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Perolehan Nilai Keterampilan Sosial Pratindakan

No	Interval Nilai	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	fi.xi	Persentase (%)	
					Relatif	Kumulatif
1	32-40	6	36	216	19,36	19,36
2	41-49	1	45	45	3,22	22,58
3	50-58	9	54	486	29,03	51,61
4	59-67	6	63	378	19,36	70,97
5	68-76	2	72	144	6,45	77,42
6	77-86	7	81,5	570,5	22,58	100
				1839,5	100	
Jumlah		31				
Nilai Tertinggi				82,14		
Nilai Terendah				32,14		
Ketuntasan Klasikal				(8:31) x 100% = 25,80%		

Berdasarkan pada Tabel 2 terlihat ketercapaian nilai KKM oleh peserta didik masih tergolong rendah. Nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 82,14 kemudian nilai terendah sebesar 32,14. Sejumlah 23 peserta didik dengan persentase sebesar 74,19% dinyatakan tidak tuntas, kemudian terdapat 8 peserta didik dengan persentase sebesar 25,80% dinyatakan tuntas. Indikator setiap aspek perlu ditingkatkan lagi. Usaha meningkatkan keterampilan sosial peserta didik pada pembelajaran IPS diupayakan dengan implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penilaian keterampilan sosial pada siklus I disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Perolehan Nilai Keterampilan Sosial Siklus I

No	Interval Nilai	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah (xi)	fi.xi	Persentase (%)	
					Relatif	Kumulatif
1	39-46	2	42,5	85	6,45	6,45
2	47-54	4	50,5	202	12,91	19,36
3	55-62	2	58,5	117	6,45	25,81
4	63-70	4	66,5	133	12,91	38,72
5	71-78	9	74,5	670,5	29,03	67,75
6	79-87	8	83	810	32,25	100
				2017	100	
Jumlah		31				
Nilai Tertinggi				85,71		
Nilai Terendah				39,28		
Ketuntasan Klasikal				(19:31) x 100% = 61,29%		

Tabel 3 memperlihatkan nilai tertinggi siklus I sebesar 85,71 sementara nilai terendah yaitu 39,28. Sejumlah 19 peserta didik dengan persentase sebesar 61,29% dinyatakan tuntas, kemudian 12 peserta didik dengan persentase sebesar 38,70% dinyatakan belum tuntas. Total ketuntasan klasikal belum

mencapai indikator kinerja penelitian yakni sebesar 80%, maka perlu dilanjutkan tindakan pada siklus II. Berikut ini perolehan hasil keterampilan sosial siklus II diperlihatkan pada Tabel 4.

**Tabel 4.** Perolehan Nilai Keterampilan Sosial Siklus II

No	Interval Nilai	Frekuensi (fi)	Nilai Tengah xi	fi.xi	Persentase (%)	
					Relatif	Kumulatif
1	57-62	3	59,5	178,5	9,67	9,67
2	63-68	3	65,5	196,5	9,67	12,37
3	69-74	3	71,5	214,5	9,67	29,01
4	75-80	7	77,5	542,5	22,59	51,06
5	81-86	11	83,5	918,5	25,48	87,08
6	87-93	4	90	360	12,92	100
				2410,5	100	
Jumlah		31				
Nilai Tertinggi				89,28		
Nilai Terendah				53,36		
Ketuntasan Klasikal				(25:31) x 100% = 80,64%		

Tabel 4 memperlihatkan kenaikan perolehan nilai keterampilan sosial peserta didik pada siklus II. Nilai tertinggi pada siklus II sebesar 89,28 kemudian nilai terendah sebesar 53,36. Sejumlah 25 peserta didik dengan persentase sebesar 80,64% dinyatakan tuntas, kemudian sejumlah 6 peserta didik dengan persentase sebesar 19,35% dinyatakan tidak tuntas. Pencapaian indikator kinerja penelitian telah diperoleh pada siklus II, maka penelitian dihentikan. Perbandingan data dari kondisi awal hingga akhir diperlihatkan pada Tabel 5 berikut.

**Tabel 5.** Perbandingan Nilai Keterampilan Sosial Peserta didik

Keterangan	Kondisi		
	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Nilai terendah	32,14	39,28	53,36
Nilai tertinggi	82,14	85,71	89,28
Nilai Rata-rata	45	65,08	77,75
Ketuntasan	25,80%	61,29%	80,64%

Tabel 5 memperlihatkan hasil keterampilan sosial pratindakan tiap individu kelas IV tergolong rendah dengan persentase peserta didik yang tuntas lebih sedikit dibandingkan dengan persentase peserta didik yang belum tuntas, yaitu 25,80%. Merujuk hasil tes pratindakan, maka dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan sosial anak didik kelas IV melalui model *Teams Games Tournament*. Implementasi *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, terbukti pada siklus I memperlihatkan kenaikan persentase ketuntasan 61,29% atau sekitar 19 anak dinyatakan tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 65,08. Terlaksananya siklus I belum mampu memenuhi indikator kinerja penelitian yang telah ditentukan yaitu 80%. Pelaksanaan tindakan pada siklus II telah berhasil memenuhi indikator kinerja penelitian setelah dilakukan tindakan refleksi pada siklus I sehingga tidak ditemukan kendala yang berarti. Persentase ketuntasan siklus II mengalami peningkatan menjadi 80,64% dengan perolehan rata-rata nilai 77,75. Meskipun indikator kinerja penelitian sudah terpenuhi, terdapat 6 peserta didik dibawah kriteria KKM (belum tuntas). Hal tersebut disebabkan kurangnya keinginan dari peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung, mereka cenderung membuat keributan sendiri dan tidak menaruh perhatian terhadap penjelasan guru.

Proses pembelajaran dengan implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. Model *Teams Games Tournament* sebagai model kooperatif membagi peserta didik pada sejumlah kelompok yang terdiri dari 5 hingga 6 orang untuk memecahkan masalah akademik [11]. Pembelajaran secara berkelompok bertujuan agar peserta didik

dapat bekerjasama dan memiliki tanggungjawab. Setiap kelompok akan menjalankan permainan dengan kelompok lainnya untuk memperoleh poin tertinggi supaya bisa menjadi kelompok pemenang. Langkah pelaksanaan model *Teams Games Tournament* terdiri dari lima langkah yaitu: 1) penyajian kelas; 2) belajar tim; 3) permainan; 4) *tournament*; dan 5) penghargaan kelompok. [12][13]. Model *Teams Games Tournament* tergolong model pembelajaran yang memusatkan pembelajaran pada peserta didik sehingga peserta didik diarahkan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan kelompok dimana mereka saling berinteraksi satu sama lain. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Lev Vygolsky bahwa belajar bagi anak dilakukan melalui interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik [14].

Peningkatan keterampilan sosial peserta didik pada setiap siklus menunjukkan keefektifan model *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, karena ketika pembelajaran terlaksana peserta didik yang cerdas maupun yang berkemampuan rendah semua aktif dan memegang peran serius dalam kelompoknya [15]. Pembelajaran terlaksana melalui kegiatan diskusi kelompok sehingga mampu meningkatkan hubungan interaksi antar seluruh anggota kelompok. Peran guru juga terbatas yaitu sekedar memberikan penjelasan materi di awal pembelajaran dilaksanakan untuk menambah wawasan peserta didik pada materi yang akan di ujikan saat *tournament*.

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Sofyantoro [16] dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* terbukti mampu meningkatkan keterampilan sosial. Penelitian relevan lainnya dilaksanakan oleh Pamungkas [17] yang berhasil meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*. Penelitian relevain lain juga dilakukan oleh Yulitri, Putri & Hardi [18] dengan implementasi model *Teams Games Tournament*. Berpijak dari uraian tersebut, maka model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

#### 4. Kesimpulan

Berlandaskan hasil pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sudah terlaksana, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karangasem Surakarta tahun ajaran 2019/2020 mengalami peningkatan. Kondisi tersebut terbukti dengan adanya kenaikan persentase ketuntasan dari pratindakan hingga siklus kedua. Persentase ketuntasan klasikal pratindakan sebesar 25,80% meningkat hingga 61,29% pada siklus I dan mengalami kenaikan lagi hingga 80,64% pada siklus II. Implikasi teoritis pada penelitian ini yaitu dapat menambah wawasan pengetahuan dan sebagai bahan acuan bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang. Implikasi praktis dari hasil penelitian ini bagi kegiatan pembelajaran IPS, yaitu meningkatkan keterampilan sosial pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*.

#### 5. Referensi

- [1] E Surahman & Mukminan 2017 Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggungjawab Sosial *J. Pendidikan IPS* **4(1)** 1-13
- [2] Sapriya 2009 *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- [3] M Melati 2017 Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa melalui Model Pembelajaran Arias Berbantuan Audio Visual *J. Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial* **9(2)** 213-223
- [4] M Yusuf I Tarjiah & O Satibi 2018 Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa dalam Pembelajaran IPS *J. Tunas Bangsa* **5(2)**
- [5] Parji & R E Andriani 2016 Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa melalui Permainan Tradisional Congklak *J. Studi Sosial* **1(1)** 14-23
- [6] A B Santoso 2016 Pengaruh Metode Role Playing pada Mata Pelajaran IPS terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas V SD *J. Ilmiah Mitra Swara Ganesha* **3(2)** 2356-3443
- [7] S Fatimah 2013 Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament *J. Ilmiah Pendidikan* **1(3)**
- [8] C M Pramudyanti 2016 Peningkatan Keterampilan Sosial menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran IPS *J. Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

- 27(5)**
- [9] D K Wardani Kartono & Hadiyah 2016 Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Model Quantum Teaching *J.Didaktika Dwija Indria* **1(4)**
  - [10] H Y Setiawan 2017 Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa melalui Penerapan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) *J.Ilmiah Pendidikan* 4(1) 45-53
  - [11] Isjoni 2013 *Cooperative Learning: Mengembangkan Kemampuan Belajar Kelompok* (Bandung: Alfabeta)
  - [12] Trianto 2009 *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana)
  - [13] Slavin & E Robert 2010 *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik* (Bandung: Nusa Media)
  - [14] M Ekawati 2019 Teori Belajar menurut Aliran Psikologi Kognitif serta Implikasinya dalam Proses Belajar dan Pembelajaran *J.E-Tech* **7(4)**
  - [15] A Shoimin 2014 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: AR-ruz media)
  - [16] A H Sofyantoro 2013 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tounament (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa di Sekolah Dasar *JPGSD* **1(2)** 0-216
  - [17] P A T Pamungkas J I S Poerwanti & J Daryanto 2019 Peningkatan Keterampilan Sosial Peserta Didik melalui Model Teams Games Tournament dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V Sekolah Dasar *J.Didaktika Dwija Indria* **7(4)**
  - [18] R Yulitri W O Putri & E Hardi 2020 Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) melalui Keiatan Outbond untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama *J.Ristekdik* **5(1)** 33-40