

**THE IMPROVEMENT OF THE UNDERSTANDING OF SERVICE AND FIGURE ROLE OF INDONESIAN INDEPENDENCE CONCEPT THROUGH TEAMS GAMES TOURNAMENT MODEL HELPED BY ROTAR MEDIA**

**Dede Eka Putri, Endang Sri Markamah, Sadiman**

Universitas Sebelas Maret  
dede.putri721@gmail.ac.id

---

**Article History**

accepted 09/07/2018  
approved 01/08/2018  
published 17/09/2018

---

**Keywords**

Teams Games  
Tournament,  
Understanding of service  
and figure role Concepts,  
Rotar Media

---

**Abstract**

*This research aims to improve understanding of service and figure role Indonesian independence concept at 5th grade student of elementary school in Surakarta by application of Teams Games Tournament (TGT) model helped by rotar media. This research was classroom action research which was held i two cycles, there were four stage in each cycle, which planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were a teacher and 34 students. The data sources are form the teacher and student. The technics of collecting data are test, interview, observation, and documentary. Data analysis were interactive analysis. According to the research conclusion, Teams Games Tournament model helped by rotar media could improve understanding of service and figure role of independence concept at 5th grade student of elementary school in Surakarta academic year 2017/2018. That improvement could be Pre-action, the percentage of class attainment is only 5,88% then at second cycle, the percentage of class attainment increases to 88,24%*

---

**Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series**  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284  
e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan wahana pengembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan sosial yang harus dipelajari siswa. Mata pelajaran IPS memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial meliputi ilmu sejarah, geografi, ilmu ekonomi, ilmu politik dan pemerintahan, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial (Sapriya, 2009: 194). Pembelajaran IPS di SD disampaikan dengan memperhatikan karakteristik siswa. Materi pelajaran IPS yang berisi informasi tentang fakta, konsep, dan generalisasi harus disampaikan dengan tepat. Salah satu materi IPS di SD yaitu peristiwa persiapan kemerdekaan Indonesia. Tujuan pembelajaran ini adalah siswa dapat menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan pada masa persiapan kemerdekaan Indonesia. Jika siswa dapat memahami jasa dan peranan tokoh perjuangan pada masa kemerdekaan dengan baik maka siswa akan dapat menghargai perjuangan tokoh tersebut di masa persiapan kemerdekaan Indonesia.

Pada kenyataannya, pembelajaran IPS di Kelas V di salah satu SD di Surakarta tentang jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia belum sesuai harapan. Pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru dengan sebagian besar waktu pembelajaran menggunakan metode ceramah. Apalagi, jam pelajaran yang sedikit untuk menyampaikan materi IPS yang banyak menyebabkan guru lebih fokus untuk menyelesaikan materi tanpa memperhatikan pemahaman siswa. Selain itu, materi tentang jasa dan peranan tokoh perjuangan banyak yang harus dihafalkan menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dari segi media, pembelajaran belum menggunakan media yang menarik sehingga siswa mudah bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa kelas V di salah satu SD di Surakarta yang dilakukan pada tanggal 2 Februari 2018 dapat diketahui bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dan penugasan sehingga sedikit keterlibatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, siswa juga kesulitan memahami materi pelajaran IPS karena banyaknya materi yang harus dipelajari dan dihafalkan. Hal ini menyebabkan mayoritas siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Hal tersebut diperkuat dengan hasil tes pratindakan materi jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 5 Februari 2018 pada siswa menunjukkan nilai yang masih rendah. Pada tes pratindakan mayoritas siswa memperoleh nilai di bawah KKM (KKM > 75) dengan persentase ketuntasan 5,88 % atau 2 siswa dari 34 siswa yang mencapai KKM dan 94,12% atau 32 siswa dari 34 siswa yang tidak mencapai KKM.

Fakta di atas merupakan permasalahan yang harus segera diselesaikan. Diperlukan suatu model, metode, ataupun strategi yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, men-ciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan siswa sebuah pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran yang dikembangkan pada tahun 1978 oleh DeVries dan Slavin. Model ini menggabungkan permainan terstruktur dan kerja sama kelompok yang menempatkan siswa dalam kelompok berjumlah 4-5 siswa yang heterogen berdasarkan jenis kelamin, agama, ras, dan kemampuan akademik (Fathurrohman (2011: 55) Dalam pelaksanaannya, guru menyajikan materi dan siswa mengerjakan LKS secara berkelompok. Setelah mengerjakan LKS, siswa mengikuti turnamen untuk memperoleh

poin untuk kelompok dan di akhir turnamen akan ada penghargaan bagi tim dengan poin tertinggi.

(Shoimin:2016) menjelaskan bahwa kelebihan model *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu dapat meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan motivasi siswa untuk dapat memahami materi pelajaran. Hal tersebut dikarenakan dalam model pembelajaran TGT terdapat permainan terstruktur yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yaitu suka bermain.

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* akan berhasil jika didukung dengan media yang sesuai. Media pembelajaran yang digunakan dalam model TGT adalah media yang dapat meningkatkan kekhasan dari model TGT yaitu permainan. Adanya media harus meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa dalam permainan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran yang digunakan dalam model TGT pada penelitian ini adalah Rotar. Rotar adalah singkatan dari roda berputar. Rotar merupakan media pembelajaran yang berupa papan berbentuk bundar yang dapat diputar sejauh 360 derajat. Rotar dalam model TGT berisi tentang pertanyaan-pertanyaan terkait jasa dan peranan tokoh perjuangan pada masa persiapan kemerdekaan Indonesia. Selain itu, rotar juga dapat menyajikan gambar atau informasi tentang tokoh perjuangan. Media rotar dalam model TGT dapat meningkatkan antusiasme siswa dapat pembelajaran dan memacu kemampuan berpikir siswa. Penggunaan media Rotar dalam model pembelajaran TGT dapat membantu siswa mengatasi kesulitan yang dialami.

Berdasarkan permasalahan dan solusi di atas, maka penulis mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul "Peningkatan Pemahaman Konsep Jasa dan Peranan Tokoh Perjuangan dalam Mempersiapkan Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Rotar pada siswa kelas V di Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018".

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas.. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil observasi kinerja guru dan aktivitas siswa, hasil wawancara dengan guru dan siswa, hasil tes pratindakan dan hasil tes siklus I dan II, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah 10ah guru Sumber data dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yaitu siswa kelas V SDN Surakarta Tahun Pelajaran 2017/2018 berjumlah 34 siswa dan guru kelas V. Sumber data sekunder yaitu : a) Kegiatan pembelajaran materi jasa dan perananan tokoh perjuangan pada masa persiapan kemerdekaan Indonesia, b) arsip berupa silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar observasi pembelajaran, observasi keaktifan siswa, foto dan video dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media rotar. Data dikumpulkan dengan menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumen-tasi. Validitas data yang digunakan yaitu validitas isi, triangulasi sumber dan teknik. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan model interaktif Milles dan Huberman. Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian yang dilakukan melalui 2 siklus. Setiap siklus dilaksanakan sesuai perubahan yang dicapai mencakup rencana, tindakan, observasi, refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru dan siswa kelas V di salah satu SD di Surakarta, diketahui bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan

kemerdekaan Indonesia. selain itu, materi pembelajaran yang luas menyebabkan pembelajaran lebih berpusat pada guru sehingga siswa tidak aktif dalam pembelajaran. hal ini disebabkan karena pembelajaran masih berpusat pada guru siswa merasa sulit jika harus menghafal tokoh perjuangan beserta jasa dan perannya. Adapun nilai pemahaman konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia pada pratindakan dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Nilai Pemahaman konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia pada pratindakan

Interval	Frekuensi (fi)	Persentase (%)
25 – 34	8	23,53
35 – 44	4	11,77
45 – 54	14	41,18
55 – 64	3	8,82
65 – 74	3	8,82
75 – 84	2	5,88
Jumlah	34	100
Rata-rata		48,03
Ketuntasan Klasikal		(5,88 %)

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia pada pratindakan sebesar 48,03 dan terdapat 32 siswa (94,12%) belum mencapai KKM serta hanya 2 siswa (5,88%) yang mencapai KKM. Sehingga disimpulkan bahwa pemahaman konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan data tersebut maka dilakukan tindakan untuk meningkatkan pemahaman konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V di salah satu SD di Surakarta tahun ajaran 2017/2018 yaitu melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media rotar.

Penelitian dilaksanakan selama dua siklus dan terjadi peningkatan pemahaman konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia melalui model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media rotar pada kelas V di salah satu SD di Surakarta tahun ajaran 2017/2018. Perbandingan nilai pemahaman konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia antarsiklus disajikan pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Perbandingan Nilai pemahaman konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dan mempersiapkan kemerdekaan Indonesia antarsiklus

No	Keterangan	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Terendah	25	45	60
2	Nilai Tertinggi	80	85	92,5
3	Nilai Rata-rata	48,03	70,24	81,03
4	Ketuntasan	2 siswa (5,88%)	11 siswa (34,38%)	30 siswa (88,24%)

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai terendah mengalami peningkatan dari 25 pada pratindakan meningkat menjadi 45 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 60 di siklus II. Nilai tertinggi mengalami peningkatan dari 80 pada pratindakan meningkat menjadi 85 di siklus I dan meningkat lagi menjadi 92,5 di siklus II.

siklus II. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dari 48,03 pada pratindakan meningkat menjadi 70,24 di siklus I dan 81,03 di siklus II. Persentase ketuntasan meningkat dari 5,88% pada pratindakan menjadi 34,38% di siklus I dan mengalami peningkatan signifikan di siklus II menjadi 94,12%.

Peningkatan pemahaman konsep siswa dipengaruhi oleh kinerja guru dalam penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media rotar. Hasil observasi kinerja guru pada siklus I sebesar 2,33 (baik) meningkat di siklus II menjadi 3,02 (sangat baik). Adapun perbandingan hasil observasi kinerja guru antarsiklus dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Kinerja Guru antarsiklus

No	Waktu	Skor	Keterangan
1	Siklus I	2,33	Baik
2	Siklus II	3,02	Sangat Baik

Peningkatan juga terjadi pada aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia. skor hasil aktivitas siswa pada siklus I sebesar 2,28 dan meningkat menjadi 3,11 pada siklus II. perbandingan hasil aktivitas siswa antarsiklus dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Perbandingan Aktivitas siswa antarsiklus

No	Waktu	Skor	Keterangan
1	Siklus I	2,28	Baik
2	Siklus II	3,11	Sangat Baik

Setelah pelaksanaan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media rotar terdapat hasil yang berbeda pada setiap siklusnya. Berdasarkan hasil tes pada pratindakan, persentase ketuntasan hanya sebesar 5,88% dengan nilai rata-rata kelas 48,03. Pada siklus I, persentase ketuntasan sebesar 34,38% dengan nilai rata-rata kelas 70,24. Terjadi peningkatan persentase ketuntasan dari pratindakan ke siklus I sebesar 28,5%. Pada siklus II, persentase ketuntasan sebesar 94,12% dengan nilai rata-rata kelas mencapai 81,03. Sehingga terjadi peningkatan persentase ketuntasan dari siklus I ke siklus II sebesar 53,87%.

Peningkatan pemahaman konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia mulai dari pratindakan sampai siklus II tidak terlepas dari keterlibatan guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada siklus I, guru masih kurang dapat mengelola kelas sehingga suasana belajar kurang kondusif dan masih banyak siswa yang ramai sendiri. Selain itu guru masih kurang membagi perhatian saat membimbing siswa, dan guru masih kaku dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media rotar sehingga masih terlihat jelas terbagi-bagi tiap tahapan. Akan tetapi pada siklus II, peneliti sudah dapat menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* secara runtut dan baik.

Peningkatan aktivitas siswa berpengaruh pada peningkatan pemahaman konsep siswa pada setiap siklusnya. Aktivitas siswa pada siklus I termasuk kategori baik dengan skor 2,28 dan meningkat menjadi 3,11 pada siklus II dan masuk kategori sangat baik. Aktivitas siswa meningkat ketika guru menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media rotar. Hal ini sesuai pendapat Hamdani (2011: 92) yang berpendapat bahwa *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh

aktivitas siswa dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Sehingga siswa akan terdorong untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Pada siklus II, siswa sudah terbiasa dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media rotar sehingga dapat langsung menempatkan diri baik saat di dalam kelompok belajar maupun dalam kelompok turnamen. Hasil ini sesuai dengan penelitian Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015) bahwa TGT menghasilkan pengaruh yang signifikan untuk menciptakan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan data dan pembahasan penelitian dapat dikatakan bahwa penelitian telah berhasil dan diperoleh hasil bahwa melalui model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media rotar dapat meningkatkan pemahaman konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V SD di Surakarta. Hal tersebut karena telah menerapkan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur teoritik *Teams Games Tournament (TGT)* serta penggunaan media rotar yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi (Sanaky, 2015:4).

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media rotar dalam pembelajaran materi jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V di salah satu SD di Surakarta tahun ajaran 2017/2018 dapat diperoleh data sebagai berikut: nilai rata-rata pemahaman konsep siswa pada pratindakan sebesar 48,03. Pada siklus I nilai rata-rata pemahaman konsep siswa meningkat menjadi 70,24 dan pada siklus II nilai rata-rata pemahaman konsep siswa meningkat lagi menjadi 81,03. Ketuntasan belajar siswa pada pemahaman konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia saat pratindakan sebesar 5,88% (2 siswa), pada siklus I sebesar 32,33% (11 siswa), dan pada siklus II sebesar 88,88% (30 siswa). Berdasarkan data yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media rotar dapat meningkatkan pemahaman konsep jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia pada siswa kelas V di salah satu SD di Surakarta tahun ajaran 2017/2018. Peningkatan tersebut terjadi karena penerapan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media rotar dengan modifikasi untuk menutupi berbagai kelemahan serta disesuaikan dengan kondisi tempat penelitian.

### DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamdani. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV: Pustaka Setia.
- Huda, M. (2013). Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Malang: Pustaka Pelajar.
- Saethang, T., Kee, Carolyn, C. (1998). A Gaming Strategy for Teaching The Use of Critical Cardiovascular Drugs. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 29(2), 61-65. Diperoleh pada 19 Februari 2018, dari <http://proquest.com>.
- Sanaky, H.A.H. (2015). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sapriya. (2008). Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. (2016). Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: ar-Ruzz Media.