

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Team Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Kartu Poker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 2 Bejarum Materi IPS ASEAN**

Kristiawati<sup>1</sup>, Heri Maria Zulfiati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>SDN 2 Bejarum, <sup>2</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
kristiawati47@gmail.com, heri.maria@ustjogja.ac.id

---

**Article History**

accepted 15/10/2023

approved 21/10/2023

published 30/11/2023

---

**Abstract**

*Social studies learning places more emphasis on the knowledge aspect, centered on teachers who only form a culture of memorization and not critical thinking so that students get bored and this results in low learning outcomes. Based on this, classroom action research was carried out which aimed to improve social studies learning outcomes for ASEAN material using a team games tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by poker card media.*

**Keywords:** *Cooperative Learning Model, Team Games Tournament, Social Sciences*

**Abstrak**

Pembelajaran IPS lebih menekankan aspek pengetahuan, berpusat pada guru yang hanya membentuk budaya menghafal dan bukan berpikir kritis sehingga siswa bosan dan berimbas pada hasil belajar yang rendah. Berdasarkan hal tersebut, dilaksanakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi ASEAN dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament (TGT)* berbantu media kartu poker.

**Kata kunci:** *Model Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament, IPS*

---

**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-ShareAlike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Menurut NCSS Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, serta menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu (Ischak, 1997). Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk membantu perkembangan wawasan, pemikiran dan kepribadian agar memperoleh wawasan pemikiran yang lebih luas dan ciri ciri kepribadian yang di harapkan dari setiap anggota golongan terpelajar Indonesia, khususnya berkenaan dengan sikap dan tingkah laku manusia dalam menghadapi manusia-manusia lainnya serta sikap dan tingkah laku manusia lain terhadap manusia yang bersangkutan. IPS sangat penting di ajarkan kepada peserta didik agar mereka mengenal lingkungan sosial di sekitarnya dan untuk dapat menjalani kehidupan yang baik di tengah tengah lingkungan sosial tersebut. 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. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Dalam mengimplementasikan pembelajaran IPS di SD, guru seyogyanya bisa menerapkan pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis, mengakomodasi kerjasama antar siswa, dan rasa tanggungjawab baik dalam kelompok maupun individu. Namun, kenyataannya di lapangan, masih banyak guru yang fokus pada banyaknya konten yang diajarkan sehingga siswa cenderung pasif, merasa bosan, dan berdampak pada menurunnya hasil belajar. Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Erdina (2015) yang menyatakan bahwa Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan kecenderungan siswa lebih bersifat pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang mereka butuhkan. Dalam implementasi materi, pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih menekankan aspek pengetahuan, berpusat pada guru, mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan berpikir nilai serta hanya membentuk budaya menghafal dan bukan berpikir kritis. Dalam pelaksanaan, menilai pembelajaran IPS sangat menjemukan karena penyajiannya bersifat monoton dan ekspositoris sehingga siswa kurang antusias dan mengakibatkan pelajaran kurang menarik, padahal guru IPS telah berusaha optimal untuk merebut minat siswa karena minat merupakan modal utama untuk keberhasilan pembelajaran IPS. Hal diatas sejalan dengan hasil belajar kelas VI di SDN 2 Bejiarum mata Pelajaran IPS materi ASEAN. Guru banyak menggunakan metode ceramah sehingga siswa pasif dalam menghafalkan materi ASEAN. Hasilnya tes sumatif menunjukkan rerata kelas yang rendah yakni 56,4. Oleh sebab itu, permasalahan penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SDN 2 Bejiarum Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosobo.

Kenyataan tersebut, menunjukkan bahwa proses yang dilakukan oleh guru untuk pembelajaran IPS belum efektif. Dengan demikian, dapat diduga bahwa yang menjadi kendala yang dirasakan adalah masalah proses pembelajaran yang kurang variasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru menggunakan model pembelajaran yang terkesan monoton sehingga siswa menjadi kurang aktif. Setelah memperhatikan situasi kelas yang seperti itu, maka perlu dipikirkan cara penyajian dan suasana pembelajaran IPS yang cocok untuk siswa, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Saat ini pemerintah sudah sering mensosialisasikan berbagai model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang disosialisasikan adalah model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi

siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya (Afandi, Chamalah, & Wardani, 2013).

Ada banyak tipe dari model pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah *Team Games Tournament*. Dalam model ini peserta didik memainkan permainan-permainan dan juga *tournament* (pertandingan) yang berhubungan dengan materi pembelajaran dengan anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Hal ini sangat membantu proses pembelajaran karena siswa sekolah dasar lebih senang terhadap pembelajaran yang mengedepankan keaktifan, kerjasama, dan permainan.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran (Trianto, 2011). Model *Team Games Tournament* (selanjutnya disingkat TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan pelajaran, selanjutnya siswa bekerja dalam tiap tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya setelah pembelajaran selesai, diadakan turnamen di mana siswa dalam masing-masing kelompoknya memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Slavin, 2010).

Manfaat pembelajaran kooperatif TGT antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran siswa sebagai "tutor sebaya", dan mengandung unsur *reinforcement*.

Tujuan model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) yang paling utama adalah untuk memberikan konsep, pemahaman, kemampuan, dan pengetahuan yang dibutuhkan siswa agar mereka dapat memberikan kontribusi pada kelompoknya. Tujuan lain adalah untuk melatih siswa agar punya rasa tanggung jawab, meningkatkan rasa percaya diri, menghargai perbedaan pendapat siswa lain, menumbuhkan kerja sama dan mampu saling tolong menolong, melatih siswa untuk dapat berpikir kritis dalam permasalahan materi pelajaran atau tugas-tugas yang diberi guru, dan mengasah keterampilan komunikasi siswa.

Slavin (2010) secara implisit mengungkapkan kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diantaranya adalah: 1) Memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak 2) Meningkatkan persepsi peserta didik bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kerja bukan keberuntungan. 3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada peserta didik 4) TGT meningkatkan ke kooperatifan terhadap yang lain Keterlibatan peserta didik lebih tinggi dalam belajar 5) TGT meningkatkan kehadiran peserta didik di sekolah. Sementara itu, kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah: 1) Sulitnya mengelompokkan peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis yang beragam. 2) Banyak peserta didik yang mempunyai kemampuan akademis tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada peserta didik lainnya.

Oleh sebab itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI SDN 2 Bejarum Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosobo? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa melalui

penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT di kelas VI SDN 2 Bejarum Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosobo.

### METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data yang diolah dalam penelitian ini adalah kualitatif berupa deskripsi proses pembelajaran IPS dan kuantitatif berupa skor hasil observasi dan hasil tes kognitif siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, angket asesmen awal, tes kognitif dan dokumentasi. Data pada penelitian ini diperoleh melalui angket pengetahuan awal, observasi pelaksanaan pembelajaran, lembar tes kognitif dan wawancara. Penelitian ini dikatakan berhasil jika terjadi skor kenaikan rerata pengamatan minimal 75 dan hasil skor rerata kelas siswa paling rendah 75.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil tes sumatif pada materi ASEAN menunjukkan rerata skor kognitif anak adalah 56.4. Berdasarkan data tersebut, peneliti merancang dilakukannya siklus I dalam Penelitian Tindakan Kelas. Dalam persiapannya, peneliti dengan rekan sejawat mengadakan diskusi kemudian menyusun RPP dan media yang akan digunakan. Peneliti juga mempersiapkan instrument observasi dan lembar kognitif siswa. Peneliti bersama siswa kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan sesuai dengan aspek-aspek yang akan diamati. Berikut merupakan hasil belajar siswa pada siklus I.

**Tabel 1. Perolehan Hasil Nilai Evaluasi siklus I Siswa SDN 2 Bejarum**

Aspek	Skor Rata-rata		
	KE1	KE2	KE3
Siklus 1	66.1	68.3	72.8

Pada tabel siklus I diatas dapat dilihat bahwa terjadi kenaikan rata-rata hasil belajar siswa kelas VI. Namun masih banyak siswa yang nilai nya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Siswa yang rata-ratanya diatas KKM sebanyak 10 siswa sementara yang memperoleh nilai dibawah KKM ada 8 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa presentase kelulusan yang dicapai adalah 55%. Skor tersebut berada di bawah skor minimum yakni 75. Oleh sebab itu, perlu adanya perbaikan dari kegiatan pada siklus II.

Kegiatan pembelajaran dalam model kooperatif tipe TGT harus lebih banyak memaksimalkan peran rekan sejawat dan kerjasama tim. Guru harus lebih memotivasi siswa untuk semangat dalam tim, saling bekerjasama, dan menunjukkan kemampuan yang terbaik. Sejalan dengan hal tersebut, evaluasi mandiri pun secara otomatis akan meningkat karena siswa yang memiliki motivasi lebih dalam belajar. Berdasarkan refleksi tersebut, maka ada beberapa pembenahan yang akan dilakukan. Pertanyaan dibuat dalam kartu poker sehingga dapat lebih menarik minat siswa. Dalam tahap *games*, siswa dalam masing-masing kelompok saling menyilangkan tangan membentuk lingkaran. Secara bergantian, siswa menjawab pertanyaan yang sudah disediakan sesuai dengan urutan yang sudah ditentukan tanpa boleh terlepas dari ikatan lingkaran. Siswa dimotivasi untuk dapat meningkatkan kemampuan rekan satu tim nya agar hasil tournament dapat maksimal.

Langkah selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan siklus II sesuai dengan tahapan pada sintak model kooperatif tipe TGT dengan menambahkan media kartu poker dan variasi kegiatan dalam games. Adapun hasil siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Perolehan Hasil Pembelajaran Siklus II

Aspek	Skor Rata-rata		
	KE1	KE2	KE3
Siklus 2	77.6	81.7	82.3

Pada tabel diatas, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa siklus II meningkat dari siklus I. Prestasi individu siswa pun meningkat dibuktikan dengan skor evaluasi siswa dengan presentase ketuntasan 100% artinya semua siswa tuntas. Adanya media kartu poker dan variasi dalam kegiatan kelompok membuat siswa termotivasi belajar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Eka Inda Saputri, 2020) yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media *Flash Card*. Perbandingan hasil siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan hasil siklus I dan siklus II

Aspek	Skor Rata-rata		
	KE1	KE2	KE3
Siklus 1	66.1	68.3	72.8
Siklus 2	77.6	81.6	85.3

Dari hasil tersebut, peneliti seyogyanya perlu menyiapkan media pembelajaran yang dapat mendukung pemahaman siswa. Model pembelajaran yang tepat pun perlu diimplementasikan dengan melakukan modifikasi atau variasi kegiatan agar siswa lebih tertarik dan meningkatkan motivasi dalam belajar sehingga hasil belajarpun meningkat. Berdasarkan data tersebut, artinya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS di kelas VI SDN 2 Bejarum.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Amirullah (2023) tentang Penerapan Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada siswa kelas V SDN Bontoramba 1 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam pembelajaran, baik pada aktivitas guru dan siswa maupun hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Bontoramba 1 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari siklus I dengan aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa masuk pada kategori cukup, dan nilai rata-rata hasil belajar IPS pada siklus I masuk pada kategori tidak tuntas, selanjutnya pada siklus II aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa masuk pada kategori baik dan nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa berada pada ketegori tuntas. NA Putri (2018) melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui Penerapan Pembelajaran TGT Kelas IV SD Negeri Jombang. Terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 36,84%. Hasil evaluasi siklus I, dari 19 siswa ada 8 siswa (42,10%) yang berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata kelas sebesar 60,84. Setelah dilakukan tindakan siklus II, sebanyak 15 siswa (78,94%) telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 78,31. Selain itu terjadi juga peningkatan hasil belajar afektif siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 16,65%. Dari hasil pengamatan hasil belajar siswa siklus I sebesar 62,55% kemudian meningkat di siklus II sebesar 79,20%. Hal tersebut pun senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Suciyani dkk (2022) dengan judul Meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Tebak Gambar. Hasil penelitian selama dua siklus menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas. Hasil belajar siswa pada pra tindakan yakni dari 30 siswa hanya 17 siswa atau sebesar 56,7% siswa tuntas, setelah tindakan pada siklus I sebanyak 21

siswa tuntas atau 70,0%, kemudian meningkat pada siklus II sebanyak 26 siswa atau 86,7% siswa tuntas. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dibandingkan hasil belajar siklus II sebesar 16,6%. Ketuntasan belajar klasikal sebesar 86,6. Hasil Penelitian tersebut menguatkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata Pelajaran IPS.

### SIMPULAN

Dalam mengimplementasikan pembelajaran IPS di SD, guru seyogyanya bisa menerapkan pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk berpikir kritis, mengakomodasi kerjasama antar siswa, dan rasa. Namun kenyataannya, Pembelajaran IPS lebih menekankan aspek pengetahuan, berpusat pada guru, mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan berpikir kritis serta hanya membentuk budaya menghafal sehingga hasil belajar siswa tergolong rendah. Siswa lebih banyak pasif dan hanya mendapat transfer ilmu dari guru. Salah satu solusi untuk permasalahan tersebut adalah penerapan model pembelajaran yang tepat yakni model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa lebih terlibat dalam belajar, menumbuhkan tanggung jawab dan kerjasama serta persaingan yang sehat. Hasil belajar pun meningkat dibuktikan dengan nilai rata-rata ketuntasan yang mengalami peningkatan dari siklus I 55% menjadi 100 % pada siklus II. Skor rerata pun meningkat dari siklus 1 70.6, pada siklus 2 menjadi 83.4. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament berbantuan media kartu poker untuk meningkatkan hasil belajar IPS Kelas VI SDN 2 Bejarum” dapat tercapai. Kedepannya diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* ini dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah. Semarang: Unissula Pres.
- Amirullah, Rahmat Muddin, 2023. Penerapan Model Pembelajaran Tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada siswa kelas V SDN Bontoramba 1 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/30137>
- Ernida. 2015. UPAYA Peningkatan Prestasi Belajar Ips Melalui Pendekatan Learning Community Di Smp Negeri 2, Banda Aceh. Jurnal Pencerahan 131-152.
- Saputri, Eka Inda, 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantu Media Flash Card terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik Kelas V SDN 2 Waluyojati Pringsewu Lampung
- Slavin, Robert E. 2010. Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktek). Bandung: Nusa Media.
- Tayeb, T. (2017). Analisis dan Manfaat Model Pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 48-55. DOI: <https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a5.2017>
- Ischak SU, Dkk. (1997). *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdikbud Proyek Pembinaan Mutu Guru Kelas Sekolah Dasar.
- Nany, Adika P. 2018. Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran TGT Kelas IV SD Negeri 2 Gombang. Journal Student UNY
- Suciyani, Suaeb dkk. 2022. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan.