

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN PERMAINAN LUDO TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PADA MATA PELAJARAN IPS**Fanny Rahmasari¹, Srie Mulyani², Jennyta Caturiasari³**^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakartafannyrahmsr25@upi.edu¹, srie_mulyani@upi.edu², jennytacs@upi.edu³**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dan kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Rengasdengklok Utara 1. Hal tersebut dilihat dari hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas IV SDN Rengasdengklok Utara 1, Kabupaten Karawang. Penelitian ini melakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang memusatkan pada motivasi siswa dan kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran. penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari siklus I dan siklus II dengan beberapa tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Menggunakan desain penelitian model spiral Kemmis dan Mc Taggart. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, soal tes, dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS siswa. Saat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I aktivitas siswa memperoleh 71% dan hasil tes pemahaman konsep siswa memperoleh nilai rata-rata 62,92 dengan persentase ketuntasan 54%. Pada siklus II hasil tes pemahaman konsep siswa memperoleh nilai rata-rata 80,19 dengan persentase 77% dan aktivitas siswa sebesar 91%. Dengan adanya peningkatan pada kegiatan aktivitas siswa dan tes pemahaman konsep siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Maka, pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat memperbaiki pemahaman konsep siswa kelas IV di sekolah dasar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Pemahaman Konsep, Pembelajaran IPS, *Teams Games Tournament*.

Abstract

This research was motivated by the low level of student interest in learning and ability to understand concepts in social studies subjects in class IV of SDN Rengasdengklok Utara 1. This can be seen from the results of observations made on class IV students of SDN Rengasdengklok Utara 1, Karawang Regency. This research applies the Teams Games Tournament type cooperative learning model which focuses on student motivation and students' abilities in carrying out learning activities. This research uses the classroom action research (PTK) method which consists of cycle I and cycle II with several stages starting from planning, implementation, observation and reflection. Using the Kemmis and Mc Taggart spiral model research design. The research instrument uses observation sheets, test questions, and documentation. The aim of this research is to increase student

activity and students' understanding of concepts in social studies subjects. When implementing the Teams Games Tournament type cooperative learning model in cycle I, student activity achieved 71% and students' conceptual understanding test results obtained an average score of 62.92 with a completion percentage of 54%. In cycle II, the students' conceptual understanding test results obtained an average score of 80.19 with a percentage of 77% and student activity of 91%. With an increase in student activities and students' conceptual understanding tests by implementing the Teams Games Tournament type cooperative learning model. So, learning by implementing the Teams Games Tournament type cooperative learning model can improve the conceptual understanding of fourth grade students in elementary schools.

Keywords: *Cooperative Learning Model, Understanding Concepts, Social Studies Learning, Teams Games Tournament.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kreativitas, akal pikiran, dan nilai moral pada seseorang baik jasmani dan Rohani agar dapat mewujudkan tujuan hidup yang lebih terarah. Menurut Aszari, Nuvitalia, & Artharina (2024) pendidikan adalah proses pembentukan sikap dan perilaku individu melalui pengajaran dan pelatihan dengan tujuan mendewasakan diri. Pendidikan bertujuan sebagai sarana untuk mengembangkan potensi, bakat, maupun minat siswa guna terwujudnya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan mewujudkan hal tersebut perlu adanya penerapan yang terarah pada setiap jenjang Pendidikan salah satunya jenjang sekolah dasar. Sekolah dasar didefinisikan sebagai proses mengajar, melatih dan membimbing siswa untuk memiliki kemampuan dasar melalui proses Pendidikan dan pembelajaran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang ilmu yang memiliki peran penting dalam pendidikan. Melalui mata pelajaran IPS siswa dihadapkan untuk menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Ardianti, 2018). IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang konsep-konsep gejala dan fakta sosial. Menurut Isa dan Rustini (2023) IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari mengenai kehidupan sosial yang didasari dari berbagai cabang ilmu sejarah, sosial ekonomi, sosiologi, geografi, politik, hukum, dan budaya dengan menyajikan permasalahan yang ada dilingkungan masyarakat dan dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi pandangan serta pemahaman yang luas kepada siswa. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS di SD dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi siswa agar lebih peka terhadap isu sosial yang terjadi di kehidupan masyarakat dengan memahami isi dari materi dalam pembelajaran. Sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS menurut Susanto (2013) yaitu 1) meningkatkan kepekaan dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan mereka dengan memahami nilai-nilai dasar dan sosial budaya masyarakat, 2) memahami dan menyikapi konsep dasar yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial dan dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan masalah yang ada di masyarakat, 3) menaruh perhatian terhadap permasalahan serta mampu menganalisis untuk mengambil tindakan yang cermat, 4) mampu mengembangkan kecakapan. Berdasarkan dengan tujuan tersebut, maka pemahaman konsep menjadi salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa.

Pemahaman konsep memegang peranan penting bagi siswa dalam pembelajaran terutama dalam mata pelajaran IPS karena memungkinkan siswa untuk memahami dan menafsirkan kembali suatu konsep yang disajikan dalam bentuk yang lebih dipahami. Pemahaman menurut Suparno (2001), pemahaman didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengartikan apa yang telah disajikan serta kemampuan untuk mengartikan suatu bentuk ke bentuk yang lain melalui kata-kata yang berbentuk ringkasan, penjelasan, dan hubungan sebab akibat.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada siswa kelas 4 SDN Rengasdengklok Utara 1 ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPS kurang melibatkan aspek-aspek kemampuan pemahaman. Pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS masih terbilang rendah. pemahaman siswa masih rendah dibuktikan dengan rata-rata nilai siswa yang kurang dari Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM) yaitu kurang dari 70. Penyebab dari kurangnya pemahaman konsep pada pelajaran IPS karena Penyampaian materi yang guru lakukan masih menggunakan pembelajaran konvensional dan belum menggunakan model pembelajaran yang memperhatikan karakteristik siswa.

Terkait dengan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan pemecahan masalah untuk membantu siswa dalam menghadapi kesulitan. guru diharuskan terampil dalam hal pemilihan media, maupun model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar IPS. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah model kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams games tournament* (TGT) merupakan jenis pembelajaran kooperatif berupa permainan dalam bentuk turnamen akademik yang terdiri dari kelompok kecil siswa yang terdiri dari 4-6 orang siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang suatu subjek. Dimulai dari guru

menyampaikan tujuan pembelajaran, penyajian materi, Satu per satu perwakilan siswa bekerja saling membantu dalam mengerjakan pertanyaan dengan bersaing melawan anggota kelompok lain untuk mendapatkan skor sebanyak-banyaknya (Putra, Refdinal, Edidas, & Fadhilah, 2021).

Selain itu, untuk mendukung siswa agar memudahkan memahami pelajaran IPS perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu pembelajaran baik berupa cetak maupun elektronik. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pemahaman siswa dalam materi semakin baik. Salah satunya menggunakan permainan ludo.

Ulfa, Tembang, dan Palittin, (2022) Permainan ludo dapat meningkatkan kemampuan kognitif, perkembangan emosional serta dapat membentuk karakter positif. Sejalan menurut Jihan, Reffiane, dan Arisyanto (2019) mengemukakan bahwa permainan ludo merupakan suatu permainan papan berpetak yang biasa dimainkan anak-anak namun dirancang sebagai alat bantu media pembelajaran. Di modifikasi pada komponen permainan ludo yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPS karena siswa mengalami langsung dengan model yang menyenangkan. Dengan demikian media permainan ludo dapat diberikan kepada siswa untuk meningkatkan pemahaman konsep.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan jenis penelitian kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV sekolah dasar, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus penelitian. dengan beberapa tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Menggunakan desain penelitian model spiral Kemmis dan Mc Taggart. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, soal tes, dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas siswa dan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Pada siklus I peneliti melakukan perencanaan seperti menyusun modul ajar yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari, menyiapkan lkpd, membuat media pembelajaran dan menyusun soal evaluasi. Pada tahap pelaksanaan proses pembelajaran berpedoman pada modul ajar yang telah dirancang sebelumnya. Guru melakukan penyajian kelas dengan menjelaskan materi pelajaran. membagi

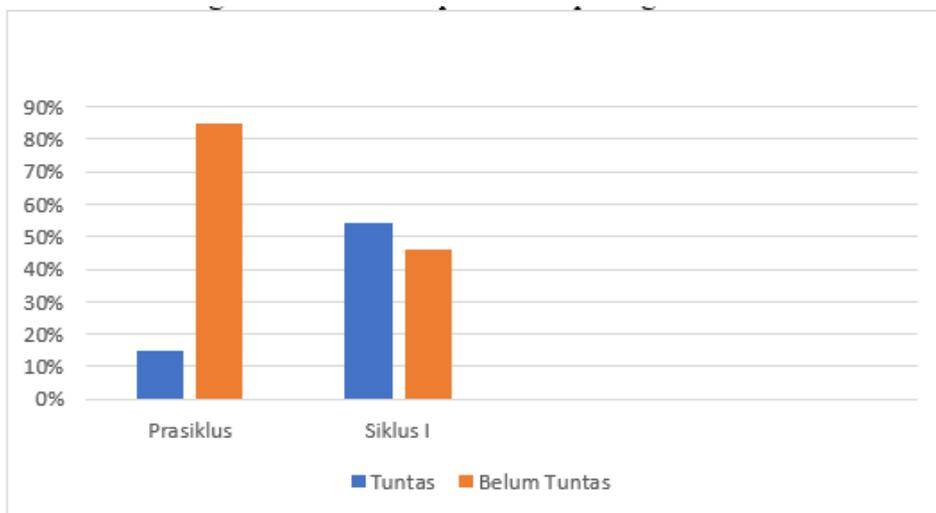
siswa menjadi 4 kelompok heterogen yang masing-masing terdiri dari 6-7 anggota. Kelompok-kelompok ini kemudian berdiskusi untuk menyelesaikan LKPD yang telah dibagikan oleh guru dan dikerjakan bersama dengan teman sekelompoknya, membimbing siswa dalam kelompok, mengadakan turnamen akademik menggunakan permainan ludo. Turnamen akademik memakai permainan ludo ini mengharuskan siswa menjawab setiap soal jika mereka menempeati kotak tanda tanya. Jika siswa berhasil menjawab maka kelompok tersebut akan mendapat skor yang akan dihitung setelah itu merekognisikan tim jika tim tersebut memperoleh skor maksimal yang ditentukan. Tim yang memperoleh skor tertinggi akan diberikan penghargaan oleh guru.

Kegiatan observasi dilakukan dengan dilakukan melalui pengamatan langsung di setiap siklusnya dengan mencatat hal yang ditemui, kendala-kendala yang terjadi, dan mendokumentasikan setiap kegiatan pembelajaran. setelah kegiatan pembelajaran selesai, guru memberikan soal evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman konsep siswa terhadap mata pelajaran IPS. Kegiatan refleksi digunakan sebagai acuan perbaikan pada siklus I dan menyiapkan persiapan yang lebih matang saat tindakan dilakukan pada siklus selanjutnya.

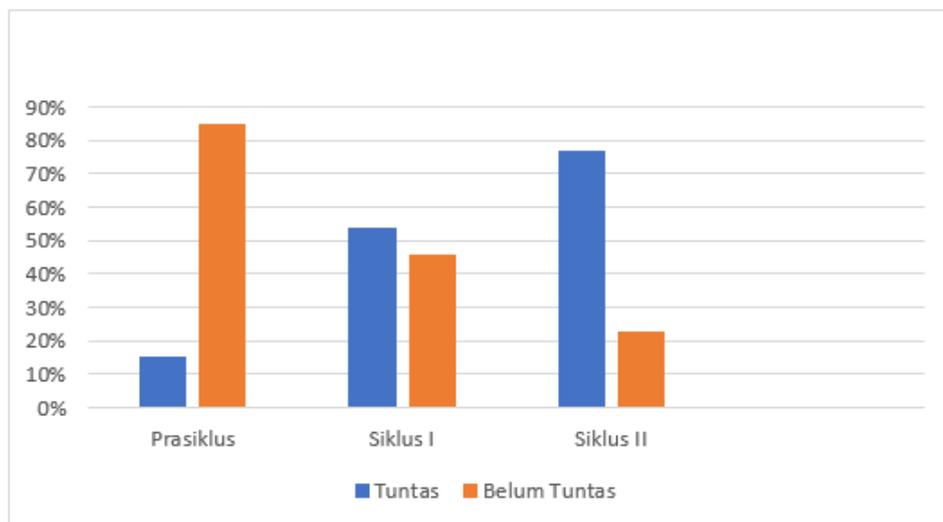
Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rengasdengklok Utara, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Penelitian ini dilakukan di kelas IV A yang berjumlah 26 siswa dengan 13 laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan agar mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman konsep IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantuan Permainan Ludo .

Pada tanggal 25 Mei 2024, peneliti melakukan prasiklus dengan memberikan soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Hasil prasiklus tersebut menunjukkan hanya ada 4 siswa dengan presentase 15% yang mencapai nilai diatas KKM dan 22 siswa dengan presentase 85% mendapatkan nilai dibawah KKM. Oleh karena itu masih banyak siswa yang memilikipemahaman konsep IPS yang rendah.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2024 dengan dua siklus yaitu siklus I dan II yang masing masing terdiri dari satu pertemuan. Dilakukan dengan alokasi waktu 5 JPx30 menit. Pada akhir siklus I, peneliti melakukan pemberian soal evaluasi untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa setelah pemberian tindakan. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dari prasiklus ke siklus I. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 47,69 menjadi 62,92 dan persentase siswa yang tuntas adalah meningkat dari 15% atau 4 siswa menjadi 54% atau 14 siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut



Pada akhir siklus II peneliti memberikan kembali soal evaluasi untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa. Rata-rata meningkat dari 62,92 menjadi 80,19. Selain itu persentase jumlah siswa yang tuntas KKM juga meningkat dari 54% atau 14 siswa menjadi 77% atau 20 siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram berikut



Berdasarkan diagram data hasil tes pemahaman konsep, rata-rata dan jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 47, 69 pada pelaksanaan prasiklus, setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo jumlah ketuntasan siswa bertambah. Pada siklus I, sebanyak 14 siswa dinyatakan tuntas dan sebanyak 12 siswa yang belum tuntas dengan rata rata 62,92. Lalu pada siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat sebanyak 20 siswa dan 6 siswa yang belum tuntas dengan rata rata sebesar 77%.

Menurut Trianto dalam Panjaitan, Simarmata, Sipayung, dan Silaban (2020) mengungkapkan bahwa sebuah kelas dianggap mencapai ketuntasan belajar (ketuntasan klasikal) jika setidaknya 75% dari siswa di kelas tersebut telah memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu KKM sebesar 70. Berdasarkan data yang dikumpulkan, data disimpulkan bahwa kelas 4 SDN Rengasdengklok Utara 1, Kecamatan Rengasdengklok, Kabupaten Karawang selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas yang telah dilaksanakan di SDN Rengasdengklok Utara 1, Kabupaten Karawang dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa memperoleh Kesimpulan bahwa *Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan ludo terhadap kemampuan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pada siklus I mencapai 62,92 dan pada siklus II memperoleh rata-rata nilai sebesar 80,19. Diketahui pada siklus I sebesar 54% atau sebanyak 14 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan sebanyak 12 siswa dengan presentase 46% belum memenuhi ketuntasan. Sedangkan pada siklus II meningkat sebesar 77% atau sebanyak 20 siswa telah memenuhi ketuntasan dan 23% atau sebanyak 6 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengalami peningkatan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aszari, E., Nuvitalia, D., & Artharina, F. P. (2024). Efektifitas Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Kelas IV Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Terhadap Hasil Belajar IPAS dan Keterampilan Kolaborasi Di SDN 3 Ngambakrejo. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 32-42.
- Isa, S. F. P., & Rustini, T. (2023). Pengaruh Media Pada Pembelajaran Ips Di Sd. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 8(1), 24-29.
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas

IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).

Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran Discovery Learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350-1357.

Putra, D. A., Refdinal, Edidas, & Fadhilah. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Terhadap Hasil Belajar Bimbingan TIK. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*.

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.

Ulfa, M., Tembang, Y., & Palittin, I. D. (2022). Layakkah Media Papan Ludo Digunakan Pada Muatan IPA Untuk Siswa Sekolah Dasar?. *Mimbar Ilmu*, 27(3), 383-390