

---

**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN  
IPS KELAS IV MIN BINJAI**

---

**Eti Muliani<sup>1</sup>, Nisa Oktaviana Br Bangun<sup>2</sup>****<sup>1,2</sup>Program Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Quality Berastagi****Email : [etimuliani88@gmail.com](mailto:etimuliani88@gmail.com)**

---

**Abstrak**

Pendidikan merupakan aset masa depan dalam membentuk SDM yang berkualitas. Pendidikan harus dibawa dalam rangka mengoptimalkan kemampuan siswa yang memiliki sifat kreatif, kritis dan tanggap terhadap masalah kehidupan. Pengoptimalan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai khususnya pembelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia. Pada pembelajaran IPS terdapat berbagai macam hambatan dan masalah yaitu siswa masih terlihat belum aktif dalam pembelajaran IPS, Guru masih menggunakan metode ceramah, Guru tidak memberikan motivasi sehingga siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran, kurangnya kemampuan guru dalam menerapkan model-model pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah. Untuk itu salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah penggunaan model pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT, Melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Penerapan model TGT dalam pembelajaran membuat siswa dapat berperan aktif dan dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian Siklus I diperoleh hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru 72% dengan kategori baik dan pelaksanaan pembelajaran aktivitas siswa mendapat nilai 75% dengan kategori baik, Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal diperoleh siswa yang tuntas belajar dari 24 siswa hanya 15 siswa atau 62,5%. penelitian Siklus II diperoleh hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru 89% dengan kategori sangat baik dan pelaksanaan pembelajaran aktivitas siswa mendapat nilai 92% dengan kategori sangat baik. Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal diperoleh siswa yang tuntas belajar dari 24 siswa hanya 22 siswa atau 91,7%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia di kelas IV MIN Binjai

**Kata Kunci:** Model\_Pembelajaran; Team\_Games\_Tournament; Hasil\_Belajar; IPS**Abstract**

*Education is an asset for the future in forming quality human resources. Education must be carried out in order to optimize the abilities of students who are creative, critical and responsive to life's problems. Optimizing students' abilities in the learning process can be done by selecting an appropriate learning model, especially social studies learning about Economic Activities in Indonesia. In social studies learning there are various kinds of obstacles and problems, namely students still don't seem active in learning social studies, teachers still use the lecture method, teachers don't provide motivation so students are not interested in participating in learning, teachers' lack of ability to apply learning models so student learning outcomes are low . For this reason, one of the efforts that teachers can make is to use an interesting learning model that can trigger students to be active in learning activities, namely the Team Games Tournament (TGT) learning model. The TGT learning model, involves the activities of all students without any differences in status, involves the role of students as peer tutors and contains elements of play and reinforcement. The application of the TGT model in learning allows students to play an active role and be able to learn more relaxed in addition to fostering responsibility, cooperation, healthy competition and learning involvement, so that it can improve student learning outcomes. Based on the first cycle of research, the results obtained from the implementation of teacher*

activity learning were 72% in the good category and the implementation of student activity learning received a score of 75% in the good category. Completion of classical student learning outcomes was obtained by students who completed learning out of 24 students, only 15 students or 62.5% . Cycle II research obtained results from the implementation of teacher activity learning of 89% in the very good category and the implementation of student activity learning received a score of 92% in the very good category. Completion of classical student learning outcomes was obtained by only 22 students, out of 24 students, or 91.7%. The results of this research can be concluded that the Team Games Tournament (TGT) learning model can improve student learning outcomes in Social Sciences subjects on Economic Activities in Indonesia in class IV MIN Binjai

**Keywords :** Learning\_model; TGT, Learning outcomes; IPS.

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas ditinjau dari segi proses apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan percaya pada diri sendiri. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Untuk mendapatkan hasil belajar yang diharapkan, guru harus mampu mengelola kelas dengan sangat baik.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah penggunaan model pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu model pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe yang mudah

diterapkan. Melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta reinforcement (Komalasari, 2013: 67). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS memungkinkan siswa dapat berperan aktif dan dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Binjai (MIN) pada Semester Genap Tahun Ajaran 2023-2024. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis refleksi terhadap berbagai aksi dan tindakan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan sampai dengan penelitian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupaya untuk memperbaiki kondisi pembelajaran. Prosedur penelitian dalam penelitian ini dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart (dalam Suharsimi Arikunto, 2020:137) "Penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi". Teknik pengumpulan data ; lembar observasi dan tes

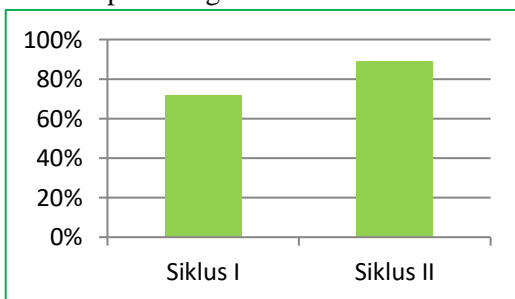
## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data pada tes siklus

I dan siklus II, maka dapat diperoleh:

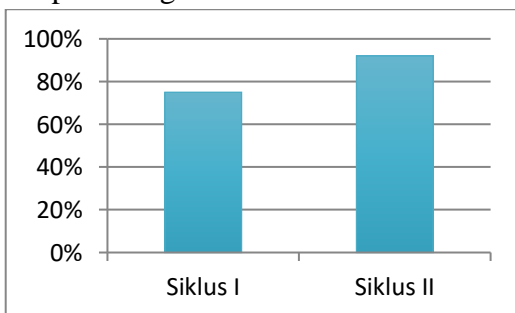
1. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran TGT siswa kelas IV MIN Binjai adalah sebagai berikut:

- a) Hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran siklus I adalah 72 % termasuk kategori baik dan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II adalah 89% termasuk kategori baik sekali. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas guru meningkat serta dapat di lihat pada diagram berikut :



Gambar 4.1 Diagram Batang Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

- b) Hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran siklus I adalah 75% termasuk kategori baik dan hasil observasi aktivitas siswa siklus II adalah 92% termasuk kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa hasil observasi siswa meningkat serta dapat dilihat pada diagram berikut:

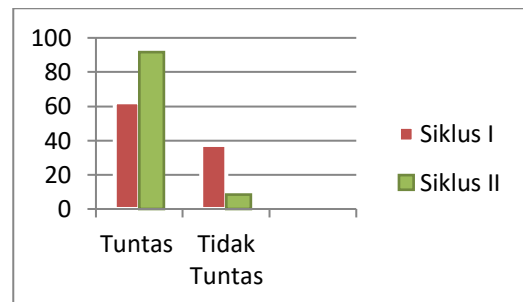


Gambar 4.1 Diagram Batang Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Team*

*Games Tournament* (TGT) siswa kelas IV MIN Binjai adalah sebagai berikut :

- a) Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I yang diperoleh siswa yang tuntas belajar dari 24 siswa hanya 15 siswa atau 62,5% yang tuntas belajar dan 9 siswa atau 37,5% yang tidak tuntas belajar. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa belum dapat dikatakan tuntas secara klasikal karena di dalam kelas tersebut belum terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang sudah tuntas belajarnya.
- b) Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus II yang diperoleh siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa atau 91,7% dan yang tidak tuntas 2 orang atau 8,3%. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa sudah dapat dikatakan tuntas secara klasikal karena telah mencapai  $\geq 85\%$  siswa yang sudah tuntas belajarnya



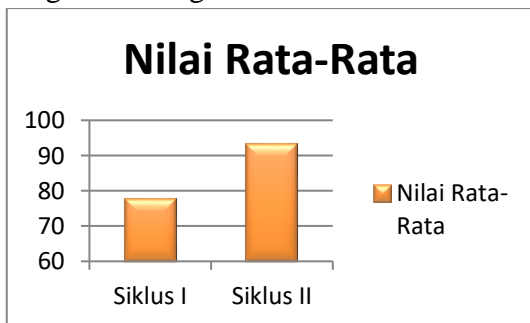
Gambar 4.3 Diagram Batang Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Siklus I dan Siklus II

3. Peningkatan hasil belajar siswa Berdasarkan hasil tes evaluasi siswa pada Siklus I dan Siklus II maka, nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dikatakan sudah meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) kelas IV MIN Binjai. rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari Siklus I yaitu 77,5 menjadi 92,91 pada Siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.1 Rekapitulasi Peningkatan Nilai Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II**

| No | Pelaksanaan | Hasil Pengamatan | Peningkatan |
|----|-------------|------------------|-------------|
| 1  | Siklus I    | 77,5%            | 15,41       |
| 2  | Siklus II   | 92,91%           | %           |

Dari tabel 4.1 diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siklus I dan II meningkat. Data nilai rata-rata siklus I dan II dapat disajikan dalam bentuk diagram batang berikut ini :



**Gambar 4.4 Diagram Batang Nilai Rata-Rata Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II**

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

Dari analisis data dan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia siswa Kelas IV MIN Binjai, maka diperoleh kesimpulan:

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia siswa Kelas IV MIN Binjai telah mencapai kategori sangat baik.
2. Ketuntasan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia siswa Kelas IV MIN Binjai tuntas secara klasikal.
3. Hasil belajar siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia

siswa Kelas IV MIN Binjai telah meningkat.

##### Saran

Setelah mendapat kesimpulan, maka dapat dikemukakan beberapa saran antara lain:

1. Bagi guru kelas IV, diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) sesuai dengan materi, sehingga kegiatan belajar mengajar efektif, efisien dan menyenangkan.
2. Bagi siswa, diharapkan agar lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran agar memperoleh hasil yang lebih baik.

##### DAFTAR PUSTAKA

- Armidi, Ni Luh Sri. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*. Volume 6, Number 2, Tahun Terbit 2022, pp. 214-220
- Arikunto, Suharsimi. 2020. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineke Cipta.
- Aqib, Zainal. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Zainal. 2020. *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Bandung: Yrama Widya.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2022. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Slavin E. Robert. 2015. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung. Nusa Media.