

Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Jenis-Jenis Usaha Perekonomian Dalam Masyarakat Pada Siswa Kelas V SD Negeri 060852 Medan Perjuangan

Nanda Ayu Setiawati^{1*}, Maria Friska Nainggolan², Winny Sunfriska Limbong³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sari Mutiara Indonesia

*Penulis Korespondensi : nandaayusetiawati4@gmail.com

Abstrak. Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan untuk mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat dan kendala yang ada. PkM ini mendeskripsikan Aktivitas Guru dan siswa. Selama menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* akan dilihat penilaian Hasil Belajar IPS Materi Jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat dan kendala-kendala yang dihadapi tim PkM selama proses pembelajaran. Hasil Pengabdian kepada Masyarakat ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil yang diperoleh pada Hasil Aktivitas Guru Siklus I mencapai 72% dan pada siklus II mencapai 92% dan aktivitas siswa mencapai 78% dan pada siklus mencapai 84%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada materi jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat pada kelas V SD Negeri 068502 Medan Perjuangan.

Abstract. This Community Service aims to describe the activities of teachers and students. While using the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model, you will see the assessment of Social Sciences Learning Outcomes Material Types of economic businesses in society and the obstacles faced by the PkM team during the learning process. The results of this Community Service show that the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model can improve student learning outcomes in social studies subjects. The results obtained in Cycle I Teacher Activity Results reached 72% and in Cycle II reached 92% and student activity reached 78% and in cycle reached 84%. Thus it can be concluded that learning using the *Teams Games Tournament (TGT)* learning model can improve student learning outcomes in social studies subjects on types of economic businesses in society in class V of SD Negeri 068502 Medan Perjuangan.

Historis Artikel:

Diterima: 10 Januari 2023

Direvisi: 02 Februari 2023

Disetujui: 08 Februari 2023

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajaran yang memiliki motivasi tinggi dilihat dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, dilihat dari fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas Guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar yang diharapkan.

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Proses dari Belajar adalah terjalin interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respons. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan respons berupa reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut.

Menurut Hamalik (2004:49) hasil belajar dinilai dari tingkatan penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses Belajar mengajar sebagai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Dan menurut Nana Sudjana (2009:3) Hasil Belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, mencakup Bidang Kognitif, afektif, psikomotorik Menurut Djamarah dan Zain (2006: 107) “yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah daya serap terhadap bahan pelajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi baik secara individual maupun kelompok”.

Maka hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar digunakan sebagai acuan atau patokan guru untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap bahan ajar atau materi dengan melakukan evaluasi pada setiap akhir proses pembelajaran dan untuk mengukur hasil belajar tersebut diperlukan tes. Pembelajaran IPS memiliki nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang unggul, handal, dan bermoral sejak dini (usia anak SD). Namun untuk mewujudkan semua itu kenyataan dilapangan, masih banyak ditemukan kendala dalam pembelajaran IPS. Hal ini disebabkan kurang dikemasnya pembelajaran IPS secara menarik, menantang bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan menyenangkan, Guru sering sekali menyampaikan pembelajaran IPS secara konvensional, sehingga pembelajaran IPS menjadi membosankan dan kurang menarik bagi siswa, hal itu membuat aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menjadi rendah, dan minat siswa dalam pembelajaran IPS juga rendah, hal ini menyebabkan siswa kurang memiliki keberanian menyampaikan pendapat mereka saat proses pembelajaran sedang dilaksanakan, siswa juga kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri, sehingga hasil belajar IPS siswa belum tercapai dan belum memenuhi harapan.

Pembelajaran IPS yang menyenangkan di SD sangat berperan dalam penentuan prestasi belajar yang dicapai siswa. Dalam pembelajaran IPS yang menyenangkan akan memudahkan siswa dalam memahami konsep- konsep yang ada. Konsep- konsep tersebut akan tertanam dan mudah diaplikasikan oleh siswa jika pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa.

Maka tim PkM melakukan tindakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajarsiswa pada mata pelajaran IPS. yaitu dengan model pembelajaran yang dapat mengaitkan materi, teori dengan kenyataan yang ada dilingkungan sekitarnya, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *TGT* ini dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dan mengasah kemampuan siswa dalam memahami suatu materi melalui penyajian game- game akademik dalam sebuah tim.

Menurut Slavin (2015: 163) *TGT* merupakan *Tournament Akademik*, dan menggunakan kuis- kuis dengan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba dalam tim mereka dengan anggota tim lain dengan kinerja tim sebelumnya setara dengan mereka. Dan menurut Shoimin (2014: 203) *TGT* adalah model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, karena melibatkan aktivitas seluruh

siswa tanpa harus ada perbedaan setatus, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan Reinforcement (Penguatan).

Dengan kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas V SD Negeri 060852 Medan Perjuangan, diharapkan pembelajaran akan berjalan dengan menarik, tidak membosankan bagi siswa dan dapat memberikan pengalaman bagi siswa dengan bekerja sama dengan teman sebaya, namun dengan demikian, setiap individu tetap bertanggung jawab terhadap ketercapaian hasil belajar individu dan kelompok. Saat proses Pembelajaran siswa akan lebih berani dalam mengemukakan pendapat di depan kelas, selain itu dapat melatih siswa bekerja dalam tim yang terbentuk secara heterogen, saat pembelajaran juga dapat meningkatkan daya saing bagi siswa dalam pembelajaran sehingga dari keuntungan tersebut dapat memacu peningkatan prestasi belajar siswa dan hasil belajar siswa sesuai dengan target yang telah ditentukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut Tim PkM tertarik melakukan Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul “Implementasi Hasil Belajar IPS Materi Jenis-jenis Usaha Perekonomian dalam Masyarakat Melalui Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Pada siswa Kelas V SD Negeri 060852 Medan Perjuangan”.

METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pengabdian kepada Masyarakat ini menggambarkan suatu model pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat tercapai. Pengabdian kepada Masyarakat ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan. Proses Pengabdian kepada Masyarakat tindakan kelas ini dijabarkan dalam siklus yang tahapannya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Waktu Pengabdian kepada Masyarakat

Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan Pada bulan Juni tahun 2022

Tempat Pengabdian kepada Masyarakat

Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan di SD Negeri 060852 Medan perjuangan

Subjek dan Objek Pengabdian kepada Masyarakat

Subjek Pengabdian kepada Masyarakat

Subjek Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah siswa kelas V SD Negeri 060852 Medan perjuangan Dengan jumlah siswa adalah 27 siswa yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki.

Objek Pengabdian kepada Masyarakat

Objek Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah Peningkatan Hasil belajar IPS materi jenis-jenis usaha perekonomian dalam Masyarakat Pada kelas V SD Negeri 060852 Medan Perjuangan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengabdian kepada Masyarakat

Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan di SD Negeri 060852 Medan Perjuangan pada siswa kelas V (lima) SD dengan menggunakan model pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa pada pelajaran IPS Materi jenis- jenis usaha perekonomian dalam masyarakat.

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilengkapi dengan lembar observasi yang bertujuan untuk mengamati aktivitas Belajar siswa. Proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060852 Medan Perjuangan.

Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada 2 siklus. Setiap akhir dari siklus Pengabdian kepada Masyarakat ini diberikan soal post-test kepada siswa yang berbentuk pilihan berganda (PG) sebanyak 10 soal, dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat pencapaian hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Penilaian dalam Pengabdian kepada Masyarakat ini meliputi dua hal yaitu penilaian dari hasil belajar siswa secara individu dan penilaian hasil belajar siswa pada proses observasi aktivitas Guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha perekonomian dalam masyarakat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas V SD Negeri 060852 Medan Perjuangan. Berdasarkan hasil belajar siswa yang diperoleh pada mata pelajaran IPS Materi Jenis- jenis perekonomian dalam masyarakat sebelum tim PkM menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada proses pembelajaran maka diperoleh data nilai hasil belajar siswa secara individual pada pra siklus yang diuraikan sebagai berikut:

Deskripsi Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan Hasil belajar siswa yang diperoleh melalui Pengabdian kepada Masyarakat Tindakan Kelas (PTK) pada materi pelajaran jenis-jenis perekonomian dalam masyarakat dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) maka diperoleh data ketuntasan hasil belajar siswa secara individual

Berdasarkan analisis dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada soal post test siklus I dibandingkan hasil pretest Materi jenis- jenis usaha perekonomian dalam masyarakat meningkat menjadi 16 orang siswa mengalami perubahan hasil belajar tuntas (60%) dan 11 orang siswa yang hasil belajarnya tidak tuntas (40%).

Berdasarkan Diagram diatas dapat diketahui dari 27 siswa kelas V SD Negeri 060852 Medan Perjuangan menunjukkan bahwa presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus I adalah 60% dan siswa yang tidak tuntas 40%.

Deskripsi Siklus II

Deskripsi Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan Hasil belajar siswa yang diperoleh melalui Pengabdian kepada Masyarakat Tindakan Kelas (PTK) pada materi pelajaran jenis-jenis perekonomian dalam masyarakat dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) maka diperoleh data ketuntasan hasil belajar siswa secara individual yang diuraikan dalam tabel berikut:

Berdasarkan analisis dilihat bahwa hasil belajar siswa pada soal post test siklus II dibandingkan hasil post-test siklus I Materi jenis- jenis usaha perekonomian dalam masyarakat.meningkat menjadi 22 orang siswa (81.5%) yang Nilai Hasil belajarnya Tuntas. Berdasarkan analisis diatas dapat diketahui dari 27 siswa kelas V SD Negeri 060852 Medan Perjuangan menunjukkan bahwa presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada siklus II adalah 81.50% dan siswa yang tidak tuntas 18.50%

4.3.4 Pembahasan hasil Pengabdian kepada Masyarakat

Pembahasan hasil penelitian ini didasarkan pada hasil Observasi dengan hasil Belajar pada pra siklus tindakan siklus I, tindakan siklus II. Dilihat dari hasil belajar siswa dari tindakan yang telah dilakukan pada pra siklus, siklus I dan II terdapat peningkatan yang terjadi pada hasil belajar siswa secara individu setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran IPS. peningkatan hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I, siklus II, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Rekapitulasi hasil belajar siswa

No	kode siswa	Nilai			Keterangan
		Pra siklus	Siklus I	siklus II	
1	G1	70	80	100	Meningkat –T
2	G2	70	80	100	Meningkat –T
3	G3	20	50	80	Meningkat –T
4	G4	60	90	100	Meningkat –T
5	G5	40	60	80	Meningkat –T
6	G6	40	80	90	Meningkat –T
7	G7	40	70	80	Meningkat –T
8	G8	40	80	90	Meningkat –T
9	G9	30	40	60	Meningkat –T
10	G10	50	70	80	Meningkat –T
11	G11	60	80	90	Meningkat –T
12	G12	30	40	60	Meningkat-TT
13	G13	20	30	60	Meningkat-TT
14	G14	30	50	80	Meningkat-T
15	G15	50	70	90	Meningkat-T
16	G16	70	90	100	Meningkat-T
17	G17	60	90	100	Meningkat-T
18	G18	30	50	80	Meningkat-T
19	G19	40	60	70	Meningkat-T
20	G20	30	80	90	Meningkat-T
21	G21	50	60	70	Meningkat-T
22	G22	80	90	100	Meningkat-T
23	G23	30	40	60	Meningkat-TT
24	G24	60	70	80	Meningkat-T
25	G25	80	90	100	Meningkat-T
26	G26	80	100	100	Meningkat-T
27	G27	20	30	50	Meningkat –TT

Pada hasil test siklus II terjadi peningkatan yang sangat baik dengan nilai rata-rata kelas mencapai 83 dimana terdapat 22 siswa yang hasil belajarnya tuntas dan 5 siswa yang nilai hasil belajarnya tidak tuntas dengan ketuntasan klasikal sebesar 81.50%.

Untuk lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel Data peningkatan Hasil Belajar Siswa

No	Test	Tuntas	Tidak Tuntas	Nilai rata-rata kelas	Presentasi
1	Pra siklus	6	21	47.40	22.22%
	I siklus	16	11	67.50	60%
3	II siklus	22	5	83	81.50%

Diagram Peningkatan Hasil belajar siswa



Berdasarkan data peningkatan hasil belajar siswa diatas yang diperoleh melalui lembar obervasi untuk mengetahui pelaksanaan kegiatan aktivitas Guru dan siswa serta Tes untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa sudah mencapai kategori Baik dan mengalami peningkatan.

Berdasarkan uraian pembahasan diatas maka Hipotesis tindakan yang dinyatakan pada Bab II yaitu ” penggunaan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar IPSmaterijenis- jenis usaha perekonomian dalam Masyarakat. Pada siswa kelas V SD Negeri 060852 Medan perjuangan” Diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan Pengabdian kepada Masyarakat dan pembahasan yang telah dilakukan oleh tim PkM, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 060852 Medan Perjuangan. Hal ini dapat dilihat dari Hasil belajar siswa pada Pra siklus

nilai rata-rata sebesar 47, 40. kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 67.5 dan pada siklus II terjadi peningkatan lagi sebesar 83

Saran

Dari hasil dan kesimpulan tim PkM, dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS di SD adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Kepada Guru diharapkan dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif.

2. Bagi Tim PkM

Disarankan dapat melakukan Pengabdian kepada Masyarakat yang sama sehingga diperoleh hasil yang lebih menyeluruh.

3. Bagi pihak Sekolah

Bagi pihak sekolah khususnya kepala sekolah diharapkan agar lebih memberikan perhatian terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui penyediaan sumber belajar, alat, dan bahan serta media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Wijaya, Chandra. Syahrums. 2008 . *Pengabdian kepada Masyarakat Tindakan Kelas*. Jakarta: Cita pustaka
- Ampri, Sofan. 2010. *Pengembangan dan Model pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Bandung: Prestasi Pustaka
- Astuti, Tri. 2017. *Penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar*. [skripsi]. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya
- BSNP . 2007:25. *Rumus analisis kuantitatif*. Jakarta : Balai Pustaka
- Hardilah. Mery. 2010. *Pengaruh Model Kooperatif TGT terhadap hasil belajar IPS di sekolah Dasar*. [skripsi]. Potianak. UNTAN