
SOCIUS:

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Volume 9, No 2, Oktober 2020, pp. 144-154

P-ISSN: 2089-9661 | E-ISSN: 2089-967X

DOI: <http://dx.doi.org/10.20527>Open Access: <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/JS/index>

MODEL TEAM GAMES TOURNAMENTS (TGT) DALAM MENINGKATKAN PARTISIPASI BELAJAR IPS SISWANainul Fauziyah¹, Ratna Nulinnaja², Hafsoh Al Aziizah³¹UIN Maulana Ibrahim Malang, Indonesia²UIN Maulana Ibrahim Malang, Indonesia³UIN Maulana Ibrahim Malang, Indonesia

ARTICLE INFO*Article history:*

Received 1 Agustus 2020

Accepted 20 September 2020

Available online 10 Oktober 2020

*Keywords:**Participation, Teams Games Tournaments (TGT), Students**Kata Kunci:**Partisipasi, Teams Games Tournaments (TGT), Siswa*

ABSTRAK

Low student learning participation in social studies learning process for VII grade students at MTS Ahmad Yani Jabung Malang Regency. Based on the problematic this research uses the Games Tournaments (TGT) learning model because this model is considered appropriate in increasing class VII students' learning participation in social studies learning that can help in building students' social characteristics such as critical thinking, communication skills, collaboration and encouraging students' interest in learning and learning participation. This research is a class action research (CAR) conducted at MTS Ahmad Yani Jabung Malang Regency in 3 cycles. Each cycle was carried out for 2 meetings, the subjects of this study were students of class VII A as many as 27 students. The research data were obtained from interviews, observations and documentation. This study aims to (1) describe and analyze the implementation of the Teams Games Tournaments (TGT) model for social studies learning. (2) Knowing how student learning participation uses the Teams Games Tournaments (TGT) learning model. The results showed that the application of the Teams Games Tournaments (TGT) model could increase student participation in MTs Ahmad Yani Jabung Malang Regency.

ABSTRACT

Kurangnya partisipasi belajar siswa saat proses pembelajaran IPS pada siswa-siswi kelas VII di MTS Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang. Adanya problematika tersebut penelitian ini menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) karena model ini dianggap tepat dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa-siswi kelas VII pada pembelajaran IPS yang dapat membantu dalam membangun karakter sosial siswa seperti berpikir kritis, kecakapan berkomunikasi, berkolaborasi serta mendorong minat belajar dan partisipasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di MTS Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang dalam 3 siklus. Setiap siklus dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, subjek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII A sebanyak 27 orang siswa. Data hasil penelitian diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan dan menganalisis implementasi model Teams Games Tournaments (TGT) untuk pembelajaran IPS. (2) Mengetahui bagaimana partisipasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa di MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang.

Copyright © Universitas Lambung Mangkurat All rights reserved.

¹ Corresponding author.E-mail addresses: nailulfauziyah@uin-malang.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran umumnya merupakan sebuah kegiatan yang sistematis yang menghubungkan dengan anak-anak sehingga terjadi proses pembelajaran (Syah, 2010). Dalam proses pembelajaran tentunya terdapat beberapa problematika yang dihadapi oleh seorang guru, salah satunya adalah bagaimana menarik partisipasi belajar siswa, seperti halnya kasus yang terjadi di MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang. Partisipasi belajar siswa berarti keikutsertaan siswa yang ditunjukkan dalam perilaku fisiknya selama proses pembelajaran berlangsung.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan gabungan dari cabang ilmu-ilmu sosial seperti: sejarah, sosiologi, geografi, dan ekonomi yang dirumuskan atas dasar fenomena dan realitas sosial. IPS juga merupakan bagian dari disiplin ilmu yang berisi materi dari ilmu-ilmu (Nafisah, 2015). Program pendidikan IPS merupakan program yang meliputi 4 unsur yang berbeda-beda, yaitu pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap serta unsur tindakan. Demi tercapainya tujuan pembelajaran IPS, di dalam kegiatan pembelajaran hendaknya mampu mencakup unsur-unsur tersebut dan dapat melengkapi satu sama lainnya (Maryani & Syamsudin, 2009).

Prakteknya di lapangan, MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang masih mengalami beberapa problematika seperti kurangnya partisipasi belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Khususnya siswa-siswi kelas VII yang masih berada pada fase peralihan. Hal tersebut menjadi salah satu faktor utama yang mendorong guru untuk berupaya dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Salah satu solusi yang bisa dilakukan oleh guru dalam permasalahan ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk berpartisipasi saat proses pembelajaran berlangsung. Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) merupakan salah satu opsi yang sangat tepat dalam mengatasi permasalahan ini.

Model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) merupakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut (Ernawati, 2013) “Teams Games Tournament (TGT) adalah tipe atau model dari metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas dan peran seluruh siswa sebagai tutor sebaya tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur permainan” (Hopkins, 1993). Selaras dengan apa yang dikatakannya bahwa: “Teams Games Tournament (TGT) merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang membentuk siswa ke dalam sebuah kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 orang yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT merupakan tipe pembelajaran kooperatif seperti permainan yang melibatkan aktivitas dan kemampuan berfikir siswa yang berbeda untuk berkolaborasi dalam satu kelompok

yang terdiri 5-6 orang tanpa harus memandang perbedaan status dan jenis kelamin. Selain dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) juga dapat melatih siswa dalam berpikir kritis, komunikatif dan kolaboratif (Wulandari, Riyanto, & Subroto, 2018). Dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial, kemampuan-kemampuan tersebut akan sangat mendukung siswa dalam membentuk karakter sosial, sehingga penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) ini sangat cocok jika diterapkan pada mata pelajaran IPS di sekolah.

Metode ini, setelah siswa dibagi dalam team belajar yang terdiri atas beberapa orang, guru menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan siswa bekerja dalam team mereka untuk bersama-sama diskusi tentang materi yang disampaikan, sehingga semua anggota kelompok dapat dipastikan dapat menguasai materi yang telah disampaikan. Selanjutnya dimulai game turnamen dimana siswa memainkan game dengan anggota team lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya sedangkan guru memberikan soal-soal pertanyaan akademik (Juaini, 2020). Team yang mendapatkan poin paling tinggi maka merekalah yang menjadi pemenangnya. TGT mengandung unsur model pembelajaran yang menyenangkan diperoleh dari pelaksanaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan jawaban terbaik dari pertanyaan yang telah diajukan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, hal tersebut juga telah melatih tanggung jawab individu dalam kelompok (Yanti Purnamasari, 2014).

Sejumlah peneliti telah mengkaji tentang model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) ini di beberapa lembaga (institusi). Pada penelitian Nyoman Sudi Mahayasa yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, dan Sikap Siswa” yang telah diterapkan pada siswa kelas X TSM 1 di SMKN 3 Singaraja pada mata pelajaran diklat “Menginterpretasikan Gambar Teknik” menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran TGT pada materi diklat Menginterpretasikan Gambar Teknik. Hasil penelitian ini juga menunjukkan partisipasi aktif dan tanggapan positif siswa dalam implementasi TGT di kelas TSM 1 (Sudi Mahayasa, 2015). Kemudian pada penelitian Ratih Widhiastuti dan Fachrurrozie yang berjudul “Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar” yang telah diterapkan pada mahasiswa Semester 4 Jurusan Pendidikan Ekonomi Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Semarang yang mengikuti mata kuliah Akuntansi Keuangan Menengah (AKM) yang menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata kuliah AKM 2 terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Fachrurrozie, 2014). Selain itu terdapat juga penelitian dengan judul pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe

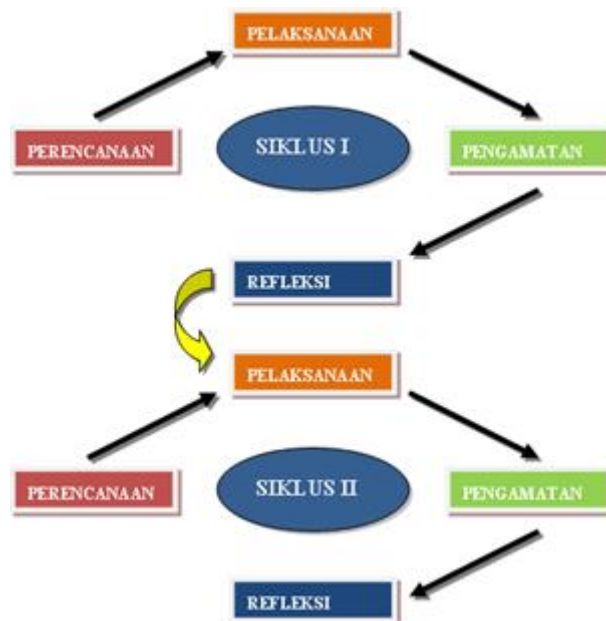
teams games tournament terhadap hasil belajar matematika siswa memperoleh hasil yang meningkat dari sebelum menggunakan penerapan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Seran, Ladyawati, & Susilohadi, 2019). Pada judul Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dengan media photo story untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN glagahombo 2 sleman dengan menggunakan model pembelajaran ini dalam *photo story* juga mengalami peningkatan pada pemahaman materi IPS (Wulandari et al., 2018).

Sejumlah penelitian terdahulu yang mengkaji tentang model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) yang terbukti efektif untuk digunakan dalam meningkatkan partisipasi, hasil belajar, sikap siswa dan keaktifan siswa kemudian ini yang menjadi alasan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT). Berbeda dengan beberapa penelitian diatas, penelitian ini akan diterapkan pada siswa MTs pada mata pelajaran IPS di MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang. Fokus pada penelitian ini adalah mendeskripsikan dan menganalisis implementasi TGT untuk pembelajaran IPS serta bagaimana partisipasi siswa terhadap penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan dan menganalisis implementasi model Teams Games Tournaments (TGT) untuk pembelajaran IPS. (2) Mengetahui bagaimana partisipasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT). Penelitian ini diharapkan mampu memperkuat bukti bahwa model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) benar-benar efektif untuk digunakan dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 3 siklus. Setiap siklus dilaksanakan selama 2 kali pertemuan (tindakan) dan terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Riyanto, 2014). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena untuk mendeskripsikan implementasi dari penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk pembelajaran IPS. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang. Berdasarkan hasil pengamatan selama berlangsungnya pelaksanaan PKL, peneliti menemukan beberapa problematika yang muncul saat melakukan praktik mengajar di kelas VII. Diantara beberapa problematikanya adalah sulitnya mengkondisikan siswa saat proses KBM akan dimulai, kurangnya partisipasi siswa saat proses pembelajaran berlangsung serta kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Subjek penelitian pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII A yang berjumlah 27 siswa,

pengambilan data dilakukan pada bulan Agustus-September 2019. Data hasil penelitian diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi selama kegiatan pembelajaran IPS berlangsung. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dengan cara triangulasi.



Gambar 1 : Alur Pelaksanaan PTK Kemmis dan Taggart

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan sebelumnya telah dijelaskan bahwa pada umumnya kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang sistematis. Dalam kegiatan sehari-hari manusia hampir tidak dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik secara individu atau kelompok. (Aunurrahman, 2009:33). Seorang pendidik hendaknya memiliki kemampuan untuk merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran (Widodo, 2018). Pada penelitian ini, peneliti telah melakukan observasi lapangan dengan subjek penelitian siswa siswi kelas VII A dan C di MTs Ahmad Yani Jabung. Adapun fokus dari penelitian ini akan (1) mendeskripsikan dan menganalisis implementasi model Teams Games Tournaments (TGT) untuk pembelajaran IPS. (2) Mengetahui bagaimana partisipasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT).

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu bagian dari disiplin ilmu yang memiliki peran membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan, serta nilai-nilai sosial dalam bermasyarakat (Waryana, 2020). Hal ini sesuai dengan tujuan kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial tahun 2004 yaitu “mengkaji seperangkat fakta, peristiwa konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya dan

lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini danantisipasi untuk masa yang akan datang”.

Mendesripsikan dan menganalisis implementasi model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dalam pembelajaran IPS, maka dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai guru sekaligus observer. pada tahap awal peneliti melakukan beberapa hal, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Observasi lapangan.

Pada minggu pertama pelaksanaan PKL di MTs Ahmad Yani Jabung. Peneliti melakukan pengamatan terhadap kondisi lingkungan sekolah dan proses pembelajaran di dalam kelas selama satu minggu.

2. Wawancara dengan guru mata pelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS terkait kondisi siswa dan proses pembelajaran di kelas.

3. Perencanaan.

Pada tahap ini yang dilakukan adalah menyusun rencana pembelajaran (RPP), menyiapkan bahan pengajaran, menyiapkan media seperti spidol, buku ajar,dll serta menyiapkan lembar observasi.

4. Pre-test.

Tahap selanjutnya pada minggu ke-2, peneliti melakukan pretest dengan mencoba mengajar dengan metode ceramah dan berdiskusi yang dilakukan selama 2 kali pertemuan. Metode ceramah merupakan sebuah metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi secara lisan (Rusmawati, Candiasa, & Kirna, 2013).Sedangkan metode diskusi adalah dimana sejumlah orang bersama-sama membicarakan suatu topik permasalahan melalui tukar pendapat untuk memecahkan atau mencari jawaban dari permasalahan tersebut berdasarkan fakta yang memungkinkan.

Pengamatan yang telah dilakukan selama proses pembelajaran, peneliti telah menemukan beberapa problematika yang terjadi di kelas VII saat berlangsungnya proses pembelajaran. Problematika yang telah ditemukan adalah kurangnya partisipasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan beberapa hal. *Pertama*, sulitnya proses pengkondisian siswa di dalam kelas. Saat pertama guru memasuki ruang kelas, banyak para siswa yang masih berada di luar kelas, sehingga guru harus bersusah payah memanggil mereka untuk masuk kedalam kelas.

Permasalahan *kedua* adalah, saat proses kegiatan belajar mengajar dimulai, saat diskusi sebagian siswa laki-laki masih banyak yang bermain dan menjahili temannya di dalam kelas, sehingga kelas tidak kondusif dan sangat ramai.

Permasalahan *ketiga* adalah, pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, sebagian siswa masih banyak yang berbicara sendiri sehingga materi pembelajaran tidak tersampaikan secara sempurna.

5. Refleksi.

Berdasarkan dari hasil pre-test diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode ceramah dan diskusi tidak efektif digunakan pada pembelajaran IPS di kelas VII MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang. Maka, dari hal tersebut selanjutnya peneliti melakukan perencanaan ulang yang akan dilakukan peneliti pada siklus I.

Siklus I, setelah melakukan refleksi pada tahap sebelumnya, pada pertemuan selanjutnya di minggu ke-3, peneliti telah menganalisis dan melakukan perencanaan ulang, diantara beberapa perencanaan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun Rencana Program Pembelajaran (RPP)
- b. Menyiapkan bahan ajar/materi yang akan disampaikan
- c. Menyiapkan media pembelajaran
- d. Menyusun kembali strategi/metode pembelajaran yang digunakan

Tahap perencanaan ini, peneliti berencana menggunakan strategi sistem point, dengan tujuan untuk meningkatkan atau menarik partisipasi siswa, guru akan mencoba memberikan stimulus dengan memberikan poin kepada siswa yang aktif di kelas selama proses pembelajaran, seperti contoh aktif bertanya, tanggap menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, mampu mengutarakan pendapat, dll. Guru akan memberikan poin bagi siswa yang mendapatkan poin paling banyak. Dengan adanya sistem poin ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Siswa akan saling berlomba dalam mendapatkan point tersebut.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan strategi sistem point tersebut dan di kolaborasikan dengan metode pembelajaran cooperative learning yaitu Teams Games Tournaments (TGT). Dalam proses pelaksanaan, point akan diambil ketika kelompok mampu mengemukakan gagasan dengan baik dan benar. Teams Games Tournament (TGT) merupakan turnamen akademik yang dilaksanakan setelah penyajian materi di kelas selesai. Dalam turnamen ini, siswa yang terbentuk menjadi anggota kelompok berkompetisi dengan anggota kelompok lain

untuk mendapatkan poin yang akan dikumpulkan pada skor kelompok (Tournament, Um, & Tournament, 2013).

Langkah-langkah Model Pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pada kegiatan awal, guru menyampaikan dan menjelaskan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi (materi) yang harus dikuasai oleh siswa.
- b. Pembentukan kelompok oleh guru setelah materi disampaikan. Kelompok terdiri dari 4-5 orang. Setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menjawab soal, bagi kelompok yang tidak ditunjuk tidak boleh membocorkan jawaban, setiap kelompok memiliki 2 kali bantuan apabila tidak bisa menjawab, jika kelompok yang ditunjuk tidak bisa menjawab pertanyaan, maka yang berhak menjawab adalah kelompok selanjutnya.
- c. Game turnamen yang bersifat akademik bertujuan untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa.

Permainan yang dilakukan adalah semacam lomba cerdas cermat, dengan peserta perwakilan dari setiap kelompok. Perolehan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan atau reward dari peneliti yang telah disiapkan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru IPS kelas VII.

Selanjutnya adalah tahap pengamatan. Objek yang diamati dalam kegiatan ini adalah peristiwa-peristiwa yang menjadi indikator keberhasilan atau ketidakberhasilan dalam perencanaan. Pada tahap pengamatan, peneliti menemukan beberapa persoalan diantaranya adalah pada saat pembagian kelompok, siswa saling berebut untuk bergabung dengan team yang mayoritas anggotanya dianggap mampu, sehingga hal tersebut membuat mereka bertengkar dan waktu pembelajaran terpotong.

Setelah melakukan pengamatan, maka tahap selanjutnya adalah refleksi. Dalam tahap refleksi, peneliti telah menemukan kekurangan pada siklus pertama. Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) yang dilakukan dengan membentuk kelompok-kelompok diskusi kurang efektif dan efisien, sehingga dari problematika tersebut perlu adanya tindakan lebih lanjut yang akan dilakukan pada siklus ke II.

Siklus ke II tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi dilaksanakan secara sama. Pada siklus ke II, peneliti mencoba memberikan solusi dari problematika yang terjadi pada siklus I dengan membagi kelompok dengan berhitung. Siswa yang mendapat nomor hitung yang sama maka mereka berada di kelompok yang sama. Pada praktiknya di lapangan, penerapan metode ini di kelas VII A MTs Ahmad Yani Jabung awalnya mendapatkan respon yang sangat baik oleh para siswa di kelas. Saat proses pembelajaran mereka terlihat sangat senang dan antusias dalam mengikutinya, mereka saling berlomba dalam menggali jawaban dari pertanyaan yang diajukan, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan berisi tentang review-review materi yang telah

diajarkan. Kekompakan kelompok dan berpikir kritis menjadi kunci utama dalam metode ini. Selain dari kekompakan kelompok dan berpikir kritis, penggunaan metode ini juga dapat memberikan kesan pembelajaran bermakna dan menyenangkan sehingga materi yang telah diajarkan akan tersampaikan dengan penuh makna dan tidak mudah untuk dilupakan. Akan tetapi, pada babak final guru telah menyiapkan beberapa soal berebut yang nantinya akan dijawab oleh kelompok yang paling dulu mengacungkan tangan, tentunya dari hal tersebut banyak anak saling berebut dan akhirnya bertengkar, beberapa dari mereka ada juga yang langsung tidak mau melanjutkan tournament karena kelompok mereka merasa tidak terpilih. Oleh karenanya pada tahap refleksi siklus II penggunaan metode ini masih di temukan persoalan yang harus diatasi pada tindakan selanjutnya yaitu siklus III.

Siklus ke III, peneliti yang bertindak sebagai guru mata pelajaran melakukan perencanaan ulang terkait persoalan hasil refleksi dari siklus II. Perencanaan tersebut terkait soal berebut pada babak final. Peneliti berencana untuk mengganti soal berebut dengan soal biasa yang setiap kelompok memiliki kesempatan untuk menjawab, apabila kelompok yang ditunjuk tidak bisa menjawab maka yang boleh menjawab adalah kelompok selanjutnya. Akan tetapi, berbeda dengan peraturan di babak sebelumnya, pada babak final ini setiap kelompok diberi waktu sampai pada hitungan ke 5, jika pada hitungan ke 5 kelompok yang ditunjuk tidak berusaha untuk menjawab maka soal akan dialihkan kepada kelompok selanjutnya. Dari perencanaan tersebut tahap pelaksanaan dan pengamatan berjalan secara lancar, tidak ada lagi kelompok yang saling bertengkar dan semuanya antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dan untuk menyempurnakan siklus I dan Siklus II peneliti selaku guru mata pelajaran serta sebagai fasilitator selama berlangsungnya proses pembelajaran memberikan penguatan (reinforcement) dengan memberikan reward kepada para pemenang tournament.

Hasil penggunaan metode Teams Games Tournaments (TGT) ini benar-benar berhasil dan efektif diterapkan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas VII A pada mata pelajaran IPS di MTs Ahmad Yani Jabung. Pada siklus I, siswa terlihat tertarik dengan model pembelajaran yang digunakan guru. Games tournaments yang memberikan kesan belajar dan bermain membuat mereka semangat untuk mengikuti pembelajaran meskipun ada sedikit kendala pada siklus I yaitu pada proses pembagian kelompok yang kemudian ditindaklanjuti pada siklus II yakni membagi kelompok dengan berhitung. Meskipun pada awalnya hal tersebut sempat ditolak oleh siswa, namun pada akhirnya siswa mau untuk mengikuti instruksi guru. Namun, pada siklus ini masih terdapat persoalan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya yang menyebabkan penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) ini masih kurang efektif di gunakan untuk menarik partisipasi belajar siswa, sehingga perlu diadakan tindakan lanjut pada siklus III. Pada

siklus III semua persoalan telah teratasi dan para siswa terlihat sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas VII A MTs Ahmad Yani Jabung. Setiap kelompok saling menunjukkan kekompakan dalam menemukan atau menggali jawaban terbaik sehingga terbukti dari hal tersebut model pembelajaran ini mampu menarik perhatian, minat serta partisipasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa: (1) penelitian ini terdiri dari 3 siklus. Pada siklus I, model pembelajaran yang menyiratkan unsur permainan ini mampu menarik perhatian siswa dan telah membawa perubahan yang signifikan. Akan tetapi dari siklus I dan II peneliti masih mendapati suatu persoalan sehingga hasil tindakan pada siklus I dan II dirasa masih kurang memuaskan dan belum maksimal terutama pada siklus II masih terdapat persoalan di babak final, pada soal berebut yang menyebabkan siswa bertengkar dan tidak mau melanjutkan tournaments. Sehingga untuk menutup kekurangan tersebut peneliti melakukan tindakan ke siklus selanjutnya yakni siklus III. Pada siklus III guru sekaligus peneliti telah menyempurnakan model ini. Partisipasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPS telah meningkat dan penggunaan model ini sudah dinyatakan efektif digunakan dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas VII A di MTs Ahmad Yani Jabung Kabupaten Malang. Penelitian ini telah dinyatakan tuntas. (2) Partisipasi belajar siswa menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) telah meningkat. Hal tersebut dapat dibuktikan dari tahapan-tahapan siklus I, II, dan III. Meskipun pada setiap siklusnya masih terdapat persoalan namun pada akhirnya dapat teratasi.

Saran dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) dapat diterapkan pada mata pelajaran lain dan di jenjang kelas apapun terutama yang memiliki problematika untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati, D. (2013). *Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Gugus 6 Mengwi*. Bandung.
- Fachrurrozie, W. dan. (2014). Teams Games Tournament (Tgt) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar. *Dinamika Pendidikan*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.15294/dp.v9i1.3355>
- Hopkins, D. (1993). *Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model Ebbut)*. 25, XIX + 382 HAL.
- Juaini, M. (2020). *Mandalika Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) untuk Mandalika*. 2, 43–55.
- Maryani, E., & Syamsudin, H. (2009). Pengembangan Program Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Vol 9 No 1*, 9(1), 1–15. Retrieved from http://jurnal.upi.edu/file/Enok_Maryani.pdf
- Nafisah, S. (2015). *Korelasi Persepsi Guru Ips Terhadap Mapel Ips Terpadu Dengan Hasil Uji*

- Kompetensi Guru (UKG) (Studi Kasus Guru Ips Smp Di Kabupaten Lamongan).*
- Riyanto, Y. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rusmawati, P. E., Candiasa, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP N 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(3), 1–11.
- Seran, E. B., Ladyawati, E., & Susilohadi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2:), 115–120. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2.:1749.115-120
- Sudi Mahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa. *Pendidikan Dan Pengajaran*, (1–3), 45–53.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tournament, T. G., Ums. M. A. L., & Tournament, T. G. (2013). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sma Laboratorium UM Pada Materi Hidrokarbon*. 1–9.
- Waryana. (2020). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS Materi Perubahan Sosial Budaya Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match Pada Siswa Kelas IXA SMP Veteran 1 Manyaran Tahun 2019/2020. *Jurnal Pendidikan*, 29(1), 57–66.
- Widodo. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial SMP Dalam Menyusun RPP Melalui Pendampingan Di Sekolah Binaan SMP Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar Semester I Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, 5, 149.
- Wulandari, H., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Media Photo Story Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Glagahombo 2 SLEMAN Mahasiswa Program Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Neg*. 4(2).
- Yanti Purnamasari. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) The Influence Of Teams Games-Tournament (Tgt) Cooperative Learning On Self Regulated Learning As Well As Mathematical Reasoning And Connection Abilities Of SMAN 1 Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1).