

MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 JATINEGARA

Teguh Sudarmawan

SMP Negeri 2 Jatinegara

ABSTRAK

Rumusan masalah penelitian tindakan kelas ini adalah: 1) Bagaimanakah cara menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara? 2) Bagaimanakah dampak penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara? Hasil analisis yang dilakukan, dari 66 siswa yang tuntas sejumlah 43 (65%) belum tuntas sejumlah 23 (35%) Setelah digunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran di kelas VIII hasil belajarnya yang tuntas belajar ada 56 siswa (85%), dan yang belum tuntas belajar 10 siswa (15%). Hasil tersebut menunjukkan pencapaian keberhasilan secara klasikal yang peneliti tentukan sebesar 85%, dari siswa yang memperoleh nilai hasil belajar sesuai dengan KKM ≥ 70 . Dengan demikian penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Hasil belajar IPS.

PENDAHULUAN

Masalah penting yang dihadapi dalam dunia pendidikan bangsa Indonesia terutama pada sekolah formal adalah bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil belajar siswa yang: (1) berpusat pada siswa, (2) mengembangkan kreatifitas siswa, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien dan bermakna. Dalam melaksanakan proses pembelajaran para guru disamping harus menguasai bahan ajar atau materi pelajaran, tentu perlu mengetahui bagaimana cara bahan ajar atau materi pelajaran itu disampaikan secara efektif kepada siswa.

Tidak berhasilnya guru menerapkan pembelajaran yang efektif menjadi salah satu penyebab hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal itu terjadi karena guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara searah, menganggap siswa hanya sebagai penerima, pencatat dan pendengar saja tidak melibatkan siswa secara menyeluruh, guru kurang variasi dalam proses pembelajaran, guru dalam menyampaikan pembelajaran masih menggunakan ceramah sehingga siswa merasa bosan, dalam pembelajaran guru hendaknya memilih dan menggunakan model, strategi, metode, pendekatan, dan teknik yang melibatkan siswa aktif dalam belajar. Untuk menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam mempelajari IPS.

Ketidak berhasilan dalam proses pembelajaran IPS juga terlihat pada bagaimana respon siswa dalam mengikuti proses pembelajaran misalnya siswa tidak memperhatikan pada saat guru menerangkan materi pelajaran, siswa mengantuk, bermain sendiri, berbicara sendiri, tidak mau bertanya dan tidak ada respon positif pada saat diberi pertanyaan dan

sebagainya. Kondisi umum seperti ini tentunya dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, sehingga suasana kelas kurang hidup serta membosankan, menjenuhkan dan tidak menyenangkan serta tidak menutup kemungkinan berpengaruh terhadap rendahnya penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Dari hasil evaluasi ulangan harian kelas VIII semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020 dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi Perdagangan Antardaerah atau Antarpulau dan Perdagangan Internasional dari total 66 siswa yang sudah tuntas belajar hanya 43 siswa (65%) dan yang belum tuntas belajar 23 siswa (35%). Untuk itu guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat agar tercipta situasi pembelajaran yang menarik sehingga hasil belajar meningkat.

Salah satu kemampuan yang harus dimiliki seorang guru dalam meningkatkan kompetensi profesinya ialah kemampuan mengembangkan model pembelajaran. Dalam mengembangkan model pembelajaran seorang guru harus dapat menyesuaikan antara model dan media pembelajaran yang dipilihnya dengan kondisi siswa, materi pelajaran, dan sarana yang ada. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis akan melakukan Penulisan Makalah Best Practice dengan judul "Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara. "

Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah cara menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara? (2) Bagaimanakah dampak penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara?

Tujuan penulisan makalah ini adalah sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan cara penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara, (2) Mendeskripsikan dampak penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara.

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams Games Tournaments (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards. TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok, game dan diakhiri suatu tournament. Dalam TGT setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Menurut Saco (2006: 62), TGT adalah pembelajaran dimana siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Sedangkan menurut Kurniasari (2006: 42), model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 4-6 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Lebih

lanjut Saptono (2009: 28) menyatakan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT merupakan pembelajaran yang menitik beratkan pada pengelompokan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok yang beranggotakan 4-6 siswa yang memiliki kemampuan, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang di dalamnya terdapat diskusi kelompok, game dan diakhiri suatu tournament.

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Menurut Suarjana (2000: 10) Kelebihan dari model pembelajaran TGT adalah: (1) Lebih meningkatkan penercurahan waktu untuk tugas, (2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam, (4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain, (6) Motivasi belajar lebih tinggi, (7) Hasil belajar lebih baik, (8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sedangkan kelemahan dari model pembelajaran TGT adalah: (1) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. (2) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Langkah-Langkah Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan. Ada beberapa pendapat para ahli mengenai langkah-langkah penerapan model TGT. Menurut Sudiby (2002: 65) berpendapat langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

Penyajian kelas

Pada tahap ini, guru menyajikan garis besar materi dengan model ceramah maupun diskusi di depan kelas sebelum kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok.

Kelompok

Setelah guru menyampaikan garis besar materi di depan kelas, kemudian siswa dikelompokkan menjadi beberapa yang beranggotakan 4 – 6 orang dengan kemampuan masing-masing anggotanya yang beragam.

Game

Setelah kelompok terbentuk, siswa diberikan beberapa soal untuk dikerjakan dan didiskusikan dalam kelompoknya. Di sini, siswa yang telah memahami materi harus memberikan penjelasan kepada teman mereka yang sekiranya masih belum paham sebelum mereka bertanya kepada guru. Kemudian masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas.

Turnamen

Setelah tahap game selesai, masing-masing kelompok menyiapkan anggotanya untuk bertanding dalam satu turnamen dengan anggota dari kelompok lainnya yang

kemampuannya setara. Satu kelompok hanya mengirimkan satu anggota untuk bertanding dalam turnamen tersebut. Dalam turnamen, setiap siswa berkompetisi dengan siswa lainnya untuk mendapatkan skor sebanyak mungkin. Di sini, mereka akan dihadapkan dengan beberapa soal yang harus dikerjakan secara individu sesuai dengan waktu dan peraturan yang sudah ditentukan sebelumnya.

Pemberian skor

Setelah semua anggota berkompetisi dalam turnamen dan mendapatkanskor, guru mengakumulasikan skor tersebut sesuai dengan kelompok mereka masing-masing.

Pemberian penghargaan

Setelah skor diakumulasikan, guru kemudian memberikan penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan skor yang mereka peroleh. Menurut penulis langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* adalah: Membentuk Tim/kelompok yang anggotanya 4-6 siswa, Melaksanakan Game (permainan), Melaksanakan Tournament dan Rekognisi tim (penghargaan tim). Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rerata skor yang diperoleh masing-masing kelompok.

Hasil Belajar IPS

Hakekat belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan secara sadar dan terus menerus melalui berbagai aktivitas dan pengalaman guna memperoleh pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Perubahan tersebut bisa ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan dalam pemahaman, pengetahuan, perubahan sikap, tingkah laku dan daya penerimaan. Banyak para ahli pendidikan telah merumuskan pengertian "belajar". Seringkali perumusan pengertian tersebut berbeda satu sama lain. Pengertian belajar menurut Wittig (1981) dalam Muhibbin Syah (2007: 65) belajar ialah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar, dapat ditunjukkan sebagai bentuk, seperti perubahan pengetahuan, perubahan sikap, tingkah laku, ketrampilan dan kemampuan serta aspek lain yang ada dalam individu yang belajar. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah (2002: 13) menyatakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Karena hakekat belajar adalah perubahan tingkah laku.

Berdasarkan kedua teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang menghasikan perubahan perilaku yang menyangkut aspek Pengetahuan, pemahaman dan perubahan sikap perilaku. Perubahan perilaku tersebut oleh para ahli kemudian diistilahkan sebagai hasil belajar. Sebagaimana disampaikan Nana Sudjana (2005: 111) bahwa hasil belajar adalah bentuk tingkah laku yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar. Bentuk tingkah laku sebagai hasil belajar dapat berupa memberi reaksi terhadap rangsangan, asosiasi verbal, mengemukakan konsep, prinsip dan memecahkan masalah. Hasil belajar biasanya diperoleh setelah siswa dinyatakan berhasil dalam suatu penilaian yang dilakukan pada akhir pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh

pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa konsep. Dalam pembelajaran perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran (Anni, 2004: 4-5)

Oleh sebab itu hasil belajar di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa maka pada setiap pembelajaran perlu diadakan penilaian. Penilaian tersebut dapat dilaksanakan setiap saat selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung, dapat pula diadakan setelah siswa menyelesaikan suatu program pembelajaran dalam waktu tertentu. Penilaian hasil belajar menggunakan alat ukur berupa tes. hasil belajar. Di mana tes hasil belajar adalah suatu tes yang dapat mengukur kemampuan seseorang dalam bidang tertentu sebagai hasil dari proses belajar yang khas yang dilakukan dengan sengaja dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan nilai.

Berdasarkan teori tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS merupakan hasil kegiatan pembelajaran IPS yang dicapai oleh siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan intelektual (kognitif), keterampilan motorik (psikomotor) dan sikap (afektif) setelah siswa menyelesaikan kegiatan atau program pembelajaran dalam waktu tertentu dengan menggunakan alat ukur berupa tes hasil belajar.

Pengukuran hasil belajar hendaknya perlu memperhatikan beberapa prinsip dasar pengukuran sebagai berikut:

1. Pengukuran hasil belajar harus dilaksanakan secara objektif.
2. Obyektif mengandung maksud adalah bahwa pengukuran itu harus didasarkan pada bukti-bukti dari tesing-tesing yang telah diadakan.
3. Pengukuran hasil belajar harus dilaksanakan secara kontinyu
4. Artinya kita harus mengadakan pengukuran secara terus menerus tanpa putus-putus baik melalui tes ulangan harian maupun ulangan tes semester.
5. Pengukuran hasil belajar hendaknya dilakukan secara komprehensif.
6. Artinya pengukuran itu sejauh mungkin harus mencapai sasaran yang diharapkan, karena dalam proses belajar mengajar pengukuran hasil belajar siswa mempunyai peranan yang sangat penting karena dari hasil pengukuran tersebut diketahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kinerja

Deskripsi pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Team games Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut:

Kondisi Awal

Perolehan rata-rata beberapa nilai ulangan harian siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2019/2020 masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan ketuntasan belajar klasikal yang masih rendah di bawah standar. Ketuntasan klasikal adalah salah satu gambaran hasil dari belajar siswa rendah. Sedangkan keterlibatan siswa selama

proses belajar mengajar masih sangat kurang. Guru lebih banyak ceramah atau member keterangan, sedang siswahan yamen mendengarkan keterangan guru, mencatatapa yang diberikan guru dan setelah itu mengerjakan latihan soal secara individual dengan mengesamping kankegiatan kolaborasi antarsiswa, sehingga suasana kelaskurang aktif serta kurang menggairahkan. Persaingan yang sehat tidak kelihatan dalam kelas tersebut. Hal tersebut di atas sebagai gambaran awal yang mendorong untuk pembuatanmakalah yang berupa best practice.

Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada perencanaan dalam pembuatan best practice adalah sebagai berikut:

1. Mengevaluasi kekurangan-kekurangan yang terjadi pada kondisi awal.
2. Mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.
3. Membuat kartu turnamen.
4. Mencari dan menentukan sumber belajar sesuai dengan materi pelajaran.
5. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pelaksanaan

Pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembuatan makalah yang berupa best practice dilaksanakan dengan langkah – langkah kegiatanpembelajaran yang meliputi tahapan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup sebagaimana yang tertuang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pada tahap ini penulis menerapkan tindakan yang mengacup ada scenario tindakan dengan tahapan sebagai berikut:

Pertemuan I

Pada awal pertemuan guru mengucapkan salam, menanyakan kabar, mengecek kehadiran siswa, apersepsi serta mengajak siswa berdoa bersama-sama untuk pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan, dan melakukan presensi dilanjutkan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru kemudia memberikan motivasi kepada siswa berkaitan dengan pentingnya mempelajari materi perdagangan antardaerah dan perdagangan internasional. Contoh: Guru menyampaikan bahwa manfaat yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran ini adalah siswa memahami seluk beluk tentang perdagangan antarpulau dan antarnegara, mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, serta pada akhirnya memiliki pola pikir seperti seorang wirausaha dan tertarik menjadi seorang wirausaha.

Guru menyajikan gambar tentang bongkar muat barang dalam perdagangan antarpulau. Guru menanyakan aktivitas apakah yang ada pada gambar tersebut. Siswa diminta untuk membaca ringkasan tentang materi perdagangan antardaerah atau antarpulau dan perdagangan internasional. Dilanjutkan guru menyajikan kelas dengan menjelaskan tentang materi Perdagangan Antardaerah atau Antarpulau dan Perdagangan Internasional. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*. Kemudian guru memilih beberapa siswa untuk maju ke depan

kelas untuk mensimulasikan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

Selanjutnya dilakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan. Guru memberikan umpan balik. Siswa diberi pesan tentang nilai dan moral. Peserta diingatkan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan pada pertemuan berikutnya nanti.

Pertemuan II

Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan Mengucapkan salam, menanyakan kabar, mengecek kehadiran siswa, apersepsi serta mengajak siswa berdoa bersama-sama untuk pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, rancangan penilaian. Guru memberikan motivasi kepada siswa

Guru membagi siswa menjadi 8 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 anak dengan kemampuan masing-masing anggotanya beragam dan terdiri dari laki-laki dan perempuan.

Siswa diberikan 10 soal untuk didiskusikan dan dikerjakan dalam kelompoknya. Siswa yang telah memahami materi harus memberikan.

Kemudian Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas Masing-masing. Kelompok menyiapkan anggotanya untuk bertanding dalam satu turnamen dengan anggota dari kelompok lainnya yang memiliki kemampuan setara. Setiap kelompok mengirimkan satu anak untuk mewakili kelompok dalam setiap gamenya untuk bertanding dengan perwakilan dari kelompok lain.

Dalam tunamen setiap siswa yang mewakili kelompoknya berkompetisi dengan siswa lainnya untuk mendapat skor sebanyak mungkin. Mereka diberi 5 soal yang harus dikerjakan secara individu yang harus dikerjakan dalam 5 menit. Setelah semua anggota kelompok berkompetisi dalam turnamen dan mendapatkan skor, guru kemudian mengkumulasi skor tersebut sesuai dengan kelompok mereka masing-masing. Setelah semua skor sudah diakumulasi, Kemudian guru memberikan penghargaan kepada masing-masing kelompok sesuai dengan skor yang mereka peroleh. kelompok yang memperoleh skor paling tinggi diberi nama Grub Super, skor terbanyak kedua disebut Grub Hebat, sedangkan yang skornya terbanyak ketiga disebut Grub Baik. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang jawaban-jawaban soal yang belum mereka pahami. Guru menjelaskan mengenai jawaban-jawaban dari soal-soal yang telah dikerjakan oleh siswa dalam turnamen tersebut. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mempresentasikan tentang pertanyaan dan jawaban yang ada pada kartunya dengan pasangannya masing-masing. Kemudian guru menjelaskan tentang Perdagangan Antardaerah atau Antarpulau dan Perdagangan Internasional.

Dalam Kegiatan penutup guru melakukan beberapa hal yaitu Melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan. Guru memberikan umpan balik. Siswa diberi pesan tentang nilai dan moral. Siswa diingatkan untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan pada pertemuan berikutnya nanti.

Evaluasi

Pada tahap Evaluasi guru melakukan tes kepada siswa. Siswa mendapatkan nilai tes yang mencapai atau melampaui nilai KKM untuk melakukan pengayaan dan pendalaman

materi. Sedangkan siswa yang mendapatkan nilai tes di bawah KKM akan dilakukan pendekatan dan pembimbingan yang lebih intensif.

Hasil dan Dampak

Perolehan rata-rata beberapa nilai ulangan harian siswa kelas VIII semester genap Tahun Pelajaran 2019/2020 yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan ketuntasan belajar klasikal yang masih rendah. Hal tersebut di atas sebagai gambaran awal yang mendorong penulis untuk melaksanakan pembuatan makalah atau best practice pada kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Perdagangan Antarpulau atau Antardaerah dan Perdagangan Internasional. Dari langkah – langkah pembelajaran yang dilaksanakan, setelah dilakukan refleksi dengan teman sejawat ditemukan beberapa kelebihan dan kekurangan. Dari pihak guru sendiri sudah ada usaha untuk mengoptimalkan pembelajaran. Guru sudah menciptakan pembelajaran yang kreatif dan mengasyikkan, serta bermakna bagi siswa.

Dari data yang diperoleh bahwa secara klasikal dari total 66 siswa yang sudah tuntas belajar adalah 56 siswa (85%) dan yang belum tuntas belajar 10 siswa (15%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS siswa Kelas VIII berhasil meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi Perdagangan Antardaerah atau Antarpulau dan Perdagangan Internasional.

Faktor Kendala dan Pendukung

Faktor Kendala

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tentunya tidak berjalan tanpa hambatan. Selama penggunaan media ini dalam pelaksanaan pembelajaran ada beberapa hambatan yang menyebabkan pembelajaran tidak sesuai harapan. Hambatan selama penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang sifatnya game (permainan) dan Turnamen (kompetisi).
2. Ada beberapa siswa yang belum paham mengenai teknis pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Adanya siswa yang kurang serius dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru untuk kelompoknya sehingga menyulitkan anggota kelompok lainnya.
4. Banyak membutuhkan waktu dalam proses pembelajaran sehingga perlunya kedisiplinan waktu yang ketat baik guru maupun siswa dalam pembelajaran.

Faktor Pendukung

Selain hambatan atau kendala tersebut, terdapat pula faktor – faktor yang menjadi pendukung bagi penelitian. Faktor pendukung tersebut antara lain:

1. Antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Model pembelajaran model pembelajaran *Teams Games Tournameent (TGT)* tidak memerlukan perlengkapan pembelajaran yang rumit sehingga persiapan dalam pembelajarannya mudah.
3. Adanya kompetisi sehingga masing-masing siswa ingin agar kelompoknya menjadi pemenang, sehingga semangat dalam mengikuti pembelajaran cenderung tinggi.

Rencana Tindak Lanjut

Berangkat dari hasil pembuatan makalah yang berupa best practice dengan judul "Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Perdagangan Antardaerah atau Antarpulau dan Perdagangan Internasional pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara", menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas VIII. Peningkatan hasil belajar tersebut ditandai dengan meningkatnya nilai siswa kelas VIII yang di atas nilai KKM.

Tindak lanjut dalam pembuatan makalah (best practice) ini adalah menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS pada materi yang lain untuk siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara. Hal tersebut dikarenakan penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* terbukti efektif untuk pembelajaran IPS dan membantu siswa untuk belajar secara berkelompok dan bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dan dengan keaktifan dan hasil belajar dapat sesuai dengan yang diharapkan, maka setelah pembuatan makalah best practice ini penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* akan tetap dilaksanakan dan diterapkan dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Jatinegara.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Berdasarkan pembahasan pada BAB III disimpulkan bahwa: penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tourirnameent (TGT)* dalam pembelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil observasi akhir menunjukkan bahwa siswa kelas VIII yang berjumlah 66 siswa, 56 siswa (85%) telah tuntas belajar dan yang belum tuntas belajar 10 siswa (15%). Dengan hal itu membuktikan ada kenaikan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Jatinegara yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
2. Keberhasilan penggunaan teknik ini dipengaruhi oleh beberapa hal yaitu:
 - a. Kesungguhan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
 - b. Perencanaan yang terstruktur dari guru mapel mengenai tahapan pembelajaran Model Pembelajaran *Teams Games Tourirnameent (TGT)*.

Rekomendasi

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai alternatif pembelajaran dikelas khususnya pada Mata Pelajaran IPS.

2. Guru harus dapat memberikan motivasi dan tindakan yang lebih intensif dalam memberikan bimbingan pada siswa untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajarnya.
3. Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang memadai yang dapat mendukung siswa dalam belajar, sehingga dapat memudahkan bagi guru yang akan menerapkan pembelajaran melalui model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Tri Catharina. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Kurniasari. 2006. *Faktor Pembelajaran*. Bandung: PT Prestasi Pustaka Karya.
- Saco. 2006. *Principle Of Intructional Design*. Jakarta: PT. Rieka Cipta
- Slavin, RE. 2008. *Cooperative Learning*. Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Suarjana. 2000. *Model Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudiby. 2002. *Beberapa Model Pengajaran dan Strategi Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Syah, Muhibbin. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafinda Persada.
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.