

**PENGUNAAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA PESERTA DIDIK
MENGUNAKAN RANCANGAN *UNDERSTANDING BY DESIGN* (UbD) PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Tia Nur Agustiani¹, Suryadi², Gunawan Anggia Rahman³

^{1,2}PPG Prajabatan Universitas Pendidikan Indonesia,

³SDN 037 Sabang Kota Bandung

¹tianuragustiani888@gmail.com, ²suryadi@upi.edu, ³gunawan.ar2020@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve students' cooperation skills in Civics subjects using the Understanding by Design (UbD) design with the Teams Games Tournament (TGT) model. This research was conducted on class IV students of SDN 037 Sabang Bandung City as many as 28 people in the 2022/2023 school year. The research method used was Collaborative Classroom Action Research (PTKK) which consisted of two cycles. Researchers used qualitative data collection methods with observation data collection techniques. The results showed that there was an increase in cooperation skills from cycle I to cycle II. In cycle I, 80,76% of students were in the "Good" category. Whereas in cycle II, researchers obtained results of 96,52% in the "Very Good" category. Therefore, it can be concluded that the use of Understanding by Design (UbD) using the Teams Games Tournament (TGT) model can improve the cooperation skills of students in class IV Elementary School.

Keywords: Cooperation, TGT Model, Understanding by Design (UbD)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik pada mata pelajaran PKn menggunakan rancangan *Understanding by Design* (UbD) dengan model *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN 037 Sabang Kota Bandung sebanyak 28 orang pada tahun ajaran 2022/2023. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK) yang terdiri dari dua siklus. Peneliti menggunakan metode pengambilan data kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kerjasama dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, sebanyak 80,76% peserta didik berada pada kategori "Baik". Sedangkan pada siklus II, peneliti memperoleh hasil sebesar 96,52% dengan kategori "Sangat Baik". Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan rancangan *Understanding by Design* (UbD) menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Kerjasama, Model TGT, Understanding by Design (UbD)

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses di mana ilmu pengetahuan diterapkan pada peserta didik. Untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, strategi pembelajaran, metode, media, dan model pembelajaran yang tepat perlu diterapkan dalam proses pendidikan. Dalam pengkajian yang lebih dalam, pembatasan pendidikan adalah upaya yang disengaja dan rasional, bukan tindakan refleks atau spontan tanpa tujuan yang jelas. Upaya ini dirancang untuk mencapai tujuan tertentu melalui tiga upaya yaitu bimbingan, pengajar, dan latihan. Pendidikan dilakukan agar setiap individu dapat mengalami perubahan tingkah laku yang positif, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai. Proses ini memberikan pengalaman bagi individu untuk memahami bahan yang telah dipelajari.

Upaya pendidikan bukan hanya sekedar mengajar atau menyampaikan materi pengetahuan tertentu kepada peserta didik, melainkan juga membimbing dan melatih, bahkan

membimbing merupakan upaya yang di dahulukan dari dua kegiatan lainnya. Maka dari itu masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambah ilmu pengetahuan untuk mengetahui perkembangan sampai dimana hasil yang telah dicapai oleh seseorang dalam belajar, maka harus dilakukah evaluasi.

Mengetahui kemajuan yang di capai maka harus ada kriteria (patokan) yang mengacu pada tujuan yang telah ditentukan sehingga dapat di ketahui seberapa besar pengaruh strategi belajar mengajar terhadap keberhasilan belajar peserta didik. Pasal 10 ayat 1 dari Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Pendidik dan Tenaga Kependidikan menyatakan bahwa kompetensi pendidik, sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 8, meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Artinya, para pendidik dan dosen harus memiliki kualifikasi dan keterampilan dalam empat

bidang tersebut, yaitu keahlian dalam mengajar dan mendidik, kepribadian yang kuat, kemampuan berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan sekitar, serta pengetahuan dan keterampilan profesional yang dibutuhkan untuk melaksanakan tugas pendidikan dengan baik. Kompetensi ini bisa diperoleh melalui pendidikan dan pelatihan khusus bagi para pendidik.

Pasal 31 ayat (1) dari Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 menegaskan bahwa setiap warga negara berhak untuk memperoleh pendidikan. Pendidikan dasar memiliki fungsi edukatif yang sangat fundamental dan mencolok, karena lebih mengutamakan pembentukan dasar kepribadian yang kuat daripada fungsi mengajar. Fungsi tersebut sangat cocok dengan tingkat dan karakteristik perkembangan peserta didik di tingkat pendidikan dasar. Pada dasarnya, pembelajaran adalah hasil dari proses sebab-akibat, dan pendidik sebagai pengajar memiliki peran yang sangat penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran bagi peserta didik.

Aspek dalam bidang pengembangan kemampuan dasar di SD salah satunya adalah aspek sosial emosional. Peranan aspek perkembangan sosial emosional yang begitu pentingnya untuk anak, maka tidak berlebihan bila aspek ini dikaji lebih mendalam. Kemampuan kerjasama yang merupakan salah satu komponen dari kemampuan dalam bidang sosial emosional merupakan hal yang penting untuk dikembangkan dalam diri anak. Dari berbagai kajian, kemampuan kerjasama atau biasa disebut sikap kooperatif memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemananan yang positif yang perlu dikembangkan. Hal tersebut berpengaruh terhadap kondisi psikologis individu pada masa selanjutnya.

Kerjasama merupakan hal yang penting untuk saling menghargai, sikap tanggung jawab dan peduli. Roger dan David Johnson dalam Agus Suprijono (2014: 54) mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif yaitu 1)

saling ketergantungan, 2) tanggung jawab perseorangan, 3) interaksi promotif, 4) komunikasi antar anggota, dan 5) pemrosesan kelompok. Apabila kelima unsur tersebut ada dalam pembelajaran, maka pembelajaran bisa dikatakan pembelajaran yang kooperaatif. Pembelajaran kooperatif bersidat kerjasama ini akan membentuk peserta didik yang dapat memiliki sifat adil, dapat bekerjasama, saling mendukung, bertanggung jawab dan mudah membaur.

Setelah dilakukan observasi, terlihat bahwa di kelas IV SDN 037 Sabang, masih banyak peserta didik yang belum mampu melakukan kerjasama dengan baik dalam mata pelajaran PKn. Dalam pembelajaran, banyak peserta didik yang belum memahami betapa pentingnya kerjasama dalam mendorong teman sebaya untuk bertanya dan menciptakan suasana kelas yang lebih terbuka. Saat peserta didik dikelompokkan, interaksi yang terjadi dalam pembelajaran sangatlah sedikit sehingga peserta didik cenderung bersikap diam dan individualistik. Hal ini membuat kesadaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif dari setiap peserta didik

menjadi terbatas. Keterbatasan pengetahuan peserta didik juga dapat mengganggu keaktifan mereka dalam melakukan kerjasama.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan peningkatan kualitas pembelajaran PKn untuk peserta didik kelas IV di SDN 037 Sabang. Dalam hal ini, guru perlu menghasilkan kondisi pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan kerja sama antar peserta didik. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, model pembelajaran *Tim Game Tournament* (TGT) dapat diaplikasikan. Model TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di abad 21. Model ini terdiri dari tiga fase, yaitu fase tim, fase permainan, dan fase turnamen. Pada fase tim, peserta didik akan dikelompokkan dalam tim yang terdiri dari lima hingga enam orang dengan kemampuan yang beragam. Setiap anggota tim bertanggung jawab untuk membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

Selama fase permainan, peserta didik akan diajak untuk

berpartisipasi dalam permainan yang dirancang untuk melatih kemampuan kerjasama dan pemecahan masalah. Pada fase turnamen, setiap tim akan bersaing dengan tim lainnya dan memperoleh skor berdasarkan pencapaian mereka dalam permainan. Model TGT memungkinkan peserta didik untuk belajar secara bersama-sama dan membangun kepercayaan diri serta keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan di masa depan. Model ini juga mengajarkan peserta didik untuk saling mendukung dan membantu satu sama lain, serta menghargai perbedaan dan keunikan setiap individu. Dengan demikian, model TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat efektif dan relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran abad 21.

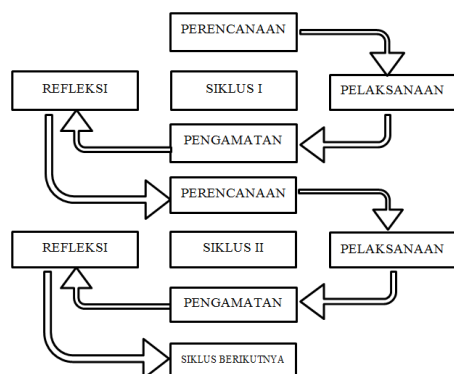
B. Metode Penelitian

Penelitian ini, menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK). Pada metode PTKK ini, terdapat kolaborasi antara peneliti dan praktisi dalam bidang Pendidikan yaitu dosen pembimbing dan guru pamong. Menurut Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia tahun 2017 PTK kolaboratif adalah suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melibatkan kolaborasi antara guru, siswa, dan pihak-pihak terkait. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah (2019) yang menjelaskan bahwa PTK kolaboratif adalah kerjasama antara guru, siswa, dan pihak-pihak terkait dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 037 Sabang Kota Bandung dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 28 peserta didik. Peneliti menggunakan metode pengambilan data kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi. Desain penelitian yang akan digunakan dalam metode ini menggunakan model Kemmis & McTaggart. Menurut Kemmis & McTaggart (Arikunto dkk., 2017). Ada empat komponen yang ada dalam siklus, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan dan 4) refleksi. Siklus yang digunakan merupakan siklus spiral, dimana dalam penelitian putaran dari setiap kegiatan akan berlangsung secara terus menerus

hingga penelitian menemukan titik puncak dari yang diharapkan.



Gambar 1. Siklus penelitian Menurut Kemmis & McTaggart

Perolehan data yang digunakan peneliti menggunakan lembar observasi. Lembar ini nantinya digunakan untuk mendapatkan data yang diisi oleh observer. Lembar ini nantinya diisi oleh observer ketika pembelajaran PKn sedang berlangsung. Menurut Roger dan David dalam Agus Suprijono (2014: 56) tidak semua belajar kelompok dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model kooperatif harus ditetapkan yaitu (1) positive interdependence (saling ketergantungan positif), (2) personal responsibility (tanggung jawab perseorangan), (3) face to face promotive interaction (interaksi promotive), (4) interpersonal skill (komunikasi antar anggota), (5)

group processing (pemrosesan kelompok).

Taraf keberhasilan Tindakan dalam proses pembelajaran :

85 – 100 %	Sangat Baik	Berhasil
65 – 84 %	Baik	Berhasil
55 – 64 %	Kurang	Tidak Berhasil
0 – 54 %	Sangat Kurang	Tidak Berhasil

(Sumber: Sugiyono, 2013)

Adapun kriteria penilaian masing-masing deskripsi, yaitu: 1) memperoleh skor nol bila indikator tidak dipilih, 2) memperoleh skor satu bila satu indikator muncul, 3) memperoleh skor tiga bila dua indikator muncul, 4) memperoleh skor tiga bila tiga indikator muncul.

Dalam menemukan hasil persentase peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentas} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor Maksimal}} \times 100\%$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini terdiri dari empat tahap yang sesuai dengan pendapat Kemmis dan McTaggart (Marfuah, 2017) yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Karena penelitian ini merupakan penelitian

tindakan kelas kolaboratif, maka peneliti berdiskusi dengan para praktisi bidang pendidikan yaitu guru pamong dan dosen pembimbing. Sebelum penelitian dimulai maka peneliti melakukan pengamatan terhadap peserta didik untuk mengetahui masalah yang ada di kelas yaitu kurangnya kerjasama antar peserta didik. Setelah mengetahui masalah tersebut, peneliti memilih materi yang tepat yaitu peraturan di lingkungan sekitar dan menentukan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Siklus I

Pada tahap awal siklus I, peneliti memulai dengan melakukan perencanaan yang meliputi penyusunan Modul Ajar/RPP menggunakan rancangan *Understanding by Design* (UbD), termasuk menentukan hasil yang diinginkan, merancang asesmen pembelajaran, menyusun langkah-langkah pembelajaran dan peneliti juga menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran. Peneliti juga memutuskan untuk

menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), yang dikembangkan oleh Slavin (2015). Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang berbeda-beda dan berpartisipasi dalam permainan atau kuis. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pemahaman dan keterampilan dalam topik tertentu dan diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi kelompoknya. Selain itu, peneliti juga menyiapkan format atau lembar observasi untuk mengamati dan mengevaluasi kemampuan kerjasama siswa dalam penelitian ini.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti berperan sebagai guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dirancang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam kegiatan inti, peneliti akan mempresentasikan materi tentang peraturan di lingkungan sekitar menggunakan *power point*. Selanjutnya, peserta didik akan dibagi ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 5-6 orang, dan melakukan permainan fokus secara berkelompok. Setelah

itu, mereka mengikuti turnamen dengan bekerja sama dengan teman-teman mereka, dan pada tahap akhir akan melakukan rekognisi.

Tahap pengamatan dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan oleh dua orang yaitu salah satu praktisi pendidikan dan rekan sejawat. Hasil dari observasi ini menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan peserta didik dalam pembelajaran berlangsung dengan baik. Namun, masih terdapat peserta didik yang kurang kerjasama dalam mengikuti pembelajaran. Terlihat dari peserta didik yang

Peneliti dibantu oleh dua observer dalam pengisian lembar observasi untuk mengambil data. Pada lembar tersebut, observer mengamati kegiatan peserta didik dalam mata pelajaran PKn. Berdasarkan analisis data observasi, ditemukan hasil sebesar 80,76% dengan kategori "Baik". Dari hasil observasi, ditemukan bahwa kemampuan kerjasama peserta didik meningkat meskipun beberapa peserta didik belum terlihat bekerja sama dengan

teman sekelompok mereka. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa beberapa peserta didik masih belum terbiasa dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan kesulitan untuk beradaptasi dengan teman kelompok mereka.

Saat tahap refleksi, peneliti bekerja sama dengan praktisi di bidang pendidikan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran. Selama tahap ini, terjadi keterlambatan dalam pembagian kelompok karena banyak peserta didik yang enggan berinteraksi dengan teman sekelompok mereka, sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk membimbing mereka. Oleh karena itu, peneliti mencoba beberapa alternatif tindakan agar waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara efektif. Melalui refleksi tersebut, ditemukan solusi untuk meminimalisir hambatan dalam aktivitas pembelajaran selanjutnya. Masalah yang muncul pada siklus I akan diperbaiki pada tindakan selanjutnya pada siklus II.

Siklus II

Pada siklus kedua ini, perencanaan dilakukan dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari proses pembelajaran siklus pertama. Dalam tahap perencanaan ini, peneliti berdiskusi kembali dengan praktisi pendidikan yang terlibat untuk menentukan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan yaitu tentang norma-norma yang berlaku dengan menggunakan model Teams Games Tournament (TGT). Selain itu, peneliti juga mempersiapkan format atau lembar observasi yang sama dengan siklus pertama untuk mengamati dan mengevaluasi kemampuan kerja sama siswa dalam penelitian ini.

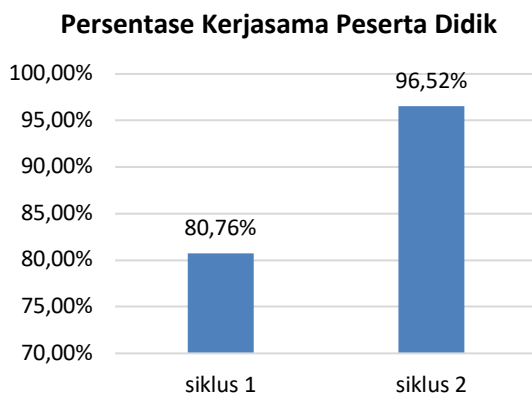
Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik adalah membuat proyek, yaitu menyusun norma sesuai dengan tempat berlaku norma tersebut. Kegiatan pembelajaran tidak jauh berbeda dengan siklus I, namun pada tahap Games, guru menyediakan sebuah kotak ajaib yang berisi contoh-contoh norma yang berlaku untuk

digunakan sebagai bahan diskusi.

Pada siklus II ini, peserta didik juga melakukan dua turnamen, yaitu turnamen secara langsung dan berbasis digital menggunakan Quizizz.

Pelaksanaan observasi pada siklus II dilakukan seperti pada siklus I. Namun, terdapat perbedaan yaitu pada siklus II peserta didik sudah dapat beradaptasi dengan baik dan bekerjasama pada saat proses pembelajaran menggunakan TGT. Hasil analisis data observasi pada siklus II menunjukkan hasil 96,52% dengan kategori "Sangat Baik". Terlihat peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hasil pengamatan pada tahap refleksi menunjukkan bahwa pada siklus II, peserta didik telah menunjukkan kerjasama yang baik. Karena hasil yang diperoleh sudah memuaskan, maka pelaksanaan penelitian dihentikan atau dapat dikatakan cukup sampai pada siklus II.

Deskripsi hasil penelitian Tindakan kelas kolaboratif ini diuraikan dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dalam grafik berikut ini.



Gambar 2. Diagram persentase Kerjasama peserta didik menggunakan model TGT antara siklus 1 dan siklus 2

Diagram di atas menjelaskan peningkatan peserta didik dalam mata pelajaran PKn menggunakan rancangan UbD dan menerapkan model Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerjasama. Pada Siklus I, hasil penilaian termasuk dalam kategori "Baik" dengan mencapai 80,76%. Pada Siklus II, hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan menjadi kategori "Sangat Baik" dengan mencapai 96,52%. Berdasarkan kolaborasi peneliti dan praktisi dalam bidang Pendidikan meningkatkan kemampuan kerjasama peserta didik sesuai aspek yang tertera pada lembar observasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV di SDN 037 Sabang menggunakan rancangan pembelajaran *Understanding by Design* (UbD), ditemukan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) selama dua siklus meningkatkan kemampuan kerjasama siswa dalam mata pelajaran PKn. Pada siklus I kemampuan kerjasama siswa mencapai 80,76% dan dikategorikan "Baik", sedangkan pada siklus II kemampuan kerjasama meningkat menjadi 96,52% dengan kategori "Sangat Baik". Terjadi peningkatan sebesar 15,76% antara siklus pertama dan kedua.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya Kusuma & Dedi Dwitagama. (2012). *Mengenal Penelitian*

- Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Wina Sanjaya. (2013). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4585.
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Hamzah, A. (2019). Meningkatkan kompetensi pedagogik guru melalui pelatihan penelitian tindakan kelas kolaboratif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 4(1), 118-123.
- Marfuah. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa SMA pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 3(1), 25-34.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Pearson.