

## **IMPLEMENTASI TGT BERBANTUAN MEDIA KARTU KUARTET UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII A SMP N 1 KANDEMAN**

---

**Wulan Dwi Aryani**  
**SMP N 1 Kandeman-Batang**  
aryaniwulan@yahoo.co.id

### ***Abstract***

*This study aims to: (1) to know the TGT implementation with quartet card media, (2) increase to students' social skills; (3) increase to learning social studies of grade VIIA students of SMPN 1 Kandaman. The subjects of the research was 36 grade VIIA students of SMPN1 Kandeman. The action is carried out from Juli to September 2016. The data collection techniques used were: (1) observation, (2) achievement test, and (3) documentation. The results (1) Learning with TGT quartet card media can be implemented in Social Studies at Grade VIIA of SMPN1 Kandeman, there is an average increase of six stages TGT with quartet card media, in the first cycle, the score is 68.75 (good) and in the second cycle, the score is 85.00 (very good) (2) There is an increase average for ten indicators of observance of students' social skills, in the first cycle, score is 48.37 (skilled enough) and the second cycle, the score is 76.85 (very skilled). (3) There is an increasing mastery of students learning outcomes in social studies as shown in the first cycle 72.22%with had an average of 70.97and in the second cycle it became 88.89%which had an average of 85.00.*

**Keywords:** *TGT, quartet card, social skills and learning outcomes social studies*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui implementasi TGT berbantuan media kartu kuartet, (2) meningkatkan keterampilan sosial peserta didik (3) meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VII A SMPN 1 Kandeman. Subjek penelitian adalah 36 Peserta Didik kelas VII A SMP Negeri 1 Kandeman pada semester gasal tahun ajaran 2016/2017. Penelitian dilaksanakan bulan Juli s.d September 2016. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: (1) observasi, (2) tes hasil belajar, dan (3) dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian (1) Pembelajaran dengan model TGT berbantuan media kartu kuartet dapat diimplementasikan pada pembelajaran IPS kelas VII A di SMP N 1 Kandeman Batang, ada peningkatan rata-rata dari enam tahapan TGT, pada siklus 1 rerata 68,75 (baik) dan siklus II rerata 85,00 (sangat baik) (2) Ada peningkatan rata-rata dari sepuluh indikator amatan keterampilan sosial peserta didik, pada siklus I rerata skor 48,37 (cukup terampil) dan siklus II rerata skor 76,85(sangat terampil). (3) Ada peningkatan ketuntasan hasil belajar IPS peserta didik, pada siklus I ketuntasan belajar 72,22% dengan rerata nilai 70,97, dan siklus II 88,89% dengan rerata nilai 85,00.

**Kata Kunci:** *TGT, kartu kuartet, keterampilan sosial dan hasil belajar IPS*

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan menciptakan manusia yang berkualitas, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan kualitas pendidikan tersebut. Pendidikan Nasional harus mampu mengantarkan manusia Indonesia menjadi insan yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam Undang-Undang sistem Pendidikan Nasional "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (UU Sisdiknas, Pasal 3).

Pendidikan harus benar-benar mampu membentuk manusia Indonesia yang mempunyai kecerdasan mental dan spiritual sehingga terbangun karakter kemanusiaan yang terampil dalam kehidupan bermasyarakat. Contohnya adalah saling menghargai antar sesama manusia sebagai makhluk Tuhan, dan yang terpenting adalah peka terhadap

lingkungannya. Seperti yang dinyatakan oleh Zamroni (2007: 186) bahwa: "humanisasi pendidikan untuk mewujudkan pendidikan yang manusiawi merupakan suatu upaya menjadikan pendidikan sebagai proses pembudayaan. Oleh karena itu tujuan pendidikan tiada lain adalah mengembangkan jasmani, mensucikan rohani dan menumbuhkan akal...".

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu pembiasaan untuk mengembangkan baik jasmani maupun rohani. Sehingga keberhasilan suatu pendidikan tidak hanya diukur dari pencapaian aspek pengetahuan saja, tetapi yang lebih penting adalah dari aspek sikap dan perilaku sehingga menjadikan peserta didik memiliki keterampilan sosial, Keterampilan sosial sangat perlu diajarkan dan dilatih kepada peserta didik di sekolah. Sekarang ini tidak banyak orang maupun peserta didik yang memiliki keterampilan sosial yang merupakan elemen utama untuk mengadakan hubungan sosial, baik di dalam lingkungan sekolah atau di lingkungan masyarakat.

Keterampilan sosial pada dasarnya merupakan kemampuan dalam berinteraksi yang dimiliki oleh peserta didik dengan orang lain baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial lainnya. Cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan atau melatih keterampilan sosial antara lain adalah dengan mempraktekkan keterampilan

kerja sama dan komunikasi dalam pembelajaran. Muijs & Reynolds (2006: 171) mengemukakan ada empat konsep dasar yang harus diajarkan di dalam melatih keterampilan sosial yaitu pertama, “*cooperation (e.g. taking turns, sharing materials and making suggestions during games)*” yaitu kerja sama misalnya memberikan giliran kepada yang berhak, berbagi bahan dan memberi usulan selama pembelajaran berlangsung. Kedua, “*participation (e.g. getting involved, getting started and paying attention during a game)*” yaitu partisipasi misalnya, ikut terlibat, memulai dan memusatkan perhatian selama pembelajaran.

Ketiga, “*communication (e.g. talking with others, asking questions, talking about yourself, listening skills, making eye contact, using the other child’s name)*” yaitu komunikasi misalnya, berbicara dengan orang lain, melontarkan pertanyaan, membicarakan tentang diri sendiri, keterampilan mendengarkan, melakukan kontak mata, memanggil anak lain dengan namanya. Keempat, “*validation (e.g. giving attention to others, saying nice things to other people, smiling, offering help or suggestions)*” yaitu validasi misalnya, memberikan perhatian pada orang lain, mengatakan hal-hal baik tentang orang lain, tersenyum menawarkan bantuan atau saran.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bagian dari pendidikan dasar, diharapkan mampu mempersiapkan,

membina dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai sikap nilai dan keterampilan sosial yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat, sehingga dengan mempelajari IPS peserta didik dapat berpartisipasi di lingkungannya untuk dapat memecahkan masalah-masalah pribadi maupun masalah-masalah sosial atau kemasyarakatan. Pembelajaran IPS bertujuan membekali peserta didik untuk mampu berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain, memiliki kecakapan mengolah dan menerapkan informasi yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang siap bersosialisasi secara cerdas dengan lingkungannya.

Media merupakan perantara atau pengantar. Menurut Jauhar (2011: 95) “Media berasal dari kata medium yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar dari pengirim pesan kepada penerima pesan”. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Media merupakan salah satu alat komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang bervariasi dalam proses pembelajaran IPS juga mempunyai pengaruh positif.

Selain untuk memperjelas materi pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbalistik, Sadiman dkk (2011: 17) menyatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar. Jadi media diartikan sebagai manusia atau materi maupun kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPS menjadi lebih berminat dan lebih termotivasi, serta proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Kuartet adalah kelompok, kumpulan, dan sebagainya yang terdiri atas empat (KBBI 2008:745), Kartu kuartet adalah sejenis permainan yang terdiri atas beberapa jumlah kartu bergambar, dari kartu tersebut tertera keterangan berupa tulisan yang menerangkan gambar tersebut. Pembelajaran dengan media kartu kuartet, diharapkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran IPS lebih menarik dan tidak mengalami kejenuhan.

Hasil belajar yang optimal memiliki beberapa indikator konkrit. Mardapi (2008: 5) berpendapat bahwa: "Penilaian mencakup semua cara yang digunakan untuk menilai unjuk kerja individu, berfokus pada individu yaitu prestasi belajar yang dicapai oleh individu". Hasil belajar yang komprehensif meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga

kawasan ini harus disentuh dan dikembangkan secara seimbang sebagai hasil belajar. Hal ini disampaikan oleh Bloom (1979:7) bahwa "...our original plans called for a complete taxonomy in three major parts: the cognitive, the affective, and the psychomotor domains". Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran yang komprehensif mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kandeman selama ini, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik belum secara aktif dilibatkan dalam pembelajaran, peserta didik hanya duduk diam mendengarkan guru menyajikan materi terlihat guru sebagai satu-satunya sumber belajar sehingga terjadi *teacher centered*, hal yang demikian membuat peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran IPS sehingga pembelajaran menjadi sangat membosankan. Apabila di bentuk kelompok diskusi peserta didik masih mengandalkan salah satu temannya untuk mengerjakan, peserta didik tidak memiliki kepedulian dan tanggung jawab dalam menyelesaikan lembar kerja kelompok, dalam berpendapat peserta didik hanya asal menjawab tidak sesuai dengan substansi persoalan yang ada, berpendapat dengan bahasa yang kurang sopan. Melihat kondisi pembelajaran tersebut

teridentifikasi keterampilan sosial (kerjasama dan komunikasi) peserta didik rendah.

Rendahnya keterampilan sosial peserta didik diduga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik yang rendah. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial yang masih rendah salah satunya ditunjukkan dari data nilai kelas VII A yang peneliti peroleh dari hasil penilaian harian sebelumnya yaitu, dari 36 peserta didik hanya 14 atau 38,89% peserta didik yang sudah mencapai KKM, sedang 22 peserta didik atau 61,11% belum mencapai KKM. Berdasarkan nilai penilaian harian tersebut rata-rata yang diperoleh kelas VII A 70,14.

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana Implementasi TGT berbantuan media kartu kuartet dalam proses pembelajaran?; 2) Bagaimana Implementasi TGT berbantuan media kartu kuartet dapat meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta didik Kelas VII A SMP N 1 Kandeman Batang?; 3) Bagaimana Implementasi TGT berbantuan kartu kuartet dapat meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VII A SMP N 1 Kandeman Batang?'

Berdasarkan pengalaman sebagai guru mapel IPS, selama ini guru SMP Negeri 1 Kandeman kurang mengimplementasikan model pembelajaran secara bervariasi dikarenakan orientasi guru adalah menyelesaikan materi pelajaran bukan

orientasi pada kompetensi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran kurang memperhatikan aspek-aspek keterampilan sosial diantaranya saling menghargai pendapat, rasa saling memiliki dan lain-lain yang saat ini terasa masih terabaikan. Pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan metode dan model yang tepat akan meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dan akan berdampak pula pada meningkatnya hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS adalah dengan Implementasi *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang paling banyak diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas, Slavin (1990: 71). Dalam TGT, peserta didik memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Salah satu keunggulan dalam TGT adalah menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik apapun. Peserta didik memainkan *game* (permainan) akademik. Peserta didik yang berprestasi rendah dan yang berprestasi tinggi mempunyai kesempatan yang sama untuk sukses. Selain permainan TGT juga menggunakan turnamen. Silberman (2010: 169) menyatakan bahwa turnamen pembelajaran adalah teknik

menggabungkan kelompok belajar dengan kompetensi tim. Cara tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran beragam fakta, konsep, bahkan keterampilan. Dengan turnamen, peserta didik dapat lebih bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Slavin (2005: 166) menjelaskan lima komponen pembelajaran kooperatif TGT adalah: 1) Presentasi di kelas, 2) Tim, 3) Permainan (*game*), 4) Turnamen, 5) Rekognisi Implementasi *Teams Games Tournament* memerlukan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu implementasi TGT lebih efektif dan efisien, sehingga mampu mendorong peserta untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kreativitas peserta didik dalam pembelajaran akan dapat membantu meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar peserta didik. Keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran akan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan paparan tersebut tujuan penelitian adalah untuk: (1) mengetahui implementasi *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media kartu Kuartet dalam proses pembelajaran; (2) meningkatkan keterampilan sosial peserta didik; (3) meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik Kelas VII A SMPN 1 Kandeman

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Reseach*). Penelitian menggunakan desain Kemmis & Taggart, *action research develops through the self-reflective spiral: a spiral of cycles of planning, acting, (implementing plans), observing (systematically), reflecting...and than re-planning, futher implementations, observing and refelecting*. Kemmis & Taggart (1990, 22). Penelitian tindakan dikembangkan melalui reflektif spiral: siklus spiral meliputi: perencanaan, tindakan (implementasi tindakan), observasi, dan refleksi. Apabila hasil yang dicapai belum sesuai kriteria yang diharapkan, maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli-September 2016. Pelaksanaan tindakan penelitian dilakukan pada bulan Agustus 2016. Penelitian dilaksanakan sejalan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, yaitu 4 jam pelajaran seminggu dengan 2 kali pertemuan masing-masing siklus. Siklus 1 materi interaksi antarruang dan siklus 2 materi interaksi Sosial. Penelitian dilaksanakan di SMP N 1 Kandeman.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah 36 peserta didik kelas VII A SMP Negeri 1 Kandeman Kabupaten Batang, terdiri atas 16 laki-laki dan 20 perempuan Alasan dipilih kelas ini

adalah hasil belajar rendah, nilai rata-rata penilaian harian mata pelajaran IPS 70,14. Peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal 75 hanya 38,89% artinya masih ada 61,11% peserta didik belum mencapai KKM. Peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung, lembar kerja diskusi kelompok yang dibagi guru belum mampu memunculkan tanggung jawab peserta didik untuk ikut serta menyelesaikannya.

#### **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara siklus yang berlangsung secara berkesinambungan Masing-masing siklus dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

##### **a. Perencanaan (*planning*)**

Pada tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan meliputi: 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, lembar kerja *game* (permainan) peserta didik, kisi-kisi soal tes hasil belajar, kisi-kisi pedoman observasi peserta didik dan guru. 3) Menyiapkan media kartu Kuartet 20 set, membuat power point materi pembelajaran. 4) Menyiapkan Instrumen berupa: Lembar observasi terhadap sepuluh amatan aspek keterampilan sosial peserta didik, enam amatan tahapan TGT guru, soal tes hasil belajar.

##### **b. Tindakan (*Action*)**

Adapun skenario pembelajaran untuk setiap siklus adalah sebagai berikut: 1) Tahap menyampaikan

tujuan dan mempersiapkan peserta didik (10 Menit); 2) Tahap Menyajikan informasi (10 Menit); 3) Tahap Mengorganisasi peserta didik ke dalam tim-tim belajar (10 menit); 4) Tahap Membantu kerja tim dalam belajar (20 menit); 5) Tahap Mengevaluasi (20 menit); 5) Tahap Memberikan Pengakuan dan Penghargaan (10 menit);

##### **c. Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengamati keterampilan sosial peserta didik dengan indikator: 1) menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung, 2) berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung, 3) ikut mencari informasi yang berkaitan dengan tugas kelompok, 4) memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kelompok, 5) menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas, 6) menyampaikan pendapat dengan baik dan santun, 7) menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain, 8) berpendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas, 9) mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian, 10) merespon petunjuk yang diperintahkan guru.

##### **d. Refleksi**

Tahap ini guru mengkaji masalah-masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang telah dilakukan. Kekurangan-kekurangan yang terjadi selama proses

pembelajaran digunakan sebagai dasar perbaikan siklus berikutnya. Siklus dihentikan apabila kriteria keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai.

#### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, tes hasil belajar, dokumentasi, sedangkan instrumen menggunakan pedoman observasi pengamatan peserta didik dan kinerja guru, soal ulangan harian, dan Catatan lapangan di bantu *camera smartphone*.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan peningkatan hasil prasiklus dengan siklus I dan siklus II terhadap sepuluh amatan indikator keterampilan sosial

peserta didik, enam amatan implementasi TGT berbantuan media kartu kuartet, dan Soal tes hasil belajar untuk mengukur hasil belajar kognitif, dengan cara; (a) memberikan skor yang sesuai untuk setiap butir pengamatan/soal. (b) menjumlahkan skor pada setiap aspek pengamatan/soal, (3) dicari besarnya nilai rata-rata masing-masing aspek amatan/soal.

### HASIL PENELITIAN

Keterampilan sosial peserta didik peningkatan, Peningkatan keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPS berbantuan media kartu kuartet secara keseluruhan siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1**  
**Nilai Keterampilan Sosial Siklus**

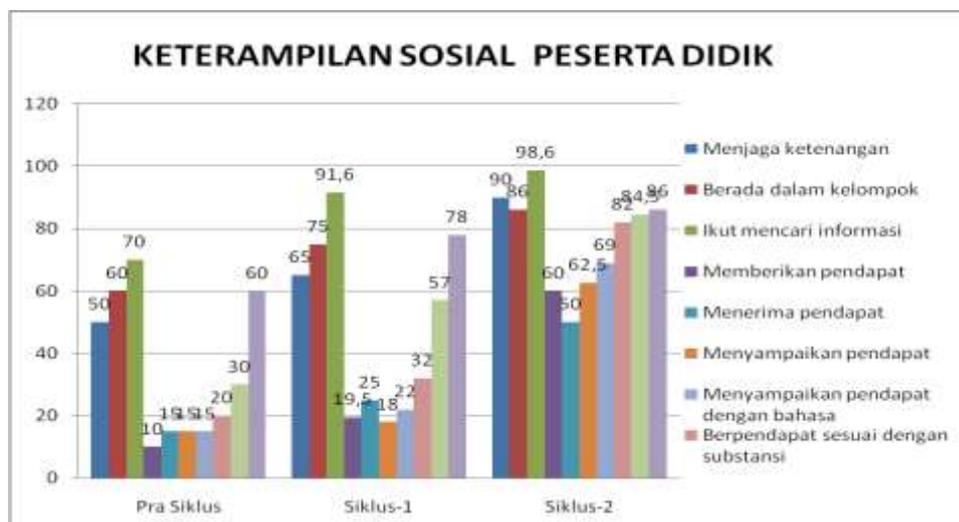
No	Aspek yang diamati	Nilai pada tiap Siklus		
		Pra Siklus	I	II
1	Menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung	8	65,50	90
2	Berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung	53	75,00	86
3	Ikut mencari informasi yang berkaitan dengan tugas kelompok	53	91,75	98,50
4	Memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kelompok,	11	19,50	60
5	Menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas	17	25	50
6	Menyampaikan pendapat dengan baik dan santun	17	18	62,50
7	Menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain	17	22	69

8	Berpendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas	22	32	82
9	Mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian	31	57	84,50
10	Merespon petunjuk yang diperintahkan guru	42	78	86
	<b>Rata-rata</b>	40	48,37	76,85
	<b>Kategori</b>	Cukup Terampil	Cukup Terampil	Sangat terampil

Keterampilan sosial peserta didik siklus I rata-rata 48,37 kategori cukup terampil, dan siklus II 76,85 kategori sangat terampil, hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 28,49. Rata-rata tiap indikator mengalami peningkatan, adapun peningkatan setiap indikator sebagai berikut: 1) menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 24,50; 2) berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11,00; 3) ikut mencari informasi yang berkaitan dengan tugas kelompok terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,75; 4) memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah dalam kelompok terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 40,50; 5) menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan

dengan persoalan yang dibahas terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 25,00; 6) menyampaikan pendapat dengan baik dan santun terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 44,50; 7) menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 47,00; 8) berpendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 50,00; 9) mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 27,50; 10) merespon petunjuk yang diperintahkan guru terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8,00.

Peningkatan setiap indikator amatan keterampilan sosial siklus I dan II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Keterampilan sosial Peserta didik

Hasil Belajar berupa tes hasil belajar kognitif yang diperoleh peserta didik dengan mengerjakan penilaian harian mencakup materi Perubahan akibat interaksi antarruang dan Interaksi Sosial setiap akhir siklus,

instrumen soal berupa soal pilihan ganda sejumlah 20, hasil belajar siklus I dan II mengalami peningkatan, peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

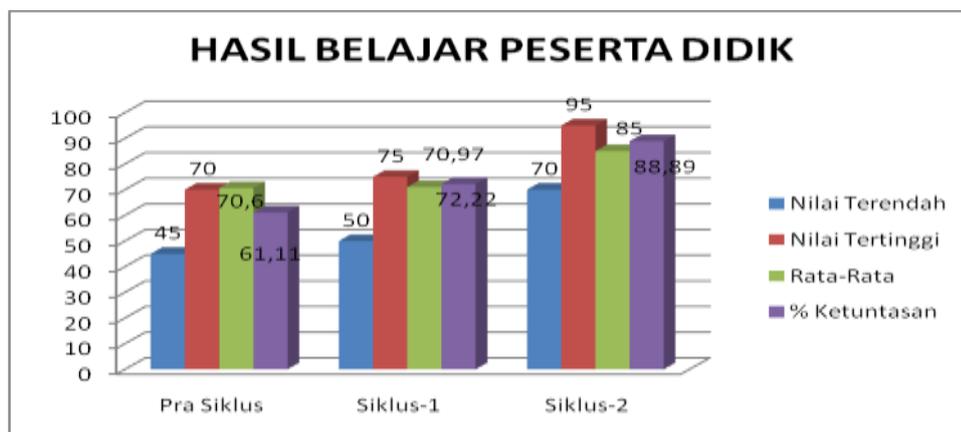
**Tabel 2**  
**Nilai Hasil Belajar**

No	Uraian	Hasil Belajar		
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai terendah	45	50,00	70,00
2.	Nilai tertinggi	70	75,00	95,00
3.	Nilai Rata-rata Ketuntasan	70,60	70,97	85,00
4.	belajar (%)	61,11%	72,22%	88,89%

Hasil belajar peserta didik melalui implementasi *Times Games Tournament* berbantuan media kartu kuartet siklus I rata-rata 70,97, dan siklus II 85,00. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik siklus I 72,22% dan siklus II 88,89%. Nilai rata-rata peserta didik mengalami

peningkatan dari siklus I ke siklus II meningkat 14,03, peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II sebesar 16,67%.

Peningkatan hasil belajar kognitif pembelajaran IPS dengan implementasi TGT berbantuan media kartu kuartet peserta didik siklus I dan II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2. Hasil Belajar Peserta didik

Kinerja guru dapat diketahui melalui pembelajaran IPS dengan enam tahapan TGT berbantuan media kartu kuartet yaitu: 1) tahap menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik, 2) tahap menyajikan informasi, 3) tahap mengorganisasi peserta didik dalam

tim belajar, 4) membantu kerja tim dalam belajar, 5) tahap mengevaluasi, dan 6) tahap memberikan pengakuan atau penghargaan.

Adapun hasil kinerja guru selama pembelajaran IPS dengan implementasi TGT berbantuan media kartu kuartet adalah sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Nilai Kinerja Guru Siklus I dan II**

No	Tahap	Siklus I	Siklus II
1	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	75	87,5
2	Menyajikan Informasi	62,5	87,5
3	Mengorganisasi Peserta didik dalam tim belajar	62,5	87,5
4	Membantu kerja tim dalam belajar	50	75
5	Mengevaluasi	75	87,5
6	Memberikan Pengakuan atau penghargaan	75	87,5
	Rata-rata	68,75	85,00
	Kategori	Baik	Sangat Baik

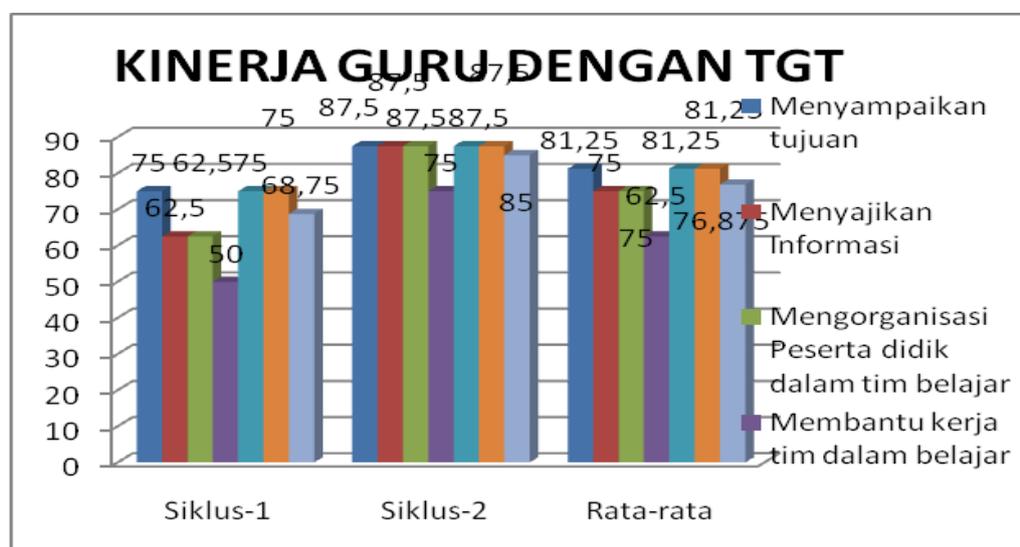
Kinerja Guru implementasi TGT berbantuan media kartu kuartet siklus I rata-rata 68,75 kategori baik dan siklus II 85 kategori sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan terjadi

peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 16,25. Rata-rata tiap tahap *Times Games Tournament* mengalami peningkatan pada tiap siklusnya, adapun peningkatan setiap tahap

*Times Games Tournament* adalah sebagai berikut: 1) Tahap menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,50; 2) Tahap menyajikan informasi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 25; 3) Tahap mengorganisasi peserta didik dalam tim belajar terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 25; 4) Tahap membantu kerja tim dalam

belajar terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 25; 5) Tahap mengevaluasi terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,50; 6) Tahap memberikan pengakuan atau penghargaan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12,50.

Peningkatan nilai kinerja guru dalam pembelajaran IPS dengan implementasi TGT berbantuan media kartu kuartet dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 3. Nilai Kinerja Guru dengan implementasi TGT

## PEMBAHASAN

### Keterampilan Sosial

Keterampilan Sosial mengalami peningkatan sebesar 28,48 dari siklus I ke siklus II. Peningkatan keterampilan sosial peserta didik terjadi karena guru dalam pembelajaran menggunakan implementasi TGT (*Teams games Tournament*) berbantuan kartu kuartet. Kemampuan yang dimiliki guru dalam

pembelajaran mampu mendorong peserta didik dalam memunculkan keterampilan sosial terlihat bahwa menjaga ketenangan ketika pembentukan kelompok berlangsung, berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung, ikut mencari informasi yang berkaitan dengan tugas kelompok, Munculnya Indikator tersebut berdampak pada suasana pembelajaran yang kondusif, peserta didik tidak gaduh dan ramai sehingga

mampu menyelesaikan tugasnya dalam tim belajar, walaupun pada awalnya peserta didik cuek dan acuh terhadap kelompoknya karena anggota kelompok bukan berisi sahabat karib atau teman dekatnya, perlahan kondisi ini memudar peserta didik membaaur dengan semangat dalam kerja tim belajar berusaha maksimal dalam menyelesaikan soal kuis dan turnamen. Adanya konsentrasi peserta didik dalam menjawab lembar kerja *game* (permainan) kelompok hal ini berkolerasi terhadap ketenangan dan kecepatan tim dalam kelompok untuk menjawab persoalan yang ada dalam kelompok. Peserta didik merasa tertarik dan tertantang untuk segera menyelesaikan lembar kerja kelompok, karena skor dalam *game* (permainan) merupakan skor awal yang dicapai setiap kelompok dalam tim belajar.

Keterampilan sosial peserta didik dalam turnamen meningkat, turnamen menggunakan kartu kuartet, berupa kartu yang memiliki kesamaan materi disertai gambar untuk memperjelas materi sejumlah empat kartu (kuartet), peserta didik harus memperhatikan penyajian informasi untuk dapat ikut berperan dalam menyelesaikan turnamen dalam tim belajar. Teknik penggunaan kuartet di dasari oleh kegiatan literasi, yaitu kegiatan membaca, literasi juga harus menjadi penguatan dalam kurikulum 2013. Supaya memperoleh kartu hingga berjumlah kuartet peserta didik harus membaca materi dalam kartu kuartet,

turnamen juga menguji kejujuran peserta didik, peserta didik harus menyerahkan kartu yang dimilikinya apabila ada teman yang meminta, demikian sebaliknya. Penggunaan media kartu kuartet mampu mengurangi peserta didik dari kebosanan/kejenuhan serta meningkatkan keterampilan sosial peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peningkatan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan turnamen tidak lepas dari keterampilan yang dimiliki peserta didik dalam mendengarkan masukan dari guru dengan penuh perhatian, serta merespon petunjuk yang diperintahkan guru. Pelaksanaan turnamen membuat masing-masing kelompok berusaha meningkatkan kerja sama dan komunikasi dalam kelompoknya dengan harapan kelompok mereka dapat memenangkan turnamen tersebut, Kelompok/tim berlomba untuk menambah skor, kelompok yang mendapat skor tertinggi dalam permainan dan turnamen akan menjadi tim yang terhebat/tim super.

Keterampilan sosial dalam menyampaikan pendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas, menyampaikan pendapat dengan bahasa dapat dipahami peserta didik lain, menyampaikan pendapat dengan baik dan santun, memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai masalah kelompok, menerima pendapat anggota kelompok sepanjang

relevan dengan persoalan yang dibahas, juga mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Kelima indikator amatan keterampilan berkomunikasi tersebut mengalami peningkatan yang sangat menonjol dibandingkan lima amatan yang lain. Adanya pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik mampu memunculkan kemampuan untuk mengeluarkan pendapat, yang sebelumnya sudah menjadi kebiasaan bahwa untuk keterampilan dalam mengeluarkan pendapat sangat susah dilaksanakan peserta didik selama pembelajaran IPS berlangsung.

Peningkatan keterampilan berkomunikasi juga tidak terlepas dari implementasi enam tahapan TGT (*Times Games Tournament*) yang dilaksanakan guru selama pembelajaran berlangsung, peserta didik yang awalnya kurang merespon lembar kerja *game* (permainan) dan pelaksanaan turnamen seiring dengan perjalanan kegiatan pembelajaran peserta didik mampu berpendapat sesuai dengan substansi persoalan yang sedang dibahas, memberikan pendapat dalam menyelesaikan berbagai persoalan dalam kelompok, menyampaikan pendapat dengan bahasa yang dipahami peserta didik lain, menyampaikan pendapat dengan bahasa yang santun, memiliki kemampuan menerima pendapat anggota kelompok sepanjang relevan dengan persoalan yang dibahas, bahasa yang digunakan dalam menyampaikan pendapat juga sudah

runtut tidak bertele-tele, kemampuan dalam berbahasa yang baik dan santun serta mudah dipahami peserta didik yang lain memang keterampilan yang perlu dilatih sejak dini. Keterampilan sosial berkomunikasi ini muncul juga dalam kegiatan diskusi kelompok dan presentasi lembar kerja kelompok/tim.

#### **Hasil Belajar**

Hasil belajar berupa data hasil belajar kognitif yaitu tes hasil belajar yang dilakukan di setiap akhir siklus dengan materi yaitu siklus I perubahan akibat interaksi antarruang, dan siklus II interaksi sosial pada kelas VII A SMP N 1 Kandeman. Hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan setiap siklusnya, terjadi peningkatan ketuntasan belajar IPS peserta didik 16,67% dengan peningkatan rerata 14,03 dari siklus I ke Siklus II. Peningkatan hasil belajar kognitif berkaitan dengan kinerja guru yang semakin baik selama pembelajaran berlangsung dan keterampilan sosial yang dimiliki peserta didik. Kemampuan guru dalam memfasilitasi peserta didik mencari informasi dan sumber belajar, mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta memunculkan kreativitas dalam kelompok.

Pembelajaran dengan implementasi TGT (*Times Games Tournament*) yang dipadukan dengan media kartu kuartet dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, adanya kegiatan literasi dalam teknik penggunaan kartu kuartet mampu meningkatkan

hasil belajar kognitif peserta didik. Peningkatan hasil belajar kognitif juga terjadi karena guru tidak berhenti untuk selalu memotivasi peserta didik untuk giat belajar. peserta didik juga termotivasi dengan teman yang memiliki nilai tuntas KKM, peserta didik merasa malu jika nilai penilaian harian/tes hasil belajar tidak tuntas dan berusaha belajar supaya dapat tuntas KKM dengan lebih meningkatkan intensitas memperhatikan penyajian materi oleh guru dan ikut serta mencari informasi dalam menyelesaikan kerja tim belajar, kerja tim yang solid dalam game (permainan) dan turnamen yang dilakukan peserta didik meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

#### **Kinerja Guru dengan implementasi TGT berbantuan Media kuartet**

Kinerja Guru dengan implementasi TGT (*Teams Games Tournament*) mengalami peningkatan, peningkatan kinerja guru sebesar 11,25 dari siklus I ke siklus II. Peningkatan kinerja terjadi karena guru mampu menguasai enam tahapan TGT (*Times Games Tournament*) selama pembelajaran berlangsung.

Tahap penyampaian tujuan dan mempersiapkan peserta didik dapat dilaksanakan oleh guru dengan sangat baik, pembelajaran diawali berdoa dan membaca asmaul husna membuat suasana kelas hening dan tertib. Guru mampu membuat suasana kelas hidup dan bersemangat karena pembelajaran dengan menyanyikan lagu wajib nasional dengan berdiri dan serempak,

apersepsi disampaikan untuk menggali pengetahuan awal peserta didik mampu memunculkan keterampilan berpendapat dengan bahasa yang sopan dan mudah dimengerti peserta didik lain, motivasi/semangat yang dimiliki setiap peserta didik dapat dijadikan modal awal dalam menyelesaikan lembar kerja kelompok game (permainan) dan melaksanakan turnamen.

Tahap Penyajian informasi mampu dilaksanakan dengan sangat baik oleh guru, guru menyampaikan materi secara runtut dan jelas hal ini berdampak pada peningkatan konsentrasi dan perhatian peserta didik, guru melakukan penyajian informasi materi dengan diselingi mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung, pada kegiatan ini terlihat antusias peserta didik dalam menjawab dan menanggapi permasalahan yang disampaikan guru, peserta didik yang awalnya diam saja mulai terlihat keterampilannya dengan ikut menanggapi permasalahan yang disampaikan guru, terjadi interaksi positif antara guru dan peserta didik.

Tahap mengorganisi peserta didik dalam tim belajar juga terlaksana dengan baik, guru membagi kelompok dengan kategori tinggi, sedang dan rendah berdasarkan prestasi akademik kompetensi dasar sebelumnya. Hal ini bertujuan supaya setiap kelompok memiliki prestasi awal yang sama, tidak terjadi ketimpangan prestasi

antar kelompok. Pembagian kelompok berdasarkan kategori T, S dan R disetiap kelompoknya diharapkan terjadi kemampuan yang rata setiap kelompoknya dan kompetisi menjadi seimbang, tidak ada kelompok dengan kemampuan rata-rata tinggi semua kemampuan sama. Pembagian kelompok belajar juga memiliki pengaruh terhadap keberhasilan tim belajar dalam menyelesaikan tugas kelompoknya. Peserta didik yang awalnya enggan dan malas dengan anggota kelompoknya karena bukan sahabat karibnya perlahan mampu menerima anggota kelompoknya, guru mampu memberi pengertian bahwa semua teman adalah sama apakah itu sahabat atau bukan karena dalam diskusi dibutuhkan kerjasama dalam menyelesaikan persoalan dalam kelompok, dengan kemampuan yang dimiliki guru dalam melakukan bimbingan dalam kelompok dan memberikan bimbingan ketika peserta didik mengalami kesulitan, berdampak pada kemampuan menyelesaikan lembar kerja games dan melaksanakan turnamen.

Tahap membantu kerja tim dalam belajar juga terlaksana dengan baik, pada tahap ini terlihat guru keliling kelas menuju meja-meja dalam tim belajar, guru memantau kerja setiap anggota dalam tim kelompok, peserta didik juga memanfaatkan kegiatan ini untuk bertanya terhadap soal atau hal-hal yang belum paham dan belum jelas supaya dapat menyelesaikan lembar kerja *game* (permainan) dan

pelaksanaan turnamen, terlihat komunikasi timbal balik antara guru dan peserta didik, dalam tim belajar peserta didik ikut mencari informasi yang diperlukan dalam menjawab persoalan dalam kelompok tim belajar, terjadinya saling mengeluarkan pendapat antar peserta didik yang selama ini masih susah terlihat pada pembelajaran, peserta didik saling berpegang dengan pendapatnya menjadikan suasana pembelajaran hidup, guru juga membimbing peserta didik untuk menyampaikan pendapat dengan sopan. Tahap membantu kerja tim dalam belajar juga memiliki keterkaitan dengan keberhasilan peserta didik menyelesaikan soal kuis games dan pelaksanaan turnamen.

Tahap Evaluasi dapat dilaksanakan dengan sangat baik oleh guru. Guru membimbing presentasi kelompok, dengan memberi kesempatan kepada kelompok yang selesai paling awal untuk presentasi. Kelompok yang lain tetap memperhatikan presentasi dan menanggapi berdasar hasil kerja kelompoknya. Guru selalu membimbing peserta didik untuk menanggapi presentasi kelompok yang maju dengan bahasa yang mudah dipahami dan bahasa yang sopan, Guru senantiasa memberi pancingan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menjadikan peserta didik saling berebut untuk menjawab, hal ini berdampak pada terjaganya daya ingat peserta didik. Perhatian terhadap materi yang disajikan guru,

kemampuan menyelesaikan soal kuis games dan pelaksanaan turnamen serta kegiatan presentasi tim bersama tim belajar memiliki kolerasi terhadap kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan tes hasil belajar yang dilaksanakan di setiap akhir siklusnya. Selesai Presentasi guru membuat kesimpulan hasil kerja kelompok, Guru mampu menjadi motivator bagi peserta didik untuk meningkatkan belajar peserta didik secara kognitif dengan menguasai kemampuan menyelesaikan tes hasil belajar. Tahap evaluasi berhasil apabila peserta didik mampu melaksanakan semua rangkaian keterampilan sosial dan mampu memiliki konsentrasi dalam menyelesaikan soal kuis games dan melaksanakan turnamen. Kemampuan keterampilan sosial dan kemampuan kognitif yang dimiliki peserta didik diharapkan memiliki dampak bagi peserta didik dalam hidup di lingkungan bermasyarakat, peserta didik harus memiliki sikap kepedulian terhadap sesama dan lingkungan baik lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat yang tujuan akhir adalah menjadi warga Negara yang baik, mampu hidup harmonis dengan alam dan masyarakat.

Tahap pemberian pengakuan dan penghargaan dilaksanakan dengan sangat baik. Guru senantiasa memberi *upplause* kepada setiap peserta didik yang mampu menjawab persoalan yang diberikan guru maupun pertanyaan dari peserta didik yang lain, penghargaan juga diberikan

kepada tim-tim super yang memiliki nilai paling tinggi di setiap siklusnya, setiap kelompok yang tergabung dalam tim belajar akan memperoleh skor nilai dari games dan turnamen dari total skor yang diperoleh akan dijumlahkan untuk didapat tim yang terbaik/tim super, dengan adanya penghargaan mendorong semangat peserta didik dalam mengumpulkan point-point skor nilai yang tertinggi. Adanya *reward* dapat membuka kemungkinan terjadi kompetisi yang sehat antar kelompok demi mendapatkan skor yang tertinggi, sehingga dalam menyelesaikan tugas tim belajar diharapkan menghasilkan skor nilai yang maksimal sesuai yang diharapkan. Penghargaan yang diterima tim belajar yang terbaik menjadikan kebanggaan tersendiri bagi peserta didik dan anggota tim belajar lainnya, karena dengan kerja kerasnyalah tim belajarnya mampu menjadi yang terbaik/tim super. Tahap adanya pemberian pengakuan dan penghargaan mendorong semangat setiap kelompok dalam tim belajar berusaha maksimal melaksanakan kerja tim.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media kartu kuartet dapat di implementasikan dan dapat meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A SMP N 1 Kandeman, adapun peningkatannya sebagai berikut:

1. Implementasi TGT pada siklus 1 rerata 68,75 kategori baik dan siklus II rerata 85 kategori sangat baik.
2. Keterampilan sosial siklus I dengan nilai 48,37 dalam kategori cukup terampil, dan pada siklus II dengan nilai 76,85 dalam kategori sangat terampil.
3. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 72,22% rerata nilai 70,97 dan pada siklus II sebesar 88,89% rerata nilai 85,00.

## SARAN

Implementasi TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media kartu kuartet dapat meningkatkan secara optimal keterampilan sosial peserta didik. Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan bahan acuan bagi peneliti lain dalam mengembangkan penelitian yang berfokus pada peningkatan keterampilan sosial peserta didik terutama dalam keterampilan mengeluarkan/menyampaikan pendapat dengan mengurangi jumlah kartu kuartet yang digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bloom, S. B. (1979). *Taxonomy of educational objectives*. London: Longman Group LTD.
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAIKEM. Dari behavioristik sampai konstruktivistis*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- KBBI (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. <http://kbbi.web.id> diunduh tanggal 15 Agustus 2016.
- Kemmis, S., & Taggart, R.Mc. (1990). *The action research planner (3<sup>rd</sup> ed)*. Victoria: Deakin University press.
- Mardapi, Djemari (2008). *Teknik penyusunan instrumen tes dan nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia.
- Muijs, D, & Reynold, D. (2006). *Effective teaching: Evidence and practice (2<sup>nd</sup>ed)*. London: Sage Publication.
- Sadiman, A. S, dkk. (2011). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slavin, R. E. (1990). *Cooperative learning "Theory, research and practice."* Boston: Allyn and Bacon.
- \_\_\_\_\_ (2005). *Cooperative learning, teori, riset dan praktik*. (Terjemahan Narulita Yusron). London: Allyn and Bacon. (Buku asli diterbitkan tahun 1995).
- Silberman, M. (2010). *101 ways to make training active, 101 cara pelatihan dan pembelajaran aktif*. (Terjemahan Dani Dharyani). Jakarta: PT Indeks. (Buku asli diterbitkan tahun 2005).

*Undang-Undang Republik Indonesia  
Nomor 20 Tahun 2003 tentang  
Sistem Pendidikan Nasional.*

*prakondisi menuju era  
globalisasi. Jakarta: PSAP  
Muhammadiyah.*

*Zamroni. (2007). Pendidikan dan  
demokrasi dalam transisi:*