E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan Media Kartu Misteri Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Syaiful Bahri[1]

[1] STKIP PGRI Sumenep, syaifulbahr@Sumeneppgrisumenep.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan sosial siswa di kelas VA. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada siswa kelas V UPT SDN 009 Sendayan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA yang berjumlah 20 orang siswa. Teknik pengumpulan data berupa teknik observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu gabungan dari data kualitatif dan data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui 2 siklus, pada pertemuan 1 siklus I siswa yang tuntas terdapat 10 orang siswa dengan persentase 50% dengan rata-rata keseluruhan 65,75 dan pada pertemuan 2 naik menjadi 13 orang siswa dengan persentase 65% dengan rata-rata keseluruhan 70,25. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 siswa yang tuntas terdapat 15 orang siswa dengan persentase 75% dengan rata-rata keseluruhan 76,25 serta terjadi peningkatan pada pertemuan 2 menjadi 17 orang siswa dengan persentase 85% dengan rata-rata keseluruhan 80,25. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) maka dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas V UPT SDN 009 Sendayan.

Kata Kunci: Keterampilan sosial siswa, Team Games Tournament (TGT)

Abstract

This research is motivated by the low social skills of students in VA classes. This research aims to improve students' social skills by applying a cooperative learning model of the Team Games Tournament (TGT) type in VA students of UPT SDN 009 Sendayan. This research is a classroom action research (PTK), which is carried out in two cycles and each cycle consists of two meetings. The subjects in this study are all VA class students totaling 20 students. Data collection techniques are in the form of observation and documentation techniques. Meanwhile, the data analysis technique used is a combination of qualitative data and quantitative data. Based on the results of the research that has been carried out through 2 cycles, in the 1st meeting of the first cycle of students who completed there were 10 students with a percentage of 50% with an overall average of 65.75 and in meeting 2 it increased to 13 students with a percentage of 65% with an overall average of 70.25. Meanwhile, in the second cycle of meeting 1 students who completed there were 15 students with a percentage of 75% with an overall average of 76.25 and there was an increase in meeting 2 to 17 students with a percentage of 85% with an overall average of 80.25. Based on the results of this study, it shows that by applying the Team Games Tournament (TGT) learning model, it can improve the social skills of grade 5A students of UPT SDN 009 Sendayan.

Keywords: Student social skills, Team Games Tournament (TGT)

Corresponding Author:
Syaiful Bahri

STKIP PGRI Sumenep, syaifulbahr@Sumeneppgrisumenep.ac.id

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial secara istilah merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi dan hidup bersosial. Sedangkan secara bahasa terdiri dari dua kata yaitu terampil yang artinya kemampuan dalam menyelesaikan sesuatu dengan cepat dan sosial yang artinya masyarakat (Putri Sajita Firjinia, 2023). Keterampilan sosial merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting. Karena keterampilan sosial merupakan kemampuan yang wajib untuk diajarkan kepada peserta didik, agar mereka mampu berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitarnya (Yuli Setiawan, 2016). Menurut Darmiany (2021) Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang penting untuk diajarkan kepada siswa karena keterampilan sosial merupakan aspek kritis yang perlu dikembangkan agar siswa dapat mencapai penyesuaian diri yang mandiri. Keterampilan sosial dapat diperoleh melalui proses belajar mengenai cara-cara mengatasi dan melakukan hubungan sosial dengan baik. Keterampilan sosial merupakan salah satu kunci untuk dapat menjalani hidup yang bahagia dan sukses. Keterampilan sosial mencakup berbagai aspek, seperti komunikasi interpersonal, kemampuan mendengarkan dengan baik, mengungkapkan gagasan dengan jelas, mengelola emosi, menunjukkan rasa hormat terhadap orang lain,kolaborasi, serta memahami dan merespons perasaan serta sudut pandang orang lain (Ariyanto et al., 2023).

Salah satu masalah pokok dalam pembelajaran di sekolah dasar yaitu kurangnya keterampilan sosial siswa selama proses belajar. Keterampilan sosial siswa di pengaruhi oleh lingkungan sosialnya baik keluarga, lingkungan maupun teman sebaya (Ardho, 2019). Penerapan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan keterampilan sosial siswa diharapkan mampu menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan mudah di pahami bagi siswa. Salah satu cara untuk menciptakan pengalaman yang positif bagi siswa adalah dengan melibatkan mereka secara langsung dalam proses pembelajaran, khususnya dengan menggunakan objek yang sedang di pelajari. Siswa diupayakan untuk terlibat secara aktif dan sosial melalui metode pembelajaran yang menarik. Bentuk-bentuk keaktifan siswa dalam pembelajaran bisa diamati melalui berbagai hal, seperti berpartisipasi dalam tugas, ikut serta dalam diskusi, bertanyaa kepada teman atau guru dan mampu menyajikan laporan (Prasetyo & Abduh, 2021). Pendekatan ini penting dalam menerapkan prinsip belajar kontruktivisme, di mana siswa akan lebih mudah membangun kemampuan belajarnya dan aktif ketika siswa terlibat langsung.

Keterampilan sosial yang rendah terlihat pada siswa kelas VA UPT SDN 009 Sendayan pada saat observasi yang dilakukan di kelas. Kurang keterampilan sosial tersebut tercermin dengan masih banyaknya peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, banyak peserta didik yang masih malu dan takut untuk bertanya serta mengungkapkan pendapatnya saat proses pembelajaran berlangsung. Faktor lain yang mempengaruhi rendahnya keterampilan sosial siswa yaitu guru belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran, ketika pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah sehingga siswa merasa bosan dan kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang menjadikan pembelajaran berpusat kepada guru. Dari hasil observasi juga menunjukkan bahwa saat pembelajaran IPAS, guru tidak sepenuhnya mengeksplorasi potensi siswa saat menyampaikan materi. Guru lebih fokus pada aspek kognitif dalam penyampaian materi, sementara aspek afektif dan psikomotor kurang di perhatikan. Ini terlihat dari siswa yang memiliki kemampuan yang baik namun jarang berpendapat. Selain itu ada siswa yang dominan dalam berbicara di kelas saat menjawab pertanyaan guru, tetapi tanggapannya sering sesuai dengan topik pembelajaran yang disampaikan. Metode tanya jawab yang di terapkan oleh guru kurang efektif karena guru mengajukan pertanyaan kepada seluruh siswa, tetapi hanya siswa-siswa yang dominan saja yang aktif dalam menjawabnya. Berikut ini merupakan hasil data pra tindakan keterampilan sosial siswa yang masih rendah.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran IPAS berbantuan media kartu misteri di kelas VA UPT SDN 009 Sendayan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah pendekatan pembelajaran berbasis kelompok yang menekankan permainan akademik. Diharapkan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT akan menjadikan pembelajaran IPAS lebih menarik dan dinamis karena melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran serta mendorong persaingan akademik di antara kelompok siswa. Pendekatan pembelajaran kooperatif TGT melibatkan kerjasama antar siswa, sehingga siswa tidak hanya bertujuan untuk mencapai kesuksesan individual atau saling mengalahkan antar siswa. Namun, siswa juga dapat memberikan bantuan kepada teman sekelas yang memiliki kemampuan di bawah standar minimun. Dengan demikian tumbuhlah jiwa sosial dalam diri siswa (Ali, 2021) . Metode pembelajaran kooperatif lain yang kemudian dikembangkan Slavin untuk membantu siswa mempelajari dan memahami konten adalah *Teams Games Tournament* (TGT).

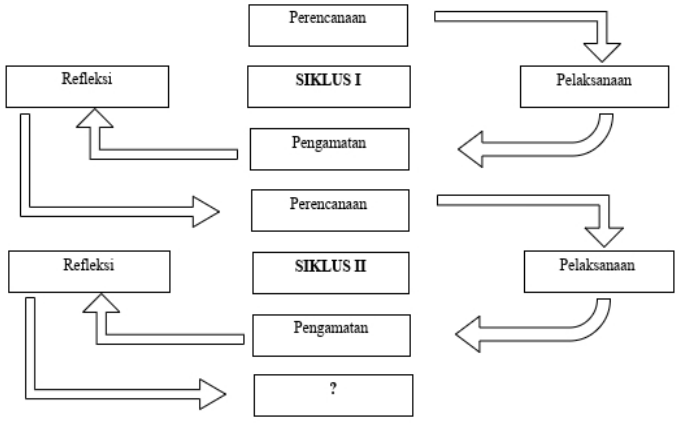
Berdasarkan penilaian para ahli, TGT dianggap sebagai suatu model pembelajaran yang memanfaatkan kompetisi akademik untuk melibatkan seluruh siswa dengan berbagai kemampuan, orientasi, dan latar belakang. Media pembelajaran yang digunakan adalah kartu misteri, yang digunakan dalam permainan kelompok. Pemanfaatan kartu misteri dalam permainan kelompok merupakan inovasi baru dalam mengaplikasikan permainan ini. Kartu misteri merupakan salah satu jenis bahan cetak yang dapat mendukung pembelajaran, sesuai dengan penelitian oleh Eliana (2020). Penggunaan media kartu sebagai alat bantu pengajaran dapat membantu siswa untuk lebih fokus pada materi, meningkatkan kemampuan memori, serta memperluas pemahaman terhadap mata pelajaran. Hal ini membuat pemahaman materi menjadi lebih mudah bagi siswa. Pencapaian belajar merupakan elemen kunci dari proses pembelajaran, oleh karena itu, penting untuk memahami kemampuan siswa dan tingkat pemahaman mereka. Menurut Elly (dalam prananda dkk, 2020) menyatakan bahwa pencapaian belajar berfungsi sebagai umpan balik dalam proses belajar, yang digunakan sebagai indikator untuk menilai pemahaman siswa dalam proses belajar. Menggunakan media kartu misteri, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memacu kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk menyelesaikan tantangan dalam kartu tersebut, dan merangsang kerjasama antar siswa dalam kelompok. Oleh karena itu, untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VA, penting untuk memilih strategi pengajaran yang tepat serta mengadopsi pendekatan penggunaan media yang inovatif dalam penyampaian materi pelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Kartu Misteri Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa"

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Menurut Yusantika, (2020) penelitian tindakan kelas merupakan usaha yang dapat dilakukan oleh seorang guru melalui tindakan sebagai solusi dari masalah dalam pembelajaran melalui penelitian, pengamatan, dan laporan sesuai metodologi jenis penelitian. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk meningkatkan hasil kegiatan belajar siswa melalui cara tertentu. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian merupakan kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data dan informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal, serta menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan adalah kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, sedang- kan kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru (Yusri dkk, 2020).

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar keterampilan sosial siswa dapat optimal. Peneliti terlibat langsung dalam proses penelitiannya mulai dari awal penelitian sampai dengan hasil penelitian yang berupa laporan. Dengan demikian, peneliti terlibat langsung mulai dari perencanaan, observasi dan refleksi, kemudian peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data, lalu menganalisa data serta melaporkan hasil penelitian. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan dalam II siklus yaitu siklus I dan siklus II, yang terdiri atas empat tahapan tiap siklusnya yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berikut ini adalah siklus penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi Arikunto, dkk (2017) seperti terlihat pada gambar 3.1 di bawah ini:



Sumber: Sumber: (Usman et al., 2019)

Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi Arikunto, 2017)

Tempat penelitian ini dilaksanakan di kelas VA UPT SDN 009 Sendayan, Kecamatan Kampar Utara, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Waktu Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada bulan April s/d Juni di kelas VA UPT SDN 009 Sendayan. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VA UPT SDN 009 Sendayan yang berjumlah 20 siswa, yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Sedangkan Objek penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa sekolah dasar pada siswa kelas VA UPT SDN 009 Sendayan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa observasi dan dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Lembar Observasi: a. Lembar Observasi Aktivitas Guru. b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa. c. Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa 2) Lembar Dokumentasi. Adapun Lembar dokumentasi ini berupa foto-foto, Silabus atau Alur Tujuan Pembelajaran, Modul ajar, selama proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Analisis data yaitu serangkaian kegiatan yang dilakukan setelah data terkumpul diolah sedemikian rupa sampai pada kesimpulan H. Rifa'i, (2021). Ada dua jenis data dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yaitu data kuantitatif (keterampilan sosial siswa) yang dapat dianalisis dengan statistic deskriptif dan data kualitatif yaitu data yang berupa kalimat yang dapat memberikan gambaran mengenai ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), data ini dapat dianalisis secara kualitatif.

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses peningkatan keterampilan sosial siswa UPT SDN 009 Sendayan dengan menerapkan model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan yaitu pada siklus I pertemuan I siswa yang tuntas sebanyak 10 orang siswa dengan persentase 50 dengan rata-rata keseluruhannya yaitu 65,75 dan pada pertemuan 2 naik menjadi 13 orang siswa yang tuntas dengan persentase 65 dengan rata-rata keseluruhan 70,25. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 yang tuntas sebanyak 15 orang siswa dengan persentase 75 dengan rata-rata keseluruhan 76,25 serta terjadi peningkatan pada pertemuan 2 menjadi 17 orang siswa yang tuntas dengan persentase 85 dengan rata-rata keseluruhan 80,25. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam proses pembelajaran perlu direncanakan, adapun perencanaan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu: Menyusun instrument penelitian berupa ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), menyusun Modul Ajar sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT, menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Pembelajaran ini dilakukan dikelas VA UPT SDN 009 Sendayan dengan menggunakan dua siklus dan setiap siklus dilakukan dengan dua kali pertemuan. Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yaitu: penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament) dan penghargaan kelompok (team recognition). Pada siklus I proses pembelajaran belum terlaksana dengan baik, pada siklus II guru telah melaksana proses pembelajaran dengan baik dikarenakan guru telah melihat kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I dan memperbaikinya pada siklus II sehingga aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat meningkat.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari siklus 1 dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, obsevasi dan refleksi. Model Team Games Tournament (TGT) dapat digunakan untuk membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa, model ini ditunjukkan untuk membantu siswa berpikir secara sistematis dan berkonsentrasi pada materi pembelajaran dan dilatih untuk saling bekerja sama satu sama lain dalam suasana yang menyenangkan (Nasruddin, N. 2019). Perbandingan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum tindakan, siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) di kelas VA UPT SDN 009 Sendayan dapat dilihat pada tabel berikut:

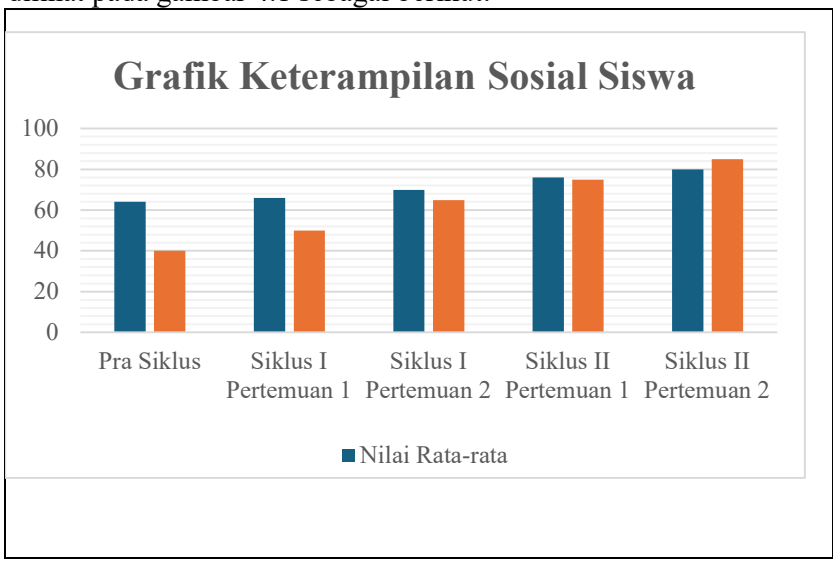
Tabel 4.6 Perbandingan Keterampilan Sosial Siswa Kelas VA UPT SDN 009 Sendayan pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Nilai Rata-rata	63,75	65,75	70,25	76,25	80,25
2	Persentase Klasikal	40	50	65	75	85

Berdasarkan tabel 4.6 peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan sosial siswa sudah meningkat dilihat dari persentase siklus I pertemuan 1 yaitu 50% menjadi 65% pada siklus I pertemuan 2, namun pelaksanaan pembelajaran belum terlaksana secara maksimal. Untuk itu peneliti dan observer melaksanakan tindakan pada siklus berikutnya dengan melakukan refleksi, kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I dan diperbaiki pada siklus

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

berikutnya yaitu siklus II sehingga pada siklus II keterampilan sosial siswa meningkat lagi dari 75% pada siklus II pertemuan II menjadi 85% pada siklus II pertemuan II. Pada siklus II, keterampilan sosial siswa pada proses pembelajaran dengan model TGT berjalan dengan baik. Rata-rata nilai kelas juga meningkat yaitu dari 65,75 pada siklus I pertemuan 1 menjadi 70,25 pada siklus I pertemuan 2, kemudian meningkat lagi pada siklus II pertemuan 1 yaitu 76,25 menjadi 80,25 pada siklus II pertemuan 2. Untuk mengetahui secara jelas peningkatan setiap tindakan dapat dilihat pada gambar 4.1 sebagai berikut:



Gambar 4.1 Grafik Keterampilan Sosial Siswa Kelas VA UPT SDN 009 Sendayan Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Setelah melihat grafik keterampilan sosial siswa kelas VA UPT SDN 009 Sendayan pada gambar 4.1 dapat dilihat adanya peningkatan dari sebelum tindakan hingga sampai siklus II. Kemudian dapat diketahui bahwa keterampilan sosial siswa pada siklus II yaitu 85% telah mencapai atau melebihi indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 75% atau berada pada kriteria baik. Untuk itu, peneliti tidak perlu melakukan siklus berikutnya.Penelitian ini relevan dengan penelitian Lustari, (2021) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar". Persamaan kedua penelitian ini sama-sama berhasil meningkatkan keterampilan sosial siswa hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pada siklus I dari 20 siswa, diketahui bahwa keterampilan sosial siswa yang masuk dalam kategori tuntas mencapai 50%. Hasil siklus I ke siklus II mengalami peningkatan keterampilan sosial siswa kategori tuntas menjadi 16 siswa. Perbedaannya terletak diskor yang diperoleh tiap siklus. Penelitian ini juga relevan dengan hasil dilakukan oleh Sofyantoro et al, (2016) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, hal ini ditunjukkan dengan hasil peningkatan pada siklus I mencapai 59,22%, pada siklus II mencapai 74,02% dan meningkat pada siklus III menjadi 84,02%. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan keterampilan sosial dapat mendorong tumbuhnya partisipasi aktif dari siswa dalam hal berhubungan atau interaksi sosial dengan teman, misalnya saling menghargai pendapat dan saling bekerjasama.Penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran kelas VA UPT SDN 009 Sendayan menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa meningkat pada setiap siklusnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Chandra Marleani, 2016) peningkatan keterampilan sosial siswa kategori baik dan sangat

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

baik mengalami peningkatan sebesar 44% dari kondisi awal 4 siswa (16%) meningkat menjadi 15 siswa (60%). Hasil siklus I ke siklus II mengalami peningkatan keterampilan sosial siswa pada kategori baik dan sangat baik menjadi 23 siswa (92%). Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II telah mencapai kriteria ketuntasan keterampilan sosial baik individu maupun klasikal, dari 20 orang siswa kelas VA UPT SDN 009 Sendayan 17 orang telah tuntas memenuhi kriteria ketuntasan keterampilan sosial siswa dan 3 orang siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan kriteria keterampilan sosial siswa. Ketiga siswa tersebut adalah FK, JI, dan NR, siswa tersebut belum memperhatikan tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator karena belum memahami makna dari nilai tersebut. Ketiga siswa tersebut tidak menunjukkan adanya sikap aktif dalam kelas, saat guru menerangkan siswa tersebut seperti memperhatikan tetapi ketika ditanya siswa tersebut diam dan tidak menjawab pertanyaan dari guru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dan diuraikan pada bab sebelumnya, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media kartu misteri pada pembelajaran IPAS UPT SDN 009 Sendayan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Proses peningkatan keterampilan sosial siswa UPT SDN 009 Sendayan dengan menerapkan model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan yaitu pada siklus I pertemuan I siswa yang tuntas sebanyak 10 orang siswa dengan persentase 50 dengan rata-rata keseluruhannya yaitu 65,75 dan pada pertemuan 2 naik menjadi 13 orang siswa yang tuntas dengan persentase 65 dengan rata-rata keseluruhan 70,25. Sedangkan pada siklus II pertemuan 1 yang tuntas sebanyak 15 orang siswa dengan persentase 75 dengan rata-rata keseluruhan 76,25 serta terjadi peningkatan pada pertemuan 2 menjadi 17 orang siswa yang tuntas dengan persentase 85 dengan rata-rata keseluruhan 80,25. Dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas VA UPT SDN 009 Sendayan.
2) Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam proses pembelajaran perlu direncanakan, adapun perencanaan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak sekolah untuk melakukan penelitian di UPT SDN 009 Sendayan, adapun perencanaan dalam proses pembelajaran yaitu: (1) menyusun instrument penelitian berupa ATP (Alur Tujuan Pembelajaran), (2) menyusun Modul Ajar sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran TGT, (3) menyiapkan lembar observasi aktivitas guru, (4) lembar observasi aktivitas siswa, (5) lembar observasi keterampilan sosial siswa, (6) media pembelajaran berupa soal kartu misteri (7) sumber belajar berupa buku pegangan guru, (8) meminta kesediaan guru kelas VA yaitu Ibu Fitrawati Syofyan, S.Pd untuk menjadi observer aktivitas guru dan (9) meminta kesediaan teman sejawat untuk menjadi observer aktivitas siswa.
3) Pembelajaran ini dilakukan dikelas VA UPT SDN 009 Sendayan dengan menggunakan dua siklus dan setiap siklus dilakukan dengan dua kali pertemuan. Adapun langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu: penyajian kelas *(class precentation),* belajar dalam kelompok *(teams),* permainan *(games),* pertandingan (tournament) dan penghargaan kelompok *(team recognition)*. Pada siklus I proses pembelajaran belum terlaksana dengan baik, pada siklus II guru telah melaksana proses pembelajaran dengan baik dikarenakan guru telah melihat kekurangan-

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

kekurangan yang terdapat pada siklus I dan memperbaikinya pada siklus II sehingga aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Alfalathi, S. A., Fanzy, B. Y., & Muharomah, E. Y. (2020). Keterampilan Sosial Siswa Smp Negeri 27 Bekasi. *Jurnal Obor Penmas: Pendidikan Luar Sekolah*, *3*(1), 193. https://doi.org/10.32832/oborpenmas.v3i1.2982

Alwansyah, Purnomo, E., & Pargito. (2015). Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Dengan Menggunakan Model Simulasi. *Jurnal Studi Sosial*, *3*(1), 1–13. http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JSS/article/view/9254/5886

Amaluddin, Asrianto Setiadi, M., & Andi Sufiana. (2022). Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Meningkatkan Antusias Siswa Dalam Mengikuti Proses Pembelajaran Bahasa Inggris. *Guru Pencerah Semesta*, *1*(1), 14–20. https://doi.org/10.56983/gps.v1i1.444

Ardho, R. I. (2019). Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Model Pembelajaran Outbound Berbasis Multiple Intelligences Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *Didaktika Dwija Indria*. http://eprintslib.ummgl.ac.id/1289/1/15.0305.0073_BAB I_BAB II_BAB III_BAB V_DAFTAR PUSTAKA.pdf

Ariyanto, R., Dwi Wicaksono, V., & Handayani, S. (2023). Peningkatan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar pada Materi Membangun Masyarakat yang Beradab melalui Pendekatan Project Based Learning pada Siswa Kelas IV SDN Besah II. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, *8*(2), 121–209. https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd

Astuti, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *1*(3), 155. https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471

Budi, Y. S., & W, U. A. D. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran TGT Berbantu Media Kartu Misteri untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA Kelas V SDN 14 Sentosa*. *November*, 1–1. https://ejournal.lembagaeinsteincollege.com/index.php/PENDIKSAR

Chandra Marleani Pramudyanti. (2016). Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Ips Kelas Iv B Di Sd 1 Kretek, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul. *Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Ips Kelas Iv B Di Sd 1 Kretek, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul*, *1*(12), 13.

Darmiany. (2021). Keterampilan Sosial Modal Dasar Remaja Bersosialisasi di Era Global. In *Correspondencias & Análisis* (Issue 15018).

Eviliyanida. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, *2*(1), 21–27. https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36

Fuad Mustofa. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas IXa. In *Resma* (Vol. 3, Issue 2).

H. Rifa'i, A. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. In *Antasari Press*.

Lustari, D. (2021). *Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar* (p. 216).

Maharani, L., Masya, H., & Janah, M. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Peserta Didik SMA Menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, *5*(1), 65. https://doi.org/10.24042/kons.v5i1.2658

E-ISSN : 2962-9713
P-ISSN : 2963-928X

Minarni, A. (2013). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis dan Keterampilan Sosial Siswa SMP Negeri di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA*, *6*(2), 162–174. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/paradikma/article/view/1077

Nasruddin, N. (2019). Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset*, *9*(1), 56–68. https://doi.org/10.47647/jsr.v9i1.51

Nasution, N. F. H. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Pelajaran Ips Melalui Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Di Kelas Iv Sd Negeri 085119 Sibolga T.P. 2016/2017. *Jurnal Biolokus*, *1*(1), 36. https://doi.org/10.30821/biolokus.v1i1.310

Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 1717–1724. https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991

Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian Terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian Dan Pembagian Siswa Kelas Ii Sdn Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *1*(3), 163. https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.11717

Putri Sajita Firjinia, Y. S. (2023). *Efektivitas Model Tgt Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Sd Islam Ta'allumul Huda Bumiayu*. 108–116.

Sofyantoro, A. H., & Suprayitno. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Di Sekolah Dasar. *Pgsd*, *01*(02), 0–216. https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijsse/article/view/3290

Sumardiono. (2016). *Membangun Keterampilan sosial*. *c*. www.RumahInspirasi.com

Suud, F. M. (2017). Pengembangan keterampilan sosial anak (analisis psikologi pendidikan islam). *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, *6*(2), 227–253.

Syainla, S., Pranoto, N. B. V. A., & Anindhia, C. (2016). *Buku Ajar Social Skill* (Vol. 19, Issue 5).

Usman, J., Mawardi, Zein, H. M., & Rasyidah. (2019). Pengantar Praktis Penelitian Tindakan kelas (PTK). In *Pengantar Praktis Penelitian Tindakan kelas (PTK)*.

Väyrynen, S., Kesälahti, E., Pynninen, T., Siivola, J., Flotskaya, N., Bulanova, S., Volskaya, O., Usova, Z., Kuzmicheva, T., & Afonkina, Y. (2016). Finnish and Russian teachers supporting the development of social skills. *European Journal of Teacher Education*, *39*(4), 437–451. https://doi.org/10.1080/02619768.2016.1216543

Yuli Setiawan, M. H. (2016). Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(1), 1–8. https://doi.org/10.24269/dpp.v4i1.52

Yusantika, F. D. (2020). Pendampingan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Calon Guru di MI NU Tegalsari. *Jurnal Panjar*, *2*(1), 8–13. http://www.stkippgribl.ac.id/jurnal/index.php/adiguna/article/view/733

Yusri, A. Z. dan D. (2020). Penelitian Tindakan Kelas. In *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7, Issue 2).