



## Peningkatan kemampuan HOTS melalui model team games tournament berbasis daring pada siswa SD

Fike Apriliyanti

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Univ Muhammadiyah Malang Jl. Raya Tlogomas No. 246, Malang Jawa Timur, Indonesia, 65144

[fike.apriliyanti@gmail.com](mailto:fike.apriliyanti@gmail.com)\*

\* penulis korespondensi

### Informasi artikel

Disubmit: 2021-06-07

Revisi: 2021-06-20

Diterima: 2021-07-21

Dipublikasi: 2021-08-30

### Kata kunci:

Model Pembelajaran Team games tournament Kata HOTS

### Keywords:

HOTS

Learning model

Teaam Games

Tournament

### Abstrak

Pembelajaran tahun 2020/2021 dilaksanakan dengan kegiatan dalam jaringan (daring) dalam pelaksanaannya pembelajaran memanfaatkan platform online. Kegiatan pembelajaran daring dilaksanakan dengan berbagai model pembelajaran, hal tersebut dilakukan untuk menunjang motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Tujuan utama peningkatan kemampuan HOTS melalui model Team Games Tournament pada siswa SD adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III C SD Muhammadiyah 04 Batu dengan jumlah dua puluh lima siswa. Model pembelajaran yang digunakan adalah Team Games Tournament (TGT) dengan langkah-langkah sebagai berikut, 1) penyajian materi, 2) kelompok (team), 3) games, 4) tournament, 5) penghargaan tim. Kegiatan pembelajaran yang memuat siklus I dan siklus II. Hasil dari kegiatan penelitian didapat kegiatan belajar selalu meningkat. Persentase kognitif siklus I 70% dan siklus II 92%.

### Abstract

**Improving HOTS abilities through a courage-based tournament team games model for elementary school students.** Learning in 2020/2021 is carried out with activities in the network (online) in the implementation of learning using online platforms. Online learning activities are carried out with various learning models, this is done to support student motivation in participating in classroom learning. The main goal of increasing HOTS abilities through the Team Games Tournament model for elementary students is to improve student learning outcomes. The subjects of this study were twenty-five students of class III C SD Muhammadiyah 04 Batu. The learning model used is the Team Games Tournament (TGT) with the following steps, 1) presentation of material, 2) group (team), 3) games, 4) tournament, 5) team award. Learning activities that contain cycle I and cycle II. The results of research activities show that learning activities are always increasing. The percentage of cognitive cycle I 70% and cycle II 92%.

Copyright © 2021, Apriliyanti

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Apriliyanti, F. (2021). Peningkatan kemampuan HOTS melalui model team games tournament berbasis daring pada siswa SD. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(2), 83-87. <https://doi.org/10.22219/jppg.v2i2.16038>

## Pendahuluan

Pembelajaran tematik didalamnya termuat berbagai muatan pelajaran, salah satunya adalah muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Menurut Nu,man Somantri dalam dikti dalam Azmi (2016) *Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah membawa misi pendidikan moral bangsa, membentuk warga negara yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia, yang secara konsisten melestarikan dan mengembangkan cita-cita demokrasi dan membangun karakter bangsa.* Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan perlu diterapkan dalam pendidikan dasar karena didalam pendidikan kewarganegaraan terdapat beberapa karakter penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa dalam menjalankan kehidupan di lingkungan masyarakat dan negara Indonesia. Pada hakikatnya pembelajaran yang dilakukan adalah pembelajaran dalam jaringan (daring), hal ini dikarenakan adanya virus covid-19 yang tidak memungkinkan siswa untuk belajar tatap muka di sekolah. Oleh karena itu guru mengadakan pembelajaran dengan memanfaatkan platform daring.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada SD Muhammadiyah 4 Batu, peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya, Kurangnya pemanfaatan model belajar pada pembelajaran di kelas. Dari masalah tersebut peneliti melakukan beberapa upaya untuk mengatasi masalah. Upaya yang dilakukan peneliti yakni dengan melakukan pembelajaran yang menuntut siswa aktif dengan menggunakan beberapa model pembelajaran dan menerapkan pembelajaran yang menerapkan HOTS (Higher Order Thinking Skill). Model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yakni model pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2010:54) “model pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”. Berdasarkan paparan tersebut dapat diartikan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dalam model pembelajaran ini siswa di kelompokkan dengan anggota yang heterogen selain itu pembelajaran yang berbasis HOTS memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan melatih kemampuan siswa untuk berfikir kritis.

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa model pembelajaran, diantaranya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Robert E. Slavin (dalam Sudimahayasa 2015), pembelajaran tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok), game(permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok). Dari paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament*(TGT) adalah model pembelajaran yang di dalamnya terdapat kelompok-kelompok yang heterogen. Hal tersebut bermanfaat untuk pemeratakan kemampuan kelompok, dan salingmembantu antar teman sejawat.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rabiatul Khairah, dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Unruk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun”. Penelitian dilakukan pada siswa kelas Va dengan jumlah 32 siswa dan Vb yang dengan jumlah 28 siswa. Dari penelitian yang dilakukan oleh Rabiatul terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa MIN Medan menjadi meningkat, hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah 83,44 sedangkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional rata-rata hasil belajar yakni 64,82. (Khairah, 2018). Oleh karena itu untuk menindaklanjuti hasil penelitian tersebut diadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kemampuan HOTS Melalui Model *Team Games Tournament* Berbasis Daring pada Siswa SD”.

## Metode

Penelitian yang dilaksanakan yakni dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2015) menyatakan, “penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut”. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu tindakan yang melibatkan peneliti dan objek penelitian untuk menanggulangi sebuah masalah yang timbul dengan menggunakan metode, media,

dan sebagainya sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah sehingga dapat mencapai tujuan dari penelitian yang diharapkan.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat dilaksanakan dalam beberapa tahap atau siklus. Hal ini dikuatkan oleh paparan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto 2013) bahwa, terdapat 4 tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian yakni 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Pada penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Tahap selanjutnya yakni menentukan teknik pengumpulan data dan instrument yang akan digunakan untuk mengumpulkan data. Adapun tahap pengumpulan data diantaranya, teknik observasi, 2) wawancara, 3) tes, 4) dokumentasi, dan 5) catatan lapangan. Penelitian yang dilakukan yakni menggunakan prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kegiatan yang dilakukan yakni tahap awal dengan tahap pratindakan, selanjutnya masukkedalam tahap siklus I, dan dilanjutkan ke siklusII, apabila pada siklus II belum mendapatkan tujuan dari penelitian, maka peneliti melanjutkan pada tahap berikutnya yakni siklus III. Sebaliknya, jika peneliti telah mendapatkan tujuan pada akhir siklus II.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil belajar yang didapat dari siswa kelas III C SD Muhammadiyah 04 Batu setelah menggunakan model Team Games Tournament dengan menerapkan HOTS seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan Siklus I

	Nilai	Ketuntasan	
	Pertemuan 1	T	BT
Jumlah	1680	16	9
Rata-rata	75		
%Ketuntasan Klasikal	78%	70%	40%
Kriteria Tingkat Keberhasilan	Cukup	Cukup	

Keterangan: T: Tuntas, BT: Belum Tuntas

Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus I didapat 16 siswa yang tuntas dan 9 siswayang tidak tuntas, dengan jumlah skor 1680 dengan rata-rata 70 dengan ketuntasan klasikal 78%.

**Table 2.** Hasil Belajar Siswa Ranah Pengetahuan Siklus II

	Nilai	Ketuntasan	
	Pertemuan 1	T	BT
Jumlah	2095	23	2
Rata-rata	85		
% Ketuntasan Klasikal	92%	92%	8%
Kriteria Tingkat Keberhasilan	Baik sekali	Baik Sekali	

Keterangan: T: Tuntas, BT: Belum Tuntas

Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus II didapat 23 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas, dengan jumlah skor 2095 dengan rata-rata 85 dengan ketuntasan klasikal 92%. Penelitian dilakukan pada dua siklus dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament. Pada pelaksanaannya pembelajaran dilakukan dengan metode dalam jaringan (daring) dengan memanfaatkan platform google meet. Rencana pelaksanaan pembelajaran dirancang dengan menggunakan indikator yang berorientasi pada HOTS. Hal ini dapat diketahui pada tingkatan indikator yang telah melalui Kata kerja operasional tingkat 4 keatas. Hal ini sejalan dengan (Kemdikbud 2014) Pembelajaran diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu; mampu merumuskan masalah (menanya), bukan hanya menyelesaikan masalah (menjawab); melatih berfikir analitis (pengambilan keputusan) bukan berfikir mekanistik (rutin) dan menekankan pentingnya kerjasama dan kolaborasi dalam menyelesaikan masalah.

Pembelajaran HOTS selain relevan dengan tematik terpadu, HOTS juga memiliki korelasi yang tidak dapat dipisahkan dengan pendekatan scientific. Kurikulum 2013 menekankan penerapan pendekatan scientific (meliputi: mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta untuk semua mata pelajaran) (Sudarwan, 2013). Oleh karena itu, pembelajaran HOTS perlu diterapkan dalam pembelajaran abad 21 karena pada pembelajaran tematik siswa diarahkan untuk berfikir aktif dan kreatif dalam berbagai pembelajaran yang berlangsung.

Pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini menggunakan model Team games Tournament dengan langkah-langkah menurut Robert E. Slavin (dalam Sudimahayasa 2013:3), pembelajaran tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok), game(permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok). Pelaksanaan dalam pembelajaran yakni kegiatan awal guru memberikan materi yang akan dipelajari selanjutnya guru membentuk kelompok yang terdiri atas 4-7 siswa, selanjutnya diadakan games dan dilanjutkan tournament dari berbagai kelompok yang dibentuk, kegiatan yang terakhir adalah memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor terbaik yang akan menjadi kelompok super.

Menurut Putra Wijaya dalam (Suryawan, 2020) belajar dirumah tidak menjadi masalah karena pembelajaran bisa dilakukan kapan dan dimana saja, apalagi sudah ada didukung dengan sistem daring. Jadi proses pembelajaran bisa terjadi di rumah, di sekolah maupun di masyarakat. Maka dari itu kegiatan pembelajaran daring dapat terlaksana dengan baik meskipun dilakukan di rumah siswa. Pendapat tersebut dapat menjadi bukti pada peningkatan hasil belajar yang dilakukan pada dua siklus dengan menggunakan model Team Games Tournament didapat pada siklus I dengan 16 siswa yang tuntas dan 9 siswa yang tidak tuntas, dengan jumlah skor 1680 dengan rata-rata 70 dengan ketuntasan klasikal 78%. Dan siklus II dengan 23 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas, dengan jumlah skor 2095 dengan rata-rata 85 dengan ketuntasan klasikal 92%.

## Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menggunakan model Team Games Tournament pada kelas III C SD Muhammadiyah 04 Batu dapat terlaksana dengan baik. Hal ini didapat dari peningkatan hasil belajar pada dua siklus, pada siklus I dengan 78% dan pada siklus II 92%. Dengan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 16 siswa dan pada siklus II sebanyak 23 siswa. Pada saat melaksanakan pembelajaran guru menggunakan pembelajaran daring dengan memanfaatkan platform google meet dengan menggunakan model Team Games Tournament. Pada pelaksanaannya model Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan yang berlangsung dapat diterapkan pada sekolah dasar dengan mengembangkan kreatifitas guru dalam mengemas pembelajaran agar dapat menarik siswa.

## Referensi

- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azmi, Shofiyatul. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan Merupakan Salah Satu Pengejawantahan Dimensi Manusia Sebagai Makhluk Individu, Sosial, Susila, Dan Makhluk Religi. (journal:<http://likhitapradnya.wisnuwardhana.ac.id/index.php/likhitapradnya/article/view/30>).
- Suryawan, O. (2020). Guru Diminta Aktif Awasi Pembelajaran Daring Agar Siswa Tetap Fokus. BBALIPUSPANEWS.COM
- Suprijono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT dapat Meningkatkan Hasil Belajar,
- Khairah, Rabiatul. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Team Game sTournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun. Skripsi UIN Medan
- Arikunto, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta BSNP.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Press Workshop: Implementasi Kurikulum 2013 Jenjang SD*. Jakarta: BPSDMPK dan PMP.