

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IV SDN 2 SUMBEREJO KEMILING TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Yessica Vinca Yolanda¹, Nurdin Hidayat², Yulia Siska³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

Email : yessicavinca775@gmail.com¹, nurdinstkipgribl@gmail.com²,
yuliasiska1985@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah dengan diterapkannya model pembelajaran *cooperative learning* tipe *team games tournament* akan mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV di SDN 2 Sumberejo. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IVC SDN 2 Sumberejo yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa lembar observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian yang diperoleh adalah (1) aktivitas siswa pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *team games tournament* 70,83% menjadi 87,5% pada siklus II dan (2) hasil belajar IPS pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 66,83 dengan ketuntasan sebesar 63,33% dan meningkat pada siklus II memperoleh rata-rata 75,17 dengan ketuntasan sebesar 86,67%. Berdasarkan hasil ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 2 Sumberejo.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Abstract: The problem in this research is the low student learning outcomes. The purpose of this research is the implementation of the cooperative learning model of team games tournament type will be able to improve the social studies learning outcomes of fourth grade students at SDN 2 Sumberejo. This type of research uses Classroom Action Research (CAR). The subjects in this study were students of class IVC SDN 2 Sumberejo, totaling 30 people. Data collection techniques in this study were in the form of observation sheets, learning outcomes tests, and documentation. The research results obtained are (1) student activities in the first cycle using the team games tournament learning model 70.83% to 87.5% in the second cycle and (2) the social studies learning outcomes in the first cycle obtained an average of 66, 83 with a completeness of 63.33% and increased in the second cycle to obtain an average of 75.17 with a completeness of 86.67%. Based on these results, it can be concluded that the application of the team games tournament learning model can improve social studies learning outcomes for fourth grade students at SDN 2 Sumberejo.

Keyword: Learning Outcomes, Team Games Tournament Learning Model

PENDAHULUAN

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam melaksanakan pendidikan di sekolah khususnya dalam pembelajaran IPS. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing siswa, untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang tepat, karena metode pembelajaran merupakan sarana interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Padahal kita memahami bahwa tuntutan proses belajar mengajar dalam kurikulum 2013

adalah siswa harus menjadi pusat pembelajaran (*student centered*), sehingga penggunaan model pembelajaran yang tepat itu penting dalam menunjang proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SDN 2 Sumberejo Kemiling, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajarannya yang mengakibatkan minimnya perolehan hasil belajar siswa. Permasalahan dari hasil belajar IPS siswa kelas IV.C SDN 2 Sumberejo Kemiling

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IV SDN 2 SUMBEREJO KEMILING TAHUN PELAJARAN 2021/2022

disebabkan beberapa hal yakni faktor pertama, belum terlalu bervariasi penggunaannya model-model pembelajaran yang selama ini dipakai di kelas dalam menjelaskan mata pelajaran IPS yang dianggap materi penuh hafalan. Hal ini dirasa kurang meningkatkan antusias belajar siswa dikarenakan adanya perasaan jenuh dan tidak memperhatikan penjelasan guru di kelas. Kurangnya perhatian yang merata pada kemampuan siswa di kelas juga membuat sering terjadi ketimpangan dimana terkadang hanya memberi kebebasan berpendapat bagi yang pintar-pintar saja sementara yang kurang pintar hanya menyimak dan mendengarkan saja.

Untuk menunjang hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran IPS perlu adanya variasi pada model pembelajaran untuk melihat adanya keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Adanya komunikasi antara guru dengan siswa juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam evaluasi pembelajaran. Dengan adanya komunikasi dalam pembelajaran guru akan mengetahui sejauh mana siswa dapat menangkap materi tersebut. Selain itu, diperlukan juga kegiatan belajar yang menuntut peran aktif siswa dalam proses pembelajaran seperti pada model pembelajaran kooperatif.

Adapun salah satu dari model pembelajaran *cooperative learning* yakni model pembelajaran *team games tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan permainan akademik dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang secara heterogen dan saling bekerja sama.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan

untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan – bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Darmawan dan Wahyudin, 2018:1–2). Sementara Shoimin (2018:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Trianto, 2014:51).

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan setting kelompok-kelompok kecil dengan memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerjasama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik pada waktu yang bersamaan

dan ia menjadi narasumber bagi teman yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Taniredja, 2017:56).

Model pembelajaran kooperatif digunakan untuk membuat siswa berkelompok dan belajar bersama satu sama lain. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2013:202). Sanjaya dalam Rusman (2013:203) menambahkan pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Model pembelajaran *team games tournament* merupakan model pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas (Ngalimun, 2017:335).

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan salah satu

model pembelajaran kooperatif untuk membantu peserta didik mereview dan menguasai materi pelajaran. Model TGT diharapkan berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar peserta didik, harga diri, dan sikap penerimaan pada peserta didik lain yang berbeda. Dalam TGT, peserta didik mempelajari materi di ruang kelas. Setiap peserta didik ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing (Huda, 2019:197).

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam TGT peserta didik dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri tiga sampai lima peserta didik yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Dalam TGT digunakan turnamen akademik, di mana peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari timnya melawan anggota tim yang lain yang mencapai hasil atau prestasi serupa pada waktu yang lalu. Komponen-komponen dalam TGT adalah penyajian materi, tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok (Shoimin, 2018:203-204).

Model pembelajaran kooperatif tipe turnamen permainan tim (*teams games*

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IV SDN 2 SUMBEREJO KEMILING TAHUN PELAJARAN 2021/2022

tournament) merupakan salah satu model pembelajaran di mana setiap anggota pada suatu kelompok berkompetisi dengan yang lainnya. Melalui pembelajaran seperti ini aktivitas siswa akan meningkat, karena setiap siswa dalam kelompok akan berpartisipasi secara aktif untuk mengemukakan ide atau gagasannya (Sujana & Sopandi, 2020:110).

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* atau pertandingan permainan tim, dimana pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja (Al Tabany, 2017:131–132).

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Yang harus di ingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif (Sukaesih, 2014:25).

Penilaian hasil belajar siswa disini dapat diketahui melalui evaluasi. Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang

telah ditetapkan dalam sebuah program. Padanan kata evaluasi adalah *assessment* yang berarti proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (Sukaesih, 2014:5).

IPS merupakan hasil rekayasa “*inter cross*” dan “*trans disipliner*” antara disiplin ilmu pendidikan dengan disiplin ilmu sosial murni untuk tujuan pendidikan. Ilmu yang dikembangkan dalam pendidikan IPS merupakan hasil seleksi, adaptasi dan modifikasi dari hubungan inter disipliner antara disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, politik, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan warga dunia yang cinta damai (Siska (2021:10).

IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Pendidikan IPS dijadikan nama sebagai pemisah antara Pendidikan IPS dengan Pendidikan IPA. Istilah pendidikan IPS sering dalam bahasa Inggris *social studies* dan berbeda dengan istilah yang digunakan di negara-negara lain seperti Inggris dan Amerika Serikat. Studi sosial di Australia secara eksplisit, ‘*enviromtent*’. Istilah ini menunjuk pada sistem lingkungan, baik alam maupun

manusia dan bagaimana sistem itu berinteraksi dalam kehidupan masyarakat yang beragam (Japar & Siska, 2019:11).

Tujuan pengajaran IPS di sekolah dasar Japar & Siska (2019:15) sebagai berikut.

1. Pengajaran IPS ialah untuk mendidik para siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya sehingga harus terpisah-pisah sesuai dengan *hody of knowledge* masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut.
2. Pengajaran IPS ialah untuk menumbuhkan warga negara yang baik. Sifat warga negara yang baik akan lebih mudah ditumbuhkan pada siswa apabila guru mendidik mereka dengan jalan menempatkannya dalam konteks kebudayaannya daripada memusatkan perhatian pada disiplin ilmu sosial yang terpisah-pisah.
3. Pendapat ketiga adalah bentuk kompromi dari pendapat pertama dan kedua yang menekankan pada organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung tujuan para siswa yang meneruskan pendidikan maupun yang terjun langsung ke masyarakat.
4. Pengajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran (*closed areas*) agar mampu menyelesaikan masalah interpersonal maupun antarpersonal.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang merupakan penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. 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 dari perlakuan tersebut (Arikunto, 2017 : 1-2).

Sedangkan menurut Arifah (2017 : 23) PTK secara lebih sistematis dibagi menjadi tiga kata, yaitu *penelitian*, *tindakan*, dan *kelas*. Penelitian yaitu kegiatan mengamati suatu objek tertentu dengan menggunakan prosedur tertentu untuk menemukan data dengan tujuan meningkatkan mutu. Kemudian tindakan yaitu perlakuan yang dilakukan dengan sengaja dan terencana dengan tujuan tertentu. Kelas adalah tempat di mana sekelompok siswa menerima pelajaran dari guru yang sama. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan di kelas dengan cara mengamati dan melakukan tindakantindakan terencana kemudian direfleksi untuk mengetahui pengaruhnya guna perbaikan kualitas pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan secara kolaboratif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun kolaboratif atau bekerja sama dengan guru kelas IV SDN 2 Sumberejo Kemiling. Penelitian tindakan (*action research*) bertujuan mengembangkan keterampilan - keterampilan baru atau cara pendekatan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual yang lain. Dengan penelitian tindakan kelas, guru dapat melihat apakah model dalam pembelajaran yang dilakukan selama ini memiliki efektivitas yang tinggi. Dengan kata lain penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya, sehingga berfokus pada kelas atau pada

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IV SDN 2 SUMBEREJO KEMILING TAHUN PELAJARAN 2021/2022

proses belajar mengajar yang terjadi di kelas. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas terkait erat dengan persoalan praktik pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan siklus. Siklus meliputi empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Apabila keberhasilan belum tercapai maka proses pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Siklus akan berhenti apabila kriteria keberhasilan telah dicapai.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes adalah instrumen atau alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu. Pada penelitian ini dilakukan 3 kali tes, yaitu tes awal (sebelum diberikan tindakan), tes hasil belajar I (setelah selesai siklus I), dan tes hasil belajar II (setelah siklus II).

2. Wawancara

Wawancara diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu. Wawancara adalah instrument penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian tindakan kelas. Wawancara juga digunakan dalam penelitian tindakan sebelum melakukan tindakan peneliti melakukan pertemuan dengan guru kelas yang mengampu mata pelajaran IPS untuk membahas bagaimana teknis pelaksanaan sebelum melakukan penelitian tindakan kelas.

3. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama pengamatan. Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*.

4. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yaitu merupakan data tentang barang-barang tertulis atau dapat diartikan benda-benda peninggalan sejarah dan simbol-simbol. Metode dokumentasi ini merupakan metode utama apabila peneliti melakukan pendekatan analisis isi. Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal yang variabel berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar dan sebagainya untuk melihat profil sekolah. Metode dokumentasi tersebut peneliti gunakan untuk melengkapi data penelitian yang peneliti perlukan yang terdapat di SDN 2 Sumberejo Kemiling yaitu berupa data tentang jumlah peserta didik, buku daftar nilai, data tentang pendidik, dan seterusnya.

Indikator Keberhasilan Tindakan

Adapun indikator keberhasilan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai KKM sebesar $\geq 80\%$ setiap siklusnya.
2. Persentase observasi aktivitas belajar siswa mencapai $\geq 80\%$ setiap siklusnya.

Teknik Analisis Data**1. Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Aqib (2017:54)

Tabel 3.3**Kriteria Persentase Aktivitas Belajar Siswa**

No	Persentase (%)	Kategori Penilaian
1	85 – 100	Sangat Baik
2	70 – 84	Baik
3	60 – 69	Cukup
4	50 – 59	Kurang
5	0 – 49	Sangat Kurang

Sumber : Aqib (2017:55)

2. Hasil Belajar Siswa**a. Rata-Rata Nilai Hasil Belajar**

Rumus perhitungan untuk menentukan rata-rata nilai hasil belajar digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = Nilai Rata-Rata Kelas

$\sum X_i$ = Jumlah Nilai Tes Siswa

N = Jumlah Siswa Yang Mengikuti

Tes (Sudijono, 2018:81)

b. Persentase Ketuntasan Belajar

Rumus perhitungan untuk persentase ketuntasan belajar maka digunakan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

P = Persentase Ketuntasan Siswa

f = Jumlah Siswa Mencapai KKM

n = Banyak Siswa (Sudijono, 2018:43)

Tabel 3.4**Kriteria Persentase Hasil Belajar Siswa**

No	Persentase (%)	Kategori Penilaian
1	85 – 100	Sangat Baik
2	70 – 84	Baik

3	60 – 69	Cukup
4	50 – 59	Kurang
5	0 – 49	Sangat Kurang

Sumber : Aqib (2017:55)

HASIL DAN PEMBAHASAN**1. Peningkatan Aktivitas Siswa****a. Aktivitas Siswa**

Berdasarkan hasil analisis aktivitas siswa selama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan yang kemudian dijelaskan secara menyeluruh dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.8**Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I & Siklus II**

Pertemuan	Siklus I		Siklus II		Jumlah Skor Maksimal
	Jumlah Skor	Aktivitas Siswa (%)	Jumlah Skor	Aktivitas Siswa (%)	
Pertama	16	66,67%	18	75%	24
Kedua	17	70,83%	21	87,5%	24
Keterangan		Meningkat	Meningkat		

Sumber : Peningkatan Aktivitas Siswa

Siklus I dan Siklus II

Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang digambarkan dalam bentuk diagram seperti gambar dibawah ini :

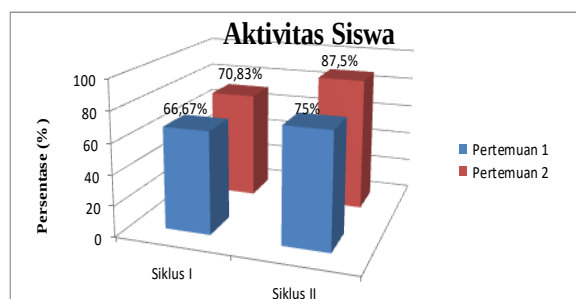
**Gambar 4.1**

Diagram Aktivitas Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan gambar diagram di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Hal ini dapat diketahui

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IV SDN 2 SUMBEREJO KEMILING TAHUN PELAJARAN 2021/2022

dari persentasenya dimana pada siklus I pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 66,67% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 70,83% sementara pada siklus II pada pertemuan pertama memperoleh persentase sebesar 75% dan pertemuan kedua meningkat menjadi 87,5%.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

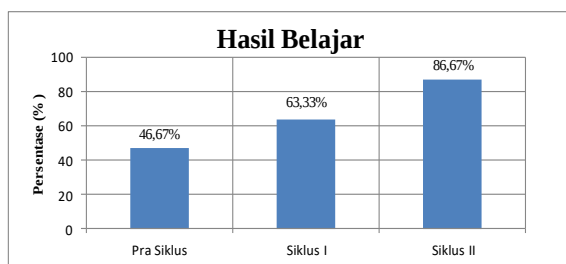
Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan guru dan peneliti terhadap peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan selama mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* baik nilai pada pra siklus, siklus I dan siklus II dijelaskan secara menyeluruh dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.9
Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I & Siklus II

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	61,83	66,83	75,17
Ketuntasan (%)	46,67%	63,33%	86,67%

Sumber : Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I dan siklus II sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* yang digambarkan dalam bentuk diagram seperti gambar dibawah ini



Gambar 4.2

Diagram Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan gambar diagram di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebelum dan selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Hal ini dapat diketahui dari persentasenya dimana pada pra siklus persentase ketuntasannya sebesar 46,67% dan setelah menggunakan model TGT pada siklus I meningkat menjadi 63,33% dan setelah ditingkatkan lagi kualitas pembelajaran TGT di siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan menjadi 86,67%.

SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan dari penelitian pada bab sebelumnya maka dalam penelitian ini disimpulkan sebagai berikut.

1. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mengalami peningkatan dari siklus I memperoleh persentase sebesar 70,83% sementara pada siklus II memperoleh persentase sebesar 87,5%.
2. Hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mengalami peningkatan dimana pada pra siklus persentase ketuntasannya sebesar 46,67% dan setelah menggunakan model TGT pada siklus I meningkat menjadi 63,33% dan setelah ditingkatkan lagi kualitas pembelajaran TGT di siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan menjadi 86,67%.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta : Kencana.
- Aqib, Zaenal dkk. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, TK*. Bandung: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas. Edisi Revisi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni & Dinn Wahyudin. (2018). *Model Pembelajaran di Sekolah*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. (2019). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Japar, Muhammad & Yulia Siska. (2019). *Buku Ajar Konsep IPS di SD/MI*. Bandar Lampung : AURA.
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta : Parama Ilmu.
- Nur Arifah, Fita. (2017). *Panduan Menulis Penelitian Tindakan Kelas & Karya Tulis Ilmiah Untuk Guru*. Yogyakarta : Araska.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, Aris. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siska, Yulia. (2021). *Pengembangan Materi, Media dan Sumber Belajar IPS SD/MI*. Bandar Lampung : Arjasa Pratama
- Sukaesih, Titin. (2014). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament Materi Masalah Sosial Lingkungan Setempat Kelas IV MI Dayatussalam Cileungsi Bogor Jawa Barat Tahun Pelajaran 2013/2014*. Tersedia (online) di: file:///C:/Users/admin/Downloads/TITIN%20%20SUKAESIH-FITK.pdf Diunduh pada 18 November 2021.
- Sudijono, Anas. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sujana, Atep & Wahyu Sopandi. (2020). *Model-model Pembelajaran Inovatif. Teori dan Implementasi*. Depok Rajawali Pers.
- Taniredja, Tukiran dkk. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung : Alfabeta.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IV SDN 2 SUMBEREJO KEMILING TAHUN PELAJARAN 2021/2022
