

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT (TGT) PADA MATERI ILMU
PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) KELAS IV B DI
SD MUHAMMADIYAH KALIREJO
TAHUN PELAJARAN
2022/2023

Adela Indah Prasetya¹, Nurdin Hidayat², Yulia Siska³

STKIP PGRI Bandar Lampung

¹adelaindahprasetya@gmail.com, ²nurdinstkippgribl@gmail.com

³yuliasiska1985@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada muatan materi IPS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar materi IPS siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak dua siklus. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B SD Muhammadiyah Kalirejo sebanyak 19 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes hasil belajar siswa dan dokumentasi. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini adalah dengan mencapai perolehan presentase sebesar 70%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan peningkatan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Pada pra siklus ketuntasan presentase belajar sebesar 47,36%, siklus I sebesar 68,42%, dan siklus II sebesar 78,94%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV B SD Muhammadiyah Kalirejo Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: Hasil Belajar IPS, Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Abstract: This research is motivated by the low student learning outcomes on the content of social studies material. The purpose of this research is to improve students' learning outcomes of social studies material by applying the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research procedure includes planning, implementation, observation, and reflection. The subjects in this study were 19 students of class IV B SD Muhammadiyah Kalirejo. Data collection techniques in this study used observation sheets, student learning outcomes tests and documentation. Completeness of learning outcomes in this study is to achieve the acquisition of a percentage of 70%. Based on the results of the research conducted, it showed an increase using the *Teams Games Tournament* learning model. In the pre-cycle, the learning percentage was 47.36%, the first cycle was 68.42%, and the second cycle was 78.94%. So it can be concluded that the application of the *Teams Games Tournament* learning model can improve the learning outcomes of grade IV B students at SD Muhammadiyah Kalirejo for the 2022/2023 academic year.

Keywords: Social Studies Learning Outcomes, *Teams Games Tournament* (TGT) Learning Model

PENDAHULUAN

Makna perencanaan pendidikan adalah proses penyusunan materi pelajaran, menggunakan media pengajaran,

penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran, dan penilaian suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah

ditentukan. Secara garis besar perencanaan pendidikan karakter dilaksanakan dengan menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang isinya harus memuat nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan. Penggunaan nilai-nilai pendidikan karakter di setiap pelajaran dapat dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter ke dalam kompetensi dasar (KD) yang sesuai dengan standar isi. RPP berkarakter yang telah disusun oleh guru berfungsi mendorong setiap guru agar siap melakukan kegiatan pembelajaran, membentuk kompetensi dan karakter siswa di SD (Nurdin, 2020: 4913)

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu muatan yang diajarkan dalam pendidikan di sekolah dasar yang pada hakikatnya merupakan suatu integrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan disiplin ilmu lain yang relevan untuk tujuan pendidikan. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Belajar IPS dapat mengembangkan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, sehingga IPS dapat mengembangkan segala potensi yang ada pada diri siswa. IPS juga membantu dalam menyiapkan siswa untuk masuk dalam kehidupan sosial. Demi terwujudnya tujuan tersebut, pembelajaran IPS harus dilaksanakan dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa dalam pembelajaran IPS di kelas IV B masih ada banyak siswa yang nilai hasil belajar IPS-nya tidak tuntas. Hal ini dikarenakan penggunaan metode belajar yang kurang bervariasi dan cenderung menggunakan metode ceramah membuat siswa merasa bosan dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru saat sedang menyampaikan materi

pembelajaran di depan kelas sehingga daya tangkap pembelajaran tidak maksimal.

Saat pembelajaran berlangsung suasana di dalam kelas kurang kondusif, siswa yang mengobrol tidak memperhatikan guru, serta banyak siswa yang malu bertanya tentang materi yang belum mereka mengerti. Hal ini dibuktikan saat diberikan pertanyaan oleh guru kebanyakan siswa hanya diam dan ada juga yang menjawab dengan asal karena kurang mengerti isi materi yang telah disampaikan.

Akibat dari adanya masalah selama pembelajaran berlangsung, banyak siswa yang nilainya tidak mencapai KKM khususnya dalam pelajaran IPS. Dapat diperhatikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Nilai Ketuntasan Ulangan Harian IPS

KKM IPS yang Ditetapkan	Jumlah Seluruh Siswa	Jumlah Tuntas	Jumlah Tidak Tuntas	Persentase Nilai Tuntas	Persentase Nilai Tidak Tuntas
70	19	7	12	36,84%	63,15%

Keseluruhan siswa berjumlah 19 siswa ketika ulangan harian, hasil belajar yang diperoleh siswa dalam kategori tuntas masih rendah hanya mencapai 36,84% yaitu 7 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam kategori tidak tuntas masih cukup tinggi mencapai 63,15% yaitu 12 siswa mendapatkan nilai dengan kategori tidak tuntas di bawah KKM.

Terlepas dari masalah-masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti menawarkan solusi alternatif kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS.

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Bagi Gagne, belajar

dimaknai sebagai proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Selain itu, belajar juga merupakan suatu upaya untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui intruksi yang dilakukan pendidik atau guru. R. Gagne (dalam Susanto, 2013: 1).

Selanjutnya, Anni mengungkapkan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar merupakan hal penting yang harus dilakukan manusia untuk menghadapi perubahan lingkungan yang senantiasa berubah setiap waktu, oleh karena itu hendaknya seseorang mempersiapkan dirinya untuk menghadapi kehidupan yang dinamis dan penuh persaingan dengan belajar, dimana didalamnya termasuk belajar memahami dirinya sendiri, memahami perubahan, dan perkembangan globalisasi. Sehingga dengan belajar seseorang siap menghadapi perkembangan zaman yang begitu pesat (dalam Anni, 2019: 82).

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu Nawawi, (dalam Susanto, 2013: 5). Menurut Bloom (dalam Susanto 2013:6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan) dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *intiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Menurut Lindgren hasil

pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.

Sedangkan Purwanto (dalam Prastini, 2020 :26) Hasil belajar tersusun dari kata dasar yakni “hasil” dan “belajar”. Kata hasil menunjukkan pada produk atau perolehan sebagai akibat dilakukannya sebuah aktivitas atau proses yang menyebabkan terjadinya perubahan pada input dari sebuah sistem.

Dari pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu yang mencakup tes kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik sesuai tujuan pendidikannya.

Anshori (2014) menyatakan bahwa pembelajaran IPS adalah suatu integrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial, diantaranya geografi, hukum dan politik, sejarah, ekonomi, sosiologi/antropologi, dan sebagainya. Berdasarkan disiplin ilmu tersebut, masing-masing memiliki keterpaduan atau keterkaitan dimana ilmu geografi menjelaskan terkait wilayah, ilmu ekonomi menjelaskan terkait berbagai kebutuhan manusia, ilmu sejarah menjelaskan terkait peristiwa yang telah terjadi pada zaman dahulu, ilmu hukum dan politik menjelaskan terkait hukum atau peraturan yang dibentuk dalam kehidupan bermasyarakat, dan ilmu sosiologi/antropologi menjelaskan terkait nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial dan sebagainya.

Selanjutnya, Menurut Sumaatmaja IPS tidak lain adalah mata pelajaran atau mata kuliah yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang-bidang ilmu sosial dan humaniora. Dengan kata lain, kajian-kajian IPS sangat luas berbagai macam pendekatan-pendekatan interdisipliner yang saling berkaitan dengan kehidupan sosial manusia (humaniora) (dalam Yulia Siska, 2016: 6)

Soemantri mengemukakan Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) adalah program pendidikan yang memilih bahan pendidikan dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan *humanity* (ilmu pendidikan dan sejarah) yang diorganisir dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan kebudayaan Indonesia (Yulia Siska, 2016: 6)

Pada dasarnya mata pelajaran IPS yang diberikan pada jenjang sekolah dasar lebih mengarah pada pembelajaran dan pemahaman konsep-konsep ilmu sosial dengan tujuan membentuk siswa menjadi pribadi yang baik selaku masyarakat yang mendiami suatu negara, hal tersebut diungkapkan oleh Anshori (2014). Selanjutnya, Anshori (2014) juga mengungkapkan jika pendidikan IPS yang terdapat pada tingkatan kelas yang masih rendah lebih mengintegrasikan disiplin ilmu dari satu tema tertentu dan melibatkan disiplin ilmu sejarah, sains, dan juga bahasa. Akan tetapi pada tingkatan kelas yang lebih tinggi, maka pendidikan IPS akan disajikan lebih rinci dan terpadu dibandingkan pada tingkatan sebelumnya.

Menurut Anshori (2014), konsep dalam pembelajaran IPS merupakan sebuah program pendidikan yang menyajikan pengetahuan sosial dan membina siswa menjadi warga negara yang baik. Pembinaan yang diberikan kepada siswa meliputi pengetahuan dan kemampuan berpikir tinggi dan logis, memiliki kesadaran tinggi dan tanggung jawab terhadap beberapa hal seperti masyarakat, bangsa dan negara. Sehingga dalam pembelajaran IPS, kompetensi dasar yang diberikan meliputi nilai-nilai yang harus ada pada diri setiap siswa.

Muchtar (dalam Yulia Siska, 2016:20) mengemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup empat aspek, yaitu:

1. Sistem sosial dan budaya, meliputi : individu, keluarga, dan masyarakat,

sosiologi sebagai ilmu dan metode, interaksi sosial, sosialisasi, pranata sosial, struktur sosial, kebudayaan, dan perubahan sosial lainnya.

2. Manusia, tempat, dan lingkungan, meliputi: sistem informasi geografi, interaksi gejala fisik dan sosial, struktur internal suatu tempat/wilayah, dan interaksi keuangan, serta persepsi lingkungan dan kewilayahan.
3. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, meliputi: ketergantungan, spesialisasi, pembagian kerja, perkoprasian, kewirausahaan serta pengelolaan keuangan perusahaan.
4. Waktu, berkelanjutan, dan perubahan, meliputi: dasar-dasar ilmu sejarah, fakta, peristiwa, dan proses.

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada kerja sama dalam tim. Model pembelajaran ini merupakan model dengan model pendekatan yang berpusat kelompok dan berpusat siswa untuk pengajaran dan pembelajaran di kelas. Menurut Slavin (dalam Prastini, 2020:50), pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Marsh (dalam Hariyanto, 2019:22), mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah teknik di mana kelompok diberi tugas untuk melakukan tugasnya dari semua siswa. Siswa saling berinteraksi dan mendukung dalam menyelesaikan tugas secara keseluruhan maupun sub tugasnya. Sementara definisi pembelajaran kooperatif menurut Roger, dkk (dalam Prastini, 2020:51), menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan aktivitas belajar kelompok yang di atur dengan prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan

pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang lebih menekankan kerja sama di antara peserta didik untuk dapat memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik dapat melengkapi satu sama lain dan berkembang dalam kelompok.

Teams Games Tournament atau disebut juga TGT merupakan salah satu jenis atau tipe dari model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini mengutamakan kegiatan dengan melibatkan interaksi antar peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar. Pembelajaran kooperatif menurut Slavin (dalam Prastini, 2020: 60) dijelaskan bahwa "*TGT is the same as STAD in every respect but one: instead of the quizzes and the individual improvement score system, TGT uses academic tournaments...*". Secara umum pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) sama dengan STAD (*Student Team Achievement Division*) kecuali satu hal yaitu TGT menggunakan *game* akademik atau *tournament* akademik. Rusman (dalam Hariyanto, 2019:30) mengemukakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Satu kelompok dalam TGT terdiri dari beragam individu dengan keunikan mereka masing-masing sehingga perlu pemahaman dan kerja sama antar individu.

Yudianto, dkk (2014) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki

lima langkah atau tahapan yang perlu ditempuh selama proses pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

1. Persiapan pembelajaran, pada tahapan ini guru memiliki peranan penting untuk menyusun materi pembelajaran yang nantinya dapat disampaikan dalam bentuk presentasi kelas, belajar kelompok, dan turnamen akademik. Kemudian guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan jumlah siswa berkisar antara empat sampai lima orang dan pembagian kelompok ini didasarkan pada kemampuan akademik yang dimiliki siswa agar nantinya tercipta hirarki kelompok dari kelompok dengan kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah.
2. Presentasi kelas, pada tahapan ini peran guru hanya sebatas memperkenalkan dan memberikan pokok-pokok materi pembelajaran yang akan dibahas kepada siswa dan selanjutnya pengembangan pokok materi pembelajaran dilakukan oleh siswa bersama kelompoknya masing-masing.
3. Belajar kelompok, pada tahapan ini merupakan bagian yang terpenting. Dikarenakan dalam tahap ini siswa akan mempelajari dan mengerjakan tugas-tugas dari materi pembelajaran yang telah disampaikan dalam bentuk lembar kerja dan dikerjakan secara berkelompok sesuai dengan yang telah dibentuk oleh guru sebelumnya. Siswa juga akan berdiskusi bersama dan saling membantu teman kelompoknya agar masalah/tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik.
4. Turnamen akademik, pada tahapan ini maka setiap diakhir sesi pembelajaran siswa akan memainkan sebuah turnamen akademik dimana turnamen bertujuan untuk menguji seberapa jauh pemahaman siswa setelah melaksanakan pembelajaran secara berkelompok. Selanjutnya dibentuk

meja akademik yang berisi perwakilan dari setiap kelompok dengan kemampuan akademik relatif sama.

5. Rekognisi kelompok, pada tahapan ini seluruh skor perolehan tiap anggota kelompok dijumlahkan kemudian dirata-ratakan. Sehingga akan diketahui kelompok dengan perolehan skor rata-rata tertinggi. Untuk kelompok rata-rata tertinggi pertama diberi gelar “*super team*”, tertinggi kedua “*great team*”, dan tertinggi ketiga “*good team*”.

Tukiran Tsnierdja (dalam Hariyanto, 2019: 31-32) menyatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan dalam pembelajaran kooperatif model TGT, diantaranya:

- 1) Dalam kelas kooperatif mahasiswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya;
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi;
- 3) Perilaku mengganggu mahasiswa lain menjadi lebih kecil;
- 4) Meotivasi belajar siswa bertambah;
- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan pembelaan negara;
- 6) Meningkatkan kebaikan budi antara mahasiswa dengan mahasiswa juga mahasiswa dengan dosen;
- 7) Meningkatkan kepekaan antara mahasiswa dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan dosen;
- 8) Meningkatkan toleransi mahasiswa dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan dosen.

Tukiran Tsnierdja (dalam Hariyanto, 2019: 31-32) menyatakan terdapat beberapa kekurangan dalam pembelajaran kooperatif model TGT, diantaranya:

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya;

- 2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran;

- 3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau dosen tidak dapat mengelola kelas.

METODE

Rancangan dalam penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Didalam suatu pembelajaran biasanya tidak akan dapat diselesaikan dalam satu langkah, tetapi akan diselesaikan dalam beberapa langkah.

Dalam penelitian pelaksanaan waktu penelitiannya akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang diadakan di SD Muhammadiyah Kalirejo Tahun pembelajaran 2022/2023 kelas IV B.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV B di SD Muhammadiyah kalirejo dengan jumlah 19 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Peneliti memilih subjek penelitian kelas IV B karena berdasarkan observasi di lapangan penelitian menemukan permasalahan belajar yang terdapan di kelas IV B.

Objek penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran IPS di kelas IV B SD Muhammadiyah Kalirejo, Lampung Tengah

Teknik Pengumpulan Data

a. Tes

Pemberian tes dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar siswa. Tes hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Peneliti membuat tes berupa tes tulis dalam bentuk obyektif pada siklus I dan siklus II yang diberikan kepada siswa setiap akhir siklus Jumlah skor yang maksimum.

b. Observasi

Observasi digunakan untuk mengadakan pengamatan secara langsung tentang jalannya penelitian ini, artinya peneliti sendiri harus mengamati secara langsung pada saat pembelajaran. Observasi yang dilakukan dalam penelitian untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan adalah foto-foto pada saat kegiatan pembelajaran siklus I, siklus II. Foto-foto tersebut merupakan gambaran suasana yang sedang terjadi di kelas pada waktu proses pembelajaran.

Indikator Keberhasilan Tindakan

Adapun indikator yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketuntasan belajar klasikal lebih dari 70% siswa telah mencapai KKM yang telah ditentukan (70).

Teknik Analisis Hasil Belajar Siswa

Penilaian hasil belajar siswa di analisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan persentase ketuntasan belajar dan rata-rata kelas (*mean*).

a. Rumus mencari nilai tiap peserta didik

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

(Purwanto, 2010: 206)

b. Rumus mencari Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

c. Rumus mencari skor rata-rata kelas

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

Keterangan :

$\bar{X}$ = rata-rata nilai (mean)

$\sum X$ = jumlah skor nilai siswa keseluruhan

N = banyaknya siswa

(Arikunto, 2019: 315)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data dan hasil penelitian yang dilakukan pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II diketahui bahwa perolehan hasil belajar siswa meningkat dengan baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV B SD Muhammadiyah Kalirejo. Peningkatan hasil belajar siswa setiap siklusnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

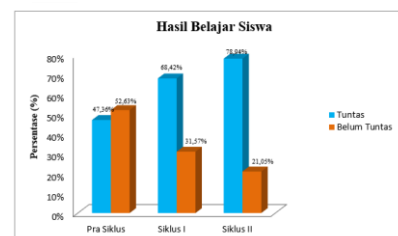
Tabel 4.14

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II Siswa Kelas IV B SD Muhammadiyah Kalirejo

Hasil Belajar Siswa	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jml	Persentase	Jml	Persentase	Jml	Persentase
Tuntas	9	47,36%	13	68,42%	15	78,94%
Belum Tuntas	10	52,63%	6	31,57%	4	21,05%
Jumlah	19	100%	19	100%	19	100%

Sumber : Pengolahan data oleh peneliti

Adapun peningkatan persentase nilai siswa setiap siklusnya dapat digambarkan pada diagram berikut ini :



Gambar 4.1

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

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang guru lakukan baik dari tahap pra siklus, siklus I dan siklus II hasil belajar siswa kelas IV B SD Muhammadiyah

Kalirejo menunjukkan peningkatan setiap siklusnya dimana pada tahap pra siklus ketuntasan belajar yang dicapai hanya 9 siswa (47,36%). Setelah menerapkan model pembelajaran *teams games tournament* pada siklus I ketuntasan belajar naik menjadi 13 siswa (68,42%) dan diperbaiki lagi pada siklus II sehingga ketuntasan belajar mencapai 15 siswa (78,94%). Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV B SD Muhammadiyah Kalirejo tahun pelajaran 2022/2023.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pembahasan penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa, yakni pada hasil belajar yang diperoleh siswa dari siklus I ke siklus II terdapat peningkatan dan sudah menunjukkan tujuan indikator keberhasilan yaitu sebesar 70%. Pada siklus I persentase ketuntasan belajar sebesar 68,42% dan pada siklus II meningkat sebesar 78,94%, dimana diperoleh peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 10,52%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar materi IPS di kelas IV B SD Muhammadiyah Kalirejo tahun pelajaran 2022/2023.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti merekomendasikan saran kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran

IPS, sebaiknya guru lebih variatif dalam menggunakan model pembelajaran serta berupaya untuk selalu berinovasi dalam penggunaan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai salah satu inovasi penggunaan model pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya lebih mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya khususnya dalam pembelajaran IPS agar berkembang secara terus-menerus.

3. Bagi Sekolah

Dalam proses pembelajaran, sekolah hendaknya menumbuhkan kerja sama antar guru dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran menggunakan model-model pembelajaran dan media pembelajaran yang inovatif agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni. (2019). *Teori Prestasi Belajar dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anshori, Sodik. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Eduksos*, Vol. 3(2).
- Arikunto, Suharsimi. dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyanto, FX Agus. (2019). *Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, Nurdin. (2020). *Manajemen Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar (Studi Kasus di SD Negeri 49 Gedong Tataan)*. Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung, 2(1), 331–344
Retrieved from <http://proceeding.stkippgribl.ac.id/index.php/semnas/article/view/45>

- Prastini, Made. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Variasi Permainan. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Siska, Yulia. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- _____. (2018). *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Slavin, R. E. (2010). *Cooperatif Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yudianto, Wisnu D. dkk. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 1 (2).

