

IMPROVING STUDENT'S LEARNING OUTCOMES THROUGH THE TGT-TYPE COOPERATIVE LEARNING MODEL IN IPS COURSES IN CLASS IV SDN 18 BALAESANG

Rahmawati Samu¹, Herlina^{2*}, Surahman Wilade³

^{1,2,3} Universitas Tadulako, Indonesia

*herlina@untad.ac.id

Abstract *The purpose of this study was to improve student learning outcomes through the TGT Cooperative Learning Model in Class IV SDN 18 Balaesang. The research was conducted in II cycles and applied to the fourth-grade students of SDN 18 Balaesang with a total of 22 students, consisting of 13 female students and 9 male students. The data were collected by means of tests and observations. This type of research is classroom action research, the learning outcomes of the first cycle of classical learning completeness of 60% and the second cycle of 90.90%. The percentage of teacher activity results in the first cycle of 72.72% is categorized as sufficient and the second cycle of 80% is categorized as good. This shows that if the TGT (team games tournament) learning method is applied it can improve student learning outcomes in social studies subjects in grade IV SDN 18 Balaesang.*

Keywords *learning outcomes, TGT method, social studies subjects*

Abstrak Tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Koperatif TGT DI Kelas IV SDN 18 Balaesang. Penelitian dilaksanakan dalam II siklus dan diterapkan pada siswa kelas IV SDN 18 Balaesang dengan jumlah siswa 22 orang, yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan observasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, hasil belajar siklus I ketuntasan belajar klasikal 60% dan siklus II yaitu 90,90%. Persentase hasil kegiatan guru siklus I sebesar 72,72% dikategorikan cukup dan siklus II sebesar 80% dikategorikan baik. Hal ini menunjukkan bahwa jika diterapkan metode pembelajaran TGT (*team games tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 18 Balaesang.

Kata Kunci hasil belajar siswa, metode TGT, mata pelajaran IPS

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diajarkan di sekolah dasar dan sekolah menengah di Indonesia memiliki padanan istilah dengan *social studies* di Amerika Serikat. IPS sering didefinisikan sebagai reduksi dari cabang ilmu disiplin ilmu sosial seperti: sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi,

politik, psikologi, dan sebagainya yang digunakan dalam pendidikan. Dalam hal ini IPS berperan sebagai pendorong untuk saling pengertian dan persaudaraan antar umat manusia, selain itu juga memusatkan perhatiannya pada hubungan antar manusia dan pemahaman sosial. Dengan demikian IPS dapat membangkitkan kesadaran bahwa kita akan berhadapan dengan kehidupan yang penuh

tantangan, atau dengan kata lain IPS mendorong kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial.

Proses pembelajaran IPS yang terjadi di sekolah SDN 18 Balaesang khususnya di kelas IV, mata pelajaran IPS di kelas tersebut masi terbilang mata pelajaran yang membosankan. Hal itu di karenakan guru dalam mengajar kurang menggunakan metode dan media pembelajaran sehingga siswa tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan siswa menjadi bosan.

Salah satu cara menyelesaikan masalah agar siswa tidak menjadi bosan dalam proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas yaitu guru dapat mengubah cara mengajar di dalam kelas dengan menggunakan media atau metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan semua siswa dalam pembelajaran, dengan tujuan pencapaian guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan semua siswa yaitu metode TGT (*Teams Games Tournament*).

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) menurut Taniredja (2011) merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran berkelompok. Model pembelajaran kooperatif dapat memberikan efektivitas yang dapat memberikan motivasi dan sikap belajar serta pencapaian dalam mata pelajaran yang bentuknya narasi tertulis sehingga dapat digunakan diantaranya adalah teknik TGT (*Teams Games-Tournament*).

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Metode *Team*

Games Tournament (TGT) diaplikasikan dalam proses belajar mengajar untuk melatih siswa dalam bekerja sama dengan kelompoknya tanpa ada perbedaan status.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut (Hamdani, 2010) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melihat aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Proses pembelajaran berlangsung dalam kelompok-kelompok kecil dengan fasilitator teman sejawat yang dapat membuat siswa aktif karena menggunakan sistem *game* akademik. Komponen TGT meliputi presentase kelas, belajar kelompok, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok. dengan pembelajaran TGT di kelas, menuntut siswa aktif dalam pembelajaran baik secara fisik, mental maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal.

Proses belajar mengajar merupakan serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini guru sebagai pemegang utama di samping orang tua dan elemen lainnya dan kesuksesan pendidikan yang direncanakan. Tanpa keterlibatan aktif guru, pendidikan kosong dari materi, esensi dan substansi. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa.

Komponen paling penting dalam proses pembelajaran, guru sebagai pendidik harus bertanggung jawab terhadap hasil belajar peserta didik dan pengetahuan peserta didik terkait dengan materi yang telah dipelajarinya (Saktiningsih, 2015).

Kegiatan dalam belajar menurut Sardiman (2016) yaitu, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan-kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Tujuan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guru dapat menemukan

solusi dari masalah yang timbul di kelasnya, bukan kelas orang lain. Peningkatan hasil kualitas hasil belajar dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai ragam teori dan teknik pembelajaran yang relevan secara kreatif. Selain itu sebagai penelitian tahapan, disamping guru melaksanakan tugas utamanya melaksanakan pembelajaran di kelas, tidak perlu meninggalkan siswanya. Jadi PTK merupakan suatu penelitian yang mengangkat masalah-masalah aktual yang dihadapi oleh guru di lapangan.

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dalam kelas yang dilakukan secara berkelompok. Isjoni menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda (Kustanti et al., 2017; Suparmi, 2013). Lebih lanjut Isjoni menyatakan saat siswa menyelesaikan tugas kelompoknya, maka setiap anggota kelompok harus bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran. Oleh karena itu Dalam pembelajaran kooperatif, belajar belum dikatakan selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan (Kustanti et al., 2017).

Metode mengajar adalah salah satu aspek yang harus dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Guru dalam hal ini harus ditunjang oleh kemampuan untuk menerapkan berbagai pendekatan, model, metode dan strategi mengajar yang relevan, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran yang optimal, penggunaan metode mengajar harus disesuaikan dengan konteks belajar dan tujuan yang akan dicapai. Untuk membangkitkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar guru harus menyiapkan kondisi belajar siswa, memfasilitasi belajar siswa melalui metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Warif, 2019). Salah satu metode yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*)

dengan model pembelajaran ini siswa belajar sambil bermain.

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya di samping nilai moral, banyak memuat materi sosial yang bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan. Sifat materi pelajaran IPS tersebut membawa konsekuensi terhadap proses belajar mengajar yang didominasi oleh pendekatan ekspositoris, terutama guru menggunakan metode ceramah sedangkan siswa kurang terlibat atau cenderung pasif, bertolak belakang dengan Karakteristik siswa SD yang merespon bermacam-macam aspek di dunia sekitarnya, memiliki kemauan untuk menyelidiki dan menemukan sendiri hal-hal yang ingin mereka ketahui, mereka ingin aktif, dan bermain sambil belajar yang membuat mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan adanya model pembelajaran yang menarik seperti TGT yang mengandung unsur permainan, dengan metode TGT siswa terlibat aktif di dalam proses pembelajaran bukan hanya kelompok yang aktif tetapi juga individual sehingga situasi kelas tidak membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 18 Balaesang, khususnya pada mata pelajaran IPS, mata pelajaran IPS di sekolah dirasakan sebagai mata pelajaran membosankan, karena mata pelajaran IPS ruang lingkupnya luas sekali. penggunaan metode ceramah dan kurangnya metode pembelajaran masih mendominasi pelajaran IPS. Guru di sekolah tersebut masih kurang dalam menggunakan metode-metode pembelajaran, kurangnya *games* dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

Siswa SD kelas IV berdasarkan teori perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget berada pada tahap praoperasional kongkrit, interaksi siswa pada fase ini sudah mulai meninggalkan sikap egosentris. Sehingga tugas

perkembangan pada fase ini sudah bisa dicapai melalui kegiatan berkelompok, seperti belajar dalam tim seperti metode pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*. Belajar dan mencapai suatu tugas belajar secara berkelompok lebih efektif dilakukan pada fase perkembangan ini, khususnya apabila materi selalu dikaitkan dengan kehidupan nyata yang ada di sekeliling siswa (Herlina, 2019). Peningkatan hasil belajar bisa dimaksimalkan apabila perlakuan memiliki relevansi dengan perkembangan siswa. Untuk kepentingan maksimalisasi pencapaian siswa dalam belajarnya, maka setiap jenis, bentuk dan ragam perlakuan belajar harus merujuk pada tahapan dan fase perkembangan siswa.

Penerapan metode TGT diharapkan lebih meningkatkan hasil belajar. Diperlukan inovasi dan kreativitas agar seorang guru mampu menerapkan metode tersebut. Merujuk pada uraian di atas maka peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran koperatif tipe TGT di kelas IV SDN 18 Balaesang pada pembelajaran IPS

1. Jenis dan cara pengumpulan data

Data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif sebagai berikut: Data kuantitatif yaitu berupa kemampuan siswa menyelesaikan soal tentang materi pelajaran IPS yang diajarkan yang terdiri dari hasil tugas siswa, hasil tes awal dan tes akhir. Data kualitatif yaitu data aktifitas guru dan siswa dalam pembelajaran IPS serta data kesulitan siswa dalam memahami pelajaran IPS.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara:

- a. Pemberian tes awal dan tes pada setiap akhir Tindakan. Tes awal diberikan sebelum tindakan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman awal siswa pada pengenalan materi pelajaran IPS, sedangkan tes pada akhir tindakan dilakukan untuk memperoleh

data tentang peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa.

- b. Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Tujuan untuk mengamati aktivitas guru (penelitian) dan siswa, yang melakukan observasi adalah observer teman sejawat.

3. Teknik Analisis Data

Data Kuantitatif

Data kuantitatif dilakukan pada data setiap siklus. Pengelolaan data hasil tes akhir setiap siklus dilakukan dengan mengacu pada ketentuan Depdiknas (2004).

- a. Daya Serap Individu
$$= \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$
 siswa dikatakan tuntas belajar secara individu jika persentase > 65%
- b. Daya Serap Kelompok (DSK)
$$= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa seluruhnya}} \times 100\%$$
- c. Ketuntasan Belajar Klasik (KBK)
$$= \frac{\text{banyak siswa yang tuntas}}{\text{banyak siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Suatu kelas dinyatakan tuntas belajar secara klasikal jika > 70% siswa yang telah tuntas.

Data Kualitatif

Data kualitatif diambil dari data hasil aktivitas guru dengan siswa yang diperoleh melalui lembar observasi dianalisis dan dinyatakan dalam bentuk presentasi Depdiknas (2004: 37), yang dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

- NR 90% sangat baik
- NR 90% - 70% baik
- NR 70% - 50% cukup
- NR 50% - 30% kurang
- NR 30% - 10% sangat kurang

4. Indikator Keberhasilan

Indikator dalam penelitian ini adalah ketuntasan klasikal siswa mencapai 75% sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN 18

Balaesang khusus untuk Mata Pelajaran IPS. Skenario pembelajaran terlaksana dengan tuntas. Adapun kriteria yang digunakan untuk mengungkapkan kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran pada konsep-konsep dalam pembelajaran IPS sesuai dengan kriteria standar yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010), yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Keberhasilan

No	Tingkat Penguasaan	Kategori
1.	90% - 100%	Sangat baik
2.	80% - 89%	Baik
3.	65% - 70%	Cukup
4.	55% - 64%	Kurang
5.	0% - 54%	Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dan wawancara sederhana dengan guru kelas pada kelas yang akan diteliti, hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat materi yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu peneliti juga memberikan tes pratindakan kepada siswa dengan jumlah soal sebanyak 15 nomor untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan untuk menjustifikasi tindakan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes pratindakan diperoleh ketercapaian hasil belajar siswa yang diukur berdasarkan ketuntasan klasikal yakni 42,75%. Hasil tes pratindakan ini menjadi dasar yang kuat untuk menerapkan metode pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)*, karena hasil ini jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh SDN 18 Balaesang untuk mata pelajaran IPS. Kemampuan awal siswa ini menjadi patokan bagi peneliti untuk melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya, yang diistilahkan siklus I dan siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil dari mata pelajaran IPS.

1. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan Siklus I

Langkah selanjutnya setelah tindakan siklus selesai yang dilaksanakan dengan menggunakan metode TGT, kegiatan selanjutnya memberikan ujian hasil belajar siswa yang diberikan dalam bentuk tes formatif. Hasil analisis, ujian hasil belajar pada tindakan siklus I secara sederhana dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2 Analisis Hasil Belajar Siswa Tindakan Siklus I

No	Aspek Perolehan	Hasil
1	Skor tertinggi	80
2	Skor terendah	35
3	Jumlah seluruh siswa	22
4	Banyak siswa yang tuntas	12
5	Banyak siswa yang belum tuntas	10
6	Presentase ketuntasan belajar klasikal	54,54%
7	Presentase daya serap klasikal	63,40%

Berdasarkan tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa siswa yang tuntas adalah 12 orang dari 22 orang siswa. Diperoleh ketuntasan klasikal 54,54% dan presentase daya serap klasikal 63,40%. Perolehan siswa pada siklus I dianggap belum berhasil karena masih lebih banyak siswa yang belum memahami materi yang diajarkan walaupun sudah menerapkan pembeajaran metode TGT. Maka dari itu harus diadakan tindakan lanjut pada siklus II.

2. Refleksi Siklus I

Kegiatan refleksi dilakukan uantuk mengetahui kekurangan-kekurangan selama proses pembelajaran siklus I berlangsung hal ini didiskusikan pada akhir tindakan siklus I bersama dengan pengamatan. Berdasarkan data hasil pengamatan diperoleh bahwa peneliti telah melaksanakan rencana pemebelajaran sebagaimana diharapkan. Mulai dari penjelasan tujuan pemebelajaran, menjelaskan hal-hal yang belum dipahami siswa, membimbing siswa dalam mengerjakan LKS secara kelompok dan kesimpulan pembelajaran.

Pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan metode TGT berlangsung denagn

baik, meskipun penguasaan kelas belum begitu maksimal. Hal ini terlihat dari masih gugupnya peneliti pada awal pembelajaran dan masih ada siswa yang kurang memperhatikan sewaktu peneliti menjelaskan di papan tulis. Tetapi secara keseluruhan siswa senang belajar dengan metode tersebut, karena semua siswa terlibat langsung karena memiliki peranan masing-masing dan aktif dalam menyelesaikan tugas, baik secara individu maupun kelompok. Berdasarkan hasil analisis tes individu, pada siklus I dapat disimpulkan bahwa pemberian tindakan belum mencapai ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan. Dengan jumlah siswa yang tuntas 12 orang dari 22 siswa yang mengikuti tes. Hal ini berarti peneliti perlu melanjutkan ke siklus II.

3. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan Siklus II

Setelah selesai pelaksanaan tindakan siklus II dengan menerapkan metode TGT, kegiatan selanjutnya memberi tes formatif yang merupakan akhir dari siklus II. Tes formatif yang diberikan dalam bentuk tes uraian dengan jumlah soal secara singkat dapat dilihat pada tabel 3 dan hasil analisis selengkapannya dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 3 Analisis Hasil Belajar Siswa Tindakan Siklus II

No	Aspek Perolehan	Hasil
1	Skor tertinggi	95
2	Skor terendah	60
3	Jumlah seluruh siswa	22
4	Banyak siswa yang tuntas	20
5	Banyak siswa yang belum tuntas	2
6	Presentase ketuntasan belajar klasikal	90,90%
7	Presentase daya serap klasikal	80%

Berdasarkan tabel 3 di atas, hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 18 Balaesang sudah menunjukkan hasil yang baik dengan presentase daya serap klasikal 80% dan presentase ketuntasan klasikal 90,90%. Hasil tersebut sudah memenuhi indikator kinerja yang dipersyaratkan, sehingga dapat dikatakan bahwa

peneliti dengan menerapkan metode TGT dianggap tuntas.

4. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi siklus II terlihat bahwa:

- Kegiatan belajar siswa efektif, efisien, dan berhasil. Memaksimalkan peran metode TGT dalam peningkatan ketrampilan berbicara siswa. Hal ini dibuktikan dengan bukti hasil observasi siswa semakin baik.
- Daya serap rata-rata siswa telah mencapai 80% dengan ketuntasan klasikal 70% hal ini menunjukkan pemebelajaran dianggap tuntas.
- Ketrampilan siswa berbicara / mengungkapkan pendapat, ide dan gagasan menunjukkan kemampuan secara bertahap. Hal ini terlihat nilai siswa setiap siklus mengalami kenaikan.

Berdasarkan uraian di atas, tampak bahwa penelitian tindakan kelas ini secara keseluruhan semua kriteria aktivitas guru dan aktivitas siswa serta analisis tes hasil belajarsiswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan pada indikator kinerja.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT dalam pembelajaran IPS, siswa akan lebih aktif dan dapat memahami materi secara mendalam. Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT pada materi tema 7 indahny keragaman di negeriku, subtema 2 indahny keberagaman budaya negriku pemebelajaran 3 dan 4 pada siklus I, dan pada siklus II subtema 3 indahny persatuan dan kesatuan negeriku pembelajaran 3 dan 4. Di kelas IV SDN 18 Balaesang ini terdiri dari II siklus. Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan pada hari senin tanggal 2 maret dan selasa 3 maret 2020, sedangkan siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan pada hari senin tanggal 9 maret dan selasa 10 maret 2020.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti memberi soal tes awal untuk mengetahui

seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi yang akan ditampilkan pada saat penelitian siklus I, dan dari analisis hasil tes memang diperlukan tindakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Kegiatan pembelajaran dari siklus I dan siklus II dalam penelitian ini terbagi dalam tiga kegiatan, yaitu kegiatan awal, inti, dan akhir. Pada kegiatan awal peneliti mengecek kehadiran siswa, berdoa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberikan motivasi dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan untuk kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi, membagi kelompok, menjelaskan cara permainan metode TGT dalam kelompok, mulai mengeksplorasi metode TGT yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 18 Balaesang. Dalam kegiatan akhir, peneliti bersama siswa membuat kesimpulan hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPS, yang dilihat dari persentase ketuntasan klasikal. Data ketuntasan belajar siswa pada kegiatan pratindakan sebesar 42,75%, pada siklus I meningkat menjadi 54,54%. Meskipun sudah terjadi peningkatan pada siklus I, namun tindakan masih harus dilanjutkan pada siklus II. Sebagaimana diketahui bahwa ukuran keberhasilan dalam penelitian tindakan, adalah tercapainya indikator keberhasilan tindakan. Persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 54,54 belum mencapai KKM SDN 18 Balaesang, oleh karena itu tindakan untuk siklus II dilaksanakan. Persentase ketuntasan klasikal pada siklus II mencapai 90,90%, hasil penelitian sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan bahwa pembelajaran dengan *Team Games Tournament* (TGT) bisa meningkatkan hasil belajar (Mulyani, 2021). Selain itu penelitian ini diperkuat oleh hasil uji coba pembelajaran TGT juga memberikan pengaruh pada hasil belajar siswa (Yahya & Bakri, 2019)

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dibuktikan bahwa ada peningkatan jumlah dari siklus 1 ke siklus 2. Jumlah siswa yang tuntas pada siklus 1 sebanyak 12 siswa dari jumlah keseluruhan siswa 22 orang atau 54,54% ketuntasan klasikal. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa dengan tuntas sebanyak 19 orang siswa atau 90,90% tuntas klasikal. Hasil ini jauh melampaui KKM Mata Pelajaran IPS yang ditetapkan di SDN 18 Balaesang, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SDN 18 Balaesang pada Mata Pelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa IPA pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria Solo*, 5(5).
- Herlina. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 21(1), 73–84.
- Kustanti, N. P., Soegiyanto, H., & Rintayati, P. (2017). Pengaruh pembelajaran jigsaw dan problem based learning tentang mitigasi bencana gempa bumi terhadap kemampuan analisis situasi pada siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Gemolong Sragen. *Jurnal GeoEco*, 3(2), 106–113.
- Mulyani, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Kooperatif Teams Game Turnament. *Jurnal Dikdas Bantara*, 4(1), 16–26.
<https://doi.org/10.32585/dikdasbantara.v4i1.1229>
- Saktiningsih. (2015). penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA unggul negri 8 palembeng. *Jurnal Pemebelajaran Biologi*, 5(1), 56.

- Sardiman. (2016). penerapan model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA unggul negri 8 palembeng. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 75.
- Suparmi, S. (2013). Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan Multikultural. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 1(1), 108–118.
<https://doi.org/10.21831/jppfa.v1i1.1055>
- Taniredja, T. (2011). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Pembelajaran TGT Kelas IV SD Negeri 2 Gombang. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(6), 55.
- Warif, M. (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar. *TARBAWI : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(01), 38–55.
<https://doi.org/10.26618/jtw.v4i01.2130>
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90.
<https://doi.org/10.29407/jmen.v5i01.12023>