

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* PADA MATA PELAJARAN
IPAS**

**(Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas IV SDN Mekarwangi 01 Kecamatan Cikarang
Barat Kabupaten Bekasi)**

Fitria Hermawan¹, D. Wahyudin², Nurdiansyah³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

Email: fitriahermawan03@upi.edu¹, dwahyudin@upi.edu², nurdiansyah1971@upi.edu³

Abstrak: Berdasarkan data pra siklus hasil belajar siswa kelas IV SDN Mekarwangi 01 masih rendah, oleh karena itu peneliti melakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan harta karun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan desain Kurt Lewin sebanyak 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Teams Games Tournament* dengan permainan harta karun yang diperoleh dari hasil aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Hasil pada siklus I memperoleh rata-rata 64 dengan presentase keberhasilan 44%. Siklus II memperoleh rata-rata di angka 80 dengan presentase keberhasilan belajar 95%. Berdasarkan hasil akhir pada siklus II bahwa penerapan model *Teams Games Tournamnet* dengan permainan harta karun dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar dan *Teams Games Tournament*.

Abstract: Based on pre-cycle data, the learning outcomes of fourth grade students at SDN Mekarwangi 01 were still low; therefore, researchers took action by applying the *Teams Games Tournament* learning model with a treasure game. This study uses a class action research method with a Kurt Lewin design of 2 cycles. The results showed an increase in student learning outcomes after the application of the *Teams Games Tournament* model with treasure games obtained from the results of student activity and student learning outcomes. The results in cycle I obtained an average of 64 with a success percentage of 44%. Cycle II obtained an average of 80 with a percentage of learning success of 95%. Based on the final results in cycle II, the application of the *Teams Games Tournamnet* model with treasure games can improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes And *Teams Games Tournament*.

PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang memiliki nilai guna sebagaimana tercermin dalam misinya yang sangat esensial dan strategis yaitu mempunyai pengetahuan, pemahaman dan keterampilan yang komprehensif

sehingga mampu menjalani kehidupan masyarakat moderen dan tataran kehidupan masyarakat (B. Dole dkk., 2020). Pelajaran IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan untuk siswa Sekolah Dasar, karena pelajaran IPS merupakan suatu keterpaduan dari beberapa disiplin ilmu seperti sejarah, geografis, ekonomi, sosiologi, dan antropologi (Larasati, D. A., Salahuddin., &Setiayawati, T., 2022). Tujuan dari pembelajaran IPS yakni untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat minat, kemampuan dan lingkungannya, serta suatu bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Proses kegiatan pembelajaran tentunya menggunakan model yang sesuai dengan materi yang akan dipelajarinya. Model pembelajaran Teams Games Tournament dapat digunakan dalam mata pelajaran IPAS. Model pembelajaran yang digunakan akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Karena, dengan adanya hasil belajar pendidik dapat mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajarinya.

Upaya Peningkatkan hasil pembelajaran IPAS dalam kemampuan kognitif siswa, hendaknya seorang pendidik harus memiliki keterampilan dalam merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan materi, pelajaran, karakteristik siswa dan kondisi lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar dengan mengikuti perkembangan zaman dan teknologi yang ada. Berdasarkan hal tersebut, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasinya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament merupakan model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan cara belajar secara berkelompok dan permainan, selain itu berhubungan juga dengan bagaimana seseorang dalam belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar (Ismah. Z., Ernawati, T. Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D., 2022). Beberapa penelitian yang sebelumnya telah dilakukan terkait dengan model pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament menunjukkan bahwa penerapan model Teams Games Tournament telah berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan berupaya meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas IV dan mengubah paradigma siswa tentang pembelajaran IPAS yang monoton dan membosankan, hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams

Games Tornment pada Mata Pelajaran IPAS”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah diperoleh rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Apakah yang dimaksud dengan model pembelajaran Koopertif Tipe *Teams Games Tornment* pada pembelajaran IPAS?
2. Mengapa perlu diterapkannya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen*?

Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk memahami tentang model pembelajaran Koopertif Tipe *Teams Games Tornment* pada pembelajaran IPAS.
2. Untuk mengetahui keefektifan diterapkannya model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPAS.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen*.

KAJIAN PUSTAKA

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pendidikan IPS erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial, khususnya pada tingkat sekolah pendidikan IPS bertujuan untuk mempersiapkan siswa sehingga menjadi warga negara yang baik dan memiliki penguasaan terhadap pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill), sikap dan nilai (attitude and value) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah baik itu masalah pribadi ataupun masalah sosial dan kemampuan untuk mengambil keputusan serta partisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan sehingga menjadi warga negara yang baik. Menurut Kosasih Djahirin pendidikan IPS merupakan program pendidikan yang meyiapkan siswa sebagai warga negara yang baik dan masyarakat, diharapkan mampu mengantisipasi perubahan yang terjadi dimasyarakat sehingga siswa memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan dalam menjalankan kehidupan bermasyarakat. Pendidikan IPS merupakan

penyederhanaan dari ilmu sosial sehingga pendidikan IPS mengkaji suatu persoalan dari berbagai sudut pandang ilmu sosial dengan cara terpadu. IPS adalah bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari cabang-cabang ilmu sosial (Trianto, 2010).

Menurut pasal 37 UU RI No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa, mata pelajaran IPS merupakan salah satu bagian dari kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Menurut Sumaatmaja, N. (1980) tujuan utama pendidikan IPS di SD mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun masyarakat. Berdasarkan tujuan tersebut maka diharapkan siswa dapat mencapai hal-hal berikut dalam pembelajaran IPS yaitu:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang di adopsi dari ilmu-ilmu sosial, dan digunakan untuk memecahkan masalah.
- 3) Memperhatikan isu-isu dan masalah-masalah sosial dan membuat analisis secara kritis.
- 4) Mengembangkan berbagai potensi untuk membangun diri sendiri agar *survive* di era globalisasi.
- 5) Mampu berkompetisi dan berpartisipasi dalam masyarakat.

Menurut Jacob, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2022) tercapainya sebuah tujuan pembelajaran ditandai dengan adanya hasil belajar siswa yang baik. Sehingga hasil belajar menjadi salah satu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Sumitro, A. H., Setyosari, P., Sumarmi., & Tariani, N. K. (2022) dengan adanya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS akan menunjukkan sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari bersama gurunya.

Menurut Wandini dalam (Amri dkk., 2022) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya dari intern siswa yaitu faktor jasmani yang meliputi kesehatan dan kondisi serta faktor kelelahan. Selain itu terdapat juga faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik dan faktor lingkungan sekolah yang meliputi kurikulum, relasi dengan guru, relasi dengan siswa, metode dan alat pelajaran. Menurut Hasibuan dan Mahmud Yunus dalam (Amri dkk., 2022) faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah model,

metode, strategi, pendekatan, media fasilitas dan lingkungan belajar.

Penelitian yang Relevan

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournames* yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD (Armidi, N. L. S., 2022)

Menurut penemuan penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VI SD menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar antara siklus I dan siklus II, menunjukkan kenaikan rata-rata daya serap 13% dan pada ketuntasan belajar mengalami kenaikan 25%. Berdasarkan data tersebut penerapan model pembelajaran TGT secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

2. *Analysis of the Application of the Teams Games Tournament (TGT) Learning Model in Primary School* (Galuh Ningtiaz dkk., 2023)

Tinjauan pustakan merupakan metode yang dipakai dalam penelitian ini, dengan cara membahas kajian yang telah diseleksi dari berbagai sumber sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan baru. Berdasarkan penelitian ini, peningkatan kualitas pendidikan sangat diperlukan. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan solusi atas permasalahan yang terjadi seperti siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar, dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Siswa akan menikmati proses pembelajaran, berpikir kritis, dan berani mengemukakan pendapatnya, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara efektif dan efisien.

3. Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) untuk meningkatkan prestasi belajar IPS materi globalisasi siswa kelas IX-U SMPN 1 Bolo tahun pelajaran 2022/2023 (Buhari, B. 2023)

Berdasarkan hasil penelitian pada setiap siklus menunjukkan bahwa tipe *team games tournament* adalah metode yang cocok untuk pembelajaran IPS khususnya pada materi globalisasi. Hal tersebut dapat dilihat pada pelaksanaan kedua siklus telah berhasil mencapai

indikator yang telah ditetapkan.

4. Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan motivasi, aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sungguminasa (Rahman, K. N., 2023).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 3 Sungguminasa. Dengan rata-rata nilai hasil posttest mahasiswa pada siklus I sebesar 64,38 dan siklus II meningkat menjadi 80,10. Berdasarkan presentase ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yang menunjukkan bahwa siswa pada kelas tersebut berada pada kategori cukup, tinggi dan sangat baik.

5. Upaya meningkatkan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VI SD Negeri Pandan (Rahmawati, V. dan Setyawan, A., 2023).

Berdasarkan dari hasil penelitian penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) mampu meningkatkan hasil belajar muatan IPS siswa kelas VI SDN Pandan, lebih tepatnya pada materi gejala alam. Dilihat dari nilai rata-rata siswa dalam pada muatan pelajaran IPS materi gejala alam terjadi peningkatan yang signifikan yakni dengan nilai yang diperoleh dengan rata-rata hasil belajar IPS siswa sebelum pratindakan yaitu sebesar 67,72 meningkat menjadi 72,27 dengan ketuntasan nilai hasil belajar sebesar 54%.

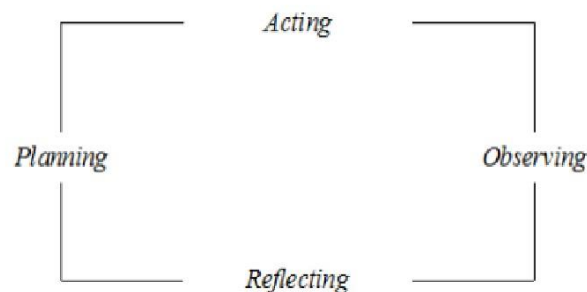
Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* sangat layak untuk dipraktikkan kepada siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD. Penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain Penelitian Tindakan Kelas yang digunakan merujuk pada Kurt Lewin, karena model ini sederhana dan mudah untuk dipahami. Model Kurt Lewin adalah model penelitian

yang tindakan pertama dan menjadi acuan bagi model lainnya. Adapun desain penelitian pada model Kurt Lewin adalah sebagai berikut:



Gambar Desain Penelitian

Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Mekarwangi 01 yang berlokasi di Desa Mekarwangi Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi Provinsi Jawa Barat. Lokasi tersebut dipilih berdasarkan beberapa pertimbangan diantaranya termasuk lokasi yang mudah dijangkau serta terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS.

Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV di SDN Mekarwangi 01 Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi terdiri dari 43 orang siswa, terdapat 26 siswa laki-laki dan 17 siswi perempuan. Subyek tersebut dipilih sesuai dengan permasalahan yang terdapat pada bagian latar belakang penelitian ini dengan materi bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab topik Kini Aku Menjadi Lebih Tertib.

Prosedur Penelitian

Model Kurt Lewin akan digunakan sebagai desain penelitian ini. Metodologi eksplorasi pada penelitian ini terdiri dari empat fase yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Setiap fase dari metode ini akan terjadi pada setiap satu siklus dan terus berulang sampai siklus yang ditentukan. Secara lengkap prosedur penelitian yang berulang di setiap siklus adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Mengingat identifikasi masalah yang sudah dilakukan, rencana disusun untuk penelitian tindakan kelas yang merupakan upaya dalam pemecah masalah yang telah diidentifikasi. Berikut langkah dalam tahap ini adalah:

- a. Permohonan izin kepada Kepala Sekolah SDN Mekarwangi 01 Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi untuk menjadikan sekolah sebagai lokasi penelitian dan siswa kelas IV sebagai subyek penelitian.
- b. Menyusun rencana untuk pelaksanaan tindakan dengan tahap sebagai berikut:
 - 1) Menetapkan kompetensi dan indikator
 - 2) Mempersiapkan materi ajar
 - 3) Membuat modul ajar
 - 4) Menyiapkan observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini merupakan implementasi dari tahap perencanaan yang telah dibuat yang nantinya akan dilaksanakan di kelas. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, tindakan observasi dan refleksi. Apabila siklus satu masih belum tercapai, maka akan dilaksanakan siklus berikutnya hingga diperoleh kondisi ideal.

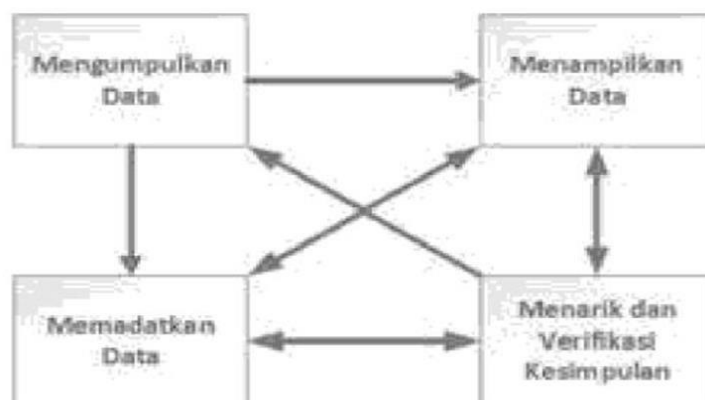
3. Tahap Akhir

Tahap akhir penelitian dilakukan dengan menyusun laporan penelitian berupa skripsi yang akan diuji pada sidang yudisium guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Laporan yang disusun mengacu pada pedoman penulisan karya tulis ilmiah yang diterbitkan oleh Universitas Pendidikan Indonesia.

Analisis Data

Analisis data yang digunakan disesuaikan dengan rumusan masalah yang akan dianalisis datanya. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif bersifat subjektif dan harus dapat mempertahankan kualitas penelitiannya. Adanya perulangan keterkaitan antara pengumpulan data dan analisis data (Corbin & Strauss, 2008).

Miles dan Huberman (1994) menggambarkan analisis data kualitatif sebagai berikut:



Gambar 3.1 Analisis Data

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa adanya perbaikan dalam kualitas pembelajaran, dari hasil observasi penelitian dilapangan diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Mekarwangi 01 masih rendah. Berdasarkan hal tersebut peneliti meyakini bahwa dalam memperbaiki kemampuan hasil belajar siswa kelas IV SDN Mekarwangi 01 peneliti harus melakukan evaluasi pra-siklus dengan memberikan soal mengenai materi yang akan dibahas untuk mengetahui data awal berupa rata-rata pada hasil evaluasi pra-siklus yang dilakukan siswa kela IV SDN Mekarwangi 01 yaitu sebesar 50, sedangkan KKM yang ditentukan adalah 70. Pada pelaksanaan pra-siklus hanya terdapat 7 siswa yang mendapat nilai diatas KKM dengan presentase sebesar 16% dan sebanyak 36 siswa yang belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan atau sebesar 84%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) di kelas IV SDN Mekarwangi 01 Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh juga terdapat peningkatan keaktifan siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Keaktifan dapat diartikan juga sebagai aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Aktivitas belajar merupakan suatu indikator keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memperoleh manfaat dari kegiatan yang dilakukan. Pembelajaran yang berhasil yaitu pembelajaran yang terdapat aktivitas fisik yang dilakukan oleh guru dan siswa secara bersama.

Siklus I

Berdasarkan penelitian siklus I, diperoleh data hasil pengamatan aktivitas belajar siswa dan hasil tes belajar siswa. Pembelajaran yang dilakukan di kelas IV SDN Mekarwangi 01

Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi pada mata pelajaran IPAS bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab Topik Kini Aku Menjadi Lebih Tertib. Adapun hasil pengamatan yang diperoleh pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Observasi Data Peolehan Siklus I

No.	Aspek	Rata-rata	Presentase
1.	Aktivitas Belajar Siswa	2.47	57%
2.	Hasil Tes Belajar Siswa	64	44%

Berdasarkan data ditentukan bahwa nilai rata-rata aktivitas siswa siklus I adalah 2.47 atau 57% dari total. Hal ini menunjukkan bahwa adanya motivasi siswa selama proses kegiatan pembelajaran. Nilai rata-rata dari temuan pra-siklus ke siklus I meningkat seiring dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa. Nilai rata-rata pada ujian hasil belajar siswa adalah 64, dengan tingkat presentase ketuntasan belajar adalah 44%. Hasil tersebut mengungkapkan bahwa adanya peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada siklus I. namun nilai tersebut masih kurang dari KKM yang telah ditentukan yaitu 70, artinya masih harus ada perbaikan proses kegiatan pembelajaran pada siswa.

Siklus II

Berdasarkan penelitian siklus II, diperoleh data hasil pengamatan aktivitas belajar siswa dan hasil tes belajar siswa. Pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran IPAS bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab Topik Kini Aku Menjadi Lebih Tertib. Hasil pengamatan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Data Peolehan Siklus II

No.	Aspek	Rata-rata	Presentase
1.	Aktivitas Belajar Siswa	3.42	80%
2.	Hasil Tes Belajar Siswa	80	95%

Berdasarkan tabel tersebut, nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus II yaitu 3.42 atau dengan presentase 80%. Hasil belajar siswa memiliki nilai rata-rata 80 dengan presentase ketuntasan belajar yaitu 95%. Temuan hasil belajar siswa dan observasi aktivitasnya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, dapat dinyatakan bahwa penerapan permainan harta karun dengan model pembelajaran *Teams*

Games Tournament dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil tersebut, penelitian tindakan kelas ini dapat dihentikan, karena hasil perolehan nilai siswa sudah mencapai kriteria penelitian. Dengan kata lain, penelitian ini dianggap berhasil.

Hasil Belajar Siswa Setelah Menerapkan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab Topik Kini Aku Menjadi Lebih Tertib kelas IV, peneliti menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan harta karun. Penelitian ini menggunakan latihan diskusi kelompok dengan menggunakan isu-isu dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk menerapkan model *Teams Games Tournament* kepada siswa dalam pelaksanaan siklus I dan siklus II. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan harta karun. Pada penerapannya model tersebut terdapat keterkaitan dengan hal yang akan diteliti. Dengan menerapkan model tersebut diharapkan siswa lebih memahami materi yang sedang dipelajari. Pelaksanaan tes yang dilakukan dalam penelitian ini sebanyak 2 kali kepada siswa menggunakan soal tes evaluasi hasil belajar siswa sebagai tolak ukur dalam memahami materi yang dilakukan pada siklus I dan siklus II.

Data akhir diperoleh dari setiap pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II berdasarkan hasil kegiatan dan observasi peneliti. Menurut data yang dihimpun melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan harta karun, dapat ditarik kesimpulan bahwa model tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil siswa pada siklus pertama menghasilkan nilai rata-rata 64, dengan jumlah 19 siswa yang tuntas mencapai KKM yang ditetapkan atau presentase 44%, dan 24 siswa atau 56% siswa belum tuntas mencapai KKM yang ditetapkan. Pelaksanaan siklus II menghasilkan nilai rata-rata 80. Jumlah siswa yang tuntas mencapai KKM sebanyak 41 siswa dengan presentase 95%, sedangkan sebanyak 2 siswa dengan presentase 5% tidak tuntas mencapai KKM. Aspek domain kognitif telah dicapai, itulah sebabnya nilai tes evaluasi hasil belajar siswa meningkat dengan proporsi tertentu. Hasil belajar merupakan bagian dari domain kognitif yang dimanfaatkan instruktur sebagai instrumen evaluasi hasil belajar dalam proses pembelajaran, dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat secara signifikan pada setiap siklusnya. Tabel berikut menunjukkan perkembangan nilai siswa disetiap siklusnya:

Berdasarkan data rekapitulasi pada tabel tersebut, gambaran yang lebih jelas mengenai peningkatan rata-rata hasil tes evaluasi hasil belajar siswa kelas IV SDN Mekarwangi 01 Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi pada setiap siklusnya dapat dilihat melalui diagram berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01

No	Siklus	Jumlah	Rata-rata	Presentase
1	Siklus I	2765	64	44%
2	Siklus II	3430	80	95%

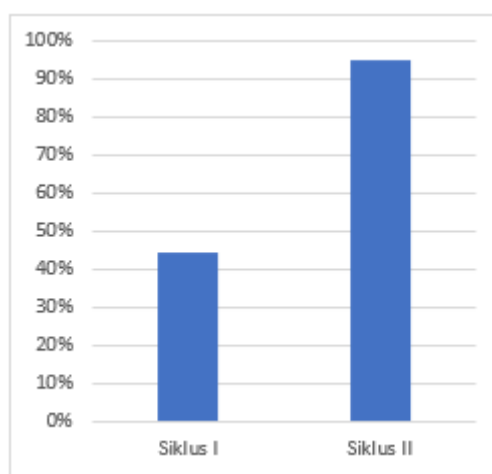


Diagram 4. 1 Presentase Hasil Tes Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01

Berdasarkan diagram diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil tes evaluasi hasil belajar siswa di kelas IV SDN Mekarwangi 01 Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata yang diperoleh adalah 64, dengan presentase siswa yang tuntas sebesar 44% dan terjadi peningkatan pada siklus ke II dengan nilai rata-rata 80, presentase ketuntasan belajarnya sebesar 95% dari KKM yang ditentukan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan harta karun dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS bab 8 Membangun Masyarakat yang Beradab Topik Kini Aku Menjadi Lebih Tertib kelas IV, oleh karena itu penelitian dianggap berhasil.

Aktivitas Siswa Selama pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Berdasarkan hasil yang didapat pada aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II, selalu mengalami peningkatan pada setiap pertemuan. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa dalam kelas yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan hasil observasi kelas IV SDN Mekarwangi 01 Kecamatan Cikarang Barat Kabupaten Bekasi, aktivitas siswa lebih dominan dipengaruhi oleh faktor yang datang dari diri sendiri sesuai dengan kemampuan siswa.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01

No	Siklus	Rata-rata	Presentase	Keterangan
1	Siklus I	2.47	57%	Tinggi
2	Siklus II	3.42	80%	Sangat Tinggi

Sumber: *Data Hasil Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01 Siklus 1 dan Siklus II*

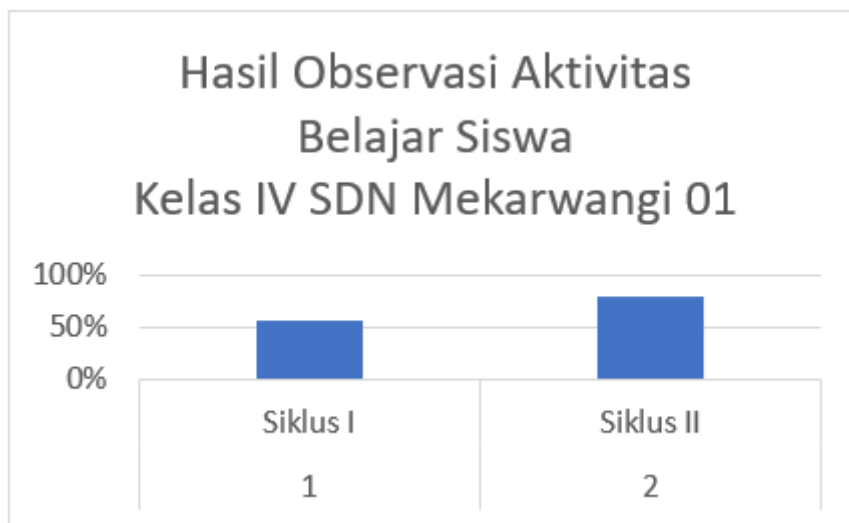


Diagram 4. 2 Presentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SDN Mekarwangi 01 Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa terdapat perbandingan antara aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Siklus I memperoleh nilai rata-rata 2.47 dengan presentase 57% dan termasuk kedalam kategori tinggi. Sedangkan pada siklus II aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata 3.42 dengan presentase 80% sehingga termasuk ke dalam kategori sangat tinggi. Dilihat dari hasil rekapitulasi aktivitas belajar siswa hal tersebut dapat dikaitkan berdasarkan faktor internal golongan psikologi yakni sangat berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, faktor yang

mempengaruhi seperti perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, bakat, berpikir dan motif. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa sangat jelas aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan harta karun dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu penelitian dianggap berhasil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada pembelajaran IPAS yang telah dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dapat disimpulkan secara umum untuk pencapaian serta hasil belajar siswa dapat dinyatakan adanya peningkatan menjadi lebih baik. Kesimpulan hasil penelitiannya dapat dipaparkan sebagai berikut:

Hasil Belajar Konvensional

Dilihat dari hasil observasi dan pelaksanaan uji kemampuan siswa melalui tes dapat disimpulkan bahwa penerapan proses pembelajaran selama ini yang dilakukan dikelas IV masih perlu perbaikan. Terutama pada implementasi ketercapaian hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan pelaksanaan pembelajaran yang mayoritas masih terpaku pada *teacher centered* dan metode ceramah sehingga kurangnya minat siswa mengikuti pembelajaran dengan baik yang menimbulkan hasil belajar rendah. Adapun hasil data penelitian ini hasil data penelitian ini diperoleh rata-rata siswa mendapatkan nilai sebesar 49 atau dalam persentasenya 16% siswa yang sudah mencapai target ketuntasan belajar, dengan nilai tertinggi 70 dan terendah 20. Hanya ada 7 orang siswa yang tuntas mencapai target yang diharapkan, sedangkan 36 siswa orang siswa belum mencapai target ketuntasan belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dicarilah solusi dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan harta karun yang mungkin mampu menjadi cara terbaik untuk menyelesaikan masalah proses pembelajaran tersebut.

Aktivitas Siswa

Berdasarkan pada analisis yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus pertama memperoleh rata-rata nilai 24,72 dengan persentase 57% yang termasuk dalam kategori tinggi. Siklus kedua mengalami peningkatan dengan diperolehnya

rata-rata 34,23 dengan 80% yang termasuk kedalam kategori sangat yang sangat tinggi. Adapun aspek yang dinilai pada saat aktivitas siswa meliputi: mampu memulai pembelajaran dengan baik, mampu memperhatikan penjelasan guru, mampu bekerjasama, berani mengungkapkan pendapat, mampu menyelesaikan LKPD, serta antusias mengikuti permainan dan aktif menjawab soal *tournamen*. Berdasarkan pemaparan terseut dapat disimpulkan bahwa aktivitas dengan adanya penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan permainan harta karun mampu memperbaiki proses belajar siswa.

Hasil Belajar Teams Games Tournament

Dari terlaksananya penerapan model *Teams Games Tournament* diperoleh hasil belajar siswa yang signifikan. Berdasarkan data yang ada, terbukti hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata nilai 64 yang terdiri dari 19 orang siswa atau 44% sudah mencapai KKM dan 24 orang dengan presentase sebesar 56% dinyatakan belum tuntas mencapai KKM. Berdasarkan hal tersebut, kemudian diterapkannya siklus II mendapati rata-rata nilai 80 yang terdiri dari 41 orang siswa dengan presentase 95% dinyatakan sudah tuntas mencapai KKM dan hanya 2 orang siswa dengan presentase 5% yang belum mencapai KKM yang diharapkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dari pelaksanaan setiap siklus kemampuan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan sangat baik.

Saran

Pada pelaksanaan penelitian membuktikan terdapat peningkatan dalam hasil belajar dan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, penulis hendak memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah
Seharusnya diperlukan dukungan dalam membantu guru untuk menerapkan model pembelajaran yang menarik sebagai sarana untuk mencapai keberhasilan contohnya dengan menerapkam model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*.
2. Bagi guru
Hendaknya selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Inovatifdan bermakna, contihnnya dengan menerapkan model *Teams Games Tournament*.
3. Bagi peneliti lain
Dalam penggunaan model *Teams Games Tournament* ini dapat membantu memperbaiki proses pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga dapat mencapai hasil yang lebih

baik. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk peneliti lain hendak melakukan penelitian perbaikan dan mengembangkan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (*Teams, Games and Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214-220.
- B. Dole, F., Wahjoedi, W., & Degeng, N. (2020). Kesulitan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Pembelajaran IPS Berorientasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *Belantika Pendidikan*, 3(1), 16–23. <https://doi.org/10.47213/bp.v3i1.81>
- Buhari, B. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(1), 57-68.
- Evilinyanda. (2011). Model Pembelajaran Kooperatif. *Visipena Journal*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.46244/visipena.v2i1.36>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Hilmi, M. (2017). Implementasi pendidikan IPS di sekolah dasar. *JIME: Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198/189>
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Karima, M. K., & Ramadhani. (2018). Permasalahan Pembelajaran Ips Dan Strategi Jitu Pemecahannya. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 43–53.
- Kasbolah, K. (1998). Penelitian tindakan kelas. *Malang: Depdikbud*.
- Kelas, S., & Sd, V. I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. 6(2), 214–220.

- Kurt Lewin, *Action Research and Minority Problems the Action Research Reader*, 3rd ed. (Victoria: Deankin University, 1990), 17
- Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Mahmud, S., & Idham, M. (2019). Teori belajar bahasa. Syiah Kuala University Press.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(2), 1-5.
- Pitriani, N. N., Novianti, P. R., & Juanda, R. Y. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Berbasis Media Corong Berhitung Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian di Sekolah Dasar. *PI-MATH-Jurnal Pendidikan Matematika Sebelas April*, 1(1), 1–10.
- Prasetya, H. R., & Rokhman, M. N. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Permainan Duel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Indonesia Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017. *PT Remaja Rosdakarya*, 76.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., ... & Aini, K. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. Pradina Pustaka.
- Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa
- Puspitasari, Nimas. *Pengembangan Pembelajaran IPS SD*. GUEPEDIA, 2022.
- Rahman, K. N. (2023). Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS SISWA KELAS VII SMP Negeri 3 Sungguminasa.
- Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournaments (Tgt) Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Pandan. *Journal of Creative Student Research*, 1(3), 304-315.

- Setianingsih, D., Afiani, K. D. A., & Mirnawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37. <https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Siska, Y. (2018). *Pembelajaran IPS Di SD/Mi*. Garudhawaca.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaatmaja, N. (1980). *Pembelajaran Ips*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Tetep, O. Filosopi Pembelajaran Cooperative Learning dalam Pembelajaran IPS.
- Ningtiaz, P. G., Alfian, M., & Kuncoro, T. (2023). Analysis of the Application of the *Teams Games Tournament* (TGT) Learning Model in Primary School. *KnE Social Sciences*, 216-221.