

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 011 KEMBANG HARUM KECAMATAN PASIR PENYU KABUPATEN INDRAGIRI HULU

Yuhanis Rista

yuhanis.rista@gmail.com

SD Negeri 011 Kembang Harum Kecamatan Pasir Penyuh Kabupaten Indragiri Hulu

ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of Social Sciences (IPS) students by applying the cooperative model of the tournament game team (TGT) in class IV of the SD Negeri 011 Kembang Harum, Kecamatan Pasir Penyuh, Kabupaten Indragiri Hulu. This research is a class action research (classroom action research) which includes planning (action), action (observation), observation (observation), reflection (evaluation) or evaluation. The results showed, seen from the basic score of student learning outcomes obtained an average value of 63.21 with the completeness of 48.7%, in the first cycle the average value of students was 72.61 with completeness 74.3%, and in the second cycle, the average value of students was 85.71 with 87.1% completeness. with these results, it can be concluded that by applying the cooperative learning model the tournament game team (TGT) can improve the social studies learning outcomes of fourth-grade students of SD Negeri 011 Kembang Harum, Kecamatan Pasir Penyuh, Kabupaten Indragiri Hulu.

Keywords: cooperative team games tournament (TGT), social studies learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa dengan penerapan model kooperatif *tim game turnamen* (TGT) di kelas IV SD Negeri 011 Kembang Harum, Kecamatan Pasir Penyuh, Kabupaten Indragiri Hulu. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang mencakup kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), refleksi (*reflection*) atau evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan, dilihat dari skor dasar hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 63.21 dengan ketuntasan sebesar 48.7%, pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 72.61 dengan ketuntasan 74.3%, dan pada siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 85.71 dengan ketuntasan 87.1%. dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *tim game turnamen* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 011 Kembang Harum, Kecamatan Pasir Penyuh, Kabupaten Indragiri Hulu.

Kata kunci: kooperatif *team games tournament* (TGT), hasil belajar IPS

Submitted	Accepted	Published
8 Januari 2019	28 Januari 2019	31 Januari 2019

Citation	:	Rista, Y. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif <i>Team Games Tournament</i> (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 011 Kembang Harum Kecamatan Pasir Penyuh Kabupaten Indragiri Hulu. <i>Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)</i> , 3 (1), 150-157.
-----------------	---	---

Copyright © 2019 PGSD FKIP Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu tentang fenomena sosial, budaya, dan ekonomi. Pendidikan IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat (Nengsih 2018: 444).

Menurut Ischak dalam Noviana (2010:1) pendidikan IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan. Lebih lanjut Ischak dalam Noviana (2010:6,7) mengatakan bahwa tujuan IPS di SD secara keseluruhan mencakup hal-hal sebagai berikut: a) Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan kelak di masyarakat; b) Membekali

anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; c) Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan bidang keahlian; d) Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; e) Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi; dan f) Membentuk warganegara yang berkemampuan sosial dan yakin akan kehidupan sendiri di tengah-tengah

kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan tanggung jawab.

Namun berdasarkan pengalaman peneliti mengajar mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 011 Kembang Harum, Kecamatan Pasir Peny, siswa belum mampu untuk memahami konsep-konsep dasar dan proses penyelidikan yang pokok dari ilmu-ilmu sosial. Kenyataan diperkuat dengan rendahnya hasil belajar IPS yang diperoleh siswa, masih banyak nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah, di mana hanya 48.7% atau 19 orang dari 39 siswa yang mencapai KKM, yang mana KKM pelajaran IPS yang ditetapkan sekolah pada tahun ajaran 2018/2019 yaitu 70. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 011 Kembang Harum

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Rata-rata	Jumlah Ketuntasan Siswa	
			Tuntas	Tidak Tuntas
39 orang	70	63.21	19 orang (48.7%)	20 orang (51.3%)

Dari analisis tabel di atas, gejala yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu: guru menyampaikan materi secara konvensional dan tidak dikemasnya model pembelajaran IPS dengan baik sehingga menyebabkan siswa kurang berminat dalam pembelajaran IPS, siswa cenderung bermain-main saat proses belajar-mengajar, siswa tidak aktif, dan siswa takut untuk bertanya. Permasalahan yang peneliti temukan di atas sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan Nurhamimah (2016: 191) proses pembelajaran yang diterapkan guru berdampak pada aktivitas siswa dalam belajar yang dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut: 1) Anak kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang diterapkan guru; 2) Anak tidak bersemangat dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan guru' dan 3) Siswa kurang berhasil melakukan tugas dengan baik.

Berdasarkan gejala tersebut salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 011 Kembang Harum yaitu dengan menerapkan pembelajaran aktif di

mana siswa melakukan sebagian besar pekerjaan yang harus dilakukan. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan menarik hati dalam belajar untuk mempelajari dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang tepat yaitu *tim game turnamen* (TGT).

Slavin (dalam Yuhartati, 2017: 26, 27) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping membutuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis ingin melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan

terhadap pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *tim game*

turnamen (TGT) di kelas IV SDN 011 Kembang Harum.

KAJIAN TEORETIS

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Slavin (dalam Asih, 2017: 176) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam kamus Inggris - Indonesia karangan John dan Hassan mengartikan *reinforcement* adalah penguatan atau bala bantuan. Dalam hal ini model *turnamen game team* (TGT) memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka.

Lebih lanjut Slavin (2010:163) mengatakan secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Tugas para anggota tim adalah menguasai materi yang guru sampaikan di dalam kelas dan membantu temannya untuk menguasai materi tersebut. Para siswa mempunyai lembar kegiatan dan lembar jawaban yang dapat mereka gunakan untuk melatih kemampuan selama proses pengajaran dan untuk menilai diri mereka sendiri.

Panduan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Menurut Noviana, (2010:237) TGT meliputi lingkaran kegiatan pembelajaran seperti berikut: 1) Pengajaran: guru mempresentasikan pelajaran sesuai dengan *lesson plan*. 2) Kelompok studi: siswa mengerjakan lembaran kerja yang telah disiapkan guru dalam kelompok mereka sampai mereka menguasai materi tersebut. Mereka bekerja berpasangan, team ini memecahkan

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing. Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini, seperti halnya sistem skor kemajuan individual dalam STAD, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan hal yang terbaik.

masalah, menjelaskan bagaimana jawaban yang telah disediakan guru. 3) Turnamen: siswa memainkan permainan akademis dalam kelompok beranggotakan tiga orang yang kemampuannya homogen dan diharapkan kompetisi di antara anggota tim untuk mengumpulkan point. 4) Penghargaan tim: skor tim dihitung berdasarkan skor yang diperoleh semua anggota tim, tim akan dihargai apabila

dapat melebihi kriteria skor sebelumnya. Tampilan tim yang menang diberi hadiah yang

memadai.

Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Noviana (2010:235) ciri-ciri TGT adalah sebagai berikut: 1) Mempergunakan presentasi/informasi guru dan team work seperti yang dilakukan dalam STAD. 2) Mengganti kuis dengan turnamen mingguan, yaitu siswa memainkan *academic game* dengan anggota team lainnya untuk mendapatkan atau menambahkan poin untuk skor teamnya sendiri. 3) Siswa memainkan game dalam satu kelompok beranggota tiga orang dalam satu meja turnamen (*tournament table*) dengan team lain yang mempunyai nilai

sama sebelumnya. Prosedur yang dipakai harus jujur. 4) Skor yang tertinggi setiap meja turnamen akan mendapat nilai 60 poin untuk teamnya, tanpa memperdulikan meja turnamen siapa saja. Ini berarti bahwa team yang mendapat nilai rendah mempunyai kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan. Team yang mendapat nilai rendah bermain dengan team yang mendapat nilai tinggi. 5) Sama seperti dalam STAD, team yang prestasinya tinggi akan mendapatkan sertifikat atau bentuk lain dari hadiah untuk team.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran IPS

Untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS melalui beberapa fase antara lain:

Fase 1: guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang kegiatan yang akan dilakukan.

Fase 2: pembagian kelompok; guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi siswa dari *pretest* atau untuk ulangan sebelumnya, jenis kelamin/gender)

Fase 3: kerja kelompok tim; setelah menerima tugas guru, siswa bekerjasama dalam kelompok masing-masing

Fase 4: turnamen; guru membacakan lembar soal turnamen atau lembar kerja siswa

Fase 5: validation; guru melakukan validasi, penjelasan tentang soal dan kunci jawaban kuis. Tujuannya adalah memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Fase 6: penghargaan kelompok (*team recognition*); setelah diperoleh skor tiap anggota pada masing-masing kelompok, kemudian diadakan rekapitulasi nilai dan ditentukan skor kelompok.

METODE PENELITIAN

Penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif TGT untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV dilaksanakan di SD Negeri 011 Kembang Harum, Kecamatan Pasir Peny, Kabupaten Indragiri Hulu. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 011 Kembang Harum tahun 2018/2019, berjumlah 39 orang terdiri dari 19 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), di mana penulis adalah pelaksana proses pembelajaran sebagai perbaikan pembelajaran sebelumnya, sedangkan observasi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dilakukan oleh teman sejawat sebagai observer.

Analisis Ketuntasan Belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal.

Berdasarkan ketetapan pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 011 Kembang Harum, seorang siswa

telah tuntas belajar bila telah mencapai nilai 70, dan kelas disebut tuntas belajar bila kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 70 untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

Analisis keberhasilan tindakan siswa ketuntasan individu digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \text{ (Halimah, 2017: 103)}$$

Keterangan:

F = Frekuensi yang sedang dicari

N = banyaknya individu)

P = Angka persentase

Aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar dilakukan pada observasi dengan rumus:

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100\% \text{ (Samsur, 2008 : 173).}$$

Keterangan :

NR = Persentasi rata-rata aktivitas

JS = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

SM = Skor maksimal yang didapat).

Tabel 2. Aktivitas Guru dan Siswa

% Interval	Kategori
81 – 100	Amat Baik
61 – 80	Baik
51 – 60	Cukup
< 50	Kurang

(KTSP dalam Samsur, 2008: 174).

HASIL DAN PEMBAHAAN

Aktivitas Guru

Observasi aktivitas guru dalam pelaksanaan tindakan, peneliti dipantau oleh teman sejawat pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa proses pelaksanaan

tindakan kelas sudah dapat dilakukan dengan baik. Berikut hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

TABEL 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II

No	Jenis Aktivitas Siswa	Siklus I Nilai	Siklus II Nilai
1	Melakukan apersepsi	3	4
2	Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	3
3	Memotivasi siswa mempelajari unsur -unsur cerita rakyat	3	4
4	Membacakan cerita rakyat	3	3
5	Meminta siswa menyimak dan menulis latar, tokoh, dan amanat yang terkandung dalam cerita rakyat yang disimak	4	4
6	Mengulang kembali membaca teks cerita rakyat	3	4
7	Meminta siswa untuk menyimak kembali menyebutkan latar, tokoh, dan amanat	3	4
8	Menyuruh siswa mengulang kembali menyebutkan latar, tokoh, dan amanat	2	4
9	Merangkum pembelajaran	2	4
10	Melaksanakan postes	3	4
11	Merepetisi pembelajaran	2	3
12	Menutup kegiatan pembelajaran	3	5
Jumlah		33	46
Rata-Rata		68.7	95.8
Kategori		Baik	Amat Baik

Dari hasil analisis data aktivitas guru pada tabel di atas, aktivitas guru pada siklus I belum terlaksana sesuai dengan yang direncanakan walaupun dalam kategori yang baik. Pada siklus I, guru kurang cermat dalam menyampaikan pelajaran, merangkum pelajaran, mengkoordinasi siswa dalam proses

pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata guru pada siklus I sebesar 68.7. Siklus II, aktivitas guru sudah mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata sebesar 95.8 dengan kategori amat baik. Ini terjadi karena guru telah memahami seluruhnya langkah-langkah dalam pembelajaran TGT.

Aktivitas Siswa

Data hasil pengamatan diperoleh dengan melakukan pengamatan dengan berkolaborasi teman sejawat. Adapun hasil observasi siswa

yang dilakukan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Elemen yang Dinilai	Siklus I Kelompok					Siklus II Kelompok					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1	Berbagi tugas dan bekerja sama dalam kelompok	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4
2	Presentasi	2	2	3	2	3	3	3	4	3	4	4
3	Bertanya	3	3	2	2	2	4	4	3	3	3	3
4	Menjawab	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3
5	Memberi Pendapat	2	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3
Total skor		13	11	14	13	12	18	17	19	18	17	17
Rata-Rata		65	55	70	65	60	90	85	95	90	85	85
Kategori		B	C	B	B	C	AB	AB	AB	AB	AB	AB

Kriteria Penilaian:

Skor 4 = sangat tepat; Skor 3 = tepat; Skor 2 = cukup tepat; Skor 1 = tidak tepat

Berdasarkan analisis data pada tabel di atas, hasil observasi pada aktivitas siswa siklus I diperoleh data bahwa masih banyak siswa yang proses belajarnya belum optimal, sebagian belum aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan data hasil observasi kelompok 1 mendapat nilai 65 dengan kategori baik, kelompok 2 mendapat nilai 55 dengan kategori cukup, kelompok 3 mendapat nilai 70 dengan kategori baik, kelompok 4 mendapat nilai 65 dengan kategori baik, dan kelompok 5 mendapat nilai sebesar 60 dengan kategori cukup. Setelah dilakukan

perbaikan pembelajaran pada siklus II aktivitas siswa meningkat dibandingkan dengan aktivitas siswa siklus I. Hal ini dibuktikan dengan data hasil observasi kelompok 1 mendapat nilai sebesar 90 dengan kategori amat baik, kelompok 2 mendapat nilai 85 dengan kategori amat baik, kelompok 3 mendapat nilai 95 dengan kategori amat baik, kelompok 4 mendapat nilai 90 dengan kategori amat baik, dan kelompok 5 mendapat nilai 85 dengan kategori amat baik. Ini membuktikan bahwa dengan menerapkan model TGT pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas siswa.

Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan data hasil belajar pada skor dasar, UAS 1, dan UAS 2, terjadi peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 011

Kembang Harum, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa

No	Tahapan	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	Siswa yang Mencapai KKM
1	Skor Dasar	39	63.21	19 (48.7%)
2	Siklus I	39	72.61	29 (74.3%)
3	Siklus II	39	85.71	34 (87.1%)

Dari analisis data pada tabel di atas, pada pembelajaran siklus I secara klasikal hasil belajar siswa meningkat bila dibandingkan dengan kondisi awal sebelum tindakan. Perolehan nilai rata-rata pada siklus I sebesar 72,61 dengan ketuntasan klasikal 74,3%. setelah dilakukan siklus II, ketuntasan belajar meningkat jika dibandingkan dengan ketuntasan belajar prasiklus maupun pada siklus I, nilai rata-rata pada siklus II sebesar 85.71 dengan ketuntasan klasikal sebesar 87.1%.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Harahap (2018:107), dari hasil penelitian yang diperoleh melalui kegiatan belajar-mengajar yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus yang dilakukan dengan menggunakan tes dan observasi aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran maka dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam mata pelajaran PKn mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa yang tuntas sebesar 83,33 % pada siklus I meningkat menjadi 93,33 % pada siklus II. Hal ini dimungkinkan karena model

pembelajaran TGT membuat siswa menjadi aktif.

Selanjutnya, hasil penelitian Susmiatiningsih (2013) menunjukkan, dari hasil pengamatan dari refleksi, pada siklus I terdapat 20 siswa yang tuntas belajar dengan prosentase sebesar 68,97% dan 9 siswa yang tidak tuntas belajar dengan prosentase sebesar 31,03%, dengan nilai keaktifan sebesar 73,55%, ini berarti pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar secara keseluruhan. Sedangkan pada siklus II terdapat 25 siswa yang tuntas belajar dengan prosentase sebesar 86,21% dan 4 siswa yang tidak tuntas belajar dengan prosentase sebesar 13,79%, dengan nilai keaktifan 80,45%. Dari hasil pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa hasil tes ketuntasan belajar siswa sudah mencapai indikator ketercapaian yaitu 75% dari jumlah seluruh siswa. hal ini membuktikan apabila menerapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik secara klasikal maupun individu.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *tim game turnamen* (TGT) di kelas IV SDN 011 Kembang Harum dapat meningkatkan proses maupun hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru, pada siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 68.7 dengan kategori baik, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95.8 dengan kategori amat baik.
2. Aktivitas siswa, pada siklus I, kelompok 1 mendapat nilai 65 dengan kategori baik,

kelompok 2 mendapat nilai 55 dengan kategori cukup, kelompok 3 mendapat nilai 70 dengan kategori baik, kelompok 4 mendapat nilai 65 dengan kategori baik, dan kelompok 5 mendapat nilai 60 dengan kategori cukup. Pada siklus II, hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan hal ini dibuktikan oleh kelompok 1 mendapat nilai 90 dengan kategori amat baik, kelompok 2 mendapat nilai 85 dengan kategori amat baik, kelompok 3 mendapat nilai 95 dengan kategori amat baik, kelompok 4 mendapat nilai 90 dengan kategori amat baik, dan

kelompok 5 mendapat nilai 85 dengan kategori amat baik.

3. Hasil belajar siswa, dilihat dari skor dasar hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 63.21 dengan ketuntasan sebesar 48.7%, pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 72.61 dengan ketuntasan 74.3%, dan pada siklus II nilai rata-rata siswa sebesar 85.71 dengan ketuntasan 87.1%.

Dari beberapa uraian di atas, yang dapat penulis sampaikan pada penelitian ini adalah: 1) Bagi siswa, agar dapat meningkatkan hasil belajar IPS dengan memperoleh pengalaman langsung dari model TGT. 2) Bagi guru, agar dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam kegiatan poses belajar mengajar. 3) Bagi sekolah, dapat meningkatkan prestasi dan kualitas pendidikan dengan melalui pembelajaran yang tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, J. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Siswa Kelas VI SDN 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1 (3), 176.
- Halimah, A. M. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik Keliling Kelas untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 013 Pagaran Tapah Darussalam. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 1 (1), 103.
- Harahap, S. E. Meningkatkan Hasil Belajar PPKN melalui Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Siswa Kelas V SDN 164525 Tebing Tinggi. DOAJ. Directory of Open Access Journals. DOI 10.24114/esjgsd.v8i2.10378
- Nengsih, P. 2018. Penerapan Strategi Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN 005 Koto Sintajo Kecamatan Sintajo Raya. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2 (3), 444.
- Noviana, E. *et al.* (2010) Kajian dan Pengembangan Pembelajaran IPS SD. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau Pekanbaru.
- Nurhamimah. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Langsung Siswa Kelas I SDN 001 Ukui Satu. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (3), 192.
- Samsur. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (1), 173.
- Slavin, E. R. (2010). *Cooperatif Learning, Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Susmiatiningsih, F. *et al.* (2013). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pokok Bahasan Peluang DI SMA N 1 Dagangan Madiun Kelas XI IPS. *Doaj. Directory of Open Access Journals*. DOI 10.25273/jipm.v1i2.483
- Yuhartati. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas XI IPA 2 SMA N 9 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (1), 26.