

Implementasi Model Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran IPS Tema Keberagaman Suku Bangsa di Indonesia di SDN Cijengkol 01

Nursoleha Mumpuni Putri^{1✉}, Susilawati² & Ita Rustiati Ridwan³

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, nursolehamp@gmail.com, Orcid ID: [0000-0001-8214-7847](https://orcid.org/0000-0001-8214-7847)

²Universitas Pendidikan Indonesia, susilawatimadani@gmail.com, Orcid ID: [0000-0002-1961-0453](https://orcid.org/0000-0002-1961-0453)

³Universitas Pendidikan Indonesia, itarustiataridwan@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-8056-8354](https://orcid.org/0000-0002-8056-8354)

Article Info

History Articles

Received:

Feb 2021

Accepted:

Mar 2021

Published:

Mar 2021

Abstract

The problem of understanding students' concepts on social sciences that are still established criteria became the background of this study. This was evidenced from the preliminary notes that 10% of students reach minimum score of ≥ 75 . This research used the Team Game Tournament type of cooperative learning, which is part of the type or model of cooperative learning that is very flexible to use to invite all students to activities without status support and include roles students to make a tutor and in it is a game or game and reinforcement. Fun learning process activities can make students interested in this learning. This is due to the age of elementary school students whose nature still likes to play and tends to allow exciting learning. Learning must also be concrete in nature. It is easier for students to accept the material presented by the teacher during the research learning process which took place at SDN Cijengkol 01 for fourth-grade students of even semesters with 46 students. This research aimed to improve the learning ability of students and increasing activities in the learning process. Therefore, this learning model is needed. The type of research used was Classroom Action Research. The instruments used were test and observation sheets. This research was conducted in two cycles. The acquisition of the classical average value of the first cycle 64. The percentage of learning completeness is 30%. The second rank is the acquisition of an average value of 86 presentations of classical learning completeness as much as 91.34% of the research was declared successful because it has reached the predetermined standard of completeness. This learning model can improve learning abilities and improve student learning outcomes.

Keywords:

Team Game Tournament, Social Sciences, SDN Cijengkol 01, Diversity

How to cite:

Putri, S. M., Susilawati, & Ridwan, I. R. (2021). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS tema keberagaman suku bangsa di Indonesia di SDN Cijengkol 01. *Didaktika*, 1(1), 99-109.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:
Feb 2021
Diterima:
Mar 2021
Diterbitkan:
Mar 2021

Abstrak

Permasalahan kemampuan pemahaman siswa memiliki konsep keragaman budaya Indonesia yang masih dibawah kriteria tuntas menjadi jadi latar belakang penelitian ini. Hal tersebut dibuktikan dari catatan awal pendidik menunjukan 10% siswa yang mencapai $KKM \geq 75$. Riset penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yaitu sebagian dari tipe atau model pembelajaran Kooperatif yang sangat fleksibel digunakan, mengajak kegiatan semua siswa tanpa adanya perbandingan status, menyertakan peran siswa untuk dijadikan tutor serta didalamnya terdapat unsur *games* atau permainan dan pengayaan. Kegiatan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik tertarik terhadap pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan umur siswa sekolah dasar yang hakikatnya masih suka bermain dan cenderung menginginkan pembelajaran yang mengasyikan. Pembelajaran juga harus bersifat konkret supaya siswa lebih mudah untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini berlangsung di SDN Cijengkol 01 pada siswa-siswi kelas IV semester genap yang berjumlah 46 orang. Penelitian ini dilandasi untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik serta meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukan model pembelajaran ini. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian tindakan kelas. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini lembar tes dan observasi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Perolehan nilai rata-rata siklus I yaitu 64. Presentase ketuntasan belajar klasik sebesar 30%. Sedangkan siklus II perolehan nilai rata-rata nya yaitu 86 presentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 91,34% penelitian ini dinyatakan berhasil karena sudah mencapai standar kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Sehingga disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci:

Team Game Tournament, IPS, SDN Cijengkol, Keragaman

Cara mensitasi:

Putri, S. M., Susilawati, & Ridwan, I. R. (2021). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS tema keberagaman suku bangsa di Indonesia di SDN Cijengkol 01. *Didaktika*, 1(1), 99-109.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar seharusnya berlangsung dengan menggembirakan dan kemudian sesuai pada kepribadian peserta didik. Namun kenyataannya justru berbanding terbalik, pembelajaran yang membosankan membuat anak tidak bergairah saat proses pembelajaran. Hal ini di akibatkan perlu adanya inovasi pembelajaran yang dibutuhkan untuk menunjang proses pembelajaran pada peserta didik. Tentu saja permasalahan ini harus diatasi dan diberikan sebuah solusi agar terciptanya tujuan pembelajaran yang diharapkan baik guru maupun peserta didik (Tiya & Ruhi, 2013).

Kegiatan proses pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik tertarik terhadap pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan pada umur siswa sekolah dasar yang hakikatnya masih suka bermain dan cenderung menginginkan pembelajaran yang mengasyikan. Pembelajaran juga harus bersifat konkret supaya siswa lebih mudah untuk menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran (Budianingsih, 2012). Guru juga seharusnya menggunakan berbagai jenis pendekatan, model, metode, media serta penggunaan alat peraga dalam proses pembelajaran yang tepat supaya tujuan pembelajaran dapat maksimal dan tentunya lebih efektif dan efisien.

Dalam meningkatkan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dalam mata pelajaran IPS bagi peserta didik sangatlah diperlukan dengan adanya era globalisasi yang bertujuan meningkatkan masa depan yang dipenuhi oleh berbagai tantangan. Supaya peserta didik dapat mempunyai kemampuan IPS yang layak, diperlukanlah sebuah model pembelajaran yang cocok, dan relevan sesuai standar kompetensi mata pelajaran IPS itu sendiri (Widodo, 2018).

Proses pembelajaran akan lebih baik ditunjukkan dan dimengerti materi pembelajarannya oleh setiap siswa. Yudha (2005) mengungkapkan bahwa setiap tahap belajar tuntas yaitu pada tahapan peraih taraf pemahaman penguasaan minimal yang harus diberlakukan pada setiap materi bahan pelajaran baik secara perorangan ataupun kelompok.

Supardan (2015) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu perpaduan diantara bermacam-macam ilmu sosial, diantaranya sosiologi, sejarah, geografi dan lain-lain. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dirancang sebagai pondasi nyata dan situasi sosial masyarakat yang dituangkan pada satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan berbagai cabang ilmu sosial (Fauziyah, dkk., 2020). IPS atau studi sosial yaitu salah satu yang ada dari kurikulum sekolah lalu diturunkan ke isi materi cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi dan lain sebagainya.

Riset penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* yaitu sebagian dari tipe atau model pembelajaran kooperatif yang sangat fleksibel digunakan, mengajak kegiatan semua siswa tanpa adanya perbandingan status, menyertakan peran siswa untuk dijadikan tutor serta didalamnya terdapat unsur *game* atau permainan dan *reinforcement* (Satria, dkk., 2020).

Sebagai upaya dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar pada materi IPS alangkah baiknya guru seharusnya mempunyai sebuah keterampilan dalam perencanaan kegiatan proses pembelajaran yang cocok pada ciri-ciri pada materi pelajaran, tingkah laku siswa, serta keadaan lingkungan sekitar sekolah maupun dimasyarakat sekitarnya (Muchlis, 2007). Jika disimpulkan bahwasannya seorang pendidik seharusnya dapat mengelola proses kegiatan mengajar sehingga hasil belajar yang diraih peserta didik bisa diatas batas KKM kemudian peserta didik bisa aktif pada saat proses kegiatan belajar mengajar (Sudimahayasa, 2015). Untuk mencari solusi atas problema tersebut, sehingga dibutuhkan atau dipilih suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan pembelajaran IPS yang bermula terjadi dengan model klasikal dan cenderung

membosankan menjadi proses pembelajaran yang mengasyikan. Adapun salah satu alternatif model pembelajaran yang bisa memudahkan peran peserta didik dan menaikkan hasil belajar peserta didik yaitu model pembelajaran kooperatif (Huda, 2011).

Berdasarkan data hasil ulangan harian sebelum dilakukan penelitian dikelas IV SDN Cijengkol 01. Hasil pembelajaran IPS masih di bawah KKM, dari jumlah siswa 46 hanya 15 siswa atau 10% nya yang mendapat nilai 70 keatas, hal ini sebagai bahan pemikiran penulis untuk mencari solusinya, sehingga penulis melaksanakan perbaikan pembelajaran IPS melalui penelitian tindakan kelas dengan metode *Team Game Tournament*.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menyadari pentingnya melakukan penelitian dengan judul implementasi metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran IPS tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia kelas IV di SDN Cijengkol 01.

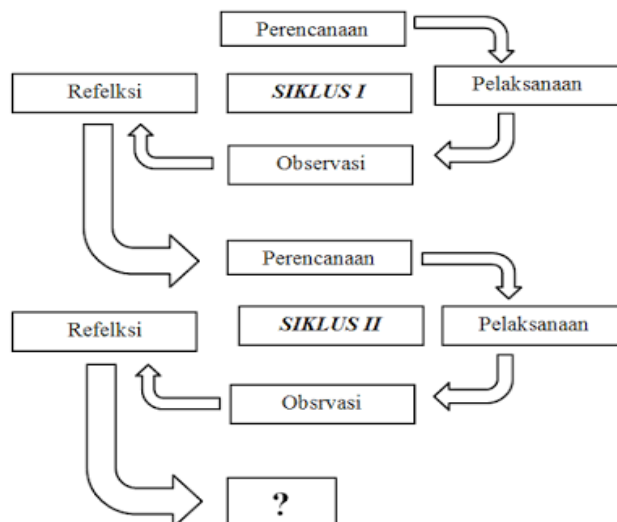
METODOLOGI

Penelitian ini memakai desain kualitatif. Menurut Sudjana (2009) bahwa desain kualitatif dapat dibedakan dalam dua jenis, yaitu kualitatif interaktif dan kualitatif non interaktif. Metode kualitatif interaktif yaitu riset yang benar-benar memerlukan sistem pengumpulan data mutlak dari insan dalam wilayah alamiah nya, yang mendefinisikan kejadian-kejadian betapa insan mencari definisi dari padanya. Sedangkan pada penelitian non interaktif diuraikan juga sebagai penelitian analisis yang melaksanakan riset pada analisis dokumen. Peneliti menyimpan, mengenali, menganalisis dan melakukan pencampuran data dari dokumen, dan menyampaikan definisi pada persepsi, kebijakan, kejadian yang secara mutlak maupun tidak mutlak pada diamati.

Pada penelitian yang digunakan peneliti yaitu menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2014) penelitian kualitatif yaitu suatu riset yang berlandaskan aliran postpositivisme, yang dipakai dalam penelitian keadaan objek alamiah. Pendekatan kualitatif juga dipakai sebagai bagian untuk memperoleh informasi yang mendetail untuk penelitian kualitatif selalu mengedepankan arti dibandingkan kesimpulan secara umum. Adapun Subyek penelitian ini yaitu penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Cijengkol 01.

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode Tindakan Kelas (PTK). Kemmis dan Mc Taggart (dalam Arikunto, 2013) mengemukakan bahwa penelitian pada suatu kelas dengan bersama. Jadi bisa kita katakana bahwa penelitian tindakan kelas yaitu penelitian yang bertujuan untuk melihat pada suatu situasi berupa tindakan yang tujuannya yaitu untuk mengatasi serta memperbaiki kualitas pembelajaran yang berkesinambungan.

Penelitian tindakan model Kemmis dan Mc Taggart yaitu PTK atau *Classroom Action Research*. Pada proses perencananya, Kemmis memakai sistem spiral refleksi yang diawali pada tahap rencana, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat komponen tersebut di lihat sebagai satu siklus. Berikut ini disajikan gambar alur penelitian model PTK menurut Kemmis & Taggart (dalam Arikunto, 2013).



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Rencana, meliputi 5W+1H dan bagaimana tindakan itu dilakukan peneliti untuk memperbaiki pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cijengkol 01.
2. Tindakan, apa yang di lakukan oleh peneliti untuk upaya memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas IV SDN Cijengkol 01 sehingga kondisi yang diharapkan dapat tercapai.
3. Pengamatan, yaitu pengamatan sendiri peneliti melakukannya bersamaan dengan tindakan.
4. Refleksi, pada tahap ini peneliti mmenelusuri serta memperbandingkan apa saja dampak menggunakan bermacam- macam pilihan tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil refleksi tersebut peneliti dapat melakukan pembaruan dan perbaikan dalam hal-hal yang dinilai.

Teknik pengumpulan data ada 3 yaitu 1) observasi; yang dilakukan untuk mengamati bagaimana hasil belajar siswa, 2) wawancara; yang dilakukan dengan cara pengajuan pertanyaan dari peneliti kepada guru mata pelajaran IPS kelas IV guna untuk mendapatkan data awal tentang proses pembelajaran IPS yang dilakukan di dalam kelas serta bagaimana hasil belajar siswa, dan 3) tes; yaitu pengumpulan data ngetahuan melalui tes secara individu.

Teknik analisis data yang dipakai pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data kualitatif. Tahap-tahap yang diperlukan untuk menganalisis data deskriptif kualitatif menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2014), yaitu terdapat tiga tahap yaitu: 1) Reduksi data, dilakukan terhadap data yang telah terkumpul yaitu data hasil observasi pembelajaran. 2) *Display* data, penyajian data secara terperinci, ringkas serta jelas tujuannya untuk memudahkan peneliti memahami terhadap hubungan aspek yang ditelitinya. 3) Penarikan kesimpulan atau verifikasi yaitu dilakukan dalam proses bertahap diawali mulai saat kesimpulan sementara, yang ditarik pada siklus I dan kesimpulan terakhir pada siklus terakhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi SDN Cijengkol 01

Dalam bab IV hasil dan pembahasan ini peneliti menjabarkan beberapa hasil data-data yang telah didapat peneliti. Adapun data-data tersebut diperoleh dari beberapa sumber lapangan dan berbagai literatur dalam menunjang penelitian ini. Adapun dijelaskan sebagai berikut:

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Cijengkol 01 Kecamatan Setu Kabupaten Bekasi. Secara geografis sekolah tersebut terletak cukup strategis berada di pinggir jalan sehingga mudah ditempuh dengan orang-orang yang berkepentingan serta peserta didik. Sekolah tersebut berada di bawah naungan dinas UPTD Setu.

Saat ini SDN Cijengkol 01 memiliki enam ruang kelas dan satu ruang kantor dan Kepala Sekolah. Melihat dari pesatnya perkembangan masyarakat di Kampung Lubang Buaya terutama terlalu banyak para pendatang yang berpindah tempat, berdampak pada pesatnya peserta didik yang ingin bersekolah. Kondisi sekolah SDN Cijengkol 01 tidak mampu menampung peserta didik bisa dilihat dari jumlah ruangan yang hanya dimiliki enam kelas digunakan oleh empat belas rombongan belajar secara bergantian. Terdiri dari kelas I terdapat tiga rombongan belajar, kelas II dan III dari dua rombongan belajar, kelas IV terdiri dari tiga rombongan belajar, serta kelas V dan VI yang terdiri dari dua rombongan belajar. Dengan keadaan tersebut aktifitas proses belajar mengajar memang sangat padat, terlihat dari jadwal belajar yang harus bergantian ruang antara kelas I dan II, kelas VI dan IV, dan kelas V A dan V B.

Pembelajaran Siklus I

Pembelajaran pada tahap siklus I yaitu memberikan kebebasan dan keleluasaan peserta didik mengembangkan segala potensi dan bakat yang dimiliki dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berjalan membosankan atau menjenuhkan. Pelaksanaan tindakan pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu 11 Januari 2020 selama 2 jam pelajaran dari pukul 08.00-09.10 WIB. Adapun kegiatan pertama yaitu guru menyiapkan kondisi belajar peserta didik yang dilanjutkan dengan penyampaian tujuan dari pembelajaran IPS pada materi yang akan diajarkan yaitu Keberagaman Suku Bangsa Di Indonesia.

Pelaksanaan pembelajaran mengenai keberagaman suku bangsa di Indonesia membuka kegiatan inti yang dilaksanakan. Guru mencoba menjelaskan mengkaitkan peristiwa-peristiwa yang dialami peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, guru menjelaskan materi macam-macam Suku Bangsa yang ada di Indonesia. Terlihat peserta didik mengerti mengenai penjelasan yang diberikan guru, namun kesulitan peserta didik masih terlihat dalam penyimpulan hasil akhir penyelesaian tapi peserta didik masih enggan atau malu untuk bertanya. Sehingga, ini menyulitkan guru dan kendala yang dialami peserta didik pada saat itu.

Kegiatan selanjutnya pembagian kelompok yang di dasarkan dengan posisi tempat duduk peserta didik. Dalam proses diskusi hanya beberapa peserta didik terlibat aktif dalam mengerjakan pemecahan masalah yang berkaitan dengan keberagaman suku bangsa serta menggunakan media seperti *laptop* dan proyektor. Peserta didik yang terlibat aktif dalam proses diskusi hanya yang telah lulus atau diatas nilai KKM. Guru berusaha memberikan serta dukungan kepada peserta didik yang belum memenuhi KKM untuk bertanya dan bekerja sama dengan peserta didik yang telah paham dengan materi tersebut sehingga terciptanya saling bantu antara siswa berkemampuan rendah dengan siswa berkemampuan tinggi.

Kegiatan selanjutnya hasil diskusi kelompok dipresentasikan masing-masing kelompok untuk membuktikan kebenaran dari soal-soal lembar kerja. Kegiatan terakhir pelaksanaan penelitian pada pertemuan pertama membuat catatan singkat mengenai hasil materi yang didapatkan, serta menyimpulkan hasil belajar pertemuan pertama.

Pertemuan kedua pada tanggal 18 Januari 2020 diawali dengan pengucapan salam dari peserta didik yang dilanjutkan dengan pengkondisian kesiapan belajar dari peserta didik. Pengulangan materi dari pertemuan pertama yang dijadikan sebagai gambaran awal dalam pembelajaran. Kegiatan inti pertama dilaksanakan guru yaitu melakukan sesi tanya jawab, dari hasil tanya jawab ternyata peserta didik masih kesulitan pada saat mengerjakan soal dan penyimpulan dalam mengerjakan soal. Sehingga guru memberikan bantuan dan bimbingan terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan.

Kegiatan akhir dalam penelitian pada pertemuan kedua yaitu menyimpulkan materi dengan merefleksi kegiatan yang telah dilaksanakan selama kegiatan penelitian, pelaksanaan kegiatan terakhir adalah evaluasi individu peserta didik. Hasil dari evaluasi atau post test siklus I dengan kemampuan koneksi yang dihasilkan dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Data Tes Akhir Siklus I

No.	Nilai	No Absen	Nilai	KKM
1	56	24	80	
2	87	25	56	
3	70	26	97	
4	53	27	86	
5	86	28	66	
6	36	29	73	
7	76	30	26	
8	76	31	60	
9	76	32	70	
10	83	33	70	
11	76	34	66	60,00
12	56	35	33	
13	53	36	46	
14	26	37	83	
15	67	38	26	
16	43	39	73	
17	56	40	97	
18	56	41	73	
19	80	42	53	
20	56	43	70	
21	70	44	83	
22	56	45	63	
23	40	46	60	
Jumlah				2944
Rata-rata				64

(Sumber Data: Hasil post test tanggal 11 Januari 2020)

Dilihat dari Tabel 1 terdapat 29 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM secara Daya Serap Kelas (DSK) sebesar 63,04% yang lulus dan 17 peserta didik yang dibawah KKM secara presentasi klasikal sebesar 36,96% yang belum lulus, rata-rata yang dihasilkan dalam siklus I adalah 64. Dengan demikian maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya karena daya serap kelas belum lebih dari 85%. Jika kemampuan koneksi IPS dideskripsikan berdasarkan

indikator, maka kemampuan peserta didik menggunakan IPS dalam sehari-hari terdapat pada soal no 1-5 dengan rata-rata skor yaitu 8,36, peningkatan peserta didik dalam mengerjakan soal IPS yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dihasilkan dari kemampuan peserta didik dalam menghubungkan antara konsep dalam IPS yang terdapat pada soal 1-5 dengan rata-rata skor 10,21.

Setelah pelaksanaan proses pembelajaran siklus I, ada peningkatan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM secara klasikal peningkatan Daya Serap Kelas (DSK) sebesar 37%. Namun belum memenuhi standar kelulusan proses ketuntasan pembelajaran sebesar 85%.

Pembelajaran Siklus II

Perbaikan pembelajaran dalam siklus II direncanakan dilaksanakan selama 4 jam pelajaran dalam dua pertemuan. Perbaikan di laksanakan sesuai dengan hasil refleksi peretemuan pada siklus I sehingga penerapan *Team Game Tournament* dapat berjalan dengan baik dan keberhasilan pembelajaran dapat tercapai. Perlengkapan penelitian yang perlu dipersiapkan dalam perbaikan pembelajaran pada siklus II adalah diantaranya sebagai berikut:

1. Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) dengan menerapkan pendekatan *Team Game Tournament* yang dirancang seperti pada refleksi tindakan pertama
2. Lembar kerja siswa serta media penunjang yang berhubungan dengan materi Keanekaragaman Suku Bngsa diIndonesia
3. Menyiapkan sumber belajar berupa buku pelajaran IPS kelas IV karya Tanyta Hisnu P. Winardi
4. Instrumen penelitian berupa lembar test lembar observasi kinerja guru menggunakan pendekatan *Team Game Tournament* lembar observasi kegiatan peserta didik
5. Masalah yang akan diperbaiki adalah masih rendahnya kemampuan peserta didik dalam menghubungkan segala konsep IPS, karena masih minimnya kontribusi yang diberikan peserta didik dalam pebelajaran maupun diskusi kelompok.

Penelitian pada siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada 25 Januari 2020 dengan jumlah peserta 46 orang. Diawali dengan pemberian salam dari peserta didik, kemudian guru mengkondisikan kesiapan belajar dari peserta didik yang dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan inti pada pertemuan pertama yaitu penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Saat proses penjelasan sudah ada peningkatan peserta didik dalam bertanya mengenai hal-hal yang belum dimengerti mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Seperti ada salah seorang siswa yang bertanya, kemudian guru menjawab.

Kegiatan ini selanjutnya pembagian kelompok pada kegiatan dsikusi siklus II. Pembagian kelompok didasarkan pada kemampuan peserta didik yang telah memahami materi. Proses diskusi kelompok terlihat berjalan dengan baik peserta didik mencoba menghubungkan kemampuan antara konsep IPS maupun yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dalam mengerjakan soal.

Tabel 2. Data Tes Akhir Siklus II

No Absen	Nilai	No Absen	Nilai	KKM
1	97	24	80	
2	100	25	90	
3	97	26	90	
4	93	27	83	
5	83	28	96	
6	56	29	100	

7	96	30	86	60,00	
8	100	31	86		
9	97	32	80		
10	76	33	90		
11	97	34	100		
12	90	35	50		
13	83	36	90		
14	40	37	93		
15	90	38	56		
16	96	39	97		
17	90	40	100		
18	80	41	90		
19	90	42	90		
20	73	43	93		
21	93	44	86		
22	76	45	80		
23	76	46	96		
Jumlah			3980		
Rata-rata			86,52		

(Sumber Data: Hasil post test tanggal 25 Januari 2020)

Dilihat dari Tabel 2. terdapat 42 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM secara Daya Serap Kelas (DSK) sebesar 91,30% yang lulus ada 4 peserta didik yang dibawah KKM presentasi 8,70% yang belum lulus. Rata-rata yang dihasilkan dalam siklus II adalah 86,52. Dengan demikian maka penelitian dianggap selesai karena Daya Serap Kelas (DSK) telah lebih dari 85%. Jika kemampuan koneksi IPS dideskripsikan berdasar indikator, maka kemampuan peserta didik menggunakan IPS dalam kehidupan sehari-hari terdapat pada soal no 1-5 dengan rata-rata skor yaitu 13,15. Peningkatan peserta didik dalam mengerjakan soal IPS yang terjadi dalam menghubungkan antara konsep IPS yang terdapat pada soal no 1-5 dengan rata-rata skor 13,6.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II selain melaksanakan pembelajaran guru juga melakukan pengamatan (observasi) proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Team Game Tournament* pada setiap siklus secara umum pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan baik terlihat interaksi antara guru dengan peserta didik ataupun antara peserta didik dengan peserta didik (Fauziyah dkk., 2020).

Kemampuan peserta didik menggunakan IPS dalam kehidupan sehari-hari tidak mengalami kendala. Peserta didik telah mengalami soal-soal yang diberikan dengan baik serta menggunakan segala konsep atau alternatif jawaban yang beragam dalam mengerjakan soal tersebut sehingga kemampuan koneksi IPS pada siklus II sudah mengalami peningkatan (Fachrurrozie, 2014) yang sangat baik jika dilihat dari data diatas hasil tes maupun pencapaian tiap indikator koneksi IPS.

Peningkatan kemampuan koneksi IPS berpengaruh besar terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat terlihat dari tuntasnya pembelajaran karena Daya Serap Kelas (DSK) sudah 91,30% dan rata-rata nilai yang diperoleh cukup tinggi yaitu, 86,52. Penelitian dianggap tuntas karena daya serap peserta didik telah diatas 85%.

Setelah selesai pelaksanaan dan observasi siklus II ada peningkatan baik dari segi aktivitas pembelajaran maupun hasil tes akhir pembelajaran. Peningkatan baik dari hasil test siklus II terdapat 42 peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM secara Daya Serap Kelas sebesar

91,30% yang lulus dan 4 peserta didik dibawah KKM secara Daya Serap Kelas sebesar 8,70% yang belum lulus dengan rata-rata yang dihasilkan dalam siklus II 86.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* pada siswa kelas IV SDN Cijengkol 01 dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil akhir dapat sebuah kesimpulan diantaranya adalah bahwa kegiatan peserta didik saat proses kegiatan belajar mengajar menggunakan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* sudah menunjukkan peningkatan pada siklus I hingga pada siklus II. Kegiatan peserta didik yang sangat unggul yaitu peserta didik sangat antusias pada saat proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal tersebut dapat dilihat dari optimisme serta kemauan peserta didik dalam mengikuti kompetisi atau turnamen pendidikan dan tentunya peningkatan pada hasil belajar peserta didik pada saat diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat dilihat pada saat hasil tes belajar siswa yang dilakukan sebanyak dua siklus.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budianingsih, A. C. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fachrurrozie, W. (2014). Team Games Tournament (TGT) sebagai metode untuk meningkatkan keaktifan dan kemampuan belajar. *Dinamika Pendidikan*, 9(1), 48–56. doi.org/10.15294/dp.v9i1.3355
- Fauziyah, N., Nulinnaja, R., & Aziizah, H. A. (2020). Model team games tournaments (TGT) dalam meningkatkan partisipasi belajar IPS siswa MTs Ahmad Yani Jabung Kab Malang. *Jurnal Socius*, 9(2), 144-154.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muchlis, M. (2007). *KTSP: Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Satria, E. P., Fathurohman, I., & Ardianti, S. D. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa SD melalui model teams games tournament dan media scrapbook. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45-51.
- Sudjana, N. (2009). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, D. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Bandung: Bumi Aksara

Sudimahayasa, N. (2015). Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar, partisipasi, dan sikap siswa. *Pendidikan dan Pengajaran*, 1(3), 45–53.

Tiya, K. & Ruhi, L. O. B. (2013). Analisis komparasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 52-61.

Widodo. (2018). Upaya meningkatkan kemampuan guru ilmu pengetahuan sosial SMP dalam menyusun RPP melalui pendampingan di sekolah binaan SMP Kecamatan Kerjo Kabupaten Karanganyar semester I tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Konvergensi*, 5, 149-160.