PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMEN* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN 4 TELAGA KABUPATEN GORONTALO

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

SRI WAHYUNI SUWONDO

NIM : F01417158

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO
GORONTALO
2021

LEMBAR PENGESHAN ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

Judu	:	Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 4 Telaga Kabupaten Gorontalo
Nama	:	Sri wahyuni Suwondo
Nim		F01417158
Program Studi		Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. H. Abd Hamid Isa, M.Pd	Fandi H. Binggo, S.Pd.M.Pd
NBM : 1150854	NIDN : 0922028803

Mengetahui

Ketua Program Studi

Yulanti S. Mooduto, S.Pd.M.Pd

NIDN : 0916078502

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMEN* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN 4 TELAGA KABUPATEN GORONTALO

Sri Wahyuni Suwindo[1], Abd. Hamid Isa[2], Fandi H. Binggo[3]
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Gorontalo
Email : wahyunisrisuwondo@gmail.com[1], hamid_isa@ung.ac.id[2], Famdi.binggo@gmail.com[3]

ABSTRAK

SRI WAHYUNI SUWONDO. Implementation of the Team Games Tournament Learning Model to Improve Student Learning Outcomes in Social Science Subject Class IV Sdn 4 Telaga Gorontalo Regency. Supervised by ABD HAMID ISA as chairman and FANDI BINGGO as member.

The purpose of this research was to improve student learning outcomes in social studies lessons by using the Team Games Tournament (TGT) learning model in class IV SDN 4 Talaga, Gorontalo Regency. This type of research is a classroom action research conducted with 2 cycles. The design uses the Kemmis Mc. Taggrat with research subjects with research subjects grade 4 students, totaling 29 students consisting of 20 male students and 9 female students. The data collection technique used (1) test (2) observation and (3) documentation. Indicators of success that must be achieved with a classical completeness value of 85%. The results concluded that, in the initial observation there were 8 students or as many as 27.58% who did not understand the material so that learning outcomes were low. In the first cycle, the TGT learning model was applied, there were 18 students or 62.06%% and in the second cycle there were 27 students or 93.10% had increased learning outcomes of social studies subjects. So it can be concluded that improving student learning outcomes using the TGT learning model can be said to be successful.

Keywords: Learning Outcomes, Social Science Subjects Team Games Tournament (TGT).

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan Hasil Belajar peserta didik pada pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dikelas IV SDN 4 Talaga Kabupaten Gorontalo. Jenis penelitian ini adalah Penilitian Tindakaen kelas yang dilakukan dengan 2 siklus. Desain penelitian ini menngunakan model Kemmis Mc. Taggrat dengan subjek penelitian dengan subjek penelitian peserta didik kelas 4 yang berjumlah 29 orang siswa terdiri dari 20 orang siswa berjenis kelamin laki-laki dan 9 orang siswa berjenis kelamin permpuan. Teknik pengumpulan data menggunakan (1) tes (2) observasi dan (3) dokumentasi. Indicator keberhasilan yang harus dicapai dengan nilai ketuntasan klasikal 85%. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa, pada observasi awal terdapat 8 orang siswa atau sebanyak 27.58% yang belum memahami materi sehingga hasil belajar rendah. Pada siklus I telah diterapkan model pembelajaran TGT, terdapat 18 orang siswa atau sebanyak 62.06%%. dan pada siklus II telah terdapat 27 orang siswa atau sebnyak 93.10% telah meningkat hasil belajar mata pelajaran IPS. Sehingga dapat ditarik kesimpulan meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik siswa dengan menggunkan model pembelajaran TGT dapat dikatakan berhasil dengan baik.

Kata Kunci :Hasil Belajar, matapelajaran IPS *Team Games Tournament (TGT)*

1. Pendahuluan

Pendidikan sangat berperan penting di peradaban manusia, karena dengan melalui pendidikan manusia menjadi bagian sejarah. Pendidikan merupakan salah satu usaha pilihan untuk mempengaruhi dan membantu anak yang bertujuan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak yang sehingga secara lambat laun bisa mengantarkan anak pada tujuan dan cita-cita yang di damkan. Sehingga mendapatkan kehidupan yang seperti yang didambakan dengan apa yang dilakukanya dapat bisa bermanfaat bagi diri sendiri, agama, masyarakat, bangsa, dan negara. Seperti kutipan nspiratif dari Nelson Mandela bahwa, "Pendidikan adalah senjata yang paling ampuh untuk mengubah dunia". Pendidikan mengalami banyak perubahan yag signifikan seiring berkembangnya sejarah peradaban manusia.

Saat observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 4 Telaga, pada bulan Juli sampai Agustus 2021, dimana digambarkan bahwa tes hasil belajar peserta didik masih rendah. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dalam kelas khususnya kelas IV dengan melakukan wawancara dengan Wali Kelas dapat digambarkan beberapa persoalan yang dialami dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu : 1) Hasil belajar peserta didik di sekolah tidak sepenuhnya baik, dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan harian peserta didik hanya memperoleh nilai < 70 sehingga nilai tersebut kurang dari standar ketuntasan minimal, 2) Pendidik masih menggunakan metode lama yaitu ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran, 3) peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, dapat dilihat dari kurangnya nteraksi yang terjadi antar sesama peserta didik apalagi dengan pendidik, 4) Sumber belajar yang disediakan oleh pihak sekolah masih sangat terbatas, hanya mencatat bahas sampai habis dari hasil mlah dari pendidik, 5) peserta didik banyak mengalami kesulitan khususnya dalam pemahaman konsep. Berdasarkan raian masalah di atas, maka perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik dan penyajian materi dengan lebih menarik, sehingga dapat membantu peserta didik mengatasi ketidakmampuan mereka dalam memahami materi belajar. Pembelajaran yang dimaksud disini merupakan pembelajaran yang mempunyai kemampuan yang diharapkan mampu meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan cara peserta didik dapat menerapkan kemampuannya, dalam memecahkan masalah, berdiskusi menyelesaikan masalah bersama teman-temannya, menyampaikan de atau gagasan sehingga mampu bertanggung jawab pada tugas-tugasnya.

Hasil yang dilakukan pada proses pembelajaran di SDN 4 Telaga, masih terdapat peserta didik yang tidak memenuhi nilai standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan yaitu nilai 70, peserta didik yang mendapatkan nilai diatas KKM ≥ 70 bekisar 27,58%. Di SDN 4 Telaga sudah menerapkan kurikulum 2013 dalam proses pembelajarannya dimana perencanaanya, pelaksanaan dan penilaiannya juga. Strategi metode dan model pembelajaran yang bervariatif saat mengajar sangat diperlukan karena dengan menggunakan metode tersebut bisa membuat suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, menyenangkan sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diunggulkan karena untuk mengajar materi-materi tertentu tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan perencanaan yang baik dengan satu jawaban yang benar dan yang terdapat dalam permainan atau *games* dapat membuat peserta didik lebih aktif sehingga tidak membosankan saat belajar. Dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini, peserta didik dapat saling berkoordinasi dengan kelompoknya dalam menguasai konsep yang ada dalam materi tersebut. Disisi lain, model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ni adalah model pembelajaran kooperatif yang kegiatan kelompoknya sangat mudah dalam pengawasannya.

Salah satu ide utama dari model pembelajaran kooperatif menurut Trianto, (2012: 57) adalah peserta didik kompak dalam kerja sama saat belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar rekan sekelompoknya. Belajar kooperatif menekankan tujuan pada kekompakkan kelompok, yang dapat dicapai jika anggota kelompok semuanya mencapai tujuan

dengan maksimalnya penguasaan materi. Dalam hal ini peserta didik sangat bersemangat sehingga mereka berlomba untuk mendapatkan nilai/skor yang paling tinggi, dimana selain secara tidak langsung mereka belajar menghargai pendapat orang lain, bertanggung jawab dalam komunikasi dalam kelompok serta dalam pemecahan masalah secara bersama-sama.

Kelebihan *Teams Game Tournament* (TGT) *(*Aris Shoimin, 2014: 207-208), adalah sebagai berikut: 1. Peserta didik dilatih untuk mengungkapkan ide atau gagasannya. 2. Rasa kebersamaan dapat tumbuh dengan saling menghargai antar sesama anggota yang ada dikelompoknya. 3. Memicu semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran. 4. Peserta didik merasa gembira saat belajar karena penyajian pembelajarannya dalam bentuk games dan tournament.

ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran sosial yang diajarkan pada tingkat Sekolah Dasar, yang menyatukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan hingga lebih bermakna bagi peserta didik di kehidupannya. ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang membahas kehidupan sosial seperti geografi, ekonomi, sosiologi, tata negara, dan sejarah. Kreativitas peserta didik sangatlah diperlukan dalam pembelajaran ini, kreativitas peserta didik dalam mendeskriipsikan sumber daya alam dan pemanfaatannya dalam kehidupan ekonomi tersebut dalam bentuk pendapat yang disampaikan kepada peserta didik yang lain.

Metode mengajar pendidik di dalam kelas akan memberikan pengaruh pada proses dan hasil belajar maupun output dari peserta didik. Pencapaian yang diperoleh peserta didik pada hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari luar maupun dari dalam diri peserta didik. Faktor yang berasal dari luar peserta didik misalnya metode/model yang digunakan pendidik, media/alat, lingkungan belajar, serta faktor lainnya. Sedangkan faktor nternal berasal dari dalam diri peserta didik yaitu tidak disiplin dalam mengatur waktu dan faktor lainnya.

Selain tu menurut Lasmawan dalam Darmayoga (2013: 3) mengatakan bahwa permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran IPS seperti: IPS merupakan mata pelajaran yang hanya berisikan fakta, nama dan peristiwa masa lalu, pembelajaran hanya bersumberkan pada buku teks, pendidik tidak bisa membelajarkan keterampilan berfikir, dan pendidik mata pelajaran IPS berfikir bahwa mereka hanya saat mentransferkan pengetahuan dan keterampilan yang ada didirinya ke peserta didik dengan utuh, atau bisa dinyatakan bahwa pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik hanya bersifat hafalan saja..

Metode pengajaran untuk pembelajaran IPS berdasarkan uraian tersebut diatas perlu disempurnakan. Pembelajaran dengan metode konvensional menonjolkan pendidik yang lebih aktif. Hal tersebut tercermin pada kondisi pembelajaran yang didominasi oleh pendidik atau *teacher center*. Saat tu terlihat pendidik belum secara maksimal berfungsi sebagai fasilitator, mediator, dan dinamisator dalam proses pembelajaran. Melainkan pendidik haruslah memposisikan dirinya sebagai sumber dari semua nformasi penting bagi peserta didik. Metode yang kurang menarik dapat membuat peserta didik kurang bergairah karena peserta didik hanya diam, duduk mendengar nformasi yang disampaikan oleh pendidik. Didalam kelas tampak ada peserta didik yang begitu asyik bermain bersama rekan yang disebelahnya saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat menggambarkan peserta didik terhadap minat penjelasan yang sedang disampaikan oleh pendidik. Hal-hal tersebut berdampak pada rendahnya tes hasil belajar peserta didik.

Menurut Abdurrahman (2012:20) menyatakan bahwa yang menjadi faktor penyebab rendahnya atau kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran, salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, misalnya dalam pembelajaran yang berkonsentrasi pada pendekatan terdahulu dimana peserta didik ditempatkan dalam proses pembelajaran hanya sebagai pendengar. Faktor lainnya sebagai penyebab kurangnya hasil belajar peserta didik adalah kurang pemahamannya peserta didik terhadap materi yang diajarkan pendidik.

Untuk menghindari pembelajaran IPS yang kurang efektif maka pemecahan masalah

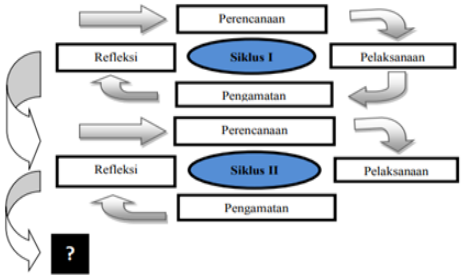
yang dilakukan adalah dengan menerapkan metode ataupun model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan lingkungan belajar agar peserta didik dapat berpikir kritis, logis, dengan cara memecahkan masalah secara terbuka, novatif, kreatif serta dapat dipertanggung jawabkan. Dalam pembelajaran dikenal berbagai metode pembelajaran salah satunya adalah model *Teams Games Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam pembelajaran IPS yang masuk pokok bahasan persebaran sumber daya alam di ndonesia dapat ditunjang dengan lembar kerja peserta didik. Lembar kerja peserta didik yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran secara efisien dalam pembelajaran disekolah, dari segi waktu, biaya, fasilitas, dan tenaga guna untuk mencapai tujuan secara maksimal.

Dengan model pembelajaran TGT peserta didik yang belajar IPS akan lebih banyak mendapatkan kesempatan belajar IPS lebih mandiri, membaca essay, dan petunjuk kerja dari lembar kegiatan, menjawab soal-soal, serta mengerjakan tugas-tugas yang harus selesai baik secara ndividu maupun kelompok, karena media pembelajaran tersebut telah disusun dan bersesuaian dengan tujuan pada kegiatan pembelajaran serta target capaian dalam suatu pembelajaran. Sesuai dengan konsep belajar yang ntinya berpusat pada peserta didik, maka model pembelajaran. *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi dengan lembaran kerja peserta didik karena bagian tersebut terdapat prosedur kerja serta latihan-latihan soal yang berhubungan dengan rangkuman materi yang diberikan dapat menumbuhkan kuatnya daya ingat serta pemahaman peserta didik sehingga mereka puas sehingga perlu adanya novasi kembali dalam strategi pembelajarannya.

2. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya berupa data kualitatif, biasanya berupa cerita atau gambar. Seperti jumlah staf sekolah, siswa, dan lainnya yang terkait dengan proses penelitian. Dengan demikian yang dimaksud dengan penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang menjelaskan dan menggambarkan secara rinci hasil data penelitian dari lapangan. Peneliti menggunakan desain deskriptif kualitatif karena dengan desain ini penelitian yang dilakukan di lapangan akan lebih mudah untuk dideskripsikan.

Bagi peneliti untuk mendapatkan informasi atau kejelasan yang lebih baik tentang penelitian tindakan, perlu dipahami bersama prinsip-prinsip yang harus dipatuhi jika ingin melakukan penelitian tindakan di dalam kelas. Adapun siklus pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 4 Telaga Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2021-2022. Waktu penelitian disesuaikan dengan kalender akademik sekolah. Dengan jumlah peserta didik 29 orang yang terdiri dari 20 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Alasan pemilihan tempat penelitian Ini karena menurut peneliti bahwa lokasi tersebut dapat dijangkau oleh peneliti, baik dalam segi jarak tempuh, waktu, biaya serta mudah memperoleh zin

Alur penelitian tindakan ini terdiri dari empat langkah dan dapat diuraikan sebagai berikut: Rencana (*Planing*), Tindakan (*Acting*), Observasi (*Observing*), Refleksi (*Reflection*)

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari observasi awal masih terdapat sebagian besar peserta didik yang belum memahami isi materi pembelaran ilmu Pengetahuan Sosial. Terlihat bahwa peserta didik yang telah memiliki kemampuan memahami materi sehingga memperoleh nilai melewati nilai KKM yaitu sebanyak 8 orang atau 27,6% dan yang belum tuntas nilai sejumlah 21 orang atau sebanyak 72,4%..

Dalam proses pembelajaran peserta didik kurang menarik, sehingga peserta didik tidak antusisas dalam mengikuti pembelajaran berlangsung, ini ditunjukan dengan masih sedikitnya peserta didik yang aktif dalam menyimak penjelasan dari guru. Maka dengan ini peneliti bertujuan agar meningkatnya kemampuan pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) penelti memberikan model pembelajaran TGT. Untuk mneghasilkan data yang akurat, peneliti di damping oleh seorang guru mitra sebagai guru pengamat, yang melakukan observasi terhadap seluruh aktifitas peneliti dalam menerapkan model pembelajaran, dan peningkatan peserta didik dalam kemampuan belajar pada mata pelajaran ilmu PengetahuanSosisal (IPS)

Pada pembelajaran 1 pengamatan guru, persentasi yang dicapai pada kategori sangat baik hanya mencapai 20,68% atau sebanyak 6 aspek kegiatan di capai dengan sangat baik. Pada kategori baik, guru mencapai nilai persentasi 31.04% atau sebanyak 9 aspek kegiatan yang di capai dengan baik. Pada kategori cukup guru mencapai nilai persentasi 31.04% atau sebnyak 9 aspek kegiatan yang dicapai dengan cukup, sedangkan pada kategori kurang guru mencapai nilai persentasi 17.24% atau 5 aspek kegiatan guru yang kurang. Pada pertemuan 1 hasil capaian perolehan nilai akumalasi di lihat dari pengamatan guru, pada aspek sangat baik dan baik mencapai 51,72%. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa hasil keberhasilan guru masih perlu perbaikkan.

Berdasarkan hasil Pengamatan guru terhadap kegiatan peserta didik pada pertemuan , yaitu capaian aspek kegiatan yang dicapai pada kategori sangat baik mencapai nilai 10% atau sebanyak 2 aspek kegiatan yang di capai peserta didik dengan sangat baik. Pada kategori baik mencapai nilai 25% atau sebnyak 5 aspek kegiatan peserta didik yang dicapai peserta didik dengan baik. Pada kategori cukup mencapai nilai 50% atau sebanyak 10 aspek kegiatan peserta didik yang dicapai dengan cukup. Pada kategori kurang mencapai nilai 15% atau sebanyak 3 aspek kegiatan yang di capai peserta didik dengan kurang. Hasil nilai akumalasi yang dicapai pada perolehan nilai persentasi kegiatan peserta didik pada kriteria baik dan sangat baik mencapai 35 %. Hal ni perlu di tingkatkan pada pembelajaran selanjutnya.

peserta didik yang mencapai nilai >70 sebanyak 13 orang peserta didik atau 44.82%, sedangkan yang mencapai nilai <70 sebanyak 16 orang peserta didik atau sebanyak 55.18%. Pada pembelajaran 1, peserta didik yang mencapai nilai 100 berjumlah 2 peserta didik, yang mencapai nilai 80 berjumlah 7 orang peserta didik,yang mencapai nilai 90 berjumlah 3 yang mencapai nilai 70 berjumlah 1 peserta didik, yang mencapai nilai 60 berjumlah 2 peserta didik, yang mencapai nilai 50 berjumlah 3 orang peserta didik, yang mencapai nilai 40 berjumlah 7 0rang peserta didik, yang mencpai nilai 30 berjumlah 3 orang peserta didik dan mencapai nilai 20 berjumlah 1 orang. Hal ini membuktikan yang telah mencapai nilai KKM berjumlah 13 orang dan 16 orang peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Jadi nilai rata-rata kelas pada pembelajaran 1 mencapai 60.68%, dan nilai ketuntasan klasikal mencapai, 44.82% sehingga tidak mencapai indikator keberhasilan yang ingin di capai yaitu secara klasikal 85%, maka perlu adanya perbaikan untuk dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran selanjutnya. Tetapi pada hal ini ada peningkatan 4 orang peserta didik dari observasi sebelumnya, dimana yang mencapai nilai KKM berjumlah 6 orang.

Pada aspek kegiatan siklus II perolehan capaian nilai kategori sangat baik meningkat menjadi 41.37% atau sebanyak 12 aspek kegiatan guru, ini jauh lebih meningkat dari tindakan siklus I . Pada kategori baik mencapai nilai persentasi 34.49% atau sebanyak 10 aspek kegiatan guru memperoleh nilai baik. Pada kategori cukup terdapat 5 aspek mencapai 17,25% , dan kategori kurang mencapai 6,89% atau 2 aspek. Persentasi capaian akumulasi kriteria Baik dan Sangat Baik pada pertemuan 1 Siklus 2 mencapai 75.86% ni membuktikan aspek kegiatan guru lebih meningkat, maka pembelajaran di lanjutkan pada pertemuan berikutnya.

Capaian nilai persentasi sangat baik mencapai nilai 35% atau sebanyak 7 aspek kegiatan yang di capai oleh peserta didik dengan sangat baik. Pada kategori baik, capaian nilai persentasi kegiatan peserta didik mencapai nilai 35% atau sebanyak 7 aspek kegiatan yang

dicapai dengan baik. Pada kategori cukup hanya mencapai 30% atau sebanyak 6 aspek kegiatan yang di capai. Hasil capaian nilai akumulasi kriteria Baik dan Sangat Baik pada pertemuan 1 siklus I mencapai nilai 70%

terlihat bahwa peserta didik yang telah memperoleh nilai >70 sebanyak 22 orang peserta didik, dan yang memproleh nilai <70 sebanyak 7 orang peserta didik. Pada Siklus II ini, ada peningkatan terhadap hasil kemampuan peserta didik dalam pembelajaran ilmu Pengetahuan Sosial. Pada pelaksanaan siklus I pembelajaran 1 ,peserta didik mencapai nilai 100 berjumlah 5 peserta didik, yang mencapai nilai 90 berjumlah 6 orang peserta didik, yang mencapai nilai 80 berjumlah 8 peserta didik, yang mencapai nilai 70 berjumlah 3 peserta didik, yang mencapai nilai 60 berjumlah 4 orang peserta didik, dan mencapai nilai 50 berjumlah 3 orng peserta didik Hal ni membuktikan yang telah mencapai nilai KKM berjumlah 22 orang dan 7 orang peserta didik yang belum mencapai ketuntasan atau 24,14 %. Jadi nilai rata-rata kelas pada pembelajaran 1 mencapai 78.62% dan nilai ketuntasan klasikal mencapai, 75,86%, maka terlihat mulai terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS dibandingkan pada siklus sebelumnya

Pada pelaksanaan pembelajaran dipertemuan 2, hasil capaian persentasi guru pada kategori sangat baik, mencapai 48.63% atau sebanyak 14 aspek kegiatan, ini ada peningktan sebanyak 24.5% dari pertemuan 1. Pada kategori baik perolehan capaian guru mencapai nilai 41.37% atau sebanyak 12 aspek kegiatan yang dicapai oleh guru dengan baik. Sedangkan pada kategori cukup mencapai nilai 10% atau sebnyak 3 aspek dan kurang tidak ada lagi aspek yang dicapai oleh guru dikategori tersebut. Hal ini meningkat lebih jauh dari capaian sebelumnya. Terlihat ada perubahan dari cara guru mengajar dan menerapkan model pembelajaran*Teams Games Tournament*(*TGT*). Hasil kegiatan guru dengan melihat kriteria sangat baik dan baik mencapai perolehan nilai 90 %.

Capaian nilai persentasi sangat baik mencapai nilai 45% atau sebanyak 9 aspek kegiatan yang di capai oleh peserta didik dengan sangat baik. Pada kategori baik, capaian nilai persentasi kegiatan peserta didik mencapai nilai 40% atau sebanyak 8 aspek kegiatan yang dicapai dengan baik. Pada kategori cukup hanya mencapai 15% atau sebanyak 3 aspek kegiatan yang di capai dengan cukup. Pada kategori kurang tidak ada capaian lagi pada kegiatan ini. Hal ini lebih meningkat dari hasil sebelumnya. Hasil capaian perolehan nilai pada kegiatan peserta didik dengan melihat pada kriteria baik dan sangat baik mencapai 85% hal n terlihat adanya peningkatan kegiatan peserta didik dalam model pembelajaran*Teams Games Tournament*(*TGT*).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian dalam kegiatan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berangsung pada siklus masih ada kategori yang kurang baik. Hal ni sebabkan oleh kurang adanya motivasi dari guru pada awal pembelajaran, kurangnya ada bimbingan dari guru terhadap materi yang sulit dipahami oleh peserta didik, serta pengelolaan waktu tidak tepat.

Berikut ini tabel Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Kegiatan	**Pertemuan Siklus**			**Siklus I**		
	1	**2**	**3**	**1**	**2**	**3**
Hasil Belajar	44.83	51.71	62.07	72.41	86.21	93.11

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai kegiatan pembelajaran siklus 1 dengan model pembelajaran*Teams Games Tournament*(*TGT) belum* dapat meningkatan hasil belajar peserta didik, dimana pada siklus diperoleh jumlah peserta didik yang mengalami ketuntasan belajar hanya sebesar 62.07%. persentase ini apabila dibandingkan dengan hasil observasi awal sebesar 27.58 maka terjadi peningkatan sebesar 34.49% . hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Pada siklus II hasil belajar Meningkatnya kemampuan peserta didik diakibatkan oleh keterlibatan peserta didik dalam proses

pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan kriteria indikator kinerja keberhasilan sebagaimana yang dicantum pada bab I maka diperoleh bahwa ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Jadi dengan demikian upaya perbaikan dilakukan peneliti pada siklus II. Hal yang perlu diperbaiki yang masih kurang pada siklus adalah pengelolaan kelas, dimana masih kurangnnya pengawasan setiap kelompk pada saat berdiskusi, hal ini diusahakan menjadi lebih optimal dalam pembelajaran.

Pada pelaksanaan siklus II peserta didik tetap berada pada kelompoknya masing-masing agar tetap lebih memperhatikan kerja sama sebagaimana seperti yang ada pada siklus 1. Usaha guru untuk menciptakan kondisi yang diharapkan akan efektif apabila: *pertama*, diketahui secara tepat factor apa saja yang dapat menunjang kondisi yang baik atau yang menguntungkan dalam proses belajar mengajara, *kedua*, mengenali masalah-masalah yang diperkirakan bisa timbul dan dapat merusak proses belajar mengajar, *ketiga*, menguasai berbagai pendekatan pada pengelolaan kelas dan mengetahui kapan suatu masalah pendekatan dilakukan. Melalui upaya perbaikan yang dilakukan oleh guru aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik dan secara tidak langsung akan berdampak pada peningkatan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil data siklus II kegiatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran meningkat sebesar 40.00% dari pertemuan pembelajaran di siklus I sampai ke siklus II. Pada siklus II upaya perbaikan yang dilakukan oleh guru yaitu memotivasi peserta didik pada awal pembelajaran, membimbing dan mengamati peserta didik dalam mengajarkan tugas atau materi-materi yang sulit dipahami dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dari siklus I sampai siklus II yang senantiasa ditingkatkan akan mengantarkan guru pada pembelajaran yang efektif.

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif yaitu dengan mengandalkan kerja tim dalam permainan satu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam permainan ini suatu tim harus menjawab pertayaan-pertayaan seputar hal yang dipelajari demi mendapatkan nilai tertinggi. Apabila tidak dapat menjawab maka kelompok lain dapat menjawab akan lebih berkesempatan menang karena penambahan point dari soal yang di jawab

TGT menambah semnagat dalam belajar karena secra tidak langsung IPSerta didik berusaha mendapatkan point tertinggi, dalam proses pembelajaran berlangsung tak luput dari perselisihan kelompok, disnilah letak kooperatif juga berperan. peserta didik belajar menghargai pendapat satu sama laindan mempererat persahabatan diantara peserta didik sehingga dapat terbentuk karakter yang baik pada peserta didik .

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT diskusi dalam kelompok merupakan komponen kegiatan yang paling penting. Hal ni karena kerja sama tim sangat berperan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil yang terbaik, dan dalam bimbingan antar kelompok sehingga seluruh anggota kelompok sebagai kesatuan dapat mencapai yang terbaik, anggotanya yang kurang mampu tidak boleh di tinggalkan tetapi merupakan tanggung jawab anggotanya yang lain untuk membinannya. (Aulia,2011 : 36).

Meningkatnya aktivitas belajar peserta didik ini tidak secara langsung berdampak pula pada peningkatan hasil dan kemampuan peserta didik dalam belajar dan memahami pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, dijelaskan bahwa pembelajaran ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*(*TGT)*bisa meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar. Pelaksanaan nteraksi belajar mengajar yang menitik pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran IPS diKelas IV SDN 4 Talaga Kabupaten Gorontalo adalah untuk mencapai indikator kinerja sebagai berikut:

a. Data yang diperoleh pada observasi awal terdapat 8 orang peserta didik atau sekitar 27.58 % yang telah mampu memahami teks bacaan , yang belum mampu memahami teks bacan berjumlah 16 orang atau 72.41%

b. Pada tindakan siklus data yang diperoleh peserta didik yang mampu memahami teks bacaan berjumlah 18 orang peserta didik atau 62.06 % dan tidak memahami makna teks bacaan sebayak 9 orang peserta didik atau berjumlah 37.94 %.
c. Pada pembelajaran tindakan di siklus II, sudah ada peningkatan yang sangat baik sehingga mereka sudah mampu memahami materi pembelajaran ilmu Pengetahuan Sosial. Dengan jumlah peserta didik yang sudah memahami berjumlah 27 orang peserta didik atau sebanyak 93.11%. dan sebanyak 2 orang yang belum memahami isi materi pembelajaran IPS ni disebabkan karena adanya peserta didik yang belum bisa membaca sehingga peserta didik tersebut belum memahami materi dan ada pula peserta didik pada setiap kali pertemuan peserta didik tersebut jarang mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Setelah dilihat dari paparan dan perkembangan di atas, yaitu dari tindakan siklus dan siklus I sudah membuktikan bahwa ada peningkatan belajar pada mata pelajaran ilmu Pengetahuan Sosial peserta didik diKelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*pada proses pembelajaran IPS. Maka dari terlihatnya kemajuan peningkatan peserta didik, tidak ada lagi tindakan pada siklus berikutnya.

Dalam penilitian ini didapatkan 2 orang siswa yang tidak tuntas. Untuk siswa yang peran guru sangat penting terutama menyangkut pendekatan dalam proses belajar mengajar. Guru harus melakukan terobosan baru guru menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efesien sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar. Terobosan baru tu adalah novasi atau pergeseran pradigma pembelajaran. Guru bukan hanya mengajar tetapi harus menjalin komunikasi dengan orang tua untuk mencari tahu kelemahan siswa terutama siswa kelas 4

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan pembahasan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa Team Games Tournament dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV SDN 4 Telaga kabupaten Gorontalo. Pada observasi awal yang mendapatkan nilai tuntas pada mata pelajaran IPS Kelas IV berjumlah 8 orang siswa (27.58%) sedangkan yang mendapatkan nilai tidak tuntas sebanyak 21 0rang siswa (72.41%)

Pada sisklus hasil belajar siswa pada mata pelajran IPS Kelas IV SDN 4 telaga Kabupaten Gorontalo terdapat 18 peserta didik yang mendapatkan nilai tuntas atau sebnyak 62.06% dan yang mendapatkan nilai tidak tuntas sebanyak 11 peserta didik atau sebanyak 37.94%. pelaksanaan tindakan siklus I, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS meningkat menjadi 22 orang peserta didik atau sebanyak 93.10% sedangkan peserta didik yang mendapatkan nilai tidak tuntas sebanyak 2 orang atau sebyak 6.90%. hasil tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah di tentukan yaitu dengan nilai kriteria ketuntasan maksimal 70 dan nilai rata-rata ketuntasan klasikal 85%..

Pelaksanaan tindakan model pembelajaran Team Games Tournament meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS Kelas IV SDN 4 kecamatan Telaga yang melibatkan peserta didik dalam berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran sehinggan meningkatakna hasil belajar peserta didik

5. DAFTAR PUSTAKA

Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi Paikem* Surabaya: Pustaka Belajar

Agus Suprijono. 2012. *Metode dan model-model Mengajar.* Bandung: Alfabeta.

Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan pembelajaran* Disekolah dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Arikinto Suharsimir. Dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Akrasa

Aqib, zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung. CV. Yrama Widya

Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta

Hamzah B. Uno. 205. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Darmayoga. Wayan. 2013. *Pengaruh mplementasi Metode Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari minat siswa Kelas IV SD Sathya Sai Denpasar* . e-journal. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Dasar: Hlm 3 (Vol.3 Thn 2013)

Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran,* Jakarta: Rineka Cipta

Hemalik. Oemar. 2009. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Ekasari, Efi. 2021. *Pengaruh Model Pembelajaran Auditory ntelectualy Repetition (AIR) terhadap hasil belajar siswa X OTKP* di SMKN 2 Buduran. Skripsi.

Fitratun Nafisah, 2020. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Desa Parit.* Kabupaten Muaro, Jambi. SkriIPSi..

Wahzunita. 2021. *Karakteristik IPS Menurut Para Ahli.* Vol 1:2-3 Di akses 10 November 2021.

Ihsana. 2017. *Belajar dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Jamil Suprihatiningrum 2014. *Strategi Pembelajaran. Yogyakarta:* Ar-ruzz Media

Kunandar.2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013).* Suatu Pendekatan Praktis disertai ddengan contoh. Jakarta: Rajawali Pers.

Mahardika. Ariza. 2018 *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Tournament (TGT) Terhadap HAsil Belajar Siswa Tema 5 Kelas I SDN Purwantoro Malang 2 Malang.* University Of Muhammadiyah Malang. Tesis.

Maswan, Khoirul Muslimin. 2017. *Teknologi Pendidikan Penerapan Pembelajaran Yang sistematis.* Yogyakarta: Pustaka Belajar

Mulyadi. 2010. *Diagnosisi Kesulitan Belajar & Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus.* Yogyakarta: Nuha Litera.

Muchlis, Mansur. 2009. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tu Mudah.* Jakarta. PT Bumi AKsara.

Nurulhayati, Sitti. 2012. Pembelajaran Kooperatif yang menggairahkan. Wahana nformasi dan Komunikasi Pendidikan

Purwanto, Ngalim. 2016. *IPSikolog Pendidikan* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Shoimin, Aris. @014. *68 Model Pembelajaran novatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Slavin Robert E. 2010. *Coooperatife Learning Teori , riset dan praktik.* Bandung : Nusa Media

Solihatin, Ethin. 2012. Trategi Pembelajaran PPKN. Jakarta: PT BumI Aksara

Thobroni. 2016. Belajar dan Pembelajarah Teori dan Praktek. Jakarta : Ar-Ruzz Media

Undang-Undang RI Pendidikan No 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional

Rusman. 2013.. Motode-metode pembelajaran, Mengembangkan Profesional Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada