

Peningkatan Hasil Belajar Tema Kayanya Negeriku melalui Penerapan Model *Teams Games Tournament* pada Siswa Kelas IV SDN Tarokan Kecamatan Banyuwangi Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2018/2019

Dewi Fatimah

SDN Tarokan Kecamatan Banyuwangi, Indonesia

Email: dewisdnatarokan@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan tema Kayanya Negeriku. Penelitian menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang ditujukan pada siswa kelas IV SDN Tarokan Kecamatan Banyuwangi Kabupaten Probolinggo. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan model TGT dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi sikap spiritual (KI-1). Hasil observasi pada siklus 1 mendapatkan nilai 3,05 dengan predikat baik. Pada siklus 2 memperoleh nilai 3,59 dengan predikat sangat baik. Ketuntasan klasikal pada siklus 1 sebesar 76,25% menjadi 89,75% pada siklus 2. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kompetensi sikap spiritual meningkat dari siklus 1 sampai dengan siklus 2. Penerapan model TGT dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi sikap sosial (KI-2). Ketuntasan klasikal pada siklus 1 sebesar 73,75% menjadi 86,75% pada siklus 2. Hasil observasi pada siklus 1 memperoleh nilai 2,95 dengan predikat baik. Pada siklus 2 memperoleh nilai 3,47 dengan sangat baik. Hasil ini menunjukkan hasil belajar kompetensi sikap sosial berdasarkan perolehan nilai meningkat. Penerapan model TGT dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi pengetahuan (KI-3). Hasil observasi pada siklus 1 memperoleh nilai rata-rata 76,77 dengan ketuntasan klasikal 67,74%. Pada siklus 2 nilai rata-rata meningkat menjadi 89,68 dengan ketuntasan klasikal 90,32%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kompetensi pengetahuan IPS tema Kayanya Negeriku siswa kelas IV sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu ketuntasan klasikal mencapai $\geq 80\%$ (KKM IPS ≥ 70).

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jpip>

Sejarah artikel

Diterima pada : 7 – 10 – 2022

Disetujui pada : 25 – 10 – 2022

Dipublikasikan pada : 01 – 11 – 2022

Kata kunci: Model *Teams Games*

Tournament dan Kayanya Negeriku

DOI: <https://doi.org/10.28926/jpip.v2i4.576>

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS memuat pelajaran yang menuntut siswa memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi yang disampaikan guru. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah muatan pelajaran yang mengandung peristiwa, manusia, dan segala hal yang melingkupinya (Sulastri, Imran, & Firmansyah, 2006). Materi IPS meliputi kehidupan manusia dalam tempat dan lingkungan, waktu perubahan dan keberlanjutan, organisasi dan sistem sosial, organisasi dan nilai budaya, kehidupan dan sistem ekonomi, serta komunikasi dan teknologi. Pada saat siswa memahami dan menerapkan ilmu yang terdapat di IPS, maka siswa dapat berinteraksi dengan manusia serta lingkungan di mana dia berada (Sulfemi & Nurhasanah, 2018). Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran IPS yang dapat mengaktifkan siswa untuk memperoleh dan membangun pengetahuannya sesuai dengan pengalaman. Pada kenyataannya, sebagian besar siswa berpendapat bahwa pengetahuan yang terdapat di IPS harus dihafal. Sebagian besar siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menghubungkan apa yang telah mereka pelajari dengan aplikasinya pada situasi baru. Hasil penelitian secara umum mengungkapkan bahwa proses pembelajaran IPS terperangkap pada proses menghafal yang hanya menyentuh pengembangan kognitif tingkat rendah. Pembelajaran IPS yang kurang

optimal disebabkan oleh siswa kurang mampu menghubungkan konsep-konsep dasar IPS dalam kehidupannya (Putri & Citra, 2019).

Pembelajaran IPS yang diterapkan di sekolah pada saat ini masih didominasi dengan pembelajaran konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Siswa masih mendengarkan penjelasan guru, kemudian mencatat. Kondisi tersebut menunjukkan pola pembelajaran yang dikembangkan oleh guru cenderung bersifat terpusat pada guru dan siswa hanya menjadi objek pembelajaran. Hal ini memberikan dampak pembelajaran kurang mampu menstimulus siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Suwarni, 2021). Suasana belajar seperti ini belum dapat mewujudkan peran dan tujuan IPS. Berdasarkan data nilai siswa kelas IV SDN Tarokan Kecamatan Banyuwangi Kabupaten Probolinggo dengan Kurikulum 2013 muatan pelajaran IPS menunjukkan hasil belajar yang belum optimal jika dibandingkan dengan muatan Bahasa Indonesia dan IPA. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM untuk muatan pelajaran IPS di kelas IV SDN Tarokan yaitu 70. Berdasarkan data nilai, dari 31 siswa, terdapat 17 siswa (54,84%) yang mendapatkan nilai di bawah KKM dan sisanya hanya 14 siswa (45,16%) yang mencapai KKM sehingga siswa yang tuntas sebanyak 45,16%. Kondisi tersebut terjadi karena beberapa faktor, baik dari keterampilan guru maupun siswa. Keterampilan guru yang belum optimal dalam melaksanakan variasi saat pembelajaran, guru belum memberi kesempatan untuk siswa berkelompok dan berdiskusi.

Evaluasi lainnya meliputi siswa kurang antusias, terdapat beberapa siswa yang kurang konsentrasi dan tidak bersemangat. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar masing-masing siswa yang kurang baik dan belum memuaskan (Suprpti, 2021). Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa kelas IV SDN Tarokan bahwa mereka tidak senang dengan pembelajaran tematik, salah satunya muatan pelajaran IPS. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran IPS membosankan. Sebagian besar siswa ternyata lebih menyukai pembelajaran yang menantang seperti adanya kuis dan games. Oleh karena itu guru berupaya untuk menggunakan metode pembelajaran yang berbasis games. Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu model *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT menggunakan turnamen akademik, kuis, dan skor kemajuan individu. Setiap siswa ikut aktif dalam setiap pembelajaran. Para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lainnya yang kinerja akademik setara seperti mereka. Adanya semangat untuk memperoleh poin akan menjadi kelebihan tersendiri untuk siswa dalam kegiatan belajar. Langkah-langkah pembelajaran menerapkan model TGT yaitu: penyajian kelas yang dilakukan guru untuk menyampaikan materi. Dilanjutkan dengan belajar tim yang anggotanya heterogen yang bertugas untuk mengerjakan lembar kegiatan untuk menguasai materi. Games yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa. Pertandingan (tournament), adalah tahap saat guru mengelompokkan siswa ke dalam meja turnamen dengan kemampuan yang homogen. Siswa yang menjawab dengan benar akan mendapatkan skor. Skor ini yang dikumpulkan untuk pertandingan antar kelompok. Berdasarkan evaluasi tersebut, sehingga dilakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Kayanya Negeriku pada Siswa Kelas IV SDN Tarokan Kecamatan Banyuwangi Kabupaten Probolinggo Tahun Pelajaran 2018/2019".

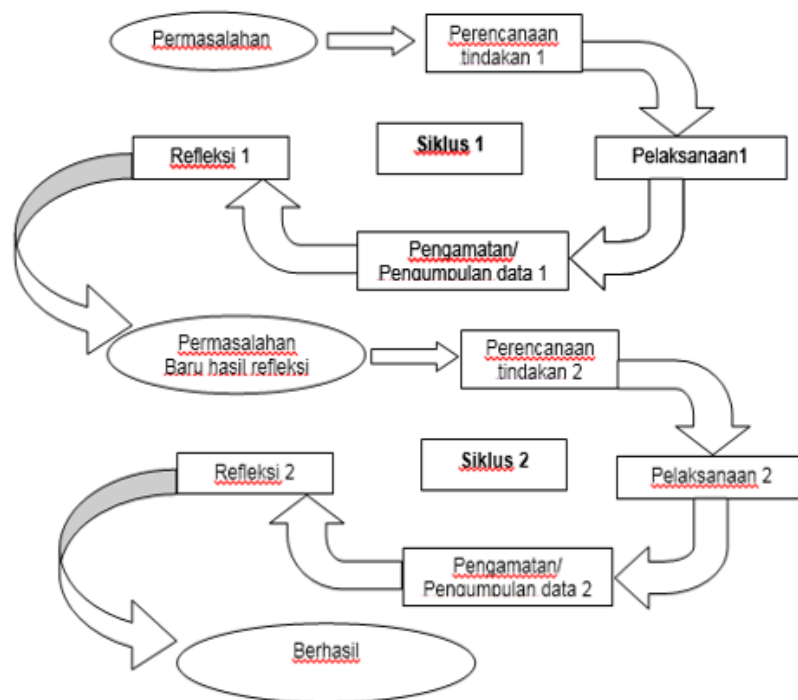
METODE

Lokasi, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tarokan yang beralamat di Desa Tarokan, Kecamatan Kecamatan Banyuwangi Kabupaten Probolinggo pada semester 2 tahun pelajaran 2018/2019 selama 6 bulan sebanyak 2 siklus dari Februari sampai Juni 2019.

Prosedur Penelitian

Penelitian menggunakan PTK dengan 2 siklus. Prosedur dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, evaluasi dan refleksi (Gambar 1.) (Widjaja, 2021). Melalui duasilus tersebut dapat diamati peningkatan hasil belajar siswa pada materi Karakteristik Lingkungan dan Sumber Daya Alam dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) (Pradana, 2022).



Gambar 1. Alur PTK (Arikunto, 2010)

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada PTK ini adalah metode observasi, metode tes, catatan lapangan dan dokumentasi (Sugiyono, 2013). Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu tes dan non tes. Tes untuk teknik pengumpulan data kuantitatif, sedangkan non tes untuk teknik pengumpulan data kualitatif (Pradana, Prastika, Mudawamah, & Yogi, 2022).

Teknik Analisis Data

Data selanjutnya dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Cara menghitung hasil penilaian psikomotorik yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Perhitungan prosentase keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar adalah sebagai berikut:

$$\text{Prosenrase (\%)} = \frac{n}{N}$$

n = Skor yang diperoleh tiap sisw

N = Jumlah butir skora

Rata-rata nilai individu

$$\text{Rata-rata nilai individu} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{total Skor malsimal}} \times 100$$

Nilai rata – rata siswa (Zaenal Aqib, 2014)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata kelas

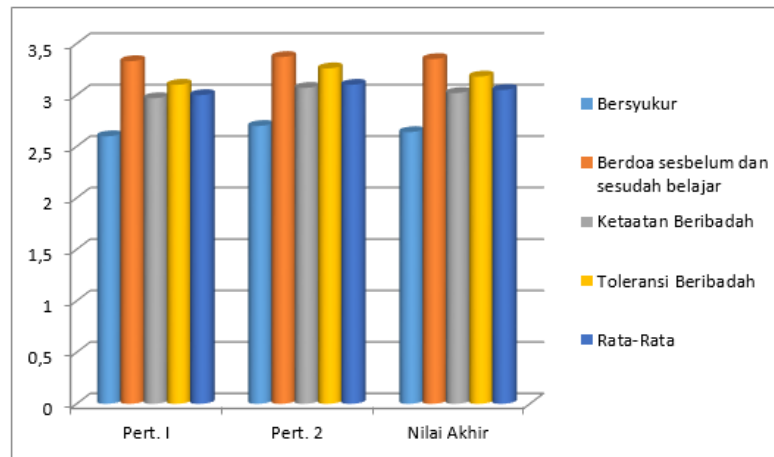
$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah Siswa

Ketuntasan belajar klasikal (Zaenal Aqib, 2014)

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

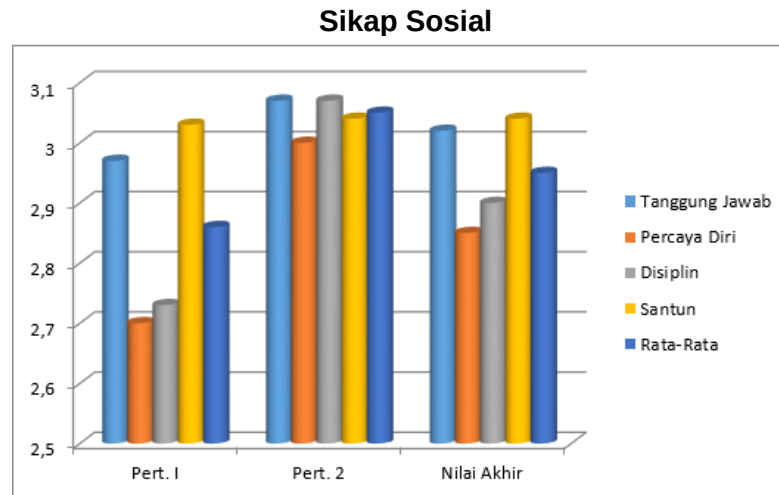
HASIL DAN PEMBAHASAN Siklus I Sikap Spiritual



Gambar 2. Ketuntasan Belajar Klasikal Sikap Spiritual Siklus 1

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat jika ketercapaian hasil belajar sikap spiritual siklus 1 pertemuan 1 memperoleh rata- rata nilai 3,00 dengan predikat baik. Pada aspek bersyukur memperoleh rata-rata nilai 2,60, aspek berperilaku berdoa sebelum dan sesudah belajar mendapatkan nilai rata-rata 3,33, aspek ketaatan beribadah memperoleh nilai rata-rata 2,97, dan aspek toleransi beribadah mendapatkan nilai rata- rata 3,10. Penilaian sikap spiritual pada pertemuan kedua siklus 1 memperoleh rata-rata nilai 3,10. Aspek bersyukur memperoleh rata-rata nilai 2,70, aspek berdoa sebelum dan sesudah belajar memperoleh rata- rata nilai 3,37, rata-rata nilai aspek ketaatan beribadah yaitu 3,07, dan aspek toleransi beribadah mendapatkan nilai rata-rata 3,26. Hasil nilai rata-rata pertemuan pertama dan kedua diolah dengan cara digabung dan dirata-ratakan, sehingga menjadi nilai akhir. Rata-rata nilai akhir sikap spiritual siklus pertama yaitu 3,05 dengan predikat baik. Aspek bersyukur mendapatkan nilai akhir 2,64, aspek berdoa sebelum dan sesudah belajar memperoleh nilai akhir 3,35, aspek ketaatan beribadah mendapatkan nilai akhir 3,07 dan aspek toleransi beribadah dengan nilai akhir 3,18.

Dari keempat aspek tersebut pada aspek kedua berdoa sebelum dan sesudah belajarmemperoleh nilai rata-rata tertinggi yaitu 3,35. Pada kegiatan pembelajaran sebagian besar siswa sudah menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah belajar. Berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran adalah kegiatan rutin yang selalu dilakukan siswa SDN Tarokan termasuk kelas IV. Siswa yang bertugas memimpin doa maju ke depan kelas dan memimpin doa. Siswa berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing. Siswa masih belum sepenuhnya taat beribadah. Terdapat sebagian kecil siswa terlihat tidak berdoa, tetapi memperhatikan orang disekitarnya berdoa dan mengganggu temannya disebelahnya yang sedang berdoa. Aspek yang mendapatkan nilai terendah yaitu bersyukur. Hal ini dikarenakan ada beberapa siswa menunjukkan sikap mengeluh, karena diminta mengerjakan LKPD. Terdapat siswa yang berkecil hati terhadap keadaannya karena kurang pandai, tidak disenangi temannya karena sering bermain, dan ekonomi orangtua kurang. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai hasil belajar kompetensi sikap spiritual siswa (KI-1) siklus 1 mendapatkan hasil dengan predikat baik dengan ketuntasan klasikal sebanyak 76,25% belum sesuai yang diharapkan dalam indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%.



Gambar 3. Ketuntasan Belajar Klasikal Sikap Sosiall Siklus 1

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat jika ketercapaian hasil belajar sikap sosial siklus 1 pertemuan 1 memperoleh rata-rata nilai 2,86 dengan predikat baik. Pada sikap tanggung jawab memperoleh rata-rata nilai 2,97, sikap percaya dirimendapatkan nilai rata-rata 2,70, sikap disiplin memperoleh nilai rata-rata 2,73 dan sikap santun mendapatkan nilai rata-rata 3,10. Penilaian sikap sosial pada pertemuan kedua siklus I memperoleh rata- rata nilai3,05 dengan predikat baik. Sikap tanggung jawab memperoleh rata-rata nilai 3,07, sikap percaya diri memperoleh rata-rata nilai 3,00, rata-rata nilai disiplin yaitu 3,07, dan sikap santun mendapatkan nilai rata-rata 3,04. Hasil nilai rata-rata pertemuan pertama dan kedua diolah dengan cara digabung dan dirata-ratakan, sehingga menjadi nilai akhir. Rata-rata nilai akhir sikap sosial siklus pertama yaitu 2,95 dengan predikat baik. Sikap tanggung jawab mendapatkan nilai akhir 3,02, sikap percaya diri memperoleh nilai akhir 2,85, sikap disiplin mendapatkan nilai akhir 2,90 dan sikap santun dengan nilai akhir 3,04. Sikap santun memperoleh nilai rata-rata tertinggi yaitu 3,04. Rata-rata siswa kelas IV sudah terlihat santun. Walaupun beberapa siswa masih belum santun. Hal tersebut ditunjukkan beberapa siswa tidak rapi menggunakan seragam dan sepatu. Terdapat siswa yang belum dapat mengendalikan emosi ketika temannya berbuat salah. Ada juga siswa yang ramai di dalam kelas dan mengganggu siswa yang lain. Nilai akhir yang terendah adalah sikap percaya diri. Kepercayaan diri siswa kelas IV sudah termasuk baik karena beberapa siswa terlihat yakin akan kemampuannya sendiri untuk melakukan kegiatan. Namun sebagian siswa belum yakin akan kemampuannya. Ada siswa yang malu mengemukakan pendapat saat berdiskusi, malu bertanya, dan mengajukan diri untuk memimpin doa maupun memimpin untuk menyanyikan lagu nasional. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa perolehan skor hasil belajar kompetensi sikap sosial siswa (KI-2) mendapatkan hasil dengan predikat baik dengan ketuntasan klasikal sebanyak 73,75% belum sesuai yang diharapkan dalam indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%.

Kompetensi Pengetahuan



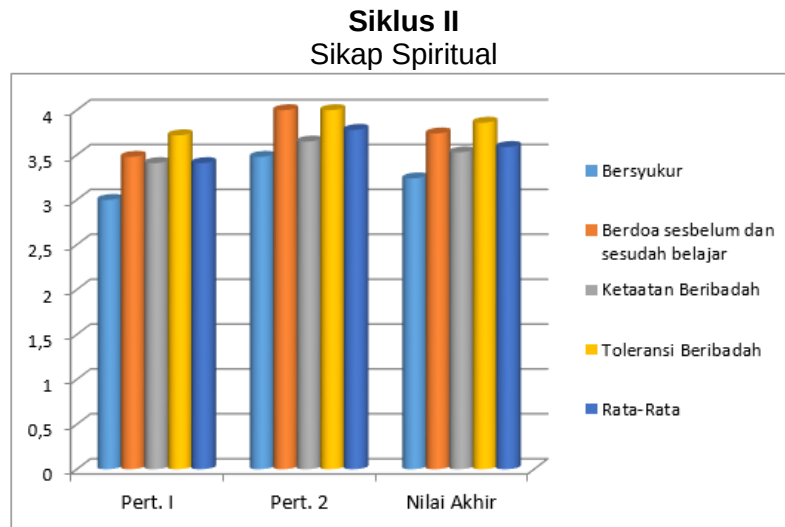
Gambar 4. Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan Siklus I

Nilai rata-rata hasil belajar secara klasikal mata pelajaran IPS melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yaitu 76,77. Dengan perolehan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 40. Persentase ketuntasan belajar klasikal memperoleh 70,97% yaitu 21 siswa tuntas, sementara persentase ketidaktuntasan adalah 32,26% yaitu 10 siswa tidak tuntas dalam belajar. Sesuai hasil dan penjelasan tersebut dapat dinyatakan bahwa pada siklus 1 hasil belajar klasikal hanya 67,74% dan belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%. Hasil belajar kompetensi pengetahuan belum sesuai dengan yang diharapkan disebabkan oleh sebagian besar siswa malu bertanya jika terdapat materi yang sulit. Materi karakteristik lingkungan dan persebaran sumber daya alam seharusnya bersifat kontekstual, karena penelitian ini berada di dataran rendah dan memiliki sumber daya alam yang sedikit bahkan tidak ada, maka siswa dituntut menghafal dan memahami materi menggunakan bantuan media. Selain itu, terdapat siswa yang masih terburu-buru untuk mengerjakan soal evaluasi, sehingga hasil belajar tidak sesuai yang diharapkan. Terdapat pula siswa yang belum percaya diri saat turnamen untuk menjawab soal turnamen dengan jujur. Hal ini menyebabkan siswa saat mengerjakan soal evaluasi memperoleh nilai yang belum diharapkan.



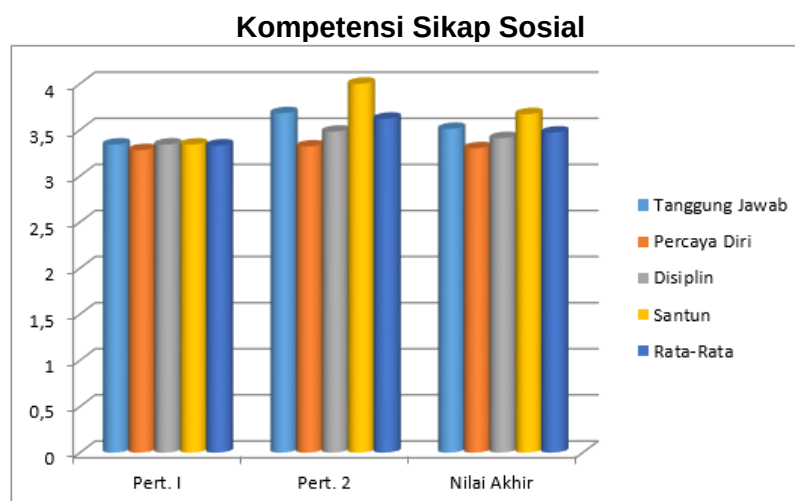
Gambar 5. Hasil Belajar Kompetensi Keterampilan Siklus I

Nilai rata-rata hasil belajar keterampilan secara klasikal mata pelajaran IPS melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yaitu 74. Dengan perolehan nilai tertinggi 83 dan nilai terendah 58. Persentase ketuntasan belajar klasikal memperoleh 70,97% yaitu 21 siswa tuntas, sementara persentase ketidaktuntasan adalah 32,26% yaitu 10 siswa tidak tuntas dalam belajar. Sesuai hasil dan penjelasan tersebut dapat dinyatakan bahwa pada siklus 1 hasil belajar klasikal hanya 67,74% belum sesuai yang diharapkan dalam indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%. Sebagian besar siswa belum memiliki kreativitas untuk membuat peta konsep karena mereka masih berpedoman pada peta konsep buku. Siswa belum membuat dengan bentuk dan bermacam warna yang menarik. Selain itu, kelengkapan isi materi pada peta konsep belum lengkap karena keterbatasan waktu. Sebagian besar siswa masih dibantu guru saat membuat peta konsep karena siswa belum memahami cara membuat peta konsep. Refleksi dari siklus I yaitu Siswa kurang bekerjasama dalam diskusi kelompok, masih terdapat siswa yang individual, pembagian tugas dalam diskusi kelompok perlu ditingkatkan. Hal ini dikarenakan guru kurang tegas ataupun memberi teguran kepada siswa. Dari permasalahan tersebut, guru sebaiknya bersifat tegas, memberi nasehat, dan memberi konsekuensi kepada siswa yang tidak bekerjasama. Guru perlu membagi tugas kepada setiap siswa dalam kelompok, sehingga semua anggota kelompok bekerja.



Gambar 6. Ketuntasan Belajar Klasikal Sikap Spiritual Siklus 2.

Ketercapaian hasil belajar sikap spiritual siklus 2 pertemuan 1 memperoleh rata-rata nilai 3,41 dengan predikat baik. Pada aspek bersyukur memperoleh rata-rata nilai 3,00, aspek berperilaku berdoa sebelum dan sesudah belajarmendapatkan nilai rata-rata 3,48, aspek ketaatan beribadah memperoleh nilai rata-rata 3,41 dan aspek toleransi beribadah mendapatkan nilai rata-rata 3,72. Penilaian sikap spiritual pada pertemuan kedua siklus 2 memperoleh rata-rata nilai 3,78. Aspek bersyukur memperoleh rata-rata nilai 3,48, aspek berdoa sebelum dan sesudah belajar memperoleh rata-rata nilai 4,00, rata-rata nilai aspek ketaatan beribadah yaitu 3,65 dan aspek toleransi beribadah mendapatkan nilai rata-rata 4,00. Hasil nilai rata-rata pertemuan pertama dan kedua diolah dengan cara digabung dan dirata-ratakan, sehingga menjadi nilai akhir. Rata-rata nilai akhir sikap spiritual siklus pertama yaitu 3,59 dengan predikat sangat baik. Aspek bersyukur mendapatkan nilai akhir 3,24, aspek berdoa sebelum dan sesudah belajar memperoleh nilai akhir 3,74, aspek ketaatan beribadah mendapatkan nilai akhir 3,53 dan aspek toleransi beribadah dengan nilai akhir 3,86. Dari keempat indikator tersebut pada aspek kedua berdoa sebelum dan sesudah belajarmemperoleh nilai rata-rata tertinggi yaitu 3,74. Pada kegiatan pembelajaran sebagian besar siswa sudah menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah belajar. Berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran adalah kegiatan rutin yang selalu dilakukan siswa SDN Tarokan termasuk kelas IV . Siswa yang bertugas memimpin doa maju ke depan kelas dan memimpin doa. Siswa berdoa menurut agama dan kepercayaannya masing-masing. Siswa masih belum sepenuhnya taat beribadah. Terdapat sebagian kecil siswa terlihat tidak berdoa, tetapi memperhatikan orang disekitarnya berdoa. Aspek yang mendapatkan nilai terendah yaitu bersyukur. Hal ini dikarenakan ada beberapa siswa menunjukkan sikap mengeluh karena sebagian kecil tidak menyukai anggota kelompoknya. Terdapat siswa yang berkecil hati terhadap keadaannya karena kurang pandai, namun berkurang jumlahnya. Pada siklus 2, aspek bersyukur meningkat daripada siklus pertama. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai hasil belajar kompetensi sikap spiritual siswa (KI-1) siklus 2 mendapatkan hasil dengan predikat sangat baik dengan ketuntasan klasikal sebanyak 89,75% dan sesuai yang diharapkan dalam indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%. Hal tersebut tidak perlu dilakukan penelitian kembali.



Gambar 7. Ketuntasan Belajar Klasikal Sikap Sosial Siklus 2.

Ketercapaian hasil belajar sikap sosial siklus 2 pertemuan 1 memperoleh rata-rata nilai 3,33 dengan predikat baik. Pada sikap tanggung jawab memperoleh rata-rata nilai 3,34, sikap percaya diri mendapatkan nilai rata-rata 3,28, sikap disiplin memperoleh nilai rata-rata 3,34 dan sikap santun mendapatkan nilai rata-rata 3,34. Penilaian sikap sosial pada pertemuan kedua siklus 2 memperoleh rata-rata nilai 3,62 dengan predikat sangat baik. Sikap tanggung jawab memperoleh rata-rata nilai 3,68, sikap percaya diri memperoleh rata-rata nilai 3,32, rata-rata nilai disiplin yaitu 3,48 dan sikap santun mendapatkan nilai rata-rata 4,00. Rata-rata nilai akhir sikap sosial siklus kedua yaitu 3,47 dengan predikat baik. Sikap tanggung jawab mendapatkan nilai akhir 3,51, sikap percaya diri memperoleh nilai akhir 3,50, sikap disiplin mendapatkan nilai akhir 3,41 dan sikap santun dengan nilai akhir 3,67. Sikap santun memperoleh nilai rata-rata tertinggi yaitu 3,67. Rata-rata siswa kelas IV sudah terlihat santun, Nilai akhir yang terendah adalah sikap percaya diri. Kepercayaan diri siswa kelas IV sudah termasuk baik karena siswa terlihat yakin akan kemampuannya sendiri untuk melakukan kegiatan. Siswa yang malu mengemukakan pendapat saat berdiskusi dan malu bertanya mengenai materi yang belum dipahami masih terdapat namun berkurang dari siklus sebelumnya. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa perolehan skor hasil belajar kompetensi sikap sosial siswa (KI-2) mendapatkan hasil dengan predikat baik dengan ketuntasan klasikal sebanyak 86,75%, sehingga telah mencapai indikator keberhasilan. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian hasil belajar kompetensi sikap sosial cukup sampai siklus 2.

Kompetensi Pengetahuan



Gambar 8. Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan Siklus 2

Nilai rata-rata hasil belajar secara klasikal mata pelajaran IPS melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yaitu 89,68. Dengan perolehan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Persentase ketuntasan belajar klasikal memperoleh 90,32% yaitu

28 siswa tuntas, sementara persentase ketidaktuntasan adalah 9,68% yaitu 3 siswa tidak tuntas dalam belajar. Sesuai hasil dan penjelasan tersebut dapat dinyatakan bahwa pada siklus 2 hasil belajar klasikal adalah 90,32% sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%. Hal ini menunjukkan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar kompetensi pengetahuan muatan pelajaran IPS tema Kayanya Negeriku pada siswa kelas IV SDN Tarokan Kecamatan Banyuwangor Kabupaten Probolinggo, sehingga penelitian cukup siklus 2.

Kompetensi Keterampilan



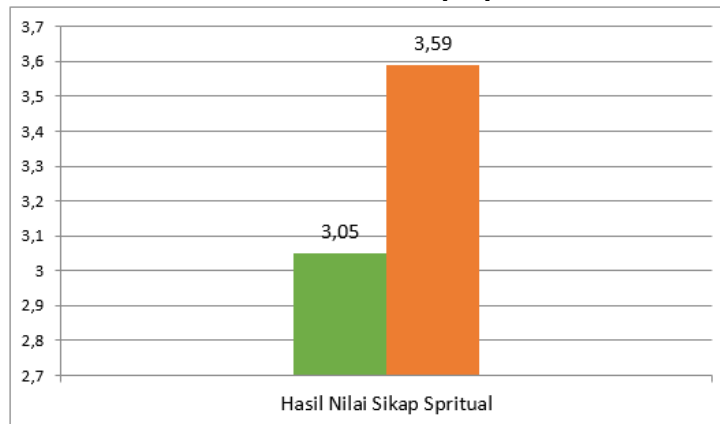
Gambar 9. Hasil Belajar Kompetensi Keterampilan Siklus 2

Nilai rata-rata hasil belajar keterampilan secara klasikal mata pelajaran IPS melalui penerapan model Teams Games Tournament (TGT) yaitu 84. Dengan perolehan nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 75. Persentase ketuntasan belajar klasikal memperoleh 100% yaitu seluruh siswa kelas IV tuntas belajar muatan IPS. Hal ini menunjukkan model TGT berhasil meningkatkan hasil belajar kompetensi keterampilan muatan pelajaran IPS tema Kayanya Negeriku pada siswa kelas IV SDN Tarokan Kecamatan Banyuwangor Kabupaten Probolinggo, sehingga penelitian cukup sampai pada siklus 2.

Secara garis besar kegiatan pembelajaran dalam siklus2 ini sangat baik. Pada siklus ini peneliti dan observer mengadakan diskusi bersama dan diperoleh temuan-temuan sebagai berikut: 1) Siswa merasa senang saat pembelajaran dan memahami model TGT karena telah terbiasa dengan pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga urutan pembelajaran berjalan dengan baik; 2) Siswa tampak bersungguh-sungguh dalam kerja kelompok; dan 3) Selama proses pembelajaran guru selalu memberikan bimbingan dan perhatian yang merata kepada siswa serta memotivasi. Peneliti sudah melakukan perbaikan atau saran dari siklus sebelumnya pada proses pembelajaran siklus 2. Hasil belajar kompetensi sikap spiritual (KI-1) pada siklus 2 menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal sebesar 89,75% berada di atas indikator keberhasilan yang diterapkan. Pada siklus 2 ketuntasan klasikal kompetensi sikap spiritual meningkat. Hasil belajar kompetensi sikap sosial (KI-2) pada siklus 2 menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal sebesar 86,75% berada di atas indikator keberhasilan yang diterapkan. Pada siklus 2 ketuntasan klasikal kompetensi sikap sosial meningkat. Pelaksanaan tes kompetensi pengetahuan muatan pelajaran IPS menggunakan model TGT pada Siklus 2 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa atau 90,32% siswa telah mencapai ketuntasan. Presentase ketuntasan hasil belajar sudah berada di atas indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hanya ada tiga orang siswa yang belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus II ini meningkat yakni 89,68. Hasil belajar IPS kompetensi keterampilan menunjukkan bahwa 100% siswa telah mencapai ketuntasan. Presentase ketuntasan hasil belajar sudah berada di atas indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada siklus II ini nilai tertinggi yang diperoleh siswa meningkat yakni mendapatkan nilai 92. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus II ini meningkat yakni 84. Setiap kompetensi menunjukkan hasil yang berada di atas indikator kinerja yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu guru dan peneliti membuat kesepakatan tentang akhir tindakan kelas ini. Karena hasil yang diperoleh telah berada di

atas indikator kinerja yang ditetapkan, maka penelitian cukup sampai siklus 2 dan tidak diadakan siklus selanjutnya lagi.

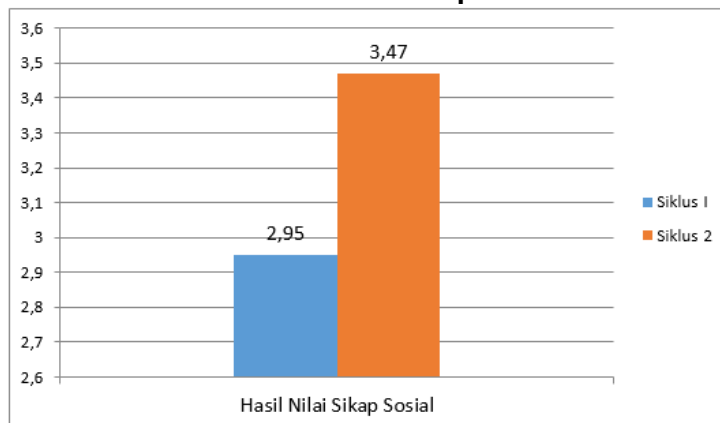
Trend kenaikan sikap spiritual



Gambar 10. Rekapitulasi Hasil Belajar Kompetensi Sikap Spiritual Siswa Siklus 1 dan Siklus 2

Dari data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kompetensi sikap spiritual (KI-1) meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 mendapatkan jumlah rata-rata nilai 3,05 dengan predikat baik dan siklus 2 mendapatkan rata-rata nilai 3,59 dengan predikat sangat baik.

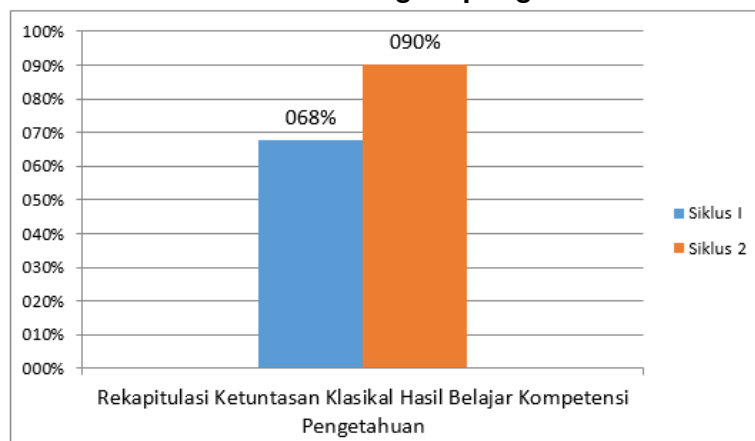
Trend kenaikan sikap sosial



Gambar 11. Rekapitulasi Hasil Belajar Kompetensi Sikap Sosial Siswa Siklus 1 dan Siklus 2

Dari data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kompetensi sikap sosial (KI-2) meningkat pada setiap siklusnya. Pada siklus 1 mendapatkan nilai rata-rata 2,95 dengan kategori baik dan siklus 2 mendapatkan jumlah rata-rata skor 3,47 dengan baik.

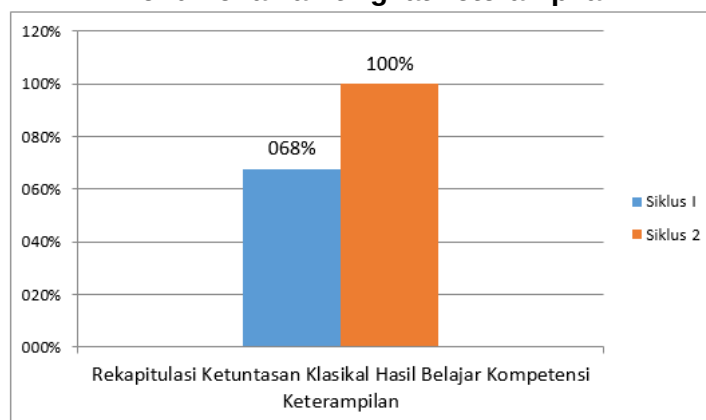
Trend kenaikan tingkat pengetahuan



Gambar 12. Rekapitulasi Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Kompetensi Pengetahuan Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan diagram diatas diketahui jika persentase ketuntasan klasikal hasil belajar kompetensi pengetahuan siswa pada tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus 1 persentase ketuntasan klasikal siswa yaitu 67,74% dan meningkat menjadi 90,32% pada siklus 2. Data tersebut menunjukkan bahwa perolehan kompetensi pengetahuan pada siklus 1 belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada siklus 2 sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan klasikal minimal 80% terpenuhi. Berdasarkan data hasil belajar siswa pada kompetensi pengetahuan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklus. Hal ini disebabkan oleh aktivitas siswa meningkat sesuai dengan keterampilan guru yang meningkat. Hasil belajar merupakan hasil timbal balik dari aktivitas siswa pada saat pembelajaran dan keterampilan guru ketika mengajar. Peningkatan hasil kompetensi pengetahuan tidak lepas dari penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang digunakan dalam penelitian ini.

Trend kenaikan tingkat keterampilan



Gambar 13. Rekapitulasi Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Kompetensi Keterampilan Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan diagram diatas diketahui jika persentase ketuntasan klasikal hasil belajar kompetensi keterampilan siswa pada tiap siklus menunjukkan adanya peningkatan. Pada siklus 1 persentase ketuntasan klasikal siswa yaitu 67,74% dan meningkat menjadi 100% pada siklus 2. Data tersebut menunjukkan bahwa perolehan kompetensi keterampilan pada siklus 1 belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada siklus 2 sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ketuntasan klasikal minimal 80% terpenuhi. Berdasarkan paparan hasil belajar siswa pada kompetensi pengetahuan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap siklus. Hal ini disebabkan oleh aktivitas siswa meningkat sesuai dengan keterampilan guru yang meningkat. Hasil belajar merupakan hasil timbal balik dari aktivitas siswa pada saat pembelajaran dan keterampilan guru ketika mengajar. Peningkatan hasil kompetensi pengetahuan tidak lepas dari penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang digunakan dalam penelitian ini.

Hasil belajar siswa ranah sikap spiritual (KI-1), sosial (KI-2), pengetahuan (KI-3), dan keterampilan (KI-4) meningkat dalam pembelajaran IPS tema Kayanya Negeriku menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas IV SDN Tarokan didukung oleh hasil observasi belajar untuk seluruh ranah dan catatan lapangan yang diamati oleh kolaborator selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi menunjukkan hasil belajar meningkat setiap siklus. Hal ini membuktikan bahwa model Teams Games Tournament (TGT) dapat membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS khususnya tema Kayanya Negeriku. Pelaksanaan penelitian dari siklus 1 sampai dengan siklus 2 menghasilkan hasil belajar sikap, pengetahuan dan keterampilan selalu mengalami peningkatan. Pada siklus 1, perolehan hasil belajar siswa pada kompetensi sikap spiritual (KI-1) dan kompetensi sikap sosial (KI-2) rata-rata berpredikat baik, namun sebagian besar siswa belum memenuhi kompetensi sikap spiritual dan sosial yang diharapkan. Ketuntasan belajar klasikal pada kompetensi

pengetahuan (KI-3) dan kompetensi keterampilan (KI-4) belum terpenuhi dari indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu ketuntasan klasikal $\geq 80\%$. Rata-rata ketuntasan klasikal kompetensi pengetahuan (KI-3) dan kompetensi keterampilan (KI-4) yang diperoleh pada siklus 1 hanya sebesar 67,74%. Hasil tersebut menunjukkan ketuntasan klasikal yang diperoleh tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan. Pada siklus 2, perolehan hasil belajar siswa pada kompetensi sikap spiritual (KI-1) dan sosial (KI-2) meningkat menjadi sangat baik. Kompetensi pengetahuan (KI-3) dan kompetensi keterampilan (KI-4) ketuntasan belajar klasikal sudah terpenuhi dari indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu ketuntasan klasikal $\geq 80\%$. Rata-rata ketuntasan klasikal kompetensi pengetahuan (KI-3) yang diperoleh pada siklus 2 meningkat menjadi 90,32% dan ketuntasan klasikal kompetensi keterampilan (KI-4) yang diperoleh pada siklus 2 juga mengalami peningkatan menjadi 100%. Sehingga ketuntasan klasikal yang diperoleh tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan.

KESIMPULAN

Hasil observasi pada siklus 1 mendapatkan nilai 3,05 dengan predikat baik. Pada siklus 2 memperoleh nilai 3,59 dengan predikat sangat baik. Ketuntasan klasikal pada siklus 1 sebesar 76,25% menjadi 89,75% pada siklus 2. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kompetensi sikap spiritual meningkat dari siklus 1 sampai dengan siklus 2. Penerapan model TGT dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi sikap sosial (KI-2). Ketuntasan klasikal pada siklus 1 sebesar 73,75% menjadi 86,75% pada siklus 2. Hasil observasi pada siklus 1 memperoleh nilai 2,95 dengan predikat baik. Pada siklus 2 memperoleh nilai 3,47 dengan sangat baik. Hasil ini menunjukkan hasil belajar kompetensi sikap sosial berdasarkan perolehan nilai meningkat. Penerapan model TGT dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar kompetensi pengetahuan (KI-3). Hasil observasi pada siklus 1 memperoleh nilai rata-rata 76,77 dengan ketuntasan klasikal 67,74%. Pada siklus 2 nilai rata-rata meningkat menjadi 89,68 dengan ketuntasan klasikal 90,32%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kompetensi pengetahuan IPS tema Kayanya Negeriku siswa kelas IV sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu ketuntasan klasikal mencapai $\geq 80\%$ (KKM IPS ≥ 70).

DAFTAR RUJUKAN

- Pradana, H. H. (2022). *Building Organizational Citizenship Behavior Through College Alumni Relationship Management*. (August), 41–50.
- Pradana, H. H., Prastika, S. D., Mudawamah, N., & Yogi, R. (2022). *Kesejahteraan Psikologis pada Pasangan Pernikahan Dini di Kabupaten Blitar*. 12–23.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *IJSSE : Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2006). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1), 90–103.
- Sulfemi, W. B., & Nurhasanah. (2018). Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3(2), 151–158. <https://doi.org/10.31227/osf.io/qrhsf>
- Suprpti, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Energi Dan Perubahannya Dengan Menggunakan Metode Proyek. *Jurnal Terapan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(2), 265–274.
- Suwarni. (2021). Peningkatan Minat Membaca melalui Bermain Kartu Kata Bergambar pada Siswa Kelas 1 SDN Mlancu Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 513–527.
- Widjaja, A. H. (2021). *Implementasi Metode Means Ends Analysis (MEA) pada Pembelajaran Fisika tentang Generator untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IX-G Semester 2 SMP Negeri 4 Tulungagung Tahun Pelajaran 2019 / 2020*. 1, 298–307.