

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar tentang Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng

Yulia¹, Shasliani², Leli Adiatma³
^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar, Indonesia
Email: ¹yulia@unm.ac.id
²shasliani@unm.ac.id
³leliadiatma255200@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar IPS siswa kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka yang masih rendah dan belum mencapai SKBM. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar tentang kegiatan ekonomi siswa kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Deskripsi fokus pada penelitian ini berupa proses dan hasil belajar. Pelaksanaan tindakan dilakukan selama 2 siklus dan setiap siklus terdiri 1 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Subjek penelitian ini yaitu guru (peneliti) dan siswa kelas V yang berjumlah 24 orang. Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus I menunjukkan proses pembelajaran berada pada kategori cukup (C) dan hasil tes belajar berada pada kategori kurang (K) sedangkan pada siklus II hasil penelitian pada proses pembelajaran meningkat menjadi kualifikasi baik (B) dan hasil tes belajar berada pada kualifikasi baik (B). Kesimpulan pada penelitian ini bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar tentang kegiatan ekonomi siswa kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

Kata kunci: *Teams Games Tournaments (TGT)*; hasil belajar

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu Sumber Daya Manusia (SDM), Sumber Daya Alam (SDA), infrastruktur, dan sosial budaya serta modal dan kestabilan politik. Sumber daya manusia yang berkualitas harus disiapkan oleh suatu bangsa sejak dini, salah satunya melalui pendidikan.

Hal ini sejalan dengan Un-

dang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional atau yang lebih dikenal dengan sebutan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Bab I Pasal 1 dinyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan,

akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian di atas, perlu ditekankan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, yang artinya pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan secara disengaja dan dipersiapkan sedemikian rupa untuk mewujudkan proses pembelajaran dan suasana belajar yang aktif serta menyenangkan agar mencapai tujuan tertentu. Adapun tujuan utama Pendidikan nasional tertuang dalam UUD 1945 alinea ke-4 yaitu “Mencerdaskan kehidupan bangsa” menggambarkan cita-cita bangsa Indonesia untuk mendidik dan menyamaratakan Pendidikan ke seluruh penjuru Indonesia agar tercapai kehidupan berbangsa yang cerdas. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 ayat 2 menyebutkan mengenai fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu : Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah pada tanggal 4-6 Oktober 2021, terdapat permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan berdasarkan nilai prapenelitian tematik IPS yang menunjukkan dari 25 siswa hanya terdapat 8 siswa yang hasil belajarnya mencapai SKBM. Hal tersebut disebabkan oleh 2 faktor yaitu yang pertama dari aspek guru: (1) Guru kurang menggunakan model pembelajaran yang beragam, (2) Guru kurang mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, (3) Guru kurang memanfaatkan waktu secara efektif dalam proses pembelajaran, (4) Guru tidak menggunakan permainan dalam proses pembelajaran. Kedua dari aspek siswa: (1) Siswa kurang memperhatikan proses pembelajaran. Hal itu terlihat dari sikap peserta didik dalam proses belajar mengajar berlangsung, peserta didik kebanyakan bosan,

melamun, kurang fokus, mengobrol dengan temannya, bahkan melakukan gerakan tambahan seperti bermain dengan benda-benda disekitarnya, (2) Siswa kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas, (3) Siswa membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memahami materi dan mengerjakan tugas, (4) sehingga siswa bosan dan jenuh.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis berkeyakinan bahwa solusi yang tepat yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Hal tersebut didukung oleh pendapat Afandi, dkk (2013) yang mengemukakan bahwa “inti dari *TGT* adalah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka melakukan permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka”. Dengan demikian, melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dirasa dapat menjadi cara yang tepat agar siswa tidak mudah bosan terhadap proses pembelajaran bahkan lebih antusias sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Fausiah (2019) yang menyatakan bahwa hasil model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan kondisi pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Hal ini terbukti dari hasil lembar observasi, dimana dari 17 indikator aktivitas belajar peserta didik rata-rata dari hasil persentase pada siklus II yaitu 58,76% dengan kategori cukup, sedangkan pada siklus II rata-rata dari hasil persentase yaitu 86,86% dan dikategorikan sangat baik. Artinya, aktivitas belajar peserta didik terhadap pembelajaran melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yang baik.

Berdasarkan uraian tersebut dan permasalahan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang terdapat di kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng, serta adanya dukungan dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya, maka peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif

tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa tentang kegiatan ekonomi kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (Prasanti, 2018) metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Sejalan dengan itu Walidin, dkk (Fadli, 2021) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan kualitatif adalah suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek alamiah dan untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau social sehingga dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqib (Agustin, dkk, 2021) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar peserta didik jadi meningkat. Lanjut Menurut Widayati (2008, h. 88) menyatakan bahwa penelitian Tinda-

kan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu penelitian di kelas oleh peneliti atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) untuk memecahkan masalah, memperbaiki mutu dan meningkatkan hasil pembelajaran melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7-11 Juni 2022 di semester genap tahun ajaran 2021-2022.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SPF SDN 20 Totakka, Jl. Harun Sewo, Kelurahan Bila, Kecamatan Lalabata, Kabupaten Soppeng, Provinsi Sulawesi Selatan karena peneliti pernah mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 2 dan tempatkan di sekolah tersebut serta menemukan adanya masalah mengenai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS yang belum mencapai Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM).

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peneliti yang berperan sebagai guru dan siswa kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. Adapun jumlah siswa yang diteliti yaitu berjumlah 25 orang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Adapun sasaran utama dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan proses dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Fokus Penelitian

1. Fokus Proses

Fokus proses pada penelitian ini yaitu mengamati kegiatan pembelajaran pada saat

diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* tentang kegiatan ekonomi kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.

2. Fokus Hasi;

Fokus hasil pada penelitian ini yaitu mengamati yang mengamati peningkatan dari hasil belajar siswa kelas UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng tentang kegiatan ekonomi setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dan setelah diberikan tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor.

Prosedur Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, prosedur yang digunakan adalah penelitian bersiklus dengan tahapan yang memiliki kesamaan dan saling terkait. Jika siklus I belum berhasil, maka akan berlanjut ke siklus II. adapun uraian dari tahapan pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yaitu :

1. Mengawali

- a. Berkonsultasi dengan kepala sekolah UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng.
- b. Berdiskusi bersama guru wali kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng, sehingga mendapatkan informasi mengenai pembelajaran.
- c. Melakukan observasi umum pada saat proses pembelajaran secara keseluruhan.
- d. Melakukan observasi khusus pada pembelajaran IPS.

2. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti telah mempersiapkan perencanaan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Menelaah kurikulum untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- b. Melakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada

mata pelajaran tematik khususnya IPS.

- c. Membuat lembar observasi untuk guru dan siswa yang akan digunakan selama kegiatan proses belajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.
- d. Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.
- e. Membuat materi dengan media interaktif *power point*.
- f. Menyusun soal tes evaluasi yang sesuai dengan indikator.

3. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan tahap pengimplementasian rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti dengan guru wali kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kelurahan Bila Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng, di mana penelitian ini akan dilaksanakan bersiklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* tentang kegiatan ekonomi.

4. Observasi

Pada tahap observasi ini peneliti melakukan pengamatan pada siswa menggunakan lembar observasi. Selain itu guru yang berperan sebagai observer juga melakukan pengamatan kepada peneliti yang berperan sebagai guru, di mana data dari kegiatan guru dan siswa didapatkan dari lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya.

5. Refleksi

Refleksi merupakan tahapan dalam penelitian yang meliputi kegiatan menganalisis, memahami, menyelesaikan, serta membuat kesimpulan dalam pengamatan, di mana hasil dari refleksi menjadi suatu informasi penting untuk perbaikan jika terdapat kekurangan di siklus sebelumnya, agar penelitian di siklus selanjutnya dapat berhasil.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang dilakukan dalam mengumpulkan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Observasi dijadikan sebagai salah satu teknik dalam mengumpulkan data dikarenakan dalam penelitian ini aktivitas guru dan siswa menjadi fokus pada penelitian sehingga observasi dilakukan untuk melihat keselarasan tindakan yang dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yang akan diterapkan.

2. Tes

Pada penelitian ini tes yang diberikan kepada peserta didik berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor dikarenakan tes pilihan ganda dapat memudahkan siswa dalam pengerjaannya, serta pemeriksaan tes lebih mudah dan cepat, dan tes pilihan ganda ini dapat dijadikan sebagai pengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengambilan gambar yang bertujuan untuk mendapatkan data-data mengenai penelitian. Pada penelitian ini teknik dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan sebuah data yang sifatnya konkret seperti gambar foto aktivitas serta dokumen lampiran nilai, dan dokumen lain yang dibutuhkan selama dilangsungkannya penelitian.

Instrumen Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan, adapun instrumen yang akan digunakan peneliti yaitu sebagai berikut :

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai alat untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan pembelajaran. Adapun lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini lembar observasi guru dan lembar observasi siswa yang telah divalidasi oleh ibu Nur Ilmi, S.Pd., M.Pd.

2. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa. Adapun bentuk tes yang digunakan dalam

penelitian ini adalah pilihan ganda dengan jumlah soal 20 nomor yang telah divalidasi oleh ibu Dra. Hj. Fajar, S.Pd., M.Pd.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai media untuk mengumpulkan data-data yang bersifat konkret mengenai penelitian, seperti foto langkah-langkah dari penelitian yang dilakukan, daftar hadir siswa, serta daftar nilai, dan foto lainnya yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian.

Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

1. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari tiga tahap yaitu, kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Umra- ti, 2020) bahwa analisis data yang digunakan dalam menganalisis data kualitatif yaitu terdapat tiga tahapan diantaranya kondensasi data, *display* data (penyajian data), dan penarikan kesimpulan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Kondensasi Data

Kondensasi data merupakan proses analisis untuk menggolongkan, menyusun serta memfokuskan data untuk mengambil kesimpulan, dimana data yang sesuai atau relevan untuk disusun disimpan sedangkan yang tidak sesuai atau tidak terpakai dibuang.

b. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses menyajikan sebuah data yang telah dikumpulkan dalam reduksi data agar data tersebut dapat dipahami dan dianalisis untuk penarikan kesimpulan. Adapun bentuk penyajian data yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu berupa, matriks, grafik, dan bagan.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data

Penarikan kesimpulan merupakan tahapan yang memberikan jawaban dari fokus penelitian melalui reduksi serta penyajian data yang dapat digunakan dalam pengambilan tindakan dan kemudian dilakukan verifikasi data untuk menguji

kebenaran data.

2. Indikator Keberhasilan

a. Indikator Proses

Proses pembelajaran dikatakan berhasil jika semua langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* telah terlaksana dengan baik sehingga dapat mencapai taraf keberhasilan $\geq 76\%$ dengan kategori baik (B). Berikut kriteria yang dijadikan sebagai sumber dalam menentukan indikator keberhasilan pada pembelajaran.

Tabel 2. Indikator Keberhasilan pada Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

No	Taraf Keberhasilan	Kualifikasi
1	76%-100%	Baik (B)
2	60%-75%	Cukup (C)
3	0%-59%	Kurang (K)

Sumber : Djamarah dan Zain, 2014

b. Indikator Hasil

Hasil belajar dikatakan berhasil jika minimal 76% siswa kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng telah mencapai nilai SKBM yaitu ≥ 75 . Untuk mengetahui nilai yang diperoleh oleh siswa maka adapun rumus yang digunakan yaitu :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Kegiatan

Hasil penelitian melalui penelitian tindakan kelas di kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka dilakukan sebanyak dua siklus untuk mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Penyajian Data Proses dan Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Pada penelitian ini, perencanaan disusun dan dikembangkan serta dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Tahap perencanaan dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk mening-

katkan hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi. Selain itu, peneliti juga berkomunikasi dengan wali kelas V selaku observer untuk kelancaran proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan, peneliti telah mempersiapkan perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menelaah kurikulum untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - 2) Melakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada mata pelajaran tematik khususnya IPS.
 - 3) Membuat lembar observasi untuk guru dan siswa yang akan digunakan selama kegiatan proses belajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.
 - 4) Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.
 - 5) Membuat materi dengan media interaktif *power point*.
 - 6) Menyusun soal tes evaluasi yang sesuai dengan indikator.
- b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 7 Juni 2022, dimulai pada pukul 07.30-09.15 WITA yang dihadiri siswa kelas V yang berjumlah 21 orang dan yang tidak hadir berjumlah 4 orang dengan keterangan izin. Peneliti bertindak sebagai guru dan wali kelas V yaitu Ibu Afridayani, S.Pd. bertindak sebagai observer. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 5 tahap sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Adapun rincian dari pelaksanaan tindakan adalah:

Kegiatan awal, peneliti sebagai guru mengucapkan salam, setelah itu menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa bersama, kemudian guru mengabsen siswa. Selanjutnya siswa diajak melakukan "Tepuk Semangat".

Kegiatan inti, guru menerapkan 5 langkah-langkah model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yaitu:

- 1) Penyajian kelas. Dalam tahap ini, guru menyampaikan tema pembelajaran, tujuan, dan penjelasan singkat tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yang akan diterapkan kemudian dikaitkan dengan materi pembelajaran kegiatan ekonomi.
- 2) Kelompok (*Team*). Siswa dibagi dalam 5 kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang anggotanya heterogen. Guru mengarahkan setiap perwakilan kelompok membagikan Buku Siswa Kelas V yaitu Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) kepada anggota kelompoknya kemudian membaca dan mendiskusikan teks “Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat” secara berkelompok. Setelah itu, Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi kegiatan ekonomi.
- 3) Permainan (*Games*). *Games* dimainkan oleh setiap kelompok dan anggotanya. Guru menjelaskan aturan permainan (*games*) “goyang kursi” kemudian bersama siswa menyiapkan 4 kursi. Selanjutnya, perwakilan setiap kelompok yang berjumlah 5 siswa maju untuk bermain *games* dan berdiri melingkari kursi yang berjumlah 4. Setelah itu, guru memainkan salah satu lagu nasional dan setiap perwakilan kelompok berjalan mengelilingi kursi sambil bergoyang (ketika lagu dihentikan, setiap perwakilan kelompok berebut kursi. Perwakilan kelompok yang tidak mendapat kursi mendapat urutan 5 pada saat pertandingan). Selanjutnya setiap perwakilan kelompok yang tersisa melanjutkan permainan dengan prosedur yang sama hingga tersisa 1 pemenang yang mendapat urutan 1 pada saat pertandingan. Perwakilan kelompok yang mendapat urutan 1 menjadi pembaca I dan yang lain menjadi penantang I, II, dan III.
- 4) Pertandingan (*Tournament*). Guru menyiapkan kartu soal tentang kegiatan ekonomi kemudian mempersilahkan pembaca I mengacak kartu

soal terkait materi pelajaran dan mengambil kartu yang teratas. Pembaca I membaca soal sesuai kartu soal yang diambil dan menjawabnya. Jika jawaban benar, kartu disimpan sebagai bukti skor. Namun, jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika penantang I, II, dan III memiliki jawaban berbeda, maka dapat mengajukan jawaban secara bergantian. Jika jawaban penantang benar, kartu disimpan sebagai bukti skor. Selanjutnya setiap kelompok berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.

- 5) Rekognisi Tim. Guru bersama siswa menjumlahkan skor setiap kelompok secara bersama-sama. Selanjutnya guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai pemenang turnamen kemudian memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Kegiatan akhir, Siswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah berlangsung. Setelah itu, guru membagikan tes hasil belajar atau evaluasi berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor soal yang akan dikerjakan oleh siswa. Selanjutnya, siswa mengumpulkan tes hasil belajar atau evaluasi setelah dikerjakan kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa bersama.

c. Observasi

Berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disiapkan sebelum melakukan penelitian pada siklus I dan berdasarkan lembar observasi guru dan lembar observasi siswa dalam pelaksanaannya belum mencapai maksimal. Adapun hasil observasi yang diamati oleh observer menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Penyajian Kelas. Tahap pertama terlaksana dengan kategori cukup (C) karena dua indikator terlaksana yaitu: 1) guru menyampaikan materi pembelajaran kegiatan ekonomi, dan 2) guru memberi kesempatan pada siswa untuk merespon penjelasan guru. Sedangkan indikator yang tidak terlaksana yaitu, guru menjelaskan tentang tahapan

pembelajaran (Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*).

- 2) Kelompok (*Team*). Tahap kedua terlaksana dengan kategori cukup (C) karena dua indikator terlaksana yaitu: 1) guru membentuk kelompok belajar secara heterogen yang terdiri dari 5-6 siswa, dan 2) guru mempersilahkan siswa membaca dan mendiskusikan teks “Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat” secara berkelompok. Sedangkan indikator yang tidak terlaksana yaitu, guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai teks yang telah dibaca dan didiskusikan.
- 3) Permainan (*Games*). Tahap ketiga terlaksana dengan kategori cukup (C) karena hanya dua indikator terlaksana yaitu: 1) guru menjelaskan aturan permainan dan 2) guru menyiapkan kartu nomor. Sedangkan yang tidak terlaksana yaitu guru mengarahkan untuk menentukan urutan setiap kelompok.
- 4) Pertandingan (*Tournament*). Tahap keempat terlaksana dengan kategori cukup (C) karena hanya dua indikator yang terlaksana yaitu: 1) Guru menyiapkan kartu soal, dan 2) guru memberi kesempatan setiap kelompok bertanding sesuai urutan. Sedangkan yang tidak terlaksana yaitu guru memastikan setiap anggota kelompok menjawab soal.
- 5) Penghargaan kelompok. Tahap kelima terlaksana dengan kategori baik (B) karena ketiga indikator terlaksana yaitu: 1) guru menjumlahkan skor tiap kelompok, 2) guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai pemenang turnamen, dan 3) guru memberikan penghargaan kepada para pemenang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh wali kelas yang bertindak sebagai observer terhadap peneliti yang bertindak sebagai guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, menunjukkan bahwa guru melaksanakan 11 indikator dari 15 indikator dan persentase ketercapaian 73,33% dengan kategori cukup (C), sehingga dikatakan belum mencapai indikator keberhasilan.

Selain dari aspek observasi guru, wali kelas atau observer juga melakukan observasi terhadap aktivitas siswa yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Adapun hasil observasi siswa sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama, penyajian kelas dengan tiga indikator yaitu, 1) siswa memperhatikan guru menyampaikan materi pembelajaran kegiatan ekonomi, 2) siswa menyimak penjelasan guru tentang tahapan pembelajaran (Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*), dan 3) siswa merespon jika ada yang tidak dipahami dari penjelasan guru. Pada siklus ini terdapat 1 siswa yang memperoleh kategori baik (B), 15 siswa dengan kategori cukup (C) dan 5 siswa dengan kategori kurang (K). Tahap pertama ini terlaksana dengan kategori cukup (C).
- 2) Tahap kedua, belajar dalam kelompok (*teams*) dengan tiga indikator yaitu, 1) siswa bergabung dengan kelompok belajar yang telah ditentukan, 2) siswa membaca dan mendiskusikan teks “Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat” secara berkelompok, dan 3) siswa bertanya jika ada yang tidak dipahami dari teks yang telah dibaca dan didiskusikan. Pada siklus ini terdapat 2 siswa yang memperoleh kategori baik (B), 11 siswa dengan kategori cukup (C) dan 8 siswa dengan kategori kurang (K). Tahap kedua terlaksana dengan kategori kurang (K).
- 3) Tahap ketiga, permainan (*games*) dengan tiga indikator yaitu, 1) siswa menyimak penjelasan guru tentang aturan permainan, 2) siswa menyelesaikan soal-soal permainan dan saling membantu satu sama lain, dan 3) siswa antusias saat permainan berlangsung. Pada siklus ini terdapat 7 siswa yang memperoleh kategori baik (B), 8 siswa dengan kategori cukup (C) dan 6 siswa dengan kategori kurang (K). Tahap ketiga terlaksana dengan kategori cukup (C).

- 4) Tahap keempat, pertandingan (*tournament*) dengan tiga indikator yaitu, 1) siswa menyimak penjelasan guru mengenai aturan turnamen, 2) siswa secara berkelompok bertanding sesuai urutan, dan 3) siswa secara berkelompok menjawab soal. Pada siklus ini terdapat 9 siswa yang memperoleh kategori baik (B), 9 siswa dengan kategori cukup (C) dan 3 siswa dengan kategori kurang (K). Tahap keempat terlaksana dengan kategori baik (B).
- 5) Tahap kelima, penghargaan kelompok dengan tiga indikator yaitu, 1) siswa membantu guru menjumlahkan skor setiap kelompok, 2) siswa mendengarkan guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai pemenang turnamen, dan 3) siswa menerima penghargaan dari guru sesuai perolehan skor yang didapat masing-masing kelompok. Pada siklus ini terdapat 0 siswa yang memperoleh kategori baik (B), 19 siswa dengan kategori cukup (C) dan 2 siswa dengan kategori kurang (K). Tahap kelima terlaksana dengan kategori cukup (C).

Berdasarkan gambaran penjelasan lembar observasi aktivitas pada siswa diperoleh skor 205 dari 315 dan persentase ketercapaian 65,07% yang berada pada kategori cukup (C) atau belum mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 76\%$.

d. Refleksi

Pada tahap ini guru dan peneliti merefleksikan semua kegiatan yang telah diamati melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan observasi aktivitas siswa serta hasil tes akhir siklus I. Adapun temuan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus I yaitu sebagai berikut:

- 1) Rata-rata persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* aspek guru pada siklus I dalam kategori cukup. Hal ini berarti, persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournaments (TGT)* belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, dimana

proses pembelajaran dikatakan baik apabila sama atau lebih dari 76% indikator dari langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* terlaksana atau mencapai kualifikasi baik. Dari hasil observasi pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournaments (TGT)* aspek guru pada siklus 1 menunjukkan bahwa pada aspek penghargaan kelompok sudah dalam kategori baik (B) dan memenuhi indikator keberhasilan. Namun, pada aspek penyajian materi, belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), dan pertandingan (*tournament*) dalam kategori cukup (C) dan belum memenuhi indikator keberhasilan.

- 2) Rata-rata persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* aspek siswa pada siklus I dalam kategori cukup (C). Hal ini berarti, persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* aspek siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, yaitu proses dikatakan baik jika seluruh langkah-langkah *Teams Games Tournaments (TGT)* terlaksana atau mencapai kualifikasi baik. Dari temuan hasil observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* aspek siswa pada siklus I menunjukkan bahwa pada aspek pertandingan (*tournaments*) sudah dalam kategori baik (B) dan memenuhi indikator keberhasilan. Kemudian pada aspek penyajian kelas, permainan (*games*), dan penghargaan kelompok sudah dalam kategori cukup (C) dan belum memenuhi indikator keberhasilan. Namun, pada aspek belajar dalam kelompok (*teams*) dalam kategori kurang (K) dan belum memenuhi indikator keberhasilan yang diharapkan dalam penelitian ini.
- 3) Nilai rata-rata data hasil belajar siswa kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Sop-

peng siklus I, menunjukkan bahwa nilai rata-rata data hasil belajar siswa kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng siklus I tidak mencapai nilai SKBM yang telah ditetapkan. Adapun ketuntasan belajar yang diperoleh yaitu dari 20 siswa yang hadir dalam proses evaluasi, terdapat 2 siswa yang dikategorikan tuntas atau mencapai nilai SKBM dan 18 siswa yang dikategorikan tidak tuntas atau tidak mencapai nilai SKBM. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, nilai rata-rata data hasil belajar siswa kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng pada siklus I belum mencapai hasil SKBM yang telah ditetapkan yaitu 75.

Dengan demikian perlu diadakan perbaikan tindakan untuk siklus selanjutnya dari segi keterlaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Guru memaksimalkan dalam menjelaskan dan menyajikan materi.
- b) Guru memotivasi siswa untuk berani bertanya dan mengemukakan pendapat.
- c) Guru lebih mengawasi siswa, terutama siswa yang melakukan pekerjaan lain ketika pembelajaran berlangsung.
- d) Guru memastikan setiap siswa menjawab soal dalam tahap permainan (*games*) dan pertandingan (*tournaments*.)
- e) Guru meningkatkan pengelolaan kelas.
- f) Guru melaksanakan langkah-langkah model *Teams Games Tournaments (TGT)* sesuai dengan indikator pada observasi aspek guru.

Penyajian Data Proses dan Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran guru dan siswa, tes hasil belajar akhir pada siklus I yang belum mencapai taraf keberhasilan, maka dilanjutkan ke siklus II dengan model yang sama pada siklus I yaitu, model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam mening-

katkan hasil belajar tematik IPS siswa kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng. Sebelum pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan persiapan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menelaah kurikulum untuk menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
 - 2) Melakukan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada mata pelajaran IPS.
 - 3) Membuat lembar observasi untuk guru dan siswa yang akan digunakan selama kegiatan proses belajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.
 - 4) Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.
 - 5) Membuat materi dengan media interaktif *power point*.
 - 6) Menyusun soal tes evaluasi yang sesuai dengan indikator.
- b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 11 Juni 2022, dimulai pada pukul 07.30-09.15 WITA yang dihadiri siswa kelas V yang berjumlah 19 orang dan yang tidak hadir berjumlah 6 orang dengan keterangan izin. Peneliti bertindak sebagai guru dan wali kelas V yaitu Ibu Afridayani, S.Pd. bertindak sebagai observer. Kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 5 tahap sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Adapun rincian dari pelaksanaan tindakan adalah:

Kegiatan awal, peneliti sebagai guru mengucapkan salam, setelah itu menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa bersama, kemudian guru mengabsen siswa. Selanjutnya siswa diajak melakukan “Tepuk Semangat”.

Kegiatan inti, guru menerapkan 5 langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*

(TGT) yaitu:

- 1) Penyajian kelas. Dalam tahap ini, guru menyampaikan tema pembelajaran, tujuan, dan penjelasan singkat tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yang akan diterapkan kemudian dikaitkan dengan materi pembelajaran kegiatan ekonomi.
- 2) Kelompok (*Team*). Siswa dibagi dalam 5 kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang anggotanya heterogen. Guru mengarahkan setiap perwakilan kelompok membagikan Buku Siswa Kelas V yaitu Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) kepada anggota kelompoknya kemudian membaca dan mendiskusikan teks “Menghargai Kegiatan Usaha Ekonomi Orang Lain” secara berkelompok. Setelah itu, Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi kegiatan ekonomi.
- 3) Permainan (*Games*). *Games* dimainkan oleh setiap kelompok dan anggotanya. Guru menjelaskan aturan permainan (*games*) “goyang kursi” kemudian bersama siswa menyiapkan 4 kursi. Selanjutnya, perwakilan setiap kelompok yang berjumlah 5 siswa maju untuk bermain *games* dan berdiri melingkari kursi yang berjumlah 4. Setelah itu, guru memainkan salah satu lagu nasional dan setiap perwakilan kelompok berjalan mengelilingi kursi sambil bergoyang (ketika lagu dihentikan, setiap perwakilan kelompok berebut kursi. Perwakilan kelompok yang tidak mendapat kursi mendapat urutan 5 pada saat pertandingan). Selanjutnya setiap perwakilan kelompok yang tersisa melanjutkan permainan dengan prosedur yang sama hingga tersisa 1 pemenang yang mendapat urutan 1 pada saat pertandingan. Perwakilan kelompok yang mendapat urutan 1 menjadi pembaca I dan yang lain menjadi penantang I, II, dan III.
- 4) Pertandingan (*Tournament*). Guru menyiapkan kartu soal tentang kegiatan ekonomi kemudian mempersilahkan pembaca I mengacak kartu soal terkait materi pelajaran dan mengambil kartu yang teratas. Pem-

baca I membaca soal sesuai kartu soal yang diambil dan menjawabnya. Jika jawaban benar, kartu disimpan sebagai bukti skor. Namun, jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika penantang I, II, dan III memiliki jawaban berbeda, maka dapat mengajukan jawaban secara bergantian. Jika jawaban penantang benar, kartu disimpan sebagai bukti skor. Selanjutnya setiap kelompok berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.

- 5) Rekognisi Tim. Guru bersama siswa menjumlahkan skor setiap kelompok secara bersama-sama. Selanjutnya guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai pemenang turnamen kemudian memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.

Kegiatan akhir, Siswa bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang telah berlangsung. Setelah itu, guru membagikan tes hasil belajar atau evaluasi berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 nomor soal yang akan dikerjakan oleh siswa. Selanjutnya, siswa mengumpulkan tes hasil belajar atau evaluasi setelah dikerjakan kemudian guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa bersama.

c. Observasi

Berdasarkan lembar observasi guru pada siklus II, maka hasil pengamatan terhadap peneliti sebagai guru selama kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa dari 5 langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Penyajian Kelas. Tahap pertama terlaksana dengan kategori baik (B) karena ketiga indikator terlaksana yaitu: 1) guru menyampaikan materi pembelajaran kegiatan ekonomi, 2) guru menjelaskan tentang tahapan pembelajaran (Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*), dan 3) guru memberi kesempatan pada siswa untuk merespon penjelasan guru.
- 2) Kelompok (*Team*). Tahap kedua terlaksana dengan kategori cukup (C) karena dua indikator terlaksana yaitu: 1)

guru membentuk kelompok belajar secara heterogen yang terdiri dari 5-6 siswa, dan 2) guru mempersilahkan siswa membaca dan mendiskusikan teks “Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat” secara berkelompok. Sedangkan indikator yang tidak terlaksana yaitu, guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai teks yang telah dibaca dan didiskusikan.

- 3) Permainan (*Games*). Tahap ketiga terlaksana dengan kategori baik (B) karena ketiga indikator terlaksana yaitu: 1) guru menjelaskan aturan permainan, 2) guru menyiapkan kartu nomor, dan 3) guru mengarahkan untuk menentukan urutan setiap kelompok.
- 4) Pertandingan (*Tournament*). Tahap keempat terlaksana dengan kategori baik (B) karena ketiga indikator terlaksana yaitu: 1) Guru menyiapkan kartu soal, 2) guru memberi kesempatan setiap kelompok bertanding sesuai urutan, dan 3) guru memastikan setiap anggota kelompok menjawab soal.
- 5) Penghargaan kelompok. Tahap kelima terlaksana dengan kategori baik (B) karena ketiga indikator terlaksana yaitu: 1) guru menjumlahkan skor tiap kelompok, 2) guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai pemenang turnamen, dan 3) guru memberikan penghargaan kepada para pemenang.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh wali kelas yang bertindak sebagai observer terhadap peneliti yang bertindak sebagai guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II, menunjukkan bahwa guru melaksanakan 14 indikator dari 15 indikator dan persentase ketercapaian 93,33% dengan kategori baik (B), sehingga dikatakan telah mencapai indikator keberhasilan.

Selain dari aspek observasi guru, wali kelas atau observer juga melakukan observasi terhadap aktivitas siswa yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Adapun hasil observasi siswa

sebagai berikut:

- 1) Tahap pertama, penyajian kelas dengan tiga indikator yaitu, 1) siswa memperhatikan guru menyampaikan materi pembelajaran kegiatan ekonomi, 2) siswa menyimak penjelasan guru tentang tahapan pembelajaran (*Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT)*), dan 3) siswa merespon jika ada yang tidak dipahami dari penjelasan guru. Pada siklus ini terdapat 7 siswa yang memperoleh kategori baik (B), 11 siswa dengan kategori cukup (C) dan 1 siswa dengan kategori kurang (K). Tahap pertama ini terlaksana dengan kategori baik (B).
- 2) Tahap kedua, belajar dalam kelompok (*teams*) dengan tiga indikator yaitu, 1) siswa bergabung dengan kelompok belajar yang telah ditentukan, 2) siswa membaca dan mendiskusikan teks “Pengaruh Kegiatan Ekonomi terhadap Kesejahteraan Masyarakat” secara berkelompok, dan 3) siswa bertanya jika ada yang tidak dipahami dari teks yang telah dibaca dan didiskusikan. Pada siklus ini terdapat 6 siswa yang memperoleh kategori baik (B), 11 siswa dengan kategori cukup (C) dan 2 siswa dengan kategori kurang (K). Tahap kedua terlaksana dengan kategori cukup (C).
- 3) Tahap ketiga, permainan (*games*) dengan tiga indikator yaitu, 1) siswa menyimak penjelasan guru tentang aturan permainan, 2) siswa menyelesaikan soal-soal permainan dan saling membantu satu sama lain, dan 3) siswa antusias saat permainan berlangsung. Pada siklus ini terdapat 14 siswa yang memperoleh kategori baik (B), 5 siswa dengan kategori cukup (C) dan 0 siswa dengan kategori kurang (K). Tahap ketiga terlaksana dengan kategori baik (B).
- 4) Tahap keempat, pertandingan (*tournament*) dengan tiga indikator yaitu, 1) siswa menyimak penjelasan guru mengenai aturan turnamen, 2) siswa secara berkelompok bertanding sesuai urutan, dan 3) siswa secara berkelompok menjawab soal. Pada siklus ini terdapat 14 siswa yang memperoleh

kategori baik (B), 5 siswa dengan kategori cukup (C) dan 0 siswa dengan kategori kurang (K). Tahap keempat terlaksana dengan kategori baik (B).

- 5) Tahap kelima, penghargaan kelompok dengan tiga indikator yaitu, 1) siswa membantu guru menjumlahkan skor setiap kelompok, 2) siswa mendengarkan guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai pemenang turnamen, dan 3) siswa menerima penghargaan dari guru sesuai perolehan skor yang didapat masing-masing kelompok. Pada siklus ini terdapat 17 siswa yang memperoleh kategori baik (B), 2 siswa dengan kategori cukup (C) dan 0 siswa dengan kategori kurang (K). Tahap kelima terlaksana dengan kategori baik (B).

Berdasarkan gambaran penjelasan lembar observasi aktivitas pada siswa diperoleh skor 245 dari 285 dan persentase ketercapaian 85,96% yang berada pada kategori baik (B) atau telah mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 76\%$.

d. Refleksi

Pada tahap ini guru dan peneliti merefleksikan semua kegiatan yang telah diamati melalui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan observasi aktivitas siswa serta hasil tes akhir siklus II. Adapun temuan hasil penelitian yang diperoleh pada siklus II yaitu sebagai berikut:

- 1) Terjadi peningkatan rata-rata persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* aspek guru dari siklus I sebesar 73,33% dalam kategori baik meningkat menjadi sebesar 93,33% dalam kategori baik pada siklus II. Hal ini berarti, persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournaments (TGT)* telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, yaitu proses pembelajaran dikatakan baik apabila sama atau lebih dari 76% indikator dari langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* terlaksana atau mencapai kualifikasi baik. Dari hasil observasi pembelajaran

dengan menerapkan model *Teams Games Tournaments (TGT)* aspek guru pada siklus II menunjukkan bahwa pada aspek penyajian kelas, permainan (*games*), pertandingan (*tournaments*), dan penghargaan kelompok sudah dalam kategori baik (B) dan memenuhi indikator keberhasilan. Namun, pada aspek belajar dalam kelompok (*teams*) dalam kategori cukup (C) dan belum memenuhi indikator keberhasilan.

- 2) Terjadi peningkatan rata-rata persentase pencapaian observasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* aspek siswa pada siklus I sebesar 65,07% dalam kategori cukup (C) meningkat menjadi 85,96% dalam kategori baik (B) pada siklus II. Peningkatan ini juga terjadi pada setiap tahapan aspek aktivitas siswa yang diamati dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*.
- 3) Terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V di UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng dari siklus I yaitu 53,5 sehingga tidak mencapai nilai SKBM, meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 75,26 sehingga telah mencapai nilai SKBM.

Tabel 4. Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Pelaksanaan Pembelajaran	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	73,33%	93,33%
Aktivitas Siswa	65,07%	85,96%
Hasil Belajar	53,5	75,26

Mengingat indikator keberhasilan tindakan telah tercapai, baik pada aspek proses maupun hasil, maka penelitian tindakan ini dianggap berhasil dan tidak akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Data yang diperoleh dari hasil penelitian pada siklus I menunjukkan proses pembelajaran berada pada kategori cukup (C)

dan hasil tes belajar berada pada kategori kurang (K) sedangkan pada siklus II hasil penelitian pada proses pembelajaran meningkat menjadi kategori baik (B) dan hasil tes belajar berada pada kualifikasi baik (B)

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* tentang kegiatan ekonomi dapat meningkatkan proses belajar siswa kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng dengan data yang diperoleh dari aktivitas guru dan siswa.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* tentang kegiatan ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V UPTD SPF SDN 20 Totakka Kecamatan Lalabata Kabupaten Soppeng dengan data yang diperoleh dari tes hasil belajar.

Saran

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* disarankan untuk memperhatikan hal-hal berikut:

1. Bagi guru agar kiranya betul-betul memahami langkah-langkahnya agar pengaplikasiannya menjadi mudah.
2. Bagi siswa hendaknya bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran agar dapat memperoleh hasil belajar sesuai dengan Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang diharapkan.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi lain yang terdapat pada pembelajaran di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, O. P. (2013). *Model dan metode pembelajaran*. Semarang: Unissula Press.
Ahmad, A. K. (2017). *Efektivitas Penerapan*

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Pendekatan Matematika Realistik pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Patampanua Kabupaten Pinrang. Universitas Negeri Makassar.

Arischa, S. (2019). Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup dan Keberhasilan Kota Pekanbaru. *JOM FISIP*, 6(1), 1–15.

Fausiah, U. (2019). *Peningkatan Aktivitas Belajar IPA dengan Model Teams Games Tournament (TGT) pada Peserta Didik Kelas IV MI Datok Sulaiman Kota Palopo*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.

Gayatri, Y. (2009). Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi. *Jurnal Didaktis*, 8(3), 59–67.

Hayati, S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Kooperatif*. Magelang: Graha Cendekia.

Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Hikmah, Anwar, Y., & Riyanto. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Dunia Hewan Kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pembelajaran Biologi*, 5(1), 46–56.

Israwaty, I., Agustin, V. T., & Sarinikmah. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Operasi Hitung Campuran Melalui Model Pembelajaran Based Learning. *Pinisi Journal PGSD*, 1180–1190.

Laa, N., Hendri, W., & Rini, I. M. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division terhadap minat belajar siswa. *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 139–148.

M., St. Maryam., Ilmi, N., & Rusman AR, V. F. A. (2021). Penerapan Model Explicit Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas. *Journal of Education*, 1(2), 76–92.

Nasruddin. (2016). Penerapan Metode TGT (Team Game Tournament) Meningkatkan

- kan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset ISSN*, 9(1), 56–68.
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 147–166.
- Prasanti, D. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *Jurnal Lontar*, 6(1), 13–21.
- Ramadhanti, D. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe CIRC dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Lembah Gumanti. *Gramatika*, 1(1), 27–42.
- Raresik, A., Dibia, & Widiani. (2016). Analisis Faaktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Gugus VI. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 1–11.
- Rofiq, M. N. (2010). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Falasifa*, 1(1), 1–14.
- Shasliani, Hasan, K., & Annisa, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Concept Sentence dalam Meningkatkan Kemampuan Menyusun Paragraf Siswa Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Education*, 1(2), 221–238.
- Shasliani, Saba' Pasinggi, Y., & Mardiyah, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individually (TAI) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Pinisi Journal of Education*, 1(1), 197–210.
- Sinring, Abdullah, dkk. 2016. *Panduan Penulisan Skripsi*. Universitas Negeri Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111–120.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2013). 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.
- Thalita, A. R., Andin, D. F., & Pupun, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Umarti dan Hengki Wijaya. 2020. *Analisis Data Kualitatif Teori Konsep Dalam Penelitian Pendidikan*. Makassar: STT Jaffary.
- Universitas Negeri Makassar. 2020. Pedoman Penulisan Skripsi Program S1. Universitas Negeri Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Widayanti, W. L. (2013). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35.
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 87–93.
- Ramli, A. (2018). Penerapan Pendekatan Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran Sains dalam Meningkatkan Hasil Belajar Anak di Kota Makassar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 1(2), 193–206.
- Yulia, Muslimin, & Afrah, N. (2021). Evaluasi Perkalian Dengan Metode Garis Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Di Kota Parepare. *Pinisi Journal of Education*, 1(2), 118–123.
- Yulia, Shasliani, & Isnawati. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Savi (Somatic , Auditory , Visual dan Intellectually) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV UPT SDN 106 Pinrang. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 20(20), 1–9.
- Yulia, Sultan, M. A., & Riyani, R. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Daring pada Masa Pan-

Juara SD: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar

demi COVID-19 Pada tingkat Sekolah Dasar. *Pinisi Journal of Education*, 1(1), 231–238.