



Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Siswa Kelas V SDN 2 Talang, Bandar Lampung

Resnawati

SDN 2 Talang, Bandar Lampung
resnawatispd@gmail.com

Abstract: *Based on the results of observations through pre-cycle activities by giving formative tests to class V at SDN 2 Talang Teluk Betung Selatan Bandar Lampung after previously providing material through the lecture method, it was found that the level of student learning completeness was 46.9%, which means there were only 15 students out of 32. students who have completed learning and 17 students who have not. After the teacher carried out the reflection, it was found that the teacher had not used innovative and creative approaches, methods, or learning models. This causes students to be less enthusiastic about social studies learning, especially in the Struggle against Invaders material because they are only passive learning objects and only do the tasks given by the teacher. To improve this, the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model was chosen. This research is classroom action research which consists of 2 cycles, each cycle consists of 3 meetings. The research subjects were teachers (researchers) and fifth grade students at SDN 2 Talang Teluk Betung Selatan Bandar Lampung with a total of 32 students. As an observer, the researcher's colleagues were chosen. The variable of this research is Learning Outcomes. Data were collected using test and non-test techniques. Data analysis used quantitative and qualitative descriptive analysis. The results showed that the quality of social studies learning material for Struggle Against Invaders KPK and FPB material through the application of the Team Game Tournament (TGT) type cooperative learning model in class V SDN 2 Talang Teluk Betung Selatan Bandar Lampung has increased. The suggestion from the researcher is that research on the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model should not stop here, but can be forwarded to future research in order to obtain more accurate results regarding the Team Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model.*

Keywords: *Learning Outcomes, Cooperative Learning Model, Team Games Tournament (TGT), Social Sciences, Struggle Against Colonial Materials.*

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi melalui kegiatan prasiklus dengan cara memberikan tes formatif kepada kelas V di SDN 2 Talang Teluk Betung Selatan

Bandar Lampung setelah sebelumnya memberikan materi melalui metode ceramah, ditemukan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa sebesar 46,9% yang artinya hanya terdapat 15 siswa dari 32 siswa yang telah tuntas belajar dan 17 siswa yang belum tuntas. Setelah Guru melaksanakan refleksi ditemukan bahwa guru belum menggunakan pendekatan, metode, maupun model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias pada pembelajaran IPS terutama pada materi Perjuangan Melawan Penjajah karena mereka hanya sebagai objek pembelajaran yang pasif dan hanya mengerjakan tugas yang diberi oleh guru. Untuk memperbaiki hal tersebut dipilihlah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, tiap-tiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Subjek penelitian adalah guru (peneliti) dan siswa kelas V SDN 2 Talang Teluk Betung Selatan Bandar Lampung dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Sebagai observer dipilih teman sejawat peneliti. Variabel penelitian ini adalah Hasil Belajar. Data dikumpulkan dengan teknik tes dan non tes. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah materi KPK dan FPB melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) di kelas V SDN 2 Talang Teluk Betung Selatan Bandar Lampung mengalami peningkatan. Saran dari peneliti adalah Penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* hendaknya tidak berhenti disini, namun dapat diteruskan ke penelitian yang akan datang guna memperoleh hasil yang lebih akurat mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament (TGT), Ilmu Pengetahuan Sosial, Materi Perjuangan Melawan Penjajah.

PENDAHULUAN

Mata Pelajaran IPS yang didominasi oleh aspek kognitif yang bersifat deskriptif menimbulkan kesulitan tersendiri dalam proses belajar mengajar baik itu dialami oleh guru yang menyampaikan materi atau siswa sebagai subjek penerima materi pelajaran. Hal ini yang terjadi di sekolah 2 Talang Teluk Betung Selatan Bandar Lampung kelas V pada mata pelajaran IPS yang secara khusus pada materi Perjuangan Melawan Penjajah. Secara umum materi yang seperti itu disampaikan dengan metode ceramah langsung melalui cerita. Hal ini menimbulkan kejenuhan dan kebosanan pada diri siswa, untuk menghindari proses yang membosankan maka, perlu dicarikan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi tersebut

Kurang optimalnya pembelajaran IPS di SDN 2 Talang Teluk Betung Selatan Bandar Lampung dapat dilihat dari data pra siklus mata pelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah pada siswa kelas V semester I tahun pelajaran 2018/2019, yang secara rata-rata menunjukkan hasil di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65, dari 32 siswa hanya 15 siswa yang tuntas dan 17 siswa yang tidak tuntas. Data hasil

belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 80 dengan rata-rata kelas 56,88 dan persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 62,19%. Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan pembelajaran tersebut perlu sekali diadakan peningkatan aktivitas belajar agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan hasil belajar agar siswa kelas V sekolah dasar lebih menguasai pembelajaran IPS pada umumnya dan khususnya pada materi perjuangan melawan penjajah, sebagai dasar untuk pembelajaran di kelas dan jenjang yang lebih tinggi, serta bekal dalam kehidupan sehari-hari.

Atas dasar latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "*Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Perjuangan Melawan Penjajah Pada Siswa Kelas V SDN 2 Talang Teluk Betung Selatan Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2018/2019*".

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama (Felder, 1994: 2). Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran dengan cara menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan berbeda. Sependapat dengan pernyataan tersebut, Aqidah (2016) mengemukakan bahwa metode pembelajaran kooperatif memusatkan aktivitas di kelas pada siswa dengan cara pengelompokan siswa untuk bekerjasama dalam proses pembelajaran. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu metode pembelajaran dengan cara mengelompokkan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah. Kemampuan siswa dalam setiap kelompok adalah heterogen.

Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Pembelajaran kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam metode ini, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas 4 sampai 5 orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Isjoni, 2014:12). Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor

timnya. TGT menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.

Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah – masalah satu sama lain, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan siswa.

Slavin (dalam Miftahul Huda, 2014) menyarankan agar TGT diterapkan setiap minggu. Dengan TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana tournament itu, dan arena mereka berkompetisi dengan kelompok – kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi dalam TGT terasa lebih fair dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran tradisional pada umumnya. Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terdiri dari 5 komponen utama, yaitu: presentasi di kelas, tim (kelompok) game (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (penghargaan kelompok).

Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Sapriya (2014:19) IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi. Sedangkan menurut Taneo, dkk (2010:1.6) ilmu pengetahuan sosial bagi pendidikan dasar dan menengah merupakan hasil perpaduan dari mata pelajaran geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dan sosiologi. Perpaduan ini disebabkan mata pelajaran tersebut memiliki objek material ajaran yang sama yaitu manusia. Dalam bidang pengetahuan sosial, kita mengenal banyak istilah yang kadang-kadang dapat mengacaukan pemahaman.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan Ilmu pengetahuan Sosial merupakan ilmu kajian tentang fakta dan konsep terintegrasi dari sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi yang disederhanakan dan dimodifikasi sesuai perkembangan anak usia Sekolah Dasar.

Pembelajaran IPS di SD

Winataputra (2012:9.4) menjelaskan IPS sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat tentang materi sosial yang bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan (Siska, et al, 2021). Sifat materi pembelajaran tersebut membawa konsekuensi terhadap proses belajar mengajar yang bersifat ekspositoris, terutama guru menggunakan metode ceramah dan siswa kurang terlibat atau cenderung pasif (Japar & Siska, 2019).

Dalam metode ceramah terjadi dialog imperatif. Pada jenjang SD, pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya (Sapriya, 2014:194; Wicaksono, et al., 2021).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalarannya disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat tentang materi sosial yang bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan.

METODE

Penelitian ini berbentuk Classroom Action Research (CAR) atau Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 3 Siklus. Pada setiap siklusnya terdiri dari

1. Persiapan/Perencanaan

Data tentang latar belakang atau penyebab rendahnya hasil belajar siswa digali dengan cara wawancara dengan siswa. Selain itu juga dilakukan diskusi secara terbuka dan kondusif antar guru. Data-data yang terkumpul diorganisir dan dianalisis. Hasil analisis digunakan sebagai masukan dalam menyusun program pembelajaran dan rencana tindakan yang akan diterapkan untuk pemecahan masalah.

2. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini dilakukan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika

3. Pengamatan

Pengamatan atau observasi tindakan untuk setiap siklus dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

4. Analisis dan refleksi

Pada kegiatan ini akan dilakukan suatu analisis berdasarkan hasil pengamatan / observasi. Hasil analisis berupa masukan akan digunakan untuk perbaikan pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

Penelitian bertempat di SDN 2 Talang Teluk Betung Selatan Bandar Lampung Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2018/2019 dan dilaksanakan pada bulan Januari – Maret 2019. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Talang Teluk Betung Selatan Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 32 anak terdiri dari 19 siswa laki-laki 13 siswa perempuan.

Pada penelitian ini yang melaksanakan kegiatan mengajar adalah peneliti, sedangkan yang bertindak sebagai observer adalah teman sejawat peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan guru, aktivitas siswa, nilai rata-rata siswa serta ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan.

1. Prasiklus

Pra siklus dilaksanakan pada hari Sabtu, 05 Januari 2019 pukul 07.30-08.40 WIB, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2x35) menit. Pada pra siklus guru menjelaskan materi Perjuangan Melawan Penjajah dengan metode ceramah kemudian siswa diberi soal tes formatif.

Berdasarkan hasil prasiklus dapat ditemukan bahwa tingkat ketuntasan belajar diperoleh sebesar 46,9%, yang artinya terdapat 15 siswa dari 32 siswa yang mendapat nilai diatas KKM ≥ 65 dan 17 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM. Selain itu didapatkan data nilai rata-rata tes formatif sebesar 62,19. Hasil prasiklus dijadikan acuan dalam pembentukan kelompok belajar.

2. Siklus I

Siklus I dengan melaksanakan pembelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Pada siklus I pertemuan 1 peneliti menitik beratkan kegiatan pembelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada menerangkan tujuan pembelajaran, menjelaskan penggunaan serta aturan pada metode Team Games Tournament (TGT), menjelaskan materi perjuangan melawan penjajah Belanda, membentuk kelompok dan melakukan game berupa kuis.

Pada game berupa kuis peneliti menyiapkan 24 kartu soal, dengan 12 kartu soal utama dan 12 kartu soal cadangan. Kuis dibagi menjadi 2 sesi, sesi pertama kelompok 1, 2, 3 dan 4 sebagai pelaksana kuis sedangkan kelompok

5, 6, 7 dan 8 menjadi peserta kuis. Sedangkan pada sesi kedua kelompok 5, 6, 7 dan 8 sebagai pelaksana dan kelompok 1, 2, 3 dan 4 sebagai peserta kuis. Setiap soal diperebutkan oleh kelompok peserta dan anggota kelompok yang sudah maju mengerjakan soal tidak diperbolehkan maju kembali

Pada siklus I pertemuan 2, peneliti menitik beratkan kegiatan pembelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada kegiatan turnamen. Sebelum melaksanakan turnamen peneliti menjelaskan aturan-aturan turnamen yaitu siswa duduk di meja turnamen masing masing sesuai dengan kemampuan akademiknya. Pada turnamen I terdapat delapan meja turnamen, setiap meja terdiri dari 8 orang siswa yang homogen dari kemampuan akademiknya. Soal turnamen terdiri dari 10 soal yang terdiri dari soal isian. Selanjutnya siswa mengambil satu kartu soal untuk di kerjakan saat turnamen. Satu kartu soal terdiri dari satu soal, siswa harus mengerjakannya satu soal pada lembar jawaban masing-masing. Setelah mengerjakan soal siswa harus mengembalikan kartu soal pada tempatnya.

Pada saat turnamen berlangsung siswa terlihat sungguh-sungguh dalam mengerjakan soal mereka juga dituntut benar dalam mengerjakan soal, mereka juga dituntut cepat dalam mengerjakan soal sehingga mendapatkan banyak poin. Setelah waktu turnamen habis peneliti dan semua masing-masing perwakilan turnamen mencocokkan hasil turnamennya yang telah dijawab oleh perwakilan turnamen. Apabila jawaban dapat dijawab siswa dengan benar, maka siswa akan mendapat 10 poin. Siswa yang menjawab dengan benar dan banyak akan mendapat pounyang lebih bayak pula.

Tahap selanjutnya penghitungan poin dan pengumuman tiga kelompok terbaik yang menjadi tiga juara yakni juara I, juara II dan Juara III. penghargaan untuk juara 1 mendapat lima kartu senyum dan juara II mendapat empat kartu senyum dan untuk juara III mendapat tiga kartu senyum dan dua kartu senyum untuk kelompok yang belum berhasil agar mereka lebih semangat lagi dalam turnamen selanjutnya. Sebagai Juara I pada siklus I adalah kelompok 5, juara II kelompok 3 dan juara III adalah kelompok 6.

Pada siklus I pertemuan 3 peneliti menitik beratkan kegiatan pembelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada kegiatan evaluasi. Pada tahap ini siswa bukan lagi berkelompok dan berdiskusi, melainkan mengerjakan tugas masing-masing individu, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam 2 pertemuan tersebut. Siswa akan diberi soal tes tindakan I (*post test I*) yang terdiri dari 10 soal essay dengan waktu 40 menit. Berikut hasil penelitian pada siklus I.

Tabel 1. Hasil penelitian pada siklus I

Komponen	skor	rata-rata	%	Kategori
Hasil Belajar	2190	68,44	65,6	Belum Tuntas

Berdasarkan Hasil tersebut menunjukkan bahwa siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 65,6% lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 75%. Maka penelitian dilanjutkan pada siklus II

3. Siklus II

Siklus II dengan menerapkan model pembelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Pada siklus II pertemuan 1 peneliti menitik beratkan kegiatan pembelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada menerangkan tujuan pembelajaran, menjelaskan penggunaan serta aturan pada metode Team Games Tournament (TGT), menjelaskan materi perjuangan melawan pejjajaan Jepang, membentuk kelompok dan melakukan game berupa kuis. Pada game berupa kuis peneliti menyiapkan 24 kartu soal, dengan 12 kartu soal utama dan 12 kartu soal cadangan. Kuis dibagi menjadi 2 sesi, sesi pertama kelompok 1, 2, 3 dan 4 sebagai pelaksana kuis sedangkan kelompok 5, 6, 7 dan 8 menjadi peserta kuis. Sedangkan pada sesi kedua kelompok 5, 6, 7 dan 8 sebagai pelaksana dan kelompok 1, 2, 3 dan 4 sebagai peserta kuis. Setiap soal diperebutkan oleh kelompok peserta dan anggota kelompok yang sudah maju mengerjakan soal tidak diperbolehkan maju kembali.

Pada siklus II pertemuan 2, peneliti menitik beratkan kegiatan pembelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada kegiatan turnamen. Sebelum melaksanakan turnamen peneliti menjelaskan aturan-aturan turnamen yaitu siswa duduk di meja turnamen masing masing sesuai dengan kemampuan akademiknya. Pada turnamen I terdapat delapan meja turnamen, setiap meja terdiri dari 8 orang siswa yang homogen dari kemampuan akademiknya. Soal turnamen terdiri dari 20 soal yang terdiri dari soal isian. Selanjutnya siswa mengambil satu kartu soal untuk di kerjakan saat turnamen. Satu kartu soal terdiri dari satu soal, siswa harus mengerjakannya satu soal pada lembar jawaban masing-masing. Setelah menngerjakan soal siswa harus mengembalikan kartu saosal pada tempatnya.

Pada saat turnamen berlangsung siswa terlihat sungguh sungguh dalam mengerjakan soal mereka juga dituntut benar dalam menngerjakan soal, mereka juga dituntut cepat dalam mengerjakan soal sehingga mendapatkan

banyak poin. Setelah waktu turnamen habis peneliti dan semua masing-masing perwakilan turnamen mencocokkan hasil turnamennya yang telah dijawab oleh perwakilan turnamen. Apabila jawaban dapat dijawab siswa dengan benar, maka siswa akan mendapat 10 poin. Siswa yang menjawab dengan benar dan banyak akan mendapat poin yang lebih banyak pula.

Tahap selanjutnya penghitungan poin dan pengumuman tiga kelompok terbaik yang menjadi tiga juara yakni juara I, juara II dan Juara III. penghargaan untuk juara 1 mendapat lima kartu senyum dan juara II mendapat empat kartu senyum dan untuk juara III mendapat tiga kartu senyum dan dua kartu senyum untuk kelompok yang belum berhasil agar mereka lebih semangat lagi dalam turnamen selanjutnya. Sebagai Juara I pada siklus I adalah kelompok 3, juara II kelompok 2 dan juara III adalah kelompok 5

Pada siklus I pertemuan 3 peneliti menitik beratkan kegiatan pembelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada kegiatan evaluasi. Pada tahap ini siswa bukan lagi berkelompok dan berdiskusi, melainkan mengerjakan tugas masing-masing individu, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam 2 pertemuan tersebut. Siswa akan diberi soal tes tindakan I (*post test I*) yang terdiri dari 10 soal essay dengan waktu 40 menit. Berikut hasil penelitian pada siklus II.

Tabel 2. Hasil penelitian pada siklus II

Komponen	skor	rata-rata	%	Kategori
Hasil Belajar	2390	74,69	81,25	Tuntas

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siklus ketiga secara klasikal siswa telah tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 sebesar 81,25% dan telah melewati presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 75%.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang menerapkan pembelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) kelas V SDN 2 Talang Teluk Betung Selatan Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa: Terjadi peningkatan kualitas pembelajaran IPS materi Perjuangan Melawan Penjajah kelas V SDN 2 Talang Teluk Betung Selatan Bandar Lampung dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa, yaitu: nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan. Pada pada tahap pra siklus sebesar

62,19; pada siklus I mendapat skor 68,44 meningkat pada siklus II menjadi 74,69. Selanjutnya, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Pada tahap pra siklus ketuntasan belajar siswa sebesar 46,9%; meningkat pada siklus I menjadi 65,6% dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 81,25%. Dengan terpenuhinya indikator keberhasilan penelitian, yaitu ketuntasan belajar secara individual maka penelitian Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Materi Perjuangan Melawan Penjajah dinyatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqidah. (2016). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Model Think Pairshare Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Prestasi Belajar Pkn Siswakesel I Sdn Kesek 1 Tahun Pelajaran 2013-2014. *Widyagogik*, Vol. 3 No. 2 Januari-Juni 2016.
- Felder, Richard M. and Rebecca Brent. (1994). *Cooperative Learning in Technical Course*. dalam Warsono dan Hariyanto. Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen. (hal.16). Bandung: Remaja Rosdakarya
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni (2014). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Japar, M. & Siska, Yulia. (2019). *Buku Ajar Konsep IPS SD/MI*. Bandar Lampung: AURA.
- Sapriya. 2014. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosakarya.
- Siska, Yulia; Harjanto, Ambyah; Ciciria, Deri; Wicaksono, Andri. (2021). The Needs Analysis of Social Science Instructional Materials Based on Lampung Culture for Elementary School. *PSYCHOLOGY AND EDUCATION*, (2021) 58(5), ISSN 1553 -6939
- Taneo, Silvester, dkk. (2010). *Kajian IPS SD 3 SKS*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Kemdikbud.
- Wicaksono, A., et al. (2021). J. Phys.: Conf. Ser. 1987 012008
- Winatapura, Udin S. dkk. (2012). *Materi dan Pembelajaran IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.