

PENGUNAAN TAMES GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MEDIA KARTU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

Wahyu Bagja Sulfemi¹, Setianingsih²

¹STKIP Muhammadiyah Bogor, wahyubagja@gmail.com

² Guru SDN Pondokcina 5, ningsihsetia80@gmail.com

Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes Class IV SDN Pondokcina 5 by using Tames Games Tournament (TGT) model and card media. The method of this research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in Pondokcina State Elementary School 5 Depok City which amounts to 29, consist of 13 men and 16 women. The result of Social Science lesson in pre-cycles with Minimum Exhaustiveness Criterion 75 obtained mean 66. Which complete in learning amount to 12 or 41,4% and that can answer only 5 or 17,2%. While those who can not answer there are 24 or 82.8%. In cycle one result of mean 70,3 which complete study 44,8% or 13 students while observation result which can answer 11 people or 37,9% who do not answer as much as 18 or 62,1%. In cycle two the average value of 78.3 which is complete in learning as much as 23 or 79.3%. While the observation results obtained 89.7% who can answer, learning using Tames Games Tournament model with the card media can improve learning outcomes, motivate activeness for learners so that the material presented by the teacher can be understood, and the responsibility of the learner to the task is high enough.

Kata Kunci:

Learning Outcomes

Tames Games Tournament

Card Media

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses yang dilakukan oleh setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan tersebut dapat dilakukan di rumah, di sekolah, di lingkungan sekitar atau di tempat lain dan dimana saja.

Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jadi, belajar dapat dikatakan sebuah rangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju perkembangan pribadi seutuhnya. (Susanto, 2013)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk warga negara yang baik. Ada tiga tujuan membelajarkan IPS kepada peserta didik, yaitu agar setiap peserta didik menjadi warga negara yang baik, melatih peserta didik berkemampuan berpikir matang untuk menghadapi dan memecahkan masalah sosial, dan agar peserta didik dapat mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya (Winaputra 2010: 1.3).

IPS diajarkan pada pendidikan sekolah dasar, menengah sebagai pengantar dalam mempelajari ilmu sosial di tingkat yang lebih lanjut. Bagi peserta didik, pembelajaran IPS kurang menyenangkan menganggap pembelajaran IPS ini adalah sesuatu yang membosankan, monoton, sehingga menyebabkan hasil yang diperoleh tidak optimal hal ini terbukti khususnya pada kelas 4 di SD Negeri Pondokcina 5 pada pembelajaran IPS dengan Tema Sumber Daya Alam dan Kegiatan Ekonomi nilai yang mencapai KKM dari jumlah peserta didik 29 hanya 41,4 % yang berhasil mencapai KKM hanya 12 peserta didik dengan nilai terendah 40.

Kegagalan tersebut disebabkan karena beberapa faktor dan kondisi di lingkungan belajar, baik dari faktor peserta didik, sarana dan prasarana, maupun dari kompetensi guru itu sendiri, dalam menyajikan metode yang lebih bervariasi dalam proses pembelajaran. Sehingga kemampuan guru diuntut dalam mengelola kelas agar suasana belajar peserta didik selalu aktif dan produktif dengan metode mengajar yang direncanakan. Selain itu guru harus memiliki pemahaman yang baik mengenai materi ke-IPS-an, metode pembelajaran, dan sistem penilaian, serta tujuan-tujuan pembelajaran IPS. Faktor lain rendah nilai peserta didik adalah mata pelajaran IPS juga diasumsikan sebagai pelajaran yang tidak menarik karena hanya bersifat hafalan. Asumsi yang keliru itu bahkan terjadi pada kalangan guru sendiri. (Sulfemi, 2016)

Berdasarkan pengamatan dilapangan khususnya pada pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya di SDN Pondokcina 5 guru kurang optimal hal ini karena belum adanya kreatifitas guru dalam menyampaikan model pembelajaran, tidak adanya motivasi untuk peserta didik, pembelajaran hanya terfokus pada guru, sehingga tidak adanya timbal balik antara peserta didik dengan guru dan sebaliknya guru dengan peserta didik, fasilitas sekolah kurang memadai dengan ruang kelas yang sempit sehingga peserta didik kurang nyaman dalam menerima pelajaran.

Berdasarkan uraian diatas guru mencoba mengubah model pembelajaran dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi, menjadi percaya diri, peserta didik lebih aktif dan semangat dalam

menerima pelajaran sehingga hasil yang diperoleh akan meningkat. Sebagaimana kita ketahui bahwa usia 10 – 11 tahun dimana mereka masih suka bermain maka guru memberikan model yang menyenangkan untuk pelajaran IPS kelas IV, sehingga peserta didik dapat meningkatkan aktivitas belajarnya. Suatu model yang mana peserta didik berperan aktif dalam meningkatkan kegiatan belajarnya dan pembelajaran itu tidak mudah terlupakan dengan tanya jawab dalam permainan, dengan usia tersebut peserta didik kelas IV masih suka permainan yang bersifat kompetisi dan menjadi ingatan yang tidak mudah terlupakan.

Berdasarkan identifikasi masalah, analisis masalah, dan alternatif prioritas pecahan masalah, penulis merumuskan masalah adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media kartu pada pembelajaran IPS tema sumber daya alam dan kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Pondokcina 5 Depok.

Tujuan penelitian perbaikan pembelajaran untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media kartu pada pembelajaran IPS tema sumber daya alam dan kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Pondokcina 5 Depok. Tujuan penelitian perbaikan pembelajaran dapat dirinci sebagai berikut : Pertama, bagi peserta didik berguna untuk a) Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, edukatif, serta menyenangkan. b) Menumbuhkan semangat belajar pada peserta didik. c) Menumbuhkan sikap percaya diri bagi peserta didik.

Kedua, bagi guru yang bertujuan untuk a) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi kelas IV di SD Negeri Pondokcina 5. b) Untuk mengetahui pengaruh media kartu dalam meningkatkan hasil belajar IPS materi sumber daya alam untuk kegiatan ekonomi kelas IV di SD Negeri Pondokcina 5.

Penelitian perbaikan pembelajaran ini memberikan manfaat sebagai berikut : pertama bagi peserta didik memberikan manfaat sebagai berikut a) Peserta didik menjadi lebih efektif, aktif, bersemangat dalam belajar IPS. b) Menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar IPS. c) Meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam pelajaran IPS. d) Proses kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.

Kedua, bagi Guru. Bagi guru penelitian memberikan manfaat sebagai berikut a) Guru mampu mengembangkan wawasan keilmuan serta meningkatkan keterampilan. b) Memotivasi guru dalam

proses pembelajaran sehingga menghasilkan peserta didik yang memiliki hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya. c) Meningkatkan rasa percaya diri guru.

Ketiga, bagi Sekolah memberikan manfaat a) Dapat meningkatkan mutu sekolah secara keseluruhan. b) Meningkatkan kualitas pembelajaran kelas. Terakhir ke empat memberikan manfaat bagi masyarakat yaitu a) Menumbuh kembangkan budaya ilmiah di lingkungan sekolah. b) Membantu menyiapkan calon guru yang berkualitas.

METODE PENELITIAN

Tulisan ini menggunakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). menurut Wardhani IGAK (2016) dan Endah Norhayati (2017) mendefinisikan penelitian tindakan sebagai “*systematic inquiry*” yang dilakukan oleh guru, kepala sekolah, atau konselor sekolah untuk mengumpulkan informasi tentang berbagai praktik yang dilakukannya. Iskandar (2009) dan Isman (2013) menyampaikan bahwa PTK dapat membantu seseorang terutama guru dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi, membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan SD Negeri Pondokcina 5 Depok Pelajaran 2017/2018 kelas 5 dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang terdiri dari laki-laki 13 orang dan perempuan 16 orang. Alasan dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas ini karena pada umumnya peserta didik tidak menyukai Pelajaran IPS, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak optimal.

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan mulai 1 Agustus 2017 sampai dengan 16 Agustus 2017. Prasiklus dilaksanakan Selasa, 1 Agustus 2017, Siklus 1 dilaksanakan Senin, 7 Agustus 2017, dan Siklus 2 Rabu, 16 Agustus 2017.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Tes, yang dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa. 2) Observasi, dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang perkembangan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dengan dipergunakannya metode drill. 3) Diskusi dengan teman sejawat tentang keberhasilan dan kekurangan/kelemahan dalam pelaksanaan melalui metode pembelajaran metode drill, termasuk merefleksi hasil setiap siklus untuk perbaikan-perbaikan aktivitas dan praktik pembelajaran yang akan datang. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dalam tabel dan grafik dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Matematika.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil Penelitian Tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti untuk mata pelajaran IPS, dibantu oleh teman sejawat dalam menemukan kekurangan guru dan peserta didik sehingga memberikan saran-saran perbaikan pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran. Dalam melaksanakan penelitian ini penulis melihat hasil pengamatan dan evaluasi maka ditemukan kekurangan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran, peneliti kurang tepat dalam menggunakan metode dan media, sehingga hasil belajar peserta didik belum maksimal. Adapun masalah-masalah yang ada pada penelitian tersebut adalah sebagai berikut: 1) Rendahnya hasil belajar peserta didik. 2) Tidak ada motivasi dari guru untuk peserta didik. 4) Kurang tepatnya media yang digunakan oleh guru 5) Kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam hal ini perlu diadakan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut ini adalah data yang dilakukan selama proses perbaikan pembelajaran.

Pada pembelajaran prasiklus dengan menggunakan metode ceramah dan media papan tulis di diperoleh jumlah nilai keseluruhan 1900 dengan rincian nilai tertinggi 90 dari hasil rerata kelas yang diperoleh 66. Peserta didik yang mendapatkan skor 90 jumlah 3 orang atau 10,3%. Peserta didik yang mendapat skor 80 jumlah 7 orang atau 24,1 %. Peserta didik yang mendapat skor 75 hanya 2 orang atau 6,9 % dan peserta didik yang mendapat nilai 70 hanya 4 orang atau 13,8 %. Peserta didik yang mendapat skor 60 jumlah 4 orang atau 13,8 %. Peserta didik yang mendapat skor 50 jumlah 4 orang atau 13,8 %. Peserta didik yang mendapat skor 40 jumlah 5 orang atau 17,2 %. Sedangkan Nilai Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS adalah 75. Keberhasilan dalam pembelajaran hanya mencapai 41,4 %. Dari hasil pengamatan dapat diketahui dari 29 peserta didik terdapat 5 peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan atau 17,2 % sedangkan yang tidak bisa menjawab 24 peserta didik atau 82,8 %.

Dari data diatas dapat dibuat interval sebagai berikut. Menurut Suryanto, (2014:4.25-4:26) cara membuat daftar distribusi frekuensi dapat disusun sebagai berikut. Rentang = 50, banyaknya kelas interval = 5,95 dibulat menjadi 6 buah, panjang kelas interval (p) = 8,33 dibulatkan menjadi 9 sebagai kelas interval.

Tabel 3
Interval Hasil Evaluasi Nilai Mata Pelajaran IPS Prasiklus

No.	Hasil Evaluasi	Tally	Frekuensi
1.	85 – 93	///	3
2.	76 – 84	///// //	7
3.	67 – 75	///// /	6
4.	58 – 66	////	4
5.	49 – 57	////	4
6.	40 – 48	/////	5
Jumlah		29	29

Berdasarkan dari tabel diatas dapat diketahui jumlah peserta didik yang berada diposisi rentang 40 – 48 ada 5 peserta didik, 49 – 57 ada 4 peserta didik, 58 – 66 ada 4 peserta didik, 67 – 75 ada 6 peserta didik, 76 – 84 ada 7 peserta didik, 85 – 93 ada 3 peserta didik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat yang telah disepakati bahwa dalam melakukan pengamatan obsever menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Adapun hasil yang diobservasi adalah sebagai berikut : 1) Model pembelajaran belum variatif. 2) Media yang digunakan belum menarik 3) Nilai-nilai peserta didik belum mencapai hasil yang diinginkan, secara umum yang didapat dibawah rata rata KKM 70. 3)Guru mengamati penguasaan pemahaman peserta didik terhadap materi pemerintahan pusat ini masih belum mendalam. 4) Beberapa peserta didik masih belum fokus dalam pembelajaran, terlihat berbincang bincang dengan temannya. 5) Peserta didik tidak mengajukan pertanyaan saat diberi kesempatan bertanya. 5) Peserta didik belum sepenuhnya termotivasi dan konsisten untuk termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Setelah dilakukan evaluasi, ternyata pemilihan metode yang kurang tepat menjadi faktor penyebabnya hanya menggunakan metode ceramah, sehingga tidak ada peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan para peserta didik merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti perlu menambahkan metode pembelajaran yang ada dengan yang lebih banyak melibatkan dan menarik minat peserta didik. Dengan hasil ini penulis melanjutkan pada siklus 1

Pada pembelajaran Siklus 1, digunakan model pembelajaran Model pembelajaran kooperatif tipe *Tames Games Tournament* (TGT). Sesuai yang Priansa (2017:310) model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 tahapan yaitu: Pertama, Penyajian Kelas. Pada tahap ini terdiri dari dua tahapan yaitu pembukaan dan pengembangan. 1) Pembukaan, yaitu Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi. 2) Pengembangan. Guru

memberikan penjelasan materi secara garis besar. Lamanya presentasi tergantung pada materi yang akan dibahas. Pada tahap penyajian kelas ini siswa harus memperhatikan dan memahami materi.

Kedua, belajar dalam kelompok (*teams*). Dalam tahap ini guru membagi anggota kelompok yang heterogen dan meminta peserta didik untuk berkumpul sesuai dengan kelompok masing-masing yang pada umumnya terdiri dari 4-5 orang (sesuai kebutuhan).

Ketiga, permainan (*games*). Permainan terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperoleh dari penyajian kelas dan belajar dalam kelompok. Pada umumnya *game* terdiri atas pertanyaan – pertanyaan sederhana bernomor yang ditulis pada lembar yang sama.

Keempat, pertandingan (*tournaments*). *Tournament* merupakan sebuah struktur berlangsungnya suatu *game*. *Tournament* dilakukan pada akhir pelajaran setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

Kelima, penghargaan kelompok. Setelah diperoleh skor tiap anggota pada kelompok masing – masing selanjutnya diadakan rekapitulasi pada tabel.

Pada siklus 1 ini diperoleh jumlah nilai keseluruhan adalah 2040 dengan rincian nilai tertinggi 95 rerata kelas yang diperoleh 70,3. Peserta didik yang tuntas dalam belajar berjumlah 13 orang dari 29. Dengan jumlah peserta didik perempuan 10 orang atau 34,5 % dan laki – laki sejumlah 3 orang atau 10,3 %. Jumlah belum mencapai ketuntasan sebanyak 16 orang dari 29 peserta didik atau 55,2 %. Sedangkan Nilai Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS adalah 75. Sedangkan hasil pengamatan guru dapat diketahui dari 29 peserta didik terdapat 13 peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan atau 44,8 % sedangkan yang tidak bisa menjawab 16 peserta didik atau 55,2 %.

Dari data diatas dapat dibuat interval sebagai berikut. Rentang = 50, banyaknya kelas interval = 5,95 dibulatkan menjadi 6 buah, panjang kelas interval (p) = 8,3 dibulatkan menjadi 9

Tabel 6
Interval Hasil Evaluasi Nilai Mata Pelajaran IPS Siklus 1

No.	Hasil Evaluasi	Tally	Frekuensi
1.	90 – 98	/////	5
2.	81 – 89		-
3.	72 – 80	/////	8
4.	63 – 71	/////	5
5.	54 – 62	///// /	6
6.	45 – 53	/////	5
Jumlah		29	29

Berdasarkan dari tabel diatas dapat diketahui jumlah peserta didik yang berada diposisi rentang 45 – 53 ada 5 peserta didik, 54 – 62 ada 6 peserta didik, 63 – 71 ada 5 peserta didik, 72 – 80 ada 8 peserta didik, 90 – 98 ada 5 peserta didik.

Berdasarkan pengamatan pada siklus 1 ada dilakukan beberapa hal yang terjadi permasalahan adalah nilai hasil belajar siswa tidak optimal tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal hal ini disebabkan 1) Peserta didik tidak memahami materi yang telah dipelajari. 2) Siswa belum termotivasi 2) Ruang kelas yang kurang nyaman. 3) Media yang digunakan kurang menarik. 4) Guru harus bisa memberikan umpan balik sehingga peserta didik merespon materi yang disampaikan. Dengan tidak mencapainya hasil ini maka penulis melanjutkan ke siklus 2

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2017. Permasalahan yang ditemukan pada siklus I antara lain peserta didik masih bingung membedakan jenis sumber daya alam yang diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui.

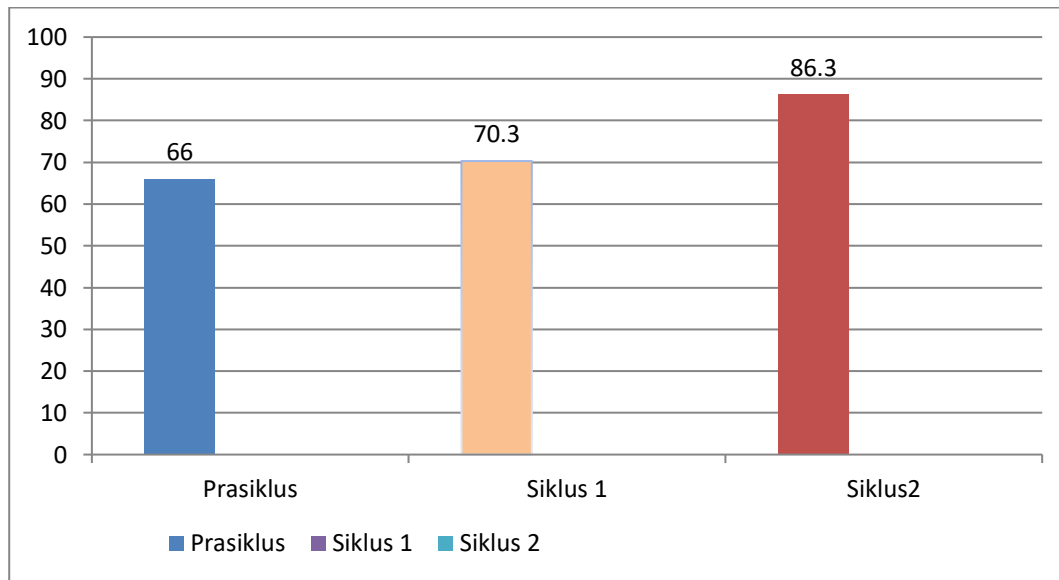
Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti berdiskusi dengan teman sejawat selaku pengamat penulis mencoba tetap menerapkan model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) dan menambahkan media media kartu. Hasil pembelajaran Siklus 2 diperoleh jumlah nilai keseluruhan adalah 2270 dengan rincian nilai tertinggi 95 rerata kelas yang diperoleh 86,3. Peserta didik yang tuntas dalam belajar berjumlah 23 orang dari 29. Dengan jumlah peserta didik perempuan 14 orang atau 48,3 % dan laki – laki sejumlah 9 orang atau 31 %. Jumlah belum mencapai ketuntasan sebanyak 6 orang dari 29 peserta didik atau 20,7 %. Sedangkan Nilai Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS adalah 75. Sedangkan hasil pengamatan didapat peserta didik yang dapat menjawab dengan benar sebagai berikut kegiatan belajar prasiklus peserta didik yang dapat menjawab 17,2 %, siklus 1 peserta didik yang dapat menjawab 44,8 %, siklus 2 peserta didik yang dapat menjawab 89,7 %.

Dari data diatas dapat dibuat interval sebagai peroleh sebagai berikut nilai rentang = 30, banyaknya kelas interval = 5,95 dibulat menjadi 6 buah, panjang kelas interval = 5

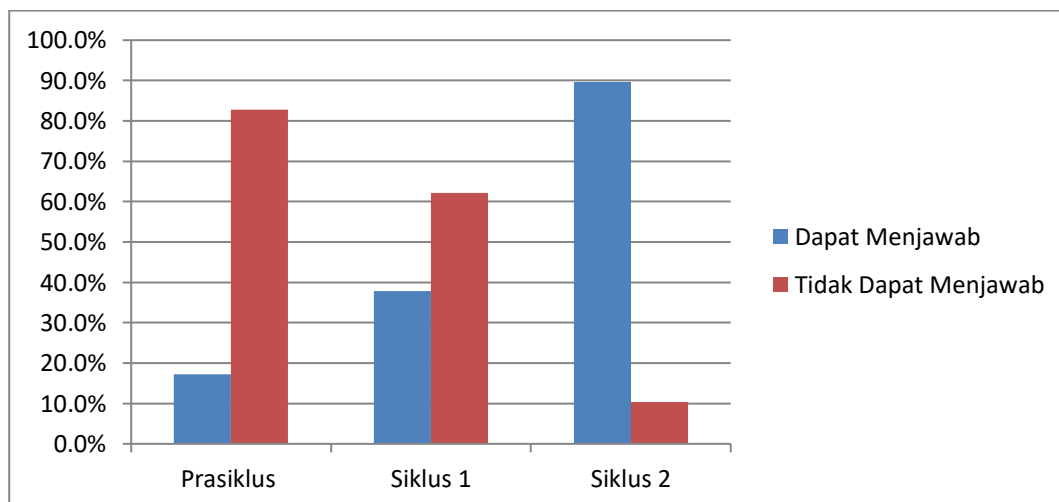
Tabel 9
Interval Hasil Evaluasi Nilai Mata Pelajaran IPS Siklus 2

No.	Hasil Evaluasi	Tally	Frekuensi
1	95 – 99	/	1
2	90 – 94	////	5
3	85 – 89	/	1
4	80 – 84	////	5
5	75 – 79	//// // /	11
6	70 – 74	////	5
7	65 – 69	/	1
Jumlah		29	29

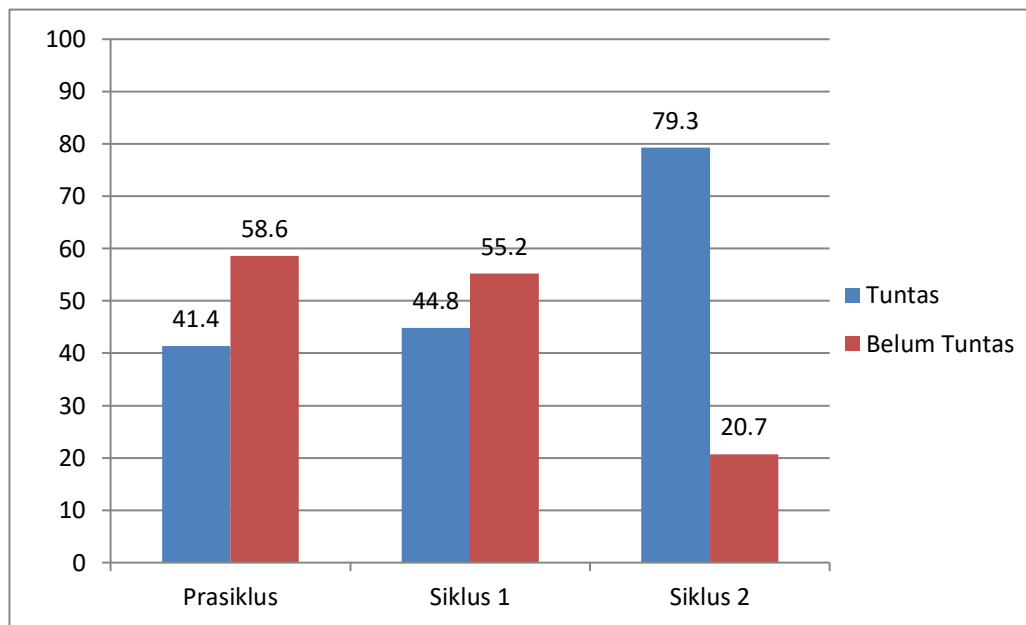
Berdasarkan dari tabel diatas dapat diketahui jumlah peserta didik yang berada diposisi rentang 65 – 69 ada 1 peserta didik, 70 – 74 ada 5 peserta didik, 75 – 79 ada 11 peserta didik, 80 – 84 ada 5 peserta didik, 85 – 89 ada 1 peserta didik, 90 – 94 ada 5 peserta didik, 95 – 99 ada 1 peserta didik. Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil belajar dan pengamatan pembelajaran peserta didik dalam yang dapat menjawab dan tidak dapat menjawab pertanyaan jika disajikan dengan grafik sebagai berikut:



Grafik 1
Persentase Rerata Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS



Grafik 2. Pengamatan Guru terhadap Peserta Didik yang Dapat Menjawab dan Tidak Dapat Menjawab



Grafik 3. Ketuntasan Belajar Peserta Didik Setiap Siklus

Tabel 13

Prosentase Keberhasilan Hasil Belajar Peserta Didik

No	Kriteria	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Tuntas	12	41,4 %	13	44,8 %	23	79,3 %
2.	Belum Tuntas	17	58,6 %	16	55,2 %	6	20,7 %
3.	Nilai Rata - rata	66		70,3		86,3	

Tabel 14

Persentase Keberhasilan Hasil Pengamatan Belajar Peserta Didik

No.	Kriteria	Prasiklus		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Dapat Menjawab	5	17,2 %	15	44,8 %	26	89,7 %
2.	Tidak Dapat Menjawab	24	82,8 %	14	52,8 %	3	10,3 %
Jumlah		29	100%	29	100%	29	100%

Berdasarkan tabel diatas pada pra siklus diperoleh nilai rerata kelas yang diperoleh 66 dengan hasil belajar yang tuntas hanya 12 peserta didik atau 14 %, sedangkan berdasarkan pengamatan guru yang dapat menjawab 5 orang dari 29 peserta didik atau 17,5 % peserta didik atau 41, 4 %. Pada siklus 1 perolehan hasil rerata kelas naik menjadi 70,3 dengan ketuntasan 13 orang atau 44,8 %, sedangkan hasil pengamatan peserta didik yang dapat menjawab 11 orang dari 29 peserta didik atau

37, 9 %. Pada siklus 2 dengan metode pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) dan media kartu perolehan rerata kelas naik secara signifikan menjadi 86,3 dengan ketuntasan belajar 23 orang atau 79,3 %. Demikian pula hasil pengamatan mengalami peningkatan peserta didik yang dapat menjawab 26 orang atau 89,7% .

Hasil Penelitian Tindakan ini juga sejalan dengan penelitian Permatasari, (2017) dan teori yang disampaikan Priansa (2017:310) bahwa dengan metode ini memiliki keunggulan sebagai berikut 1) Memperluas wawasan peserta didik 2) Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain. 3) Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar mengajar. 4) Peserta didik menjadi semangat dalam belajar. 5) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata – semata dari guru, melainkan juga melalui konstruksi oleh peserta didik itu sendiri. 6) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri, seperti kerjasama, toleransi, serta bisa menerima pendapat orang lain. 7) Hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi. 8) Pembentukan kelompok – kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor, peserta didik dalam belajar dan bekerja sama.

Demikian pula penggunaan media kartu yang dapat menaikkan nilai peserta didik ini disesuaikan dengan yang disampaikan oleh Azhar Arsyad (2014), Demikian pula penelitian Sediasih (2017), Yuliana, *et al* (2015), dan Gunadi, K. (2012) yang bahwa dengan media dapat memberikan sebagai berikut: 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; 2) Pembelajaran menjadi lebih jelas dan bermakna, sehingga dapat dipahami oleh peserta didik 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal atau ceramah melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga. 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan mendemonstrasikan.

Penggunaan model pembelajara *Tames Games Tournament* (TGT) dan media kartu sesuai yang disampaikan Sardiyo. Dkk, (2014), bahwa pendidikan IPS di SD memiliki tujuan yaitu: 1) Peserta didik dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan. 2) Peserta didik Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. 3) Peserta didik Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan 4) Peserta didik Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yan majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Hasil penelitian ini sesuai dengan PTK seperti yang disampaikan Wardani (2014), yaitu 1) Untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar, meningkatkan profesionalisme guru, dan menumbuhkan budaya akademi di kalangan para guru. Mutu pembelajaran dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa, baik yang bersifat akademi yang tertuang dalam nilai ulangan harian (formatif), ulangan tengah semester (sub-sumatif) dan ulangan akhir semester (sumatif) maupun yang bersifat nonakademis, seperti motivasi, perhatian, aktivitas, minat, dan lain sebagainya. 2) Peningkatan kualitas praktik pembelajaran di kelas secara terus-menerus mengingat masyarakat berkebang secara cepat. 3) Peningkatan relevan pendidikan, hal ini dicapai melalui peningkatan proses pembelajaran. 4). Sebagai alat traning in-service, yang memperlengkapi guru dengan skill dan metode baru, mempertajam kekuatan analitisnya dan mempertinggi kesadaran dirinya. 5) Sebagai alat untuk memasukkan pendekatan tambahan atau inovasi terhadap sistem pembelajaran yang berkelanjutan yang biasanya menghambat inovasi dan perubahan. 6) Peningkatan mutu hasil pendidikan melalui perbaikan praktik pembelajaran di kelas dengan mengembangkan berbagai jenis keterampilan dan meningkatnya motivasi belajar siswa. 7) Meningkatkan sikap profesional pendidikan dan tenaga kependidikan. 8) Menumbuhkembangkan budaya akademik di lingkungan sekolah, sehingga tercipta sikap proaktif dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan dan pembelajaran secara berkelanjutan, dan. 8) Meningkatkan efisiensi pengolahan pendidikan, peningkatan atau perbaikan proses pembelajaran di samping untuk meningkatkan relevansi dan mutu hasil pendidikan juga ditunjukkan untuk meningkatkan efisiensi pemanfaatan sumber-sumber daya yang terintegrasi di dalamnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui kegiatan perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan dimulai dari kegiatan Prasiklus, Siklus 1 dan diakhiri dengan Siklus 2 pada mata pelajaran IPS yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Pondokcina 5 Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Bahwa kegiatan pembelajaran tidak hanya dinilai dengan hasil belajar saja namun dapat dilihat dari proses kegiatan hal ini dapat terlihat berdasarkan pengamatan guru terhadap peserta didik pada kegiatan prasiklus peserta didik yang dapat menjawab 5 orang dari 29 peserta didik atau 17,5 % dengan hasil belajar yang tuntas hanya 12 orang dari 29 peserta didik atau 41, 4 % dengan nilai rerata kelas yang diperoleh 66. Pada siklus 1 hasil pengamatan peserta didik yang dapat menjawab 11 orang dari 29 peserta didik atau 37, 9 % dengan hasil belajar

yang mencapai ketuntasan hanya 13 orang atau 44,8 % dengan nilai rerata kelas 86,3. Sedangkan hasil pengamatan pada siklus 2 mengalami peningkatan hasil pengamatan peserta didik yang dapat menjawab 26 orang atau 89,7% dengan ketuntasan belajar 23 orang atau 79,3 % dengan nilai rerata kelas yang diperoleh 78,3. 2) Dengan menerapkan model pembelajaran *Tames Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar, keaktifan serta motivasi bagi peserta didik, dan 3) Materi yang disampaikan oleh guru dapat dimengerti oleh peserta didik, Tanggung jawab peserta didik terhadap tugas cukup tinggi, serta membantu peserta didik untuk terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa hal yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik antara lain : 1) Dengan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas hendaknya guru termotivasi untuk mempersiapkan pembelajaran yang lebih baik. 2) Guru membiasakan menganalisis hasil belajar peserta didik secara terus menerus, berkala, terprogram, dan berkesinambungan. 3) Guru hendaknya mampu menyajikan materi pelajaran IPS dengan *Tames Games Tournament* (TGT) dan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media kartu, sehingga kemampuan peserta didik dapat terus meningkat. 4) Perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas memberi kontribusi dan manfaat bagi perbaikan proses pembelajaran 5) Penelitian hendaknya merupakan hasil perbaikan pembelajaran yang dapat bermanfaat untuk mengatasi masalah-masalah atau hambatan dalam proses belajar mengajar, dan 6) Mengadakan penelitian tindakan kelas adalah sebagai upaya untuk meningkatkan profesionalisme seorang guru sebagai tenaga pendidik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini tidak dapat terlaksana dengan baik atas dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada: 1) Pihak Pimpinan dan LPPM STKP Muhammadiyah Bogor. 2) Mahjudin, S.Pd. selaku pengelola Universitas Terbuka UPJJ Bogor Pokjar Depok, 3) Ade Komalasari, M.M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Pondokcina 5 yang telah memberikan Izin untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Gunadi, K. (2012). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Teknik Tutor Sebaya Berbantuan Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar TIK Siswa Kelas VII Semester Ganjil

SMP Negeri Sukasada Tahun Ajaran 2011/2012. *Fakultas Teknik dan Kejuruan Pendidikan Ganesha*, 1 (3). 67-79.

Wardani, I G A K. (2014). *Materi Pokok Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Priansa, Juni Donni, (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia

Permatasari, Norhayati Endah (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Berbantuan Media Gambar. *JPSD*. 3 (2). 96-104

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sulfemi, Wahyu Bagja. (2016). Hubungan Persepsi Peserta Didik Tentang Kompetensi Guru Mata Pelajaran Sejarah Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X SMA Negeri 1 Pamijahan Kabupaten Bogor. *Jurnal Fascho*. 5 (2). 52-70

Sediasih. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make a Match Pada Mata Pelajaran PKN dikelas V SDN . Karya Wangi 2. *JPSD*. 3 (1). 74-81

Sardiyo, dkk, (2014). *Strategi Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Winataputra, S. Udin, dkk (2010). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka

Yuliana, Rina, Cahyani, Isah. & Sastromiharjo, Andoyo. (2015). Penerapan Strategi Partisipatif Melalui Media Gambar Denah Dan Kartu Pancing Foto Dalam Pembelajaran Pemahaman Konsep Dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *JPSD*, 1 (2). 98-108.