



# Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V

I Wayan Mertayasa<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup> SD Negeri 2 Tianyar Barat, Karangasem, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received December 18, 2021

Revised December 20, 2021

Accepted January 20, 2022

Available online February 25, 2022

### Kata Kunci:

TGT, Mice Target Board, Hasil Belajar

### Keywords:

TGT, Mice Target Board, Learning Outcomes



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Siswa kurang aktif memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Hal ini memberikan dampak rendahnya hasil belajar IPS siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar IPS siswa Kelas V SD melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media *mice target board*. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V SD. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap-tiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi/evaluasi, dan tahap refleksi. Data hasil belajar IPS siswa dikumpulkan dengan tes. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil belajar IPS siswa pada siklus I sebesar 67% dalam kategori sedang dan hasil belajar IPS siswa pada siklus II menjadi sebesar 82% dalam kategori tinggi. Jadi, hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan sebesar 15% dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *mice target board* dapat meningkatkan hasil belajar IPS Kelas V SD. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga menghasilkan *output* yang lebih baik, khususnya dalam mata pelajaran IPS.

## ABSTRACT

Students are less active in paying attention to the teacher's explanation in the learning process, the teacher uses the lecture method more. This has an impact on the low social studies learning outcomes of students. This study aims to analyze the improvement of social studies learning outcomes for fifth grade elementary school students through the application of a team games tournament (TGT) cooperative learning model with the help of mice target board media. The subject of this research is the fifth grade elementary school students. This classroom action research was carried out in 2 cycles, each cycle consisting of four stages, namely the planning stage, the implementation stage, the observation/evaluation stage, and the reflection stage. Data on student social studies learning outcomes were collected by means of a test. The data obtained were analyzed descriptively quantitatively. The social studies learning outcomes of students in the first cycle were 67% in the (medium category) and the social studies learning outcomes of students in the second cycle were 82% in the high category. So, students' social studies learning outcomes have increased by 15% from cycle 1 to cycle II. The results of this study indicate that the application of the team games tournament (TGT) type cooperative learning model with the aid of the mice target board media can improve social studies learning outcomes for Class V SD. This learning model can improve student learning outcomes. So as to produce better output, especially in social studies subjects.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membangun masyarakat yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis (Puspitawangi, R.K., 2017; Rando & Pali, 2021). Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar bagi setiap individu, oleh karena itu pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Estiani et al., 2015; Ismail, 2018). Kegiatan utama

dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang belajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, nilai dan sikap. Perubahan tersebut dapat tercapai bila ditunjang berbagai macam faktor. Faktor yang dapat menghasilkan perubahan juga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan (Najib, 2016; Setyowati & Mawardi, 2018). Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri. Dalam konteks ini siswa mengalami dan melakukannya sendiri (Aditya Dharma, 2019; Hendriana, 2018; Mahardani & Rachmadyanti, 2018). Proses pembelajaran yang berlangsung melibatkan siswa sepenuhnya untuk merumuskan sendiri suatu konsep (Setyosari & Sumarmi, 2017; Sunardin, 2019). Keterlibatan guru hanya sebagai fasilitator dan moderator dalam proses pembelajaran tersebut. Ini berpengaruh pada semua mata pelajaran tidak terkecuali mata pelajaran IPS (Rosalina & Junaidi, 2020). IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial (Setiawan, 2020). Tujuan dari pendidikan IPS adalah pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang luas, Bangsa, dan Negara untuk menjadi warga negara yang baik (Kuswariningsih, 2016; Rahayuningsih et al., 2018).

Namun kenyataannya, pola pikir anak yang monoton atau masih berpusat pada satu pemahaman saja yang menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi membosankan dan pengetahuan yang dimiliki siswa masih bersifat hafalan (Anggraeni & Alpian, 2019; L.E., 2018). Siswa hanya menjadi pendengar pasif, hal lain disebabkan karena tidak ada kreativitas yang dilakukan oleh guru untuk menghasilkan pembelajaran yang menarik (Dewi et al., 2016). Hal tersebut lebih banyak disebabkan oleh kegiatan pembelajaran masih didominasi model pembelajaran konvensional yang menekankan pemberian ceramah dalam penyampaian materi. Kegiatan pembelajaran ceramah kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Anggraeni & Alpian, 2019; Kristiana et al., 2017). Berdasarkan pengalaman dan hasil observasi, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih satu arah (*teacher centered*) guru yang lebih aktif dilain pihak siswa cenderung pasif. Kondisi demikian tentu membuat proses pembelajaran hanya dikuasai guru. Selain itu metode pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah dan metode tanya jawab. Namun selama proses pembelajaran berlangsung guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Guru masih memberikan materi dengan bercerita. Hal ini yang menyebabkan siswa merasa ngantuk dan bosan mendengarkan penjelasan dari guru. Guru dalam mengajar juga kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada dan tidak memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat dari prestasi belajar siswa dimana masih rendahnya hasil belajar IPS siswa Kelas V di SD Negeri 2 Tianyar Barat dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 65,00. Dari 12 siswa hanya 2 orang yang memperoleh hasil belajar di atas KKM dan 10 orang yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM dengan rata-rata kelas untuk hasil belajar IPS yaitu 59. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh guru menunjukkan bahwa yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar IPS siswa Kelas V yaitu siswa kurang aktif memperhatikan penjelasan guru dalam proses pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Guru masih memberikan materi dengan bercerita dan kurangnya media pembelajaran dan buku sumber untuk menunjang proses pembelajaran.

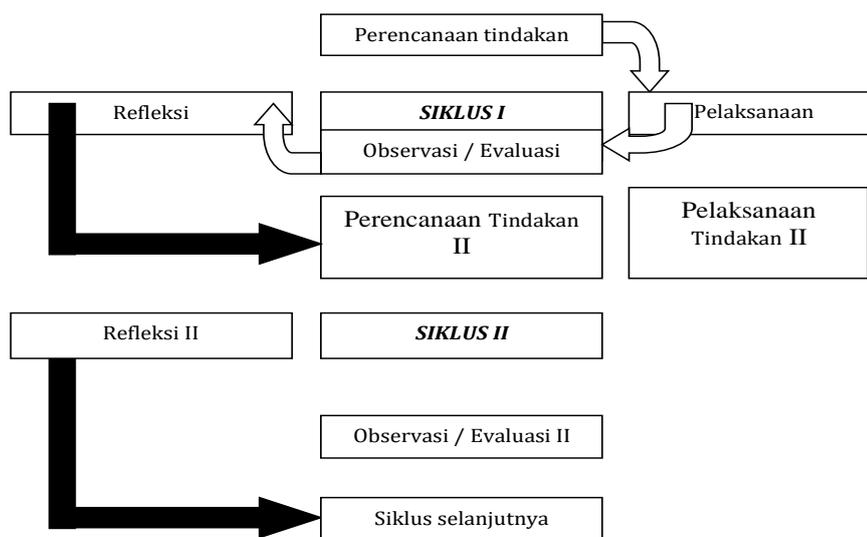
Pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas V perlu dilakukan perbaikan dalam rangka membantu siswa meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Hal tersebut perlu diperbaiki guna meningkatkan motivasi, perhatian, pemahaman dan prestasi belajar, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V adalah model Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku, dan ras yang berbeda (Laksana et al., 2021; Nurfaejriah et al., 2021; Septiyan, 2017). Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Metode kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran dengan model permainan kepada siswa (L.E., 2018; Septiyan, 2017). Dengan bermain anak-anak bisa mengembangkan semua potensi di dalam dirinya, moral, sosial, emosi, ekspresi, dan sebagainya (Estiani et al., 2015; Musi et al., 2017). Melalui permainan, anak dapat menyalurkan energinya serta mempunyai kesempatan untuk tertawa dan bebas bercanda (Mardayani et al., 2016; Ramadhani & Fauziah, 2020). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan memengaruhi tingkat konsentrasi

menyerap materi pelajaran dan pemahaman terhadap materi pelajaran sehingga hasil belajar mencapai optimal (Astria et al., 2017).

Dilihat dari keunggulan model pembelajaran tipe TGT, sebagian kelemahan dan masalah yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran IPS diyakini dapat diatasi. Penerapan model pembelajaran tipe TGT dengan berbantuan media pembelajaran berupa media *mice target board* diharapkan dapat mengoptimalkan penerapan model pembelajaran tersebut. Tujuan dari penggunaan media adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Media *mice target board* merupakan salah satu media yang terbuat dari gabus berbentuk tikus yang terdiri atas papan lingkaran sasaran yang dipakai untuk bermain dengan memakai panahan untuk menembak ke papan sasaran tersebut agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disajikan sehingga siswa menjadi lebih termotivasi (Dewi et al., 2016). Beberapa hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Astria et al., 2017; Dewi et al., 2016). Proses pembelajaran di kelas harus benar-benar melibatkan seluruh potensi dan kemampuan siswa secara optimal dengan cara penerapan model pembelajaran TGT yang memberikan suatu permasalahan yang harus diselesaikan siswa. Penggunaan media *mice target board* juga dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *mice target board* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD.

## 2. METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahapan yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Tianyar Barat. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas V SD Negeri 2 Tianyar Barat Tahun pelajaran 2017/2018. Siswa ini dipilih menjadi subjek penelitian mengingat di Kelas V di SD Negeri 2 Tianyar Barat ditemukan permasalahan-permasalahan seperti yang telah dipaparkan dalam latar belakang. Objek penelitian ini adalah hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *mice target board* pada mata pelajaran IPS. Pelaksanaan kegiatan penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian tindakan kelas, kegiatan penelitian dilakukan secara dua siklus. Kegiatan setiap siklus meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Rancangan penelitian terdiri atas dua siklus, setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu: 1) tahap perencanaan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap observasi/evaluasi, dan 4) tahap refleksi. Hasil refleksi setiap siklus digunakan sebagai acuan penyempurnaan dalam siklus berikutnya. Jadi tidak menutup kemungkinan dilanjutkan ke siklus berikutnya apabila belum memenuhi target penelitian. Metode pengumpulan data menggunakan metode tes. Hasil penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Alur kegiatannya tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Model PTK dalam Dua Siklus.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa Kelas V SD Negeri 2 Tianyar Barat tahun pelajaran 2017/2018. Pada setiap proses pembelajaran dibentuk kelompok belajar sebanyak 3 kelompok, 1 kelompok terdiri atas 4 orang siswa. Data awal yang diperoleh sebelum tindakan yaitu rata-rata hasil belajar IPS siswa adalah 59 dengan persentase hasil belajar IPS siswa adalah 59% dan jumlah siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebanyak 11. Penelitian ini dilaksanakan untuk satu kompetensi dasar dalam satu standar kompetensi yaitu menghargai peranan tokoh perjuangan dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan 2 kali pertemuan untuk pembelajaran dan 1 kali pertemuan untuk tes hasil belajar ranah kognitif tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Data yang telah dikumpulkan dianalisis sesuai dengan teknik analisis data yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil penelitian siklus I, proses pembelajaran yang berlangsung pada pertemuan pertama dan kedua dilaksanakan sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah disiapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *mice target board*. Pada pertemuan ketiga dilaksanakan tes untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif dengan menggunakan instrumen tes yang terdiri atas 20 soal objektif yang dikerjakan dalam waktu 40 menit. Hasil belajar siklus I dari tes yang dilakukan terhadap siswa Kelas III SD Negeri 2 Tianyar Barat diperoleh nilai yang disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Data Hasil Belajar IPS pada Siklus I

No	Nama Siswa	Skor	SMI (Skor Maksimal Ideal)	Nilai Hasil Belajar Siswa
1	I Komang Suarjana	12	100	60
2	I Gede Agus Panggalila	12	100	60
3	I Gede Suardana	12	100	60
4	Ni Made Saraswati	12	100	60
5	Ni made widiari	12	100	60
6	I Komang Agus Satria Wiguna	12	100	60
7	I Dewa Ayu Rica Putri Astiti	14	100	70
8	I Made Darmika	12	100	60
9	Ni Kadek Elsa Dwik Mareta	12	100	60
10	I Nyoman Prasia Adhi Triguna	12	100	60
11	I Kadek Marsel Julia Saputra	12	100	60
12	Ni Ketut Wahyuti Sari	14	100	70
<b>Total</b>				<b>640</b>

Berdasarkan data hasil belajar IPS siswa siklus I, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 75. Rata-rata hasil belajar IPS siswa yaitu 67. Jadi, berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I terdapat 10 orang siswa yang masih belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan yaitu 65 sesuai dengan kriteria keberhasilan. Jumlah siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mengalami penurunan karena jumlah siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada sebelum tindakan (prasiklus) yaitu sebanyak 1 orang. Selain itu, persentase hasil belajar IPS siswa pada siklus I adalah 67%. Persentase hasil belajar IPS siswa selanjutnya dikonversikan ke dalam PAP skala lima (tabel 3.2) berada pada rentang nilai 65%-79%, sehingga persentase hasil belajar IPS siswa pada siklus I termasuk dalam kategori "sedang". Berdasarkan persentase hasil belajar IPS yang diperoleh, bahwa persentase hasil belajar IPS siswa pada siklus I sudah mengalami peningkatan sebesar 8% dibandingkan persentase hasil belajar sebelum tindakan (pra siklus) tetapi masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu pada kategori "tinggi". Rekapitulasi data hasil belajar IPS siswa pada siklus I disajikan pada Tabel 2.

Berdasarkan data yang diperoleh sampai akhir siklus I, saat kegiatan berdiskusi berlangsung masih ada siswa yang kurang disiplin mengikuti kegiatan tersebut. Siswa belum terlalu aktif dalam kegiatan menanya, hal ini disebabkan siswa belum terlatih untuk mengajukan pertanyaan. Siswa belum mampu mengatur waktu dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, sehingga ketika waktu yang diberikan telah habis, tugas tersebut belum selesai dikerjakan. Berdasarkan hal tersebut, perbaikan tindakan yang diambil untuk dilaksanakan pada siklus II yaitu guru memberikan teguran atau peringatan kepada siswa yang kurang disiplin dan serius dalam kegiatan tersebut. Selanjutnya, guru juga lebih

memberikan bimbingan yang intensif dalam diskusi kelompok. Guru memberitahu siswa untuk menggaris bawahi kalimat-kalimat yang tidak mereka mengerti ketika membaca buku ajar, selanjutnya pada kegiatan menanya siswa langsung bisa menanyakan kalimat-kalimat yang mereka tidak mengerti tersebut. Guru juga memberikan bimbingan kepada siswa agar mengajukan pertanyaan dan mengingatkan alokasi waktu yang masih tersisa 10-15 menit sebelum waktu habis untuk melakukan kegiatan, mengingatkan siswa agar setiap siswa turut aktif dalam menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan sehingga tugas tersebut selesai tepat pada waktunya. Selain itu, membiasakan siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dianggap mudah terlebih dahulu, sehingga waktu yang diperlukan untuk mengerjakan soal menjadi tepat dengan waktu yang disediakan. Dengan menerapkan perbaikan tindakan di atas, diharapkan hasil belajar siswa lebih meningkat sehingga bisa memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Data Hasil Belajar IPS Siswa Siklus I

No	Perolehan Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Mencapai/ Belum Mencapai KKM	Rata-Rata Hasil Belajar	Persentase Hasil Belajar	Kategori	Keterangan
1	65-100	10	Mencapai KKM				Belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan
2	0-64	2	Belum Mencapai KKM	67	67%	Sedang	maka pelaksanaan tindakan dilanjutkan ke siklus II
<b>Total</b>		<b>12</b>					

Pelaksanaan tindakan pada siklus II disesuaikan dengan hasil refleksi siklus I yaitu dengan melakukan beberapa perbaikan tindakan. Proses pembelajaran yang berlangsung pada pertemuan pertama dan kedua ketiga dilaksanakan sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah disiapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *mice target board*. Pada pertemuan ketiga dilaksanakan tes untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif dengan menggunakan instrumen tes yang terdiri atas 20 soal objektif yang dikerjakan dalam waktu 40 menit. Hasil belajar siklus II dari tes yang dilakukan terhadap 12 orang siswa Kelas V SD Negeri 2 Tianyar Barat diperoleh nilai yang disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Data Hasil Belajar IPS Siklus II

No	Nama siswa	Skor	SMi (Skor Maksimal ideal)	Nilai Hasil Belajar Siswa
1	I Komang Suarjana	17	100	85
2	I Gede Agus Panggalila	15	100	75
3	I Gede Suardana	18	100	90
4	Ni Made Saraswati	15	100	75
5	Ni made widiari	16	100	80
6	I Komang Agus Satria Wiguna	15	100	75
7	I Dewa Ayu Rica Putri Astiti	17	100	85
8	I Made Darmika	14	100	70
9	Ni Kadek Elsa Dwik Mareta	15	100	75
10	I Nyoman Prasia Adhi Triguna	14	100	70
11	I Kadek Marsel Julia Saputra	15	100	75
12	Ni Ketut Wahyuti Sari	17	100	85
<b>Total</b>				<b>900</b>

Berdasarkan data hasil belajar IPS siswa siklus II, nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 70 dan nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100. Seluruh siswa sudah mencapai hasil belajar sesuai

dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus II seluruh siswa sudah mencapai hasil belajar sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan yaitu 65 sesuai dengan kriteria keberhasilan. Jumlah siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mengalami penurunan yang signifikan karena seluruh siswa sudah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pada siklus I jumlah siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu sebanyak 2 orang. Selain itu, persentase hasil belajar IPS siswa pada siklus II adalah 82%. Persentase hasil belajar IPS siswa selanjutnya dikonversikan ke dalam PAP skala lima (tabel 3.2) berada pada rentang nilai 80%-89%, sehingga persentase hasil belajar IPS siswa pada siklus II termasuk dalam kategori "tinggi". Berdasarkan persentase hasil belajar IPS yang diperoleh, bahwa persentase hasil belajar IPS siswa pada siklus II sudah mengalami peningkatan sebesar 15% dibandingkan persentase hasil belajar siklus I dan sudah mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu pada kategori "tinggi", sehingga pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah berhasil. Rekapitulasi data hasil belajar IPS siswa pada siklus II disajikan pada Tabel 4.

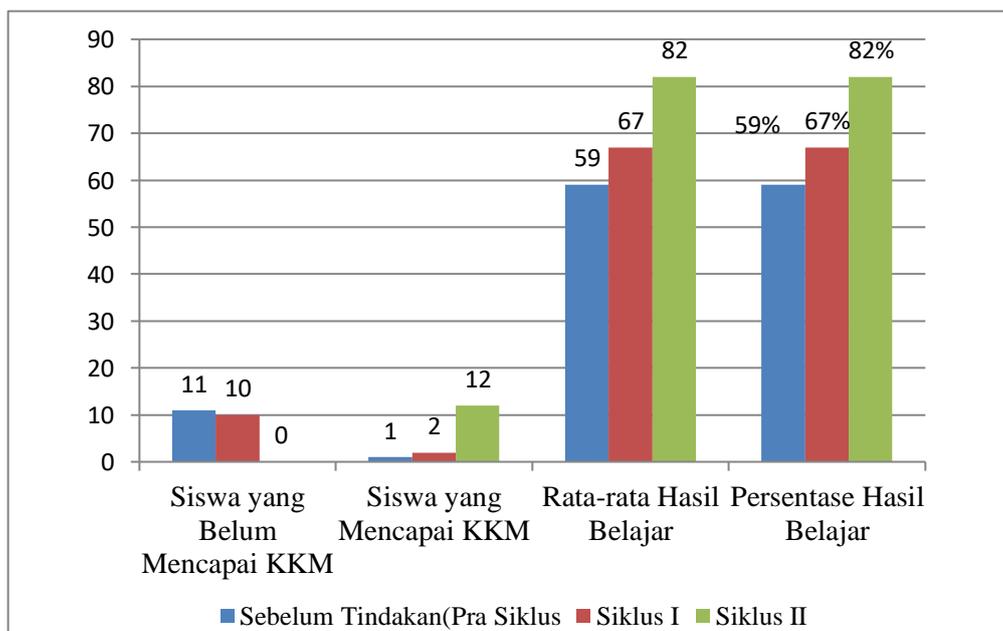
**Tabel 4.** Rekapitulasi Data Hasil Belajar IPS Siswa Siklus II

No	Perolehan Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Mencapai/ Belum Mencapai KKM	Rata-Rata Hasil Belajar	Persentase Hasil Belajar	Kategori	Keterangan
1	65-100	12	Mencapai KKM				Sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan
2	0-64	-	Belum Mencapai KKM	82	82%	Tinggi	maka pelaksanaan tindakan dihentikan
<b>Total</b>		<b>12</b>					

Pada siklus II, seluruh siswa sudah mendapatkan hasil belajar sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditentukan, rata-rata hasil belajar dan persentase hasil belajar IPS siswa juga sudah meningkat dan sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan. Peningkatan hasil belajar IPS dari siklus I ke siklus II sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan. Kekurangan atau kendala pada siklus I sudah teratasi walaupun masih perlu dilakukan bimbingan-bimbingan untuk membuat siswa meningkatkan cara belajar yang lebih baik lagi dan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Rekapitulasi data hasil belajar IPS siswa sebelum tindakan (pra siklus), siklus I dan siklus II disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Data Hasil Belajar IPS Siswa Sebelum Tindakan (Prasiklus), Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Siswa yang Belum Mencapai KKM	Siswa yang Mencapai KKM	Rata-rata Hasil Belajar	Persentase Hasil Belajar
Sebelum Tindakan (Pra Siklus)	11	1	59	59%
Siklus I	10	2	67	67%
Siklus II	0	12	82	82%



**Gambar 2.** Grafik Batang Rekapitulasi Data Hasil Belajar IPS Siswa Sebelum Tindakan (Pra Siklus), Siklus I, dan Siklus II

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siswa Kelas III di SD Negeri 2 Tianyar Barat yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media *mice target board*. Pada siklus I persentase hasil belajar IPS siswa sebesar 67% (kategori sedang) yang belum memenuhi kriteria keberhasilan sehingga pelaksanaan tindakan pada siklus I belum berhasil serta belum mencapai kriteria keberhasilan. Dalam pelaksanaan siklus I masih terdapat beberapa kendala yang terjadi sehingga belum mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditentukan Berdasarkan identifikasi kendala-kendala yang terjadi pada siklus I dan perbaikan-perbaikan yang telah diterapkan pada siklus II ternyata menghasilkan hasil yang memuaskan. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 15% dengan persentase hasil belajar sebesar 82% (kategori tinggi) sesuai dengan kriteria keberhasilan sehingga pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah berhasil dan sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan. Terjadinya peningkatan hasil belajar IPS siswa disebabkan oleh beberapa hal.

Pertama, Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok kecil. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan suku maupun ras dan mengandung unsur permainan yang menyenangkan, yang dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar (L.E., 2018; Laksana et al., 2021). Dengan adanya permainan akademik dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menimbulkan rasa tanggung jawab siswa untuk memberikan hal-hal yang positif pada kelompoknya dan meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga nantinya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih senang dan menarik serta menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Aisyah, 2017; Gustiana & Puspita, 2020).

Kedua, dalam proses pembelajaran guru juga menggunakan media pembelajaran pada tahap mengamati untuk menarik minat/perhatian siswa untuk belajar dan sebagai alat bantu mengajar agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu dalam memberikan perangsang bagi pelajar agar terjadi proses belajar (Naimah et al., 2019; Perdana et al., 2017). Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar penggunaan media pembelajaran efektif dan bisa menjadi pusat perhatian siswa. Media pembelajaran yang digunakan berupa media *mice target board*. Mice berarti tikus, target berarti sasaran, sedangkan board merupakan papan (Dewi et al., 2016). Jadi *mice target board* berarti papan berbentuk tikus dengan lingkaran sasaran yang terdapat pada papan tersebut. Media *mice target board* merupakan media yang terbuat dari papan gabus berbentuk tikus yang terdiri atas papan lingkaran sasaran yang dipakai untuk bermain dengan

panahan untuk menembak ke papan sasaran. Media ini digunakan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disajikan dalam pembelajaran IPS di SD sehingga siswa menjadi lebih termotivasi karena media yang disajikan lebih menarik minat siswa untuk belajar.

Ketiga, guru bersama siswa pada saat kegiatan inti dan setelah kegiatan inti melaksanakan evaluasi dilakukan agar siswa mengetahui kemampuan yang mereka miliki sesuai dengan tujuan pembelajaran secara berkelompok ataupun individu. Keempat, selama proses pembelajaran berlangsung dari awal sampai akhir pembelajaran, guru memberikan penguatan/rasa bangga kepada siswa secara berkelompok maupun individu berupa kata-kata pujian, tepuk tangan, senyuman dan ancungan jempol atas keberhasilan yang mereka capai. Penguatan/rasa bangga diberikan kepada siswa agar siswa lebih termotivasi untuk terus berprestasi dan berhasil

Temuan ini diperkuat dengan temuan sebelumnya yang menyatakan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar (Kristiana et al., 2017; Novion, 2018; Nurfajriah et al., 2021). Selain itu, dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *mice target board* dapat meningkatkan hasil belajar (Dewi et al., 2016). Selain itu selama penelitian berlangsung di kelas ditemukan beberapa perubahan tingkah laku siswa yang mengacu kearah positif diantaranya siswa menjadi lebih bersemangat saat mengikuti pelajaran, siswa menjadi lebih rajin membaca buku, hal ini karena siswa ingin menjadi pemenang dalam setiap kegiatan pembelajaran yang berlangsung, siswa menjadi lebih kritis saat kegiatan diskusi berlangsung, hal ini karena siswa saling beradu argumen saat mencari jawaban dari pertanyaan yang guru berikan. Pelaksanaan model pembelajaran TGT berbantuan media *mice target board* yaitu suasana belajar yang menyenangkan dan menarik berdampak besar terhadap semangat dan motivasi siswa saat mengikuti pelajaran. Guru, khususnya yang mengajar IPS, dalam proses pembelajaran yang mengalami permasalahan mengenai hasil belajar dapat menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media *mice target board* sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang diajarkan dan proses pembelajaran menjadi terarah dan berkontekstual. Guru juga hendaknya bertindak sebagai fasilitator dan mediator, sehingga dapat memacu kreativitas siswa dalam belajar dan memperoleh hasil yang optimal.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan *media mice target board* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa Kelas V SD. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga menghasilkan *output* yang lebih baik, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Pengalaman belajar IPS yang diperoleh dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran yang lain sehingga dapat mewujudkan kreativitas dan kemandiriannya.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Aditya Dharma, I. M. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar dengan Inseri Budaya Lokal Bali terhadap Minat Baca dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1), 53–63. <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17321>.
- Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23>.
- Anggraeni, S. W., & Alpian, Y. (2019). Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 9(2), 181. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5086>.
- Astriana, M., Murdani, E., & Mariyam, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Operasi Bilangan Pecahan. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 2(1), 27 – 31. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v2i1.206>.
- Dewi, N. K. A. S., Made Sulastri, M. P., & Sudana, D. N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Media Mice Target Board untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD*, 4(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v4i1.7508>.
- Estiani, W., Widiyatmoko, A., & Sarwi. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Uno untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa Kelas VII Tema Optik. *Unnes Science Education Journal*, 4(1), 711–719. <https://doi.org/10.15294/usej.v4i1.4974>.
- Gustiana, A. D., & Puspita, R. D. (2020). The Effect of Educative Games on the Physical Fitness of Kindergarten Children. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(2), 149 – 154.

- <https://doi.org/10.17509/jpjo.v5i2.24518>.
- Hendriana, E. C. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Gaya Belajar Auditorial terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 1 – 8. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v3i1.484>.
- Ismail, R. (2018). Perbandingan Keefektifan Pembelajaran Berbasis Proyek dan Pembelajaran Berbasis Masalah Ditinjau dari Ketercapaian Tujuan Pembelajaran. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 181–188. <https://doi.org/10.21831/pg.v13i2.23595>.
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Sulistya Dewi, E. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII Mts N 1 Semarang. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2), 78–92. <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>.
- Kuswariningsih, S. (2016). Korelasi Kebiasaan Belajar, Kreatifitas Belajar, dan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*, 10(3), 389–395. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPPI>.
- L.E., E. P. (2018). Cooperative Learning Dengan Model TGT (Teams Games Tournament) Materi Bilangan Bulat bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 7(2:), 85–88. [https://doi.org/10.36456/buana\\_matematika.7.2.:1048.85-88](https://doi.org/10.36456/buana_matematika.7.2.:1048.85-88).
- Laksana, A. A. N. P., Adnyana, I. W., Saputra, I. G. A. A., Pranata, I. K. Y., Kresnayadi, I. P. E., & Susila, G. H. A. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 141–149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5256960>.
- Mahardani, P., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Gentara Berbasis Android pada Pembelajaran IPS Materi Masa Kolonial Bangsa Barat di Indonesia untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(6), 1–10.
- Mardayani, K. T., Mahadewi, L. P. P., & Magta, M. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Anak Kelompok B di PAUD Widhya Laksmi Singaraja Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/paud.v4i3.8548>.
- Musi, M. A., Sadaruddin, & Mulyadi. (2017). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal Untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 117–128. <https://doi.org/10.24853/yby.1.2.117-128>.
- Naimah, J., Winarni, D. S., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>.
- Najib, D. A. dan E. (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *Jurnal PGMI*, 2(1), 19–28. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jip/article/view/1063>.
- Novion, Z. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Menganalisis Teknik Dasar Passing dalam Permainan Sepak Bola. *Journal Sport Area*, 3(1), 87 – 93. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3\(1\).1412](https://doi.org/10.25299/sportarea.2018.vol3(1).1412).
- Nurfajriah, S., Netriwati, N., & Widyastuti, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Sandi Semaphore Pramuka terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Tipe Kepribadian Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3178–3189. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.825>.
- Perdana, F. A., Sarwanto, & Sukarmin. (2017). Keterampilan Proses Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa SMA/MA Kelas X pada Materi Dinamika Gerak. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 6(3), 61–76. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v6i3.17844>.
- Puspitawangi, R.K., et. al. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v4i1.6957>.
- Rahayuningsih, D. I., Mustaji, & Subroto, W. T. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(2), 726. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n2.p726-733>.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1011. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>.

- Rando, A. R., & Pali, A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Peserta Didik di SD INPRES Ende 14. *Mimbar PGSD*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i2.32983>.
- Rosalina, L., & Junaidi, J. (2020). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar pada Pembelajaran Sosiologi pada Kelas XII IPS di SMAN 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 175–181. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.24>.
- Septiyan, G. D. (2017). Pengaruh Model Teams Games Tournament terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 106–116. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5547>.
- Setiawan, A. R. (2020). Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Sainifik. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.298>.
- Setyosari, P., & Sumarmi, S. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(9), 1188–1195. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9936>.
- Setyowati, N., & Mawardi, M. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 253–263. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p253-263>.
- Sunardin, S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS melalui Penerapan Model Project Based Learning. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 21(2), 116–122. <https://doi.org/10.26858/ijes.v21i2.8641>.