



## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Peta Pintar

**Roudlotun Nofiaty Bimashiatillah<sup>1\*</sup>, Deka Setiawan<sup>2</sup>, Much Arsyad Fardani<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas Muria Kudus

Email: [roudlotunnofiaty@gmail.com](mailto:roudlotunnofiaty@gmail.com)

<sup>2</sup>Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas Muria Kudus

Email: [deka.setiawan@umk.ac.id](mailto:deka.setiawan@umk.ac.id)

<sup>3</sup>Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar/Universitas Muria Kudus

Email: [arsyad.fardani@umk.ac.id](mailto:arsyad.fardani@umk.ac.id)

---

**Abstract.** *This study aims to improve student learning outcomes with the application of the Teams Games Tournament model assisted by Smart Map media on the theme Beautiful Diversity in My Country Grade IV students in SDN Penggung 01. Based on the results of the PTS private pre-cycle of students, data obtained that the PPKn content of students who completed 6 of 16 students with a percentage of 37.5% and on the Indonesian Language content students who completed 7 of 16 students with a percentage of 43.75% (according to KKM  $\geq$  75). The research method used was classroom action research (CAR) which consisted of two cycles. The subjects of the research were grade IV students of SDN Penggung 01, this study used four components namely planning, implementing, observing, and reflecting. Data collection is done by observation, interviews, tests, and documentation. The results of the study in the first cycle showed that the PPKn content with the percentage of classical completeness 68.75% and the Indonesian content percentage of classical completeness 68.75%, increased in the second cycle with the percentage of classical completeness 93.75% at the PPKn content and 87.5 % of Indonesian content. This proves that the Teams Games Tournament learning model can improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *Learning Outcomes; Smart Map; Teams Games Tournament Learning Model.*

**Abstrak.** *Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media Peta Pintar pada tema Indahya Keragaman Di Negeriku siswa kelas IV SDN Penggung 01. Berdasarkan prasiklus nilai PTS siswa diperoleh data bahwa pada muatan PPKn siswa yang tuntas 6 dari 16 siswa dengan persentase 37,5% dan pada muatan Bahasa Indonesia siswa yang tuntas 7 dari 16 siswa dengan persentase 43,75% (sesuai KKM  $\geq$  75). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SDN Penggung 01, penelitian ini menggunakan empat komponen yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan pada muatan PPKn dengan persentase ketuntasan klasikal 68,75% dan pada muatan Bahasa Indonesia persentase ketuntasan klasikal 68,75%, meningkat pada siklus II dengan presentase ketuntasan klasikal 93,75% pada muatan PPKn dan 87,5% pada muatan Bahasa Indonesia. Hal tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa.*

**Kata Kunci:** *Hasil Belajar; Model Teams Games Tournament; Peta Pintar.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses dimana pengalaman dan informasi diperoleh sebagai hasil belajar, yang mencakup pengertian dan penyesuaian diri dari pihak peserta didik terhadap rangsangan yang diberikan kepadanya menuju ke arah pertumbuhan dan perkembangan. Meningkatkan mutu pendidikan pemerintah memberikan upaya diantaranya dengan pengadaan sarana dan prasarana belajar, peningkatan kualitas pendidikan, penerapan model-model pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran, dan pengembangan kurikulum. Pengembangan kurikulum merupakan persoalan yang sangat penting, karena kurikulum harus disesuaikan dengan tuntutan zaman.

Pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini, siswa disajikan pembelajaran penggabungan dari beberapa mata pelajaran yang dijadikan satu dalam sebuah tema. Tema memuat tujuh mata pelajaran yang salah satunya adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. PPKn merupakan pelajaran yang membentuk karakter bangsa sebagai warga negara yang baik, maka perlu diajarkan sebaik mungkin. Bahasa Indonesia juga salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum 2013 yang bertujuan antara lain agar siswa gemar membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan hidup. Pembelajaran bahasa Indonesia juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang pembelajaran.

SDN Penggung 01 merupakan satuan pendidikan yang ada di kecamatan Dukuhseti kabupaten Pati yang telah menerapkan Kurikulum 2013. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Penggung 01, pada tanggal 28 Oktober 2019 diperoleh informasi bahwa proses belajar khususnya dalam pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia banyak siswa yang merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan pembelajaran hanya berpusat pada guru dan siswa kurang antusias dan sering berbicara sendiri dengan temannya. Guru belum menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan belum menggunakan pendekatan saintifik sehingga proses pembelajaran siswa masih merasa ragu-

ragu dalam merumuskan masalah, mengajukan pendapat, dan belum bisa menarik kesimpulan diakhir pembelajaran. Seharusnya kondisi pembelajaran diharapkan mampu mendorong siswa mencari tahu dari berbagai sumber bukan hanya dijelaskan oleh guru. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil belajar siswa pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia di SDN Penggung 01 pada penilaian tengah semester (PTS) belum optimal. Pada muatan PPKn hanya 6 dari 16 siswa yang tuntas dan mendapat  $\geq 75$  (KKM) dengan persentasi 37,5% dan siswa yang tidak tuntas dengan mendapatkan nilai  $< 75$  sebanyak 10 siswa dengan persentase 62,5%. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia hanya 7 dari 16 siswa yang tuntas dengan mendapat  $\geq 75$  (KKM) dengan persentasi 43,75% dan siswa yang tidak tuntas dengan mendapatkan nilai  $< 75$  sebanyak 9 siswa dengan persentase 56,25%.

Berdasarkan permasalahan di atas perlu adanya solusi yang tepat terutama dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang mencakup penerapan pendekatan pembelajaran, model dan media yang tepat. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia, maka akan memberikan solusi dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament). Hal ini bertujuan agar siswa dapat belajar lebih rileks, tanggung jawab, kerja sama, dan keterlibatan belajar semua siswa.

Penggunaan media juga diperlukan dalam menunjang hasil belajar yaitu dengan menggunakan media Peta Pintar. Menurut Danim (2008) peta adalah penyajian visual dari muka bumi. Peta Pintar dalam penelitian ini adalah peta negara Indonesia yang terdapat keterangan nama daerah. Peta terbuat dari banner dengan skala 1 : 750.000, ukurannya 120cm x 90cm, dan terdapat flashcard yang bisa ditempel pada peta dengan menggunakan magnet. Susilana dan Riyana (2017: 93) menjelaskan "Flashcard adalah media pembelajaran berbentuk kartu bergambar. Gambar-gambar yang ada pada flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya".

Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Menurut Shoimin (2014: 204) pembelajaran dengan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa

dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Langkah-langkah dalam model TGT adalah: 1) penyajian kelas (Class Presentations), 2) belajar dalam kelompok (Teams), 3) permainan (Game), 4) pertandingan (Tournament), 5) penghargaan kelompok (Team Recognition).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Raehanah dkk (2018) menyatakan bahwa penelitian mengenai hasil belajar melalui penerapan model TGT menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa yaitu siklus I (60,86%) dan pada siklus II meningkat menjadi (95,65%). Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya Sukiasih (2018) menyatakan dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar, dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I (72,97%) dan siklus II meningkat menjadi (91,89%), kedua hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan Peta Pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelas yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri. Penelitian ini dilaksanakan pada tema Indahya keragaman Di Negeriku kelas IV di SDN Penggung 01 tahun ajaran 2020/2021. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 21 dan 22 Februari 2020, sedangkan siklus II pada tanggal 26 dan 27 Februari 2020. Subjek penelitiannya adalah

siswa kelas IV yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart mereka menggunakan empat komponen penelitian, yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Teknik dalam pengeumpulan data dalam PTK ini adalah observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Sedangkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peneliti menggunakan teknik analisis data berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara menggunakan lembar keterampilan guru, lembar aktifitas siswa, dan dokumentasi dalam pembelajaran tema Indahya Keragaman di Negeriku, subtema keragaman suku bangsa dan agama serta subtema indahya keragaman budaya di negeriku. Data kuantitatif dihasilkan dari hasil belajar berupa kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang telah diberikan diakhir siklus. Kriteria keberhasilan PTK ini ditetapkan jika ketuntasan klasikal siswa sudah  $\geq 75\%$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Pra Siklus

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan di kelas IV SDN Penggung 01 Kecamatan Dukuhseti Kabupaten Pati yang diawali dengan observasi. Informasi yang didapat dari observasi dan wawancara kepada guru kelas dan siswa digunakan untuk bahan acuan dalam penelitian tindakan kelas ini. Adapun nilai hasil belajar siswa pada penilaian tengah semester khususnya pada muatan PPKn dan Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh guru kelas sebelum diadakannya penelitian dapat dilihat pada hasil di bawah ini.

**Tabel 1.** Hasil PTS muatan PPKn Pra Siklus

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	6	37,5%
2.	Tidak Tuntas	10	62,5%
Jumlah		16	100%

Pada tabel 1, menunjukkan bahwa nilai PTS muatan PPKn ada 10 siswa yang belum tuntas dengan persentase 62,5%. Sedangkan siswa yang

tuntas sebanyak 6 orang dengan persentase 37,5%. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.** Nilai PTS muatan Bahasa Indonesia Pra Siklus

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	7	43,75%
2.	Tidak Tuntas	9	56,25%
	Jumlah	16	100%

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa nilai PTS muatan Bahasa Indonesia ada 9 siswa yang belum tuntas dengan persentase 56,25%. Sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 7 orang dengan persentase 43,75%. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah  $\geq 75\%$ , maka harus segera dilakukan perbaikan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan tabel 1 dan 2 menunjukkan bahwa nilai PTS siswa kelas IV SDN Penggung 01 masih rendah dikarenakan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Hal tersebut ditunjukkan dari persentase

ketuntasan klasikalnya sehingga perlu diadakannya perbaikan pembelajaran dengan penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media Peta Pintar.

**Siklus I**

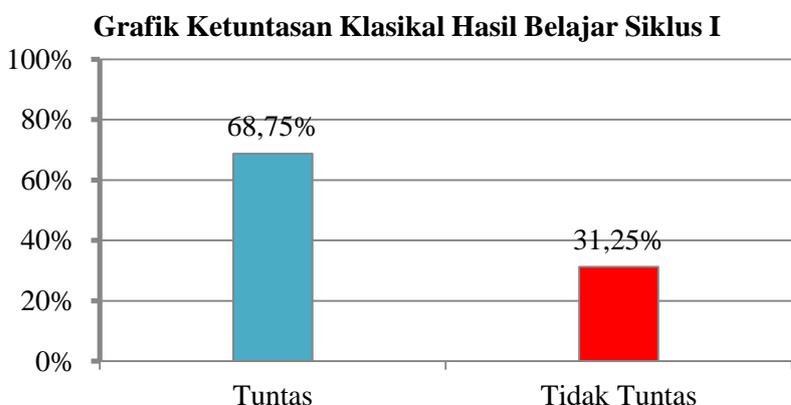
Hasil belajar pada siklus I diperoleh dari hasil tes evaluasi, pengukuran sikap, dan keterampilan siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournamen berbantuan Peta Pintar. Hasil belajar pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3.** Hasil Tes Evaluasi Muatan PPKn Siklus I

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	11	68,75%
2.	Tidak Tuntas	5	31,25%
	Jumlah	16	100%

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa setelah dilakukan siklus I, dapat diperoleh ketuntasan klasikal muatan PPKn yaitu 68,75%, dari 16

siswa yang mengerjakan tes hasil belajar siklus I. Adapun hasil belajar muatan PPKn dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Ketuntasan Klasikal Tes Evaluasi Muatan PPKn Silkus I

Berdasarkan pada gambar 1 dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan klasikal muatan PPKn pada siklus I belum mencapai presentase

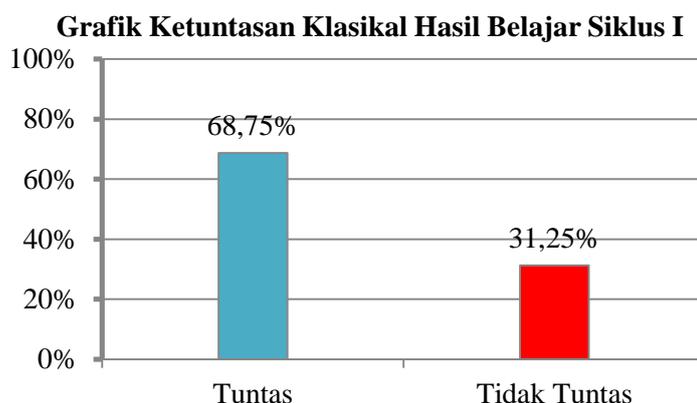
yang ditetapkan pada indikator keberhasilan yaitu 75%. Sedangkan muatan Bahasa Indonesia dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

**Tabel 4.** Hasil Tes Evaluasi Muatan Bahasa Indonesia Siklus I

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	11	68,75%
2.	Tidak Tuntas	5	31,25%
Jumlah		16	100%

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa setelah dilakukan siklus I, dapat diperoleh persentase ketuntasan klasikal muatan Bahasa Indonesia yaitu 68,75% dari 16 siswa yang mengerjakan tes

hasil belajar siklus I. Adapun hasil belajar muatan Bahasa Indonesia dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

**Gambar 2.** Ketuntasan Klasikal Tes Evaluasi Muatan Bahasa Indonesia Silkus I

Berdasarkan gambar 2 dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan klasikal muatan Bahasa Indonesia pada siklus I belum mencapai presentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan yaitu 75%. Karena itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus II, sehingga mampu mencapai ketuntasan klasikal hasil belajar siswa dapat mencapai indikator keberhasilan.

yaitu Visca Eliya Anastasya sebagai teman sejawat. Terdapat 4 aspek yaitu 1) tanggung jawab, 2) kerja sama, 3) percaya diri, 4) disiplin dan 16 indikator pengamatan dalam lembar observasi yang disesuaikan dengan langkah model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Peta Pintar dengan penilaian skor 1- 4. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 5.

Pelaksanaan observasi aktivitas belajar siswa aspek sikap dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan siklus I, yang dilakukan observer 2

**Tabel 5.** Nilai Rata-rata Aspek Sikap Siklus I

	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Rata-rata	10,56	11,31
Persentase	66,01%	70,70%
Rata-rata Siklus I	10,93	
Persentase Siklus I	68,35%	

Berdasarkan tabel 5 hasil pengamatan secara keseluruhan hasil belajar siswa aspek afektif pada pembelajaran siklus I memperoleh rata-rata 10,93 dengan presentase 68,35% termasuk kategori perlu bimbingan. Pelaksanaan observasi hasil belajar siswa aspek keterampilan

bersamaan dengan aspek sikap yang dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan pada siklus I. Terdapat 4 aspek pengamatan dalam lembar observasi yang juga disesuaikan dengan langkah model TGT berbantuan media Peta Pintar dengan penilaian skor 1-4.

Pelaksanaan observasi pada aspek keterampilan pada tahap class presentation masih banyak siswa yang pasif dan belum berani bertanya pada guru, hal itu karena siswa masih merasa malu dan belum terbiasa dengan penerapan model pembelajaran Teams games Tournament. Hal ini

menyebabkan kegiatan pembelajaran pasif, karena belum semua siswa aktif dalam pembelajaran. Adapun hasil observasi aktivitas belajar siswa aspek psikomotorik siklus I pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat dari tabel 6.

**Tabel 6.** Nilai Rata-rata Aspek Keterampilan Siklus I

	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Rata-rata	10,43	11,81
Persentase	65,23%	73,82%
Rata-rata Siklus I	11,12	
Persentase Siklus I	69,53%	

Berdasarkan tabel 6 observasi hasil belajar siswa aspek keterampilan mengalami sedikit peningkatan. Pada siklus I pertemuan pertama diperoleh hasil rata-rata 10,43 dengan presentasi 65,23% dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi 11,81 dengan presentase 73,82%. Secara keseluruhan hasil belajar siswa aspek afektif pada pembelajaran siklus I memperoleh rata-rata 11,12 dengan presentase 69,53% termasuk

kategori perlu bimbingan.

**Siklus II**

Hasil belajar pada siklus II diperoleh dari hasil tes evaluasi, pengukuran sikap, dan keterampilan siswa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournamen berbantuan Peta Pintar sama sama seperti siklus I. Hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 7.** Hasil Tes Evaluasi Muatan PPKn Siklus II

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	15	93,75%
2.	Tidak Tuntas	1	6,25%
	Jumlah	16	100%

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa setelah dilakukan siklus II, dapat diperoleh rata-rata nilai klasikal muatan PPKn yaitu 93,75, dari 16 siswa

yang mengerjakan tes hasil belajar siklus II. Adapun hasil belajar muatan PPKn dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Ketuntasan Klasikal Tes Evaluasi Muatan PPKn Silkus I

Berdasarkan gambar 3 dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan klasikal muatan PPKn pada siklus II sudah mencapai presentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan yaitu 75%, dengan presentase 93,75% (15 siswa tuntas) dan 6,25% (1 siswa belum tuntas).

Sedangkan muatan Bahasa Indonesia dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

**Tabel 8.** Hasil Tes Evaluasi Muatan Bahasa Indonesia Siklus II

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Tuntas	14	87,5%
2.	Tidak Tuntas	2	12,5%
	Jumlah	16	100%

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat bahwa setelah dilakukan siklus II, Terdapat siswa yang tuntas dalam muatan PPKn tetapi tidak tuntas pada muatan Bahasa Indonesia dan sebaliknya, siswa yang tuntas dalam muatan PPKn namun tidak tuntas pada muatan Bahasa Indonesia mengaku bahwa tidak menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga saat guru menjelaskan siswa kurang memperhatikan. Sedangkan siswa yang tuntas pada muatan Bahasa Indonesia tapi tidak tuntas pada muatan PPKn ternyata tidak paham

tentang materi yang disampaikan oleh guru sehingga berpengaruh pada hasil tes yang diberikan guru dan siswa yang satunya lagi saat guru menjelaskan materi PPKn siswa berbicara dengan temannya sehingga tidak paham dengan materi yang disampaikan dan berpengaruh pada hasil tesnya. Adapun untuk memperjelas perolehan interval nilai hasil tes evaluasi siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini. Adapun hasil belajar muatan Bahasa Indonesia dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



**Gambar 4.** Ketuntasan Klasikal Tes Evaluasi Muatan Bahasa Indonesia Silklus II

Berdasarkan gambar 4 dapat disimpulkan bahwa presentase ketuntasan klasikal muatan Bahasa Indonesia pada siklus II sudah mencapai presentase yang ditetapkan pada indikator keberhasilan yaitu 75%, dengan presentase 87,5% (14 siswa tuntas) dan 12,5% (2 siswa belum tuntas). Sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dan telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu  $\geq 75\%$ . Dibandingkan dengan hasil pada siklus I maupun prasiklus, hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT

berbantuan media Peta Pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek pengetahuan pada tema Indahnya Keragaman Di Negeriku kelas IV SDN Penggung 01.

Pelaksanaan hasil belajar siswa aspek sikap siklus II, dilakukan pada 2 kali pertemuan. Pada siklus II pertemuan 1 siswa cukup memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Hal itu dapat dilihat bahwa siswa begitu aktif pada saat belajar bersama dan berdiskusi dengan kelompoknya, siswa juga terlihat percaya diri dan lancar dalam menyimpulkan hasil kerja kelompoknya.

Siklus II pertemuan 2 siswa bertambah antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap class presentation banyak siswa yang memahami materi yang telah disampaikan oleh guru dan juga banyak siswa yang bertanya mengenai materi yang disampaikan. Pada tahap teams siswa aktif berdiskusi dengan kelompoknya dan tidak ada yang berbicara dengan temannya. Pada tahap games siswa sangat aktif sehingga berebut menjawab pertanyaan dari guru. Sedangkan pada tahap

tournament siswa sangat aktif dan berebut menempelkan flashcard untuk mendapatkan skor tertinggi, dikarenakan sudah terbiasa dengan penerapan model TGT berbantuan media Peta Pintar. Sependapat dengan Harahap (2018: 104) bahwa model pembelajaran TGT dapat menarik minat dan perhatian siswa. Adapun hasil pengamatan hasil belajar siswa aspek sikap siklus II pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat pada tabel 9.

**Tabel 9.** Nilai Rata-rata Aspek Sikap Siklus II

	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Rata-rata	12,5	14,06
Persentase	78,12% %	87,89%
Rata-rata Siklus I	13,28	
Persentase Siklus I	83%	

Berdasarkan tabel 9 pengamatan hasil belajar siswa aspek sikap mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan pertama dengan hasil rata-rata klasikal 12,5 dengan presentasi 78,12% termasuk dalam kategori cukup dan meningkat pada pertemuan kedua menjadi skor rata-rata 14,06 dengan presentase 87,89% termasuk kategori baik.. Pada siklus I pertemuan pertama diperoleh hasil rata-rata 12,5 dengan presentasi 78,12% termasuk kategori cukup, meningkat pada pertemuan kedua menjadi skor rata-rata 14,06 dengan presentase 87,89% termasuk kategori baik. Secara keseluruhan hasil belajar siswa aspek sikap pada pembelajaran siklus I memperoleh rata-rata 13,28 dengan presentase 83% termasuk kategori baik.

tahap tournament siswa sangat aktif dan berebut menempelkan flashcard untuk mendapatkan skor tertinggi, hal itu dikarenakan sudah terbiasa dengan penerapan model Teams Games Tournament berbantuan media Peta Pintar. Sependapat dengan Harahap (2018: 104) bahwa model TGT mengembangkan kemampuan komunikasi siswa dan melatih siswa berperan aktif saat pembelajaran.

Pada pertemuan 1 tahap class presentation siswa sudah berani mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dari guru. Pada tahap teams siswa sudah aktif berdiskusi dan tidak berbicara dengan temannya. Pada tahap games siswa aktif mengikuti permainan dan berebut menjawab pertanyaan dari guru. Sedangkan pada

Siklus II pertemuan 2 siswa semakin bersemangat dan antusias, hal itu dapat dilihat dengan banyaknya siswa yang berebut menjawab pertanyaan dari guru dan aktif bertanya kepada guru jika kurang paham dengan materi yang disampaikan. Siswa semakin aktif saat berdiskusi dan menuliskan pada lembar kerja siswa, sehingga proses pembelajaran kondusif. Selain itu siswa juga sudah berani dan percaya diri mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. Adapun hasil observasi hasil belajar siswa aspek keterampilan siklus II pertemuan 1 dan 2 dapat dilihat dari tabel 10.

**Tabel 10.** Rata-rata Aspek Keterampilan Siklus II

	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Rata-rata	13,06	14,18
Persentase	81,64%	88,67%
Rata-rata Siklus I	13,62	
Persentase Siklus I	85,15%	

Berdasarkan tabel 10 pengamatan hasil belajar siswa aspek keterampilan siswa pada siklus II pertemuan pertama diketahui hasil rata-rata 13,06 dengan presentasi 81,64%. Pada pertemuan kedua memperoleh skor rata-rata 14,18 dengan presentase 88,67%. Secara keseluruhan hasil belajar siswa aspek afektif pada pembelajaran siklus II memperoleh rata-rata 13,62 dengan presentase 85,15% termasuk kategori baik.

## Pembahasan

Hasil belajar mulai pra siklus sampai dengan siklus II dapat dilihat menunjukkan adanya

peningkatan. Hal ini dilihat dari hasil tes kognitif siswa yang dilakukan disetiap siklus. Hasil tes digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari. Purwanto (2010: 44) hasil tes dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui kemampuan pengetahuan yang dimiliki siswa. Sependapat dengan Samani dkk (2011: 75) menyatakan bahwa belajar merupakan pengetahuan yang dimiliki setiap individu sesuai dengan situasi belajarnya. Hasil pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran diperoleh data perbandingan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II sebagai berikut:

**Tabel 11.** Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Muatan PPKn

No	Nilai	Kriteria	Hasil Penelitian		
			Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	$\geq 75\%$	Tuntas	37,5%	68,75%	93,75%
2	$\leq 75\%$	Belum Tuntas	62,5%	31,25%	6,25%

Berdasarkan tabel 11 dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh 16 siswa kelas IV SDN Penggung 01 saat prasiklus yaitu 37,5% siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas 62,5%. Keadaan tersebut melalui perbaikan dengan penerapan model TGT berbantuan Peta Pintar, maka hasil belajar siswa

dapat meningkat. Terbukti pada siklus I meningkat dan memperoleh ketuntasan klasikal 68,75%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 31,25%. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 93,75%, sedangkan yang belum tuntas 6,25%. Sedangkan pada muatan Bahasa Indonesia dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 12.** Perbandingan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Muatan Bahasa Indonesia

No	Nilai	Kriteria	Hasil Penelitian		
			Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	$\geq 75\%$	Tuntas	43,75%	68,75%	87,5%
2	$\leq 75\%$	Belum Tuntas	56,25%	31,25%	12,5%

Berdasarkan tabel 12 dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh 16 siswa kelas IV SDN Penggung 01 saat prasiklus yaitu 43,75% siswa yang tuntas dan siswa yang tidak tuntas 56,25%. Keadaan tersebut melalui perbaikan dengan penerapan model TGT berbantuan Peta Pintar, maka hasil belajar siswa dapat meningkat. Terbukti pada siklus I meningkat dan memperoleh ketuntasan klasikal 68,75%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 31,25%. Kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87,5%, sedangkan yang belum tuntas 12,5%. Agustina (2017) menunjukkan hasil penelitian menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar

siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas terjadi peningkatan yaitu pada nilai awal sebelum diberi tindakan sebesar 61,5, siklus I 70,9 dan pada siklus II naik menjadi 81,6. Untuk siswa tuntas belajar pada nilai awal sebelum diberi tindakan 40%, tes siklus I 60%, namun secara keseluruhan sudah meningkat hasil belajarnya bila dilihat dari presentase ketuntasan siswa, dan pada tes siklus II menjadi 90%. Sejalan dengan penelitian sebelumnya Ilmiyah dkk (2014) menunjukkan bahwa model Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dilihat dari hasil ketuntasan klasikal siswa pra siklus sebesar 52,7% dengan rata-rata 61,4, meningkat pada siklus I menjadi 69,4% dengan rata-rata 71,48, dan pada siklus II meningkat

menjadi 75% dengan rata-rata 73,9. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Peta Pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku.

Hasil observasi aspek sikap dari siklus I dan II mengalami peningkatan, terlihat dari siswa sudah

percaya diri dalam mempresentasikan hasil kerja kelompoknya, siswa tampak antusias dan maju presentasi tanpa disuruh guru. Sependapat dengan Harahap (2018: 104) bahwa model TGT mengembangkan kemampuan komunikasi siswa dan melatih siswa berperan aktif. Berikut hasil belajar siswa aspek sikap pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 13.

**Tabel 13.** Perbandingan Hasil Belajar Siswa Aspek Sikap.

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata	10,93	13,28	
Persentase	68,35%	83%	Naik
Kriteria	Perlu Bimbingan	Baik	

Berdasarkan tabel 13 diperoleh peningkatan pada siklus II diperoleh rata-rata 13,28 dengan presentase 83%. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa aspek sikap meningkat dengan baik dalam melakukan tindakan pembelajaran dengan penerapan model TGT berbantuan media Peta Pintar. Khohar dkk (2016) menyatakan dalam penelitiannya bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek sikap dilihat dari hasil observasi sikap siswa pada siklus I dan II yang mencapai ketuntasan 67,23% dan 74,13%. Sejalan dengan penelitian Aini (2019) yang menjelaskan bahwa dengan penerapan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek sikap dilihat dari hasil observasi aspek sikap, kondisi awal hanya mencapai 21,7%, kemudian meningkat menjadi 21,3% pada siklus I menjadi 43,0%. Peningkatan

mencapai 44,0% pada siklus II menjadi 87,0% atau 20 peserta didik telah mencapai nilai tuntas. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media Peta Pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek sikap kelas IV pada tema 7 Indahnya Keragaman Di Negeriku.

Sedangkan pada aspek keterampilan juga mengalami peningkatan terlihat dari siswa yang sudah menuliskan berbagai bentuk keragaman sesuai dengan asal suku bangsa yang ada di Indonesia. Sependapat dengan Djamarah (2011: 38) aktivitas belajar siswa meliputi beberapa hal yaitu menulis. Perbandingan hasil belajar siswa aspek keterampilan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 14.** Perbandingan Hasil Belajar Siswa Aspek Keterampilan.

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Rata-rata	11,12	13,62	
Persentase	69,53%	85,15%	Naik
Kriteria	Perlu Bimbingan	Baik	

Tabel 14 diperoleh peningkatan pada siklus II dengan rata-rata 13,62 persentase 85,15%. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa aspek keterampilan meningkat dengan baik dalam melakukan tindakan pembelajaran dengan penerapan TGT berbantuan media Peta Pintar. Sejalan dengan penelitian Nugroho (2017) menyebutkan model Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek keterampilan, dilihat dari hasil persentase ketuntasan klasikal aspek keterampilan siswa

siklus I 46,67% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 83,3%. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya. Hal ini dikarenakan pembelajaran sudah berhasil dan menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tindakan kelas (PTK) yang sudah dilaksanakan di kelas IV SDN Penggung 01 menunjukkan adanya peningkatan dari setiap siklusnya. Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media Peta Pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Berpijak pada penelitian ini, Guru hendaknya menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai alternatif yang dapat diaplikasikan pada saat mengajar sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru dan siswa menjadi aktif, siswa harusnya lebih antusias saat mengikuti proses belajar mengajar, lebih bersungguh-sungguh memperhatikan penjelasan dari guru, lebih berani untuk bertanya jika kurang memahami yang disampaikan guru, aktif dalam berdiskusi dan percaya diri saat menpresentasikan hasil kerja kelompoknya. Pihak sekolah juga hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui hasil belajar siswa pada tema Indahya Keragaman Di Negeriku.

## DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Erinda Diah Nur. 2019. Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Monopoli untuk Kelas IV SDN Sidorejo (*Skripsi*). Surakarta: FKIP UMS.
- Agustina, Rahidatul Layla. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas V SDN Jejangkit Muara 2. *Stilistika Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2 (1), 18-26.
- Danim, Sudarwan. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bachri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Harahap. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) Siswa Kelas 5 SD Negeri 164525 Tebing Tinggi. *ESJ PGSD FIP UNIMED*, 8 (2), 101-109.
- Ilmiah, Rosikhatul dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika*, 4 (2).
- Khohar, Moh Adnan. 2016. Penerapan Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Blabak 1 Kandat Kediri. *Jurnal Pendidikan*, 1 (9), 1869-1873.
- Nugroho, Tunggal Pambuko. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Tgt Tema Indahya Keragaman Di Negeriku Pada Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Kota Surabaya. *JPGSD*, 5 (3), 608-620.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Raehanah, dkk. 2018. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Media Kokami untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *El Mirdad Jurnal Jurusan PGMI*, 10 (1), 41-56.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Samani, Muchlas, Hariyanto. 2011. *Konsep dan Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukiasih, Made. 2018. Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Dalam Menulis Puisi Pada Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. *JIPP*, 2 (3).
- Sulilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.