PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV SDN NYABAKAN BARAT I KABUPATEN SUMENEP

Moh. Fadli¹

¹STAI Miftahul Ulum Tarate Pandian Sumenep

E-mail: mohammadfadli.10@gmail.com, Tlp: +6282332287943

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis model kooperatif tipe Teams Games Tournament dan beberapa alat pendukung seperti RPP, lembar tes hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang dibatasi hanya pada tahap develop. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar berdasarkan model kooperatif tipe Teams Games Tournament yang telah dikembangkan adalah (1) Validitas bahan ajar model kooperatif tipe Teams Games Tournament meliputi validitas komponen kelayakan pembelajaran, materi, RPP, dan tes hasil belajar yang rata-rata memperoleh kategori valid dan sangat valid mendapatkan 90%; (2) Kepraktisan bahan ajar model kooperatif tipe Teams Games Tournament meliputi pelaksanaan pembelajaran rata-rata mendapat kategori baik dan cukup; (3) Keefektifan bahan ajar model kooperatif tipe Teams Games Tournament meliputi hasil belajar pada data pencapaian indikator siswa (pretest dan posttest). Siswa yang melakukan tes tersebut sebanyak 25 orang. Siswa yang melakukan pretest tuntas sebanyak 8 orang dan siswa sebanyak 17 orang yang tidak tuntas tidak mencapai KKM yang ditargetkan. Sedangkan siswa yang posttest tuntas sebanyak 18 orang sedangkan siswa sebanyak 7 orang yang tidak tuntas saat melakukan posttest dan sudah banyak mencapai KKM. Oleh karena itu, pencapaian saat pretest dan posttest sangat signifikan terjadi kenaikan atau keberhasilan dalam melakukan tes.

Kata Kunci: Bahan ajar, Model kooperatif tipe teams games tournament, Hasil belajar

Abstract

This research aims to produce products in the form of teaching materials based on teams games tournament-type cooperative models and some supporting tools such as RPP, test sheets of grade IV students' learning results. This research uses 4D development models (Define, Design, Develop, Disseminate) that are limited to the develop stage. The results showed that the teaching materials based on the cooperative model of the Teams Games Tournament type that has been developed are (1) The validity of the cooperative model of the Teams Games Tournament type includes the validity of the learning feasibility component, materials, RPP, and study results tests that on average obtain valid and very valid categories get 90%; (2) The practicality of teams games tournament-type cooperative materials includes the implementation of average learning in good and sufficient categories; (3) The effectiveness of teams games tournament-type cooperative model materials includes learning results in student indicator achievement data (pretest and posttest). The students who conducted the test were 25 people. Students who did pretest completed 8 people and 17 students who did not complete did not reach the targeted KKM. While the posttest students completed as many as 18 people while the students as many as 7 people who did not complete the posttest and have reached many KKM. Therefore, the achievement during pretest and posttest is very significant there is an increase or success in conducting tests.

Keywords: Teaching materials, Team games tournament type cooperative model, Learning results

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menyiapkan diri dalam peranannya dimasa akan datang. Pendidikan dilakukan tidak ada batasan usia, ruang dan waktu untuk menimba ilmu di lingkungan lembaga sekolah, namun pertama kali seseorang menimba ilmu pada lingkungan keluarga dilanjutkan dalam lingkungan lembaga sekolah dan diperkaya oleh lingkungan masyarakat, yang hasilnya nanti akan digunakan untuk membangun kehidupan pribadi agama, masyarakat, keluarga dan negara. Hal tersebut merupakan suatu kenyataan bahwa pemerintah diwakili lembaga yang bertanggung jawab dalam suatu pelaksanaan pendidikan di Indonesia, akan tetapi pendidikan menjadi tanggung jawab keluarga, sekolah dan masyarakat yang sering disebut dengan Tri Pusat Pendidikan.

Belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru. Dengan kegiatan belajar pada diri seseorang akan terjadi perubahan yang lebih baik. Dalam belajar pasti dan akan terjadi yang namanya perubahan, akan tetapi untuk mencapai perubahan tersebut banyak cara atau berbagai macam-macam cara (Syaiful Bahri Djamarah, 2011). Hasil belajar sangat diperlukan bagi siswa agar nantinya mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari yang ditentukan. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar atau suatu pernyataan spesifik yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menyatakan perilaku dan penampilan sebagai gambaran hasil belajar yang diharapkan (Numayani dalam Ari dkk, 2019)

Berdasarkan hasil observasi, siswa SDN Nyabakan Barat I Kabupaten Sumenep Kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IV, ternyata masih banyak yang belum mencapai KKM. Siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM hanya mencapai 65% dan sedangkan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM mencapai 35% dari 25 siswa. KKM yang ditetapkan sekolah adalah 70. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tidak mencapai target yang ditentukan. Fakta yang terjadi di lapangan terkait rendahnya nilai siswa dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain (1) siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang sulit sehingga semangat siswa kurang untuk mengikuti pelajaran IPS, (2) Pembelajaran IPS di dalam kelas hanya berpusat pada guru, (3) pembelajaran IPS masih banyak dilaksanakan dengan metode ceramah, (4) kebutuhan siswa dalam menggunakan bahan ajar belum terpenuhi.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajarankooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitasseluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkanperan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsurpermainan dan reinforcement. Aktivitas belajar denganpermainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkansiswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Dalam *tournamen* ini siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka (Dita dkk, 2020). Belajar kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan guru (Slavin dalam Al-Tabany, 2014)

Berdasarkan uraian diatas, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif yaitu dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Sehingga guru dapat mengetahui peningkatan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang dikuasai oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar yang dibuat merupakan bahan ajar yang berguna untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Bahan ajar berbasis model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini dipilih untuk dikembangkan karena memiliki beberapa karakteristik yang

membedakan dengan bahan ajar lainnya. Diantaranya bahan ajar disesuaikan dengan perkembangan tingkat kemampuan siswa kelas IV Sekolah Dasar, memberikan pembelajaran yang mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa, mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa itu sendiri.

2. Metode

2.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and development*) dengan menggunakan 4D model, yaitu mengembangkan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

2.2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang akan diujikan pada siswa kelas IV SDN SDN Nyabakan Barat I Kabupaten Sumenep.

2.3. Tempat dan Waktu Penelitian

Pengembangan penelitian ini dilaksanakan di SDN Nyabakan Barat I Kabupaten Sumenep yang diujicobakan pada 25 siswa dengan dua kali pertemuan.

2.4. Prosedur Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Model pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) (Thiagarajan dalam Ibrahim, 2014). Dalam penelitian ini pengembangan perangkat hanya sebatas sampai tahap pengembangan, hal ini karena perangkat yang dikembangkan hanya digunakan pada sekolah uji coba belum disebar ke sekolah-sekolah lain. Tahap pengembangan perangkat ini dapat divisualisasikan pada Gambar 1 berikut:

Gambar 1. Model Pengembangan Perangkat 4D (3D)

Deskripsi dari masing-masing tahapan model pengembangan perangkat pembelajaran IPS menurut model 4D pada Gambar 1 dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Pendefinisian (Define)

Tujuan tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Langkah-langkah tahap ini, diantaranya:

1) Analisis Awal

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menetapkan masalah mendasar yang akan diangkat dalam pengembangan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Telah dikemukakan pada latar belakang masalah bahwa hasil belajar siswa mengalami penurunan di bawah KKM.

Berdasarkan masalah tersebut, maka dibuatlah alternatif pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan lingkungan siswa. Adapun beberapa hal yang perlu dipertimbangkan di dalam analisis awal akhir suatu tujuan adalah: kurikulum yang digunakan di sekolah, teori belajar yang relevan.

a) Kurikulum

Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 untuk siswa kelas IV, dimana pada kurikulum 2013 memiliki karakteristik dengan mengembangkan proses pembelajaran yang baik, pengelolaan, sumber belajar, profesionalisme tenaga kependidikan, serta sistem penilaian.

b) Teori yang Relevan

Teori yang digunakan dalam pengembangan yaitu teori pembelajaran yang menekankan pada pembelajaran yang dapat menghubungkan pengetahuan yang telah diketahui siswa dengan pengetahuan yang akan diajarkan sehingga belajar akan dapat bermakna dan bermanfaat.

2) Analisis Siswa

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa meliputi kemampuan akademik, latar belakang pengetahuan dan tingkat perkembangan siswa. Hasil analisis siswa ini bisa dijadikan gambaran dalam pengembangan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS di SD.

3) Analisis Tugas

Analisis tugas merupakan pengidentifikasian tugas yang akan diberikan kepada siswa pada saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Tugas ini merupakan dasar untuk merumuskan pencapaian indikator hasil belajar dan pengembangan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

4) Analisis Konsep

Analisis konsep merupakan pengidentifikasian konsep utama dalam pembelajaran yang akan diajarkan ke dalam bentuk peta konsep pada materi peninggalan sejarah yang disusun secara sistematis dan lebih spesifik. Sehingga nantinya memudahkan siswa untuk memahami materi pokok yang akan diajarkan oleh guru. Berikut setelah dilakukan analisis konsep kemudian ditetapkan menjadi peta konsep.

b. Tahap Perancangan (Design)

Tahap ini dilakukan setelah tahap pendefinisian. Tahap perancangan ini merupakan tahap dalam perancangan bahan ajar. Di dalam tahapan ini dilakukan pemilihan format bahan ajar, dan desain awal bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu sebagai berikut.

1) Pemilihan format bahan ajar

Tahap ini dilakukan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang disesuaikan dengan kurikulum KTSP dan kurikulum 13. Namun lebih diinovasikan agar dapat memudahkan dan menarik siswa untuk memahami dan mempelajarinya. Sehingga nantinya siswa akan memperoleh hasil yang baik yaitu hasil belajar yang memuaskan.

2) Desain awal bahan ajar

Tahap desain awal merupakan perancangan bahan ajar yang dilakukan dengan penyusunan format penulisan, format penyajian materi, dan format soal-soal yang ada di bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yaitu validasi perangkat oleh validator yang diikuti dengan revisi, uji coba dengan siswa sesungguhnya untuk mengetahui tingkat kelayakan buku ajar jika diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga diharapkan buku ajar yang dikembangkan memenuhi syarat valid atau tidak valid. Tahapan kegiatan ini yaitu.

1) Pengembangan bahan ajar

Bahan ajar yang akan dihasilkan pada tahap ini yaitu bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Validasi pakar

Validasi dilakukan oleh ahli atau pakar yang bertujuan mengukur kualitas dan kelayakan perangkat yang dikembangkan agar dapat disimpulkan sebagai perangkat yang berkualitas dan layak digunakan. Validitas dilakukan dengan meminta penilaian para ahli atau pakar dalam materi peninggalan sejarah. Validitas diukur dari aspek konsisten (validitas konstruk) dan aspek relevansi (validitas isi) yang dilakukan oleh para ahli atau pakar, kemudian setelah proses validasi dilakukan, perangkat pembelajaran kemudian dianalisis dan dilakukan revisi berdasarkan saran dan perbaikan yang diberikan oleh validator.

3) Uji Coba

a. Desain uji coba

Desain uji coba dilakukan pada sebanyak 25 siswa. Tujuan uji coba ini untuk mengetahui hasil belajar siswa pada saat pembelajaran. Desain ini yang digunakan adalah rancangan *One-group pretest-posttest design* (Frankel, 2008) yang digambarkan dengan pola sebagai berikut:

Uji awal	Perlakuan	Uji akhir
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = Memberikan uji awal, untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) atau (*Pretest*).

X = Memberikan perlakuan pada siswa, yaitu pelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

O_2 = Memberikan ujian akhir, untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (*Posttest*).

b. Variabel definisi operasional

1) Variabel penelitian dalam penelitian ini.

a) Validitas bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* meliputi validitas isi bahan ajar yang dikembangkan.

b) Kepraktisan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* meliputi keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

c) Keefektifan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* meliputi hasil belajar dan respon siswa.

2) Definisi Operasional

Kelayakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar meliputi

a) Validitas bahan ajar

Validitas bahan ajar adalah pernyataan valid atau tidak valid yang diberikan oleh pakar (validator) berdasarkan penilaian dengan menggunakan lembar validasi. Validator

yang akan memberikan nilai, saran dan masukan terhadap buku yang dikembangkan, penilaian dari pakar dinyatakan dengan skor dengan rentang 1-4.

b) Kepraktisan bahan ajar

Kepraktisan bahan ajar dalam penelitian ini adalah ukuran kemudahan penerapan buku yang didasarkan pada aktivitas siswa dan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran dalam RPP didukung oleh bahan ajar.

- (1) Keterlaksanaan pembelajaran adalah presentase langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dalam RPP dapat dilakukan oleh guru dengan sebagai pembelajaran.
- (2) Aktivitas siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas dan diamati menggunakan lembar pengamatan yang dilakukan oleh dua orang pengamat dan disajikan dalam bentuk presentase (%).

c) Keefektifan bahan ajar

Keefektifan bahan ajar adalah ukuran keberhasilan penerapan bahan ajar yang diperoleh dari hasil belajar siswa dan respon siswa.

- (1) Hasil belajar adalah hasil setelah melakukan tes dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang dimaksudkan disini proporsi ketercapaian siswa yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai nilai KKM.
- (2) Respon siswa adalah reaksi atau tanggapan siswa yang menggambarkan penilaian terhadap pelaksanaan pengembangan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang digunakan dalam penelitian.

3. Hasil dan pembahasan

Hasil pengembangan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Nyabakan Barat I Kabupaten Sumenep dan uji coba pada bahan ajar dan pendukung perangkat lain di kelas. Subjek pada uji coba luas dilakukan dengan jumlah sampel keseluruhan sebanyak 25 siswa kelas IV SDN Nyabakan Barat I Kabupaten Sumenep. Berdasarkan data hasil ketercapaian indikator siswa saat melakukan Pretest. Siswa yang tuntas sebanyak 8 orang sedangkan siswa sebanyak 17 orang yang tidak tuntas saat melakukan pretest dan tidak mencapai KKM yang ditargetkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan evaluasi terkait dengan temuan yang ada di lapangan. Kemudian siswa diberikan posttest agar mengetahui hasil kelanjutan dari evaluasi yang peneliti ketahui. Setelah peneliti melakukan tahap kedua yaitu dengan melakukan posttest. Siswa yang tuntas sebanyak 18 orang sedangkan siswa sebanyak 7 orang yang tidak tuntas saat melakukan posttest dan sudah banyak mencapai KKM. Oleh karena itu, pencapaian saat pretest dan posttest sangat signifikan terjadi kenaikan atau keberhasilan dalam melakukan tes.

Aspek kepraktisan merupakan kriteria kualitas bahan ajar ditinjau dari tingkat kemudahan guru dan siswa dalam menggunakan bahan ajar yang dikembangkan (Nieveen dalam Rusni dkk: 2017). Oleh karena itu, dalam mengembangkan bahan ajar sebaiknya dapat disesuaikan dengan harapan dan kebutuhan di lapangan. Dalam kepraktisan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dilihat dari keterlaksanaan RPP dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas yang dilakukan observasi oleh dua orang pengamat. Guru menyampaikan materi dilakukan menggunakan ceramah dan *ice breaking* sesuai dengan petunjuk percobaan yang disajikan di dalam bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan teman kelompoknya. Kelompok mempresentasikan apa yang sudah dilakukan pada saat selama percobaan dan guru mengawasi jalannya *game tournament*. Kemudian guru menghitung dan mengumumkan, kelompok yang memperoleh kartu jawaban terbanyak dan memberikan penghargaan bagi pemenang kelompok. Maka dari itu, kepraktisan bahan ajar dalam penelitian ini adalah memudahkan dalam penerapan dalam menggunakan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang didasarkan pada aktivitas siswa dan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran.

Efektifitas bahan ajar dapat dilihat dari tes hasil belajar siswa dan respon siswa. Efektivitas bahan ajar dinilai pada saat uji coba luas. Begitupun pendapat dari Hamzah B. Uno (2008)

menyatakan bahwa keefektifan proses pembelajaran diukur dengan tingkat pencapaian siswa pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Perangkat pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan suatu kriteria tertentu. Perangkat pembelajaran efektif jika dapat mempengaruhi ketuntasan belajar siswa sesuai dengan harapan atau lebih dari sama dengan KKM yang ditetapkan.

a. Tes hasil belajar siswa

Untuk mengetahui suatu peningkatan hasil belajar siswa, maka sebelum diberikan perlakuan siswa diberikan pretest terlebih dahulu dan setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan posttest. Pretest dilakukan terlebih dahulu berfungsi untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan sedangkan untuk mengetahui peningkatan atau tidaknya hasil belajar siswa dilakukan posttest. Posttest dilakukan setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dalam mencapai beberapa indikator yang harus dicapai oleh siswa.

Tabel 1 Data Hasil Ketercapaian Indikator Siswa (Pretest)

No.	Siswa	1	2	3	4	Jumlah (%)	Keterangan
1.	KK	1	1	1	1	100	T
2.	KC	1	1	0	1	75	T
3.	MH	1	0	0	1	50	TT
4.	LA	0	1	1	1	75	T
5.	DF	0	1	1	0	50	TT
6.	HA	1	0	0	1	50	TT
7.	CC	1	1	1	1	100	T
8.	KA	1	0	0	1	50	TT
9.	LK	1	0	1	0	50	TT
10.	MK	1	1	0	0	50	TT
11.	FK	0	1	0	1	50	TT
12.	KL	0	0	1	1	25	TT
13.	PR	1	0	1	1	75	T
14.	WT	0	1	0	1	50	TT
15.	SW	0	0	1	0	25	TT
16.	HJ	0	0	1	1	50	TT
17.	JG	1	0	0	0	25	TT
18.	KK	1	1	1	1	100	T
19.	RE	1	1	0	0	50	TT
20.	TE	0	1	1	0	50	TT
21.	WR	1	1	0	1	75	T
22.	LM	1	0	0	1	50	TT
23.	DF	1	1	1	0	75	TT
24.	HF	1	0	1	0	50	TT
25.	TR	0	1	1	1	75	T

(Sumber: Data lapangan, 2019)

Berdasarkan data hasil ketercapaian indikator siswa saat melakukan Pretest dari jumlah siswa sebanyak 25 orang. Siswa yang tuntas sebanyak 8 orang sedangkan siswa sebanyak 17 orang yang tidak tuntas saat melakukan pretest dan tidak mencapai KKM yang ditargetkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan evaluasi terkait dengan temuan yang ada di lapangan. Kemudian siswa diberikan posttest agar mengetahui hasil kelanjutan dari evaluasi yang peneliti ketahui.

Tabel 2 Data Hasil Ketercapaian Indikator Siswa (Post test)

No.	Siswa	1	2	3	4	Jumlah (%)	Keterangan
1.	KK	1	1	1	1	100	T
2.	KC	1	1	0	1	75	T
3.	MH	1	0	0	1	50	TT
4.	LA	0	1	1	1	75	T
5.	DF	0	1	1	1	75	TT
6.	HA	1	0	1	1	75	T
7.	CC	1	1	1	1	100	T
8.	KA	1	1	0	1	50	T
9.	LK	1	0	1	1	75	T
10.	MK	1	1	0	1	75	T
11.	FK	0	1	0	1	50	TT
12.	KL	0	1	1	1	75	T
13.	PR	1	0	1	1	75	T
14.	WT	0	1	1	1	75	T
15.	SW	0	0	1	0	50	TT
16.	HJ	1	0	1	1	75	T
17.	JG	1	1	0	1	75	T
18.	KK	1	1	1	1	100	T
19.	RE	1	1	0	0	50	TT
20.	TE	0	1	1	0	50	TT
21.	WR	1	1	0	1	75	T
22.	LM	1	0	0	1	50	TT
23.	DF	1	1	1	1	100	T
24.	HF	1	1	1	1	100	T
25.	TR	0	1	1	1	75	T

(Sumber: Data lapangan, 2019)

Berdasarkan data hasil ketercapaian indikator siswa saat melakukan posttest dari jumlah siswa sebanyak 25 orang. Siswa yang tuntas sebanyak 18 orang sedangkan siswa sebanyak 7 orang yang tidak tuntas saat melakukan posttest dan sudah banyak mencapai KKM. Oleh karena itu, pencapaian saat pretest dan posttest sangat signifikan terjadi kenaikan atau keberhasilan dalam melakukan tes.

4. Simpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh serta hasil ketercapaian indikator siswa saat melakukan pretest dan posttest. Siswa yang melakukan tes tersebut sebanyak 25 orang. Siswa yang melakukan pretest tuntas sebanyak 8 orang dan siswa sebanyak 17 orang yang tidak tuntas tidak mencapai KKM yang ditargetkan. Sedangkan siswa yang posttest tuntas sebanyak 18 orang sedangkan siswa sebanyak 7 orang yang tidak tuntas saat melakukan posttest dan sudah banyak mencapai KKM. Oleh karena itu, pencapaian saat pretest dan posttest sangat signifikan terjadi kenaikan atau keberhasilan dalam melakukan tes. Pengembangan bahan ajar berbasis model kooperatif tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV SDN Nyabakan Barat I Kabupaten Sumenep sangat efektif dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

Ari. (2019). *Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Melalui Penerapan model Pembelajaran Teams Games Tournament*. Jurnal Basicedu Vol 3 No 1 April
Halaman187-193

- B. Uno, Hamzah. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Badar Ibnu Trianto Al-Tabany. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Dita Dkk. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SDN Kalirungkut IV/580 Surabaya*. Jurnal Review Pendidikan Dasar. Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian: Vol 6, No 3, September 2020
- Ibrahim, M dan Wahyu, S. (2014). *Model pembelajaran inovatif melalui pemaknaan, (Belajar Perilaku positif dari Alam)*. Surabaya : Unesa University Press.
- Jack R. Fraenkel, Nor E. (2008). *Waller-How to design and evaluate research in education*, USA: McGraw Hill.
- Rusni dan Eva. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Elektronik (BAE) Berbantuan Flipbook Berbasis Keterampilan Pemecahan Masalah Dengan Pendekatan CTL Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 2, Desember 2017: 190 – 201.
- Syaiful Bahri Djamarah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta