

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN MEDIA KARTU KATA PADA PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV SD NEGERI 17 LUBUKLINGGAU

Yesi Novita Sari<sup>1</sup>, Aren Frima<sup>2</sup>, Dedy Firduansyah<sup>3</sup>  
[yesinovitasari009@icloud.com](mailto:yesinovitasari009@icloud.com)<sup>1</sup>, [frimasoemantri@gmail.com](mailto:frimasoemantri@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[dedyfirduansyah04@gmail.com](mailto:dedyfirduansyah04@gmail.com)<sup>3</sup>  
Universitas PGRI Silampari

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar ips siswa dengan diterapkan media kartu kata menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD Negeri 17 Lubuklinggau secara signifikan tuntas. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang digunakan berbentuk pre-test post-test grup. Pre-test post-test group yaitu pre-test dan post-test diberikan pada kelas eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 17 Lubuklinggau dengan sampel berjumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, teknik analisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian disimpulkan bahwa media kartu kata menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) dapat menuntaskan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 17 Lubuklinggau dalam pembelajaran IPS. Setelah diterapkan media kartu kata menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) siswa lebih tertarik dan berminat dalam dilakukan melalui kegiatan pre-tets dan pos-test. Pada pre-test nilai rata-rata siswa keseluruhan sebesar 40,17 dinyatakan belum tuntas sedangkan pada post-test nilai rata-rata siswa keseluruhan tuntas menjadi 77,71 dan dinyatakan tuntas dengan Thitung 4,41 > Ttabel 1,64 sehingga dinyatakan Ha diterima dan Ho ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahawa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 17 lubuklinggaupada pembelajaran IPS setelah penerapan media kartu kata meningkat secara signifikan tuntas.

**Kata Kunci:** Teams Games Tournament (TGT), Media kartu kata, Sekolah Dasar.

### ABSTRACT

*This research aims to improve students' social studies learning outcomes by applying word card media using the Teams Games Tournament (TGT) model to social science subjects in class IV at SD Negeri 17 Lubuklinggau significantly. The type of research used is quantitative research with experimental methods used in the form of group pre-test post-test. Pre-test post-test group, namely pre-test and post-test given to the experimental class. The population in this study were all fourth grade students at SD Negeri 17 Lubuklinggau with a sample of 17 students. The data collection technique used is a test, the analysis technique uses the t-test. The results of the research concluded that word card media using the Teams Games Tournament (TGT) model could complete the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 17 Lubuklinggau in social studies learning. After implementing the word card media using the Teams Games Tournament (TGT) model, students were more interested and interested in doing it through pre-test and post-test activities. In the pre-test the overall average score of the students was 40.17 and was declared incomplete, while in the post-test the average score of the overall students was 77.71 and was declared complete with Tcount 4.41 > Ttable 1.64 so it was declared Ha accepted. and Ho is rejected, thus it can be concluded that the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 17 Lubuklinggaup in social studies learning after implementing the word card media have increased significantly.*

**Keywords:** Student Teams Games Tournament (TGT), Media Word Cash, elementary school.

## **PENDAHULUAN**

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran tipe kooperatif yang mudah diterapkan, model ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan, melibatkan peran antar siswa sebagai tutor sebaya dan memuat unsur permainan dan penguatan (Berman dkk, 2014:324). Model pembelajaran ini cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS di SD, karena siswa diikutsertakan aktif dalam aktivitas pembelajaran, dengan adanya unsur permainan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang telah diberikan oleh guru. Siswa yang satu dengan siswa yang lain dapat saling membantu memahami materi sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna lagi. Sesuai dengan pendapat Nasruddin, (2019:5) mengemukakan bahwa kelebihan dari model kooperatif tipe TGT yaitu meningkatkan aktivitas serta keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung serta dapat memotivasi siswa sehingga hasil pembelajaran jadi lebih baik.

Penelitian ini juga menerapkan media yaitu media Kartu Kata. Media Kartu Kata merupakan media grafis dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kartu kata sebagai alat peraga praktik yang berfungsi untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Media dirancang sekreatif dan imajinatif mungkin sehingga meningkatkan antusiasme, keaktifan siswa berdampak pada hasil belajar siswa salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media Kartu Kata ini sangat cocok untuk diterapkan pada pembelajaran IPS, karena memiliki penjelasan terhadap contoh-contoh yang terdapat pada materi pembelajaran.

Sesjalan dengan itu, Ismundari (2019:50) menjelaskan bahwa media kartu kata berisi gambar yang dapat menunjukkan permasalahan dan mengatasi adanya batasan ruang dan waktu karena tidak semua objek atau peristiwa dibawa ke kelas sebagai contoh. Selain itu juga menyatakan bahwa rangsangan secara visual yang ditampilkan dari media Kartu Kata dapat memperjelas sebuah permasalahan karena di dalamnya terdapat sebuah penjelasan mengenai gambar yang ditunjukkan. Dikarenakan media ini mengandung penjelasan tentu terdapat kata di dalamnya, dengan begitu dapat meningkatkan keterampilan serta minat membaca anak.

Dengan gambar disertai kata-kata, penjelasan materi yang jelas, media ini sangat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan mudah, karena menggambarkan sebuah pesan atau informasi menyerupai keadaan atau yang sebenarnya, juga dapat membuat guru menjadi individu yang lebih kreatif dan inovatif. Suasana belajar yang menyenangkan akan tercipta jika dalam proses pembelajaran menggunakan media yang menarik, siswa juga akan menjadi aktif dan menemukan pemahamannya sendiri sehingga pengalaman belajar tersebut dapat lebih bermakna. Besarnya manfaat dari penggunaan media kartu kata mendorong penulis untuk menerapkan media tersebut dalam pembelajaran IPS.

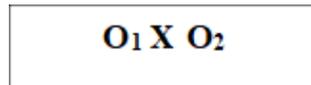
Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Media Kartu Kata Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sd Negeri 17 Lubuklinggau”.

## **METODOLOGI**

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, maka jenis penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Karimuddin (2022:1) berpendapat bahwa, penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat

diukur dengan melakukan teknik statistik, matematika atau komputasi.

Berdasarkan permasalahan yang akan diteliti, maka penelitian ini menggunakan eksperimen semu (pre-experiemental designs), eksperimen semu ini fokus pada satu kelas eksperimen tanpa adanya kelompok atau kelas pembanding. Penelitian ini menggunakan desain one-group pretest-posttest. Tahap pertama, dilakukan kegiatan pretest. Tahap kedua, mengadakan treatment atau perlakuan yaitu pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Kartu Kata. Tahap ketiga, melakukan posttest. Tes dalam racangan penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yakni satu kali sebelum eksperimen dan satu kali sesudah eksperimen. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada pola berikut ini:



(Sugiyono, 2018:115)

Keterangan:

- O<sub>1</sub> : Pretest (Tes yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Kartu Kata)
- X : Perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Kartu Kata
- O<sub>2</sub> : Posttest (Tes yang dilakukan sesudah diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media Kartu Kata)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Validasi dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

#### a. Uji Validitas

Dalam penentuan tingkat validitas butir soal digunakan korelasi produk moment pearson dengan mengkorelasikan antara skor yang dapat siswa pas suatu butir soal dengan skor total yang didapat (Jakni,2016:165).

Rumus yang digunakan.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Keterangan:

r<sub>xy</sub>: Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N: Jumlah subjek

X: Skor dari tiap item

Y: Jumlah dari tiap item

Kriteria dengan taraf signifikan 5% jika  $r_{xy}$  jika  $> t_{tabel}$  maka

Tabel 1. Interpretasi Nilai Koefisien

<b>Rentan</b>	<b>Keterangan</b>
$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup tinggi
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah (tidak valid)

Selanjutnya nilai R hitung dibandingkan dengan R tabel dengan derajat kebebasan (DK=n-2) dan taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ). Jika R hitung  $> R$  tabel maka butir soal tersebut dikatakan valid dan jika R hitung  $< R$  tabel, maka butir soal tersebut dikatakan tidak valid. Berdasarkan hasil perhitungan (lampiran C), rekapitulasi hasil analisis validitas instrument soal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Instrument Soal

No	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,52	0,42	Valid
2	0,25	0,42	Tidak Valid
3	0,31	0,42	Tidak Valid
4	0,57	0,42	Valid
5	0,72	0,42	Valid
6	0,50	0,42	Valid
7	0,77	0,42	Valid
8	0,79	0,42	Valid
9	0,67	0,42	Valid
10	0,71	0,42	Valid

Berdasarkan tabel 2. diatas menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan adalah valid, yang dapat dilihat dari R hitung > R tabel (0,42). Pada setiap butir pertanyaan. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa 10 pertanyaan pada penelitian ini adalah Valid dan akan digunakan dalam penelitian.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji realibilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan butir pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Alat ukur yang akan digunakan adalah Cronbach Alpha melalui program computer Exel. Reliabilitas suatu variabel dikatakan baik jika memiliki nilai Cronbach's Alpha 0,70.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
0,812	24	Realiable

Berdasarkan dari data hasil uji coba instrument diatas menunjukkan bahwa semua instrumen realible karena telah melewati batas koefisien realibilitas kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Hasil uji reliable pada tabel 3.5, menunjukkan bahwa tingkat reliable yang sangat tinggi dapat diartikan bahwa penelitian tersebut telah memenuhi syarat sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian.

#### c. Daya Pembeda

Daya pembeda butir soal adalah keterampilan sebuah butir soal untuk membedakan kelompok dalam aspek yang akan diukur sesuai dengan perbedaan yang ada dalam kelompok tersebut. (Bagiyono, 2017:3). Rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda pada butir soal adalah:

$$DP = \frac{JS_A - JS_B}{SI_A} \text{ atau } DP = \frac{JS_A - JS_B}{SI_B}$$

(Jakni, 2016:167)

Keterangan:

DP : Daya Pembeda

JS\_A : Jumlah skor kelompok atas

JS\_B : Jumlah skor kelompok bawah

SI\_A/ SI\_B : Jumlah skor ideal salah satu kelompok atas atau bawah

Interpretasi nilai DP mengacu pada pendapat (Jakni, 2016:167) sebagai berikut:

Tabel 4.

Kriteria Interpretasi Daya Pembeda

Nilai DP	Korelasi
0,40 atau lebih	Sangat Baik
0,30 – 0,39	Cukup Baik

0,20 – 0,29	Minimum
0,19 ke bawah	Jelek

Berdasarkan hasil perhitungan (Lampiran C:113), rekapitulasi hasil analisis daya pembeda instrument soal dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Daya Pembeda Instrument Soal

No	Jumlah skor kelompok atas	Jumlah skor kelompok bawah	Jumlah skor ideal kelompok atas/bawah	Daya pembeda	Keterangan
1	21	13	32	0,25	Minimum
2	17	15	32	0,06	Jelek
3	15	12	32	0,09	Jelek
4	70	47	80	0,29	Minimum
5	70	40	80	0,38	Cukup baik
6	84	72	128	0,09	Jelek
7	65	34	80	0,39	Cukup baik
8	84	40	128	0,34	Cukup baik
9	67	40	80	0,34	Cukup baik
10	84	68	128	0,13	Jelek

d. Tingkat Kesukaran

Perhitungan Tingkat Kesukaran merupakan perhitungan proporsi antara jumlah seluruh peserta tes dengan siswa yang dapat menjawab benar suatu butir soal. Bilangan yang menunjukkan sukar mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran. Daya dari sebuah soal menyatakan seberapa jauh kemampuan suatu butir tersebut. Angka yang menunjukkan besarnya pembeda disebut indeks dekriminasi. Untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal essay digunakan rumus sebagai berikut (Jakni, 2016:167).

Tingkat kesukaran (TK) pada masing-masing butir soal dihitung dengan menggunakan rumus (Jakni, 2016:165):

$$TK = \frac{SA+SB}{n \text{ maks}}$$

Keterangan:

TK : Tingkat kesukaran

SA : Jumlah skor kelompok atas

SB : Jumlah skor kelompok bawah

n : Jumlah siswa kelompok atas dan kelompok bawah

maks : Skor maksimal yang bersangkutan

Kriteria interpretasi tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat pada tabel 3.8 berikut:

Tabel 6. Interpretasi Tingkat Kesukaran

Nilai	Klasifikasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan (lampiran C:115), rekapitulasi hasil analisis tingkat kesukaran instrumen soal dapat dilihat pada 7.

Tabel 7. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumens Soal

No	Jumlah skor kelompok atas	Jumlah skor kelompok bawah	Jumlah ideal skor kelompok atas/bawah	Tingkat kesukaran	Keterangan
1	21	13	32	0,53	Sedang
2	17	15	32	0,50	Sedang

3	15	12	32	0,42	Sedang
4	70	47	80	0,73	Mudah
5	70	40	80	0,69	Sedang
6	84	72	128	0,61	Sedang
7	65	34	80	0,62	Sedang
8	84	40	128	0,48	Sedang
9	67	40	80	0,67	Sedang
10	84	68	128	0,59	Sedang

Berdasarkan keseluruhan hasil uji coba instrument tersebut, maka rekapitulasi hasil uji coba instrument soal dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Instrumens Soal

No	Validitas	Reabilitas	Daya pembeda	Tingkat kesukaran	keterangan
1	0,52	0,81 Tinggi	0,25	0,53	Digunakan
2	0,24	0,81 Tinggi	0,06	0,50	Tidak digunakan
3	0,33	0,81 Tinggi	0,09	0,42	Tidak digunakan
4	0,57	0,81 Tinggi	0,29	0,73	Digunakan
5	0,72	0,81 Tinggi	0,38	0,69	Digunakan
6	0,50	0,81 Tinggi	0,09	0,61	Digunakan
7	0,77	0,81 Tinggi	0,39	0,62	Digunakan
8	0,79	0,81 Tinggi	0,34	0,48	Digunakan
9	0,67	0,81 Tinggi	0,34	0,67	Digunakan
10	0,71	0,81 Tinggi	0,13	0,59	Digunakan

## B. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan eksperimen semu. Jika data sudah diperoleh, maka yang dilakukan selanjutnya adalah analisis data. Adapun langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

### 1. Menentukan Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku

Dalam menentukan nilai rata-rata dan simpangan baku pada tes awal dan tes akhir dengan menggunakan rumus:

Rumus nilai rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{N}$$

(Sugiyono, 2017:49)

Keterangan:

$\bar{X}$  = rata-rata hitung (mean)

$x_i$  = nilai x ke i sampai ke-n

N = banyaknya data

Rumus simpangan baku:

$$S = \frac{\sqrt{\sum(X - \bar{X})^2}}{n - 1}$$

(Sudjana, 2016:114)

Keterangan:

S= Standar deviasi

X= Data

$\bar{X}$ = Rata-rata hitung

n= Jumlah data

## 2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah kedua kelompok data berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengujinya digunakan rumus chi-kuadrat ( $\chi^2$ ) yaitu :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Arikunto, 2019:333)

Keterangan:

$\chi^2$ = Chi Kuadrat

$f_o$  = Frekuensi yang diharapkan

$f_h$ = Frekuensi/jumlah data hasil observasi

Jika  $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ , maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika  $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal (Sugiyono, 2016:243). Kemudian  $\chi^2_{hitung}$  dibandingkan  $\chi^2_{tabel}$  dengan derajat kebebasan (dk) = (n-1), dimana n adalah banyaknya kelas interval data dengan taraf signifikan (tingkat kesalahan) 5% ( $\alpha=0,05$ ).

## 3. Uji Hipotesis Statistik

Adapun hipotesis statistika deskriptif dalam penelitian ini adalah:

Ha : Rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 17 Lubuklinggau setelahpenerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kartu kata lebih dari atau sama dengan 65 ( $\mu \geq 65$ )

Ho : Rata-rata hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 17 Lubuklinggau setelahpenerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kartu kata kurang dari 65 ( $\mu < 65$ )

Maka uji statistik yang digunakan yaitu uji-t. Jika  $-t_{tabel} \leq t_{hitung}$  maka Ho diteima, sedangkan jika  $-t_{tabel} > t_{hitung}$ , maka Ho ditolak . Dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Sugiyono (2019)

Keterangan:

t : nilai t\_hitung

r : nilai koefisien korelasi

n : jumlah data pengamatan

Sebelum melaksanakan penelitian dimulai penulis terlebih dahulu melakukan uji instrumen tes yang berguna untuk mengetahui soal yang digunakan. Uji coba instrumen soal dilakukan atau dilaksanakan pada tanggal 5 agustus 2024 dikelas IV SD Negeri 17 Lubuklinggau dengan jumlah siswa mengikuti tes sebanyak 16 siswa. Soal tes berisikan tentang sumber daya alam. Hasil perhitungan soal essay berjumlah 8 soal yang diajukan memenuhi syarat validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran sehingga soal tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur kemampuan tes awal dan tes akhir.

Penelitian ini dilaksanakan dengan jumlah pertemuan sebanyak empat kali, satu kali melakukan tes awal (pre-test) tanggal 7 Agustus 2024, dua kali melakukan (treatment) penerapan menggunakan Media Kartu kata, dan ke-tiga melakukan tes akhir (pos-test). Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 7 juli 2024 dilakukan tes awal (pre-test) untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi yang diterapkan. Setelah hasil pre-test didapatkan dilanjutkan dengan perlakuan (treatment) dalam pembelajaran dengan menerapkan media kartu kata. Pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2024 dengan menerapkan media kartu kata, kemudian dilanjutkan dengan melaksanakan tes akhir (post-test), post-test bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menerapkan Media kartu kata. Pre-test dan post-tes dilakukan untuk mengetahui hasil belajar akhir dan awal siswa terhadap materi sumber daya alam tema 2 subtema 2 setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Media kartu kata dengan menggunakan soal essay sebanyak 10 soal.

#### 4. Deskripsi Data Tes Awal (pre-test)

Pelaksanaa pre-test dilaksanakan pada tanggal 7 agustus 2024 di kelas IV, pre-test ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa berupa hasil belajar siswa pada materi “Sumber Daya Alam” sebelum diberikan perlakuan dengan menerapkan media kartu kata menggunakan model pembelajaran kooperatife Tipe (TGT) soal yang diberikan sebanyak 10 soal yang berbentuk essay. Data analisis hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan penerapan media kartu kata menggunakan model pembelajaran kooperatife Tipe (TGT), ternyata hasil pre-test masih dibawah KKM 70. Hasil pre-test dapat dilihat pada (lampiran D:127). Berdasarkan hasil perhitungan pre-test dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Rekapitulasi Data Hasil Pre-test

Kategori	Keterangan
Nilai rata-rata	40,12
Simpangan baku	10,41
Siswa yang tuntas	0 siswa
Siswa yang tidak tuntas	17 siswa
Nilai Tertinggi siswa	59
Nilai Terendah siswa	25

Berdasarkan tabel 9. diatas dapat dilihat bahwa belum ada siswa yang mendapat nilai > 70, semuanya mendapat nilai kurang dari 70. Nilai tertinggi pada pretest ini adalah 59 dan yang rendah adalah 25, nilai rata-rata siswa secara keseluruhan adalah 40,12 dan simpangan baku sebesar 10,41. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil pretest siswa sebelum penerapan media kartu kata menggunakan pembelajaran kooperatife tipe (TGT) masih belum dalam kategori baik karena nilai siswa kurang baik atau sama dengan 70.

#### 5. Deskripsi Data Tes Akhir (post-test)

Tes akhir merupakan tes yang dilakukan guna mendapatkan hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan penerapan media kartu kata menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe (TGT). Setelah hasil bealajar diketahui, dapat di katakan tuntas apabila nilai mencapai KKM. Pelaksanaan post-test ini dilakukan pada tanggal 9 Agustus sampai 12 Agustus 2024 setelah sebanyak 17 siswa kelas IV melakuakan proses pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan.

Hasil post-test dapat dilihat pada (lampiran D:133). Berdasarkan hasil perhitungan post-test dapat dilihat pada tabel 10

Tabel 10. Rekapitulasi Data Hasil Post-test

Kategori	Keterangan
Nilai rata-rata	77,71
Simpangan Baku	9,51
Siswa yang tuntas	14 siswa (82%)

Siswa yang tidak tuntas	3 siswa (18%)
Nilai tertinggi	89
Nilai terendah	61

Berdasarkan tabel 10. di atas dapat dilihat perbedaan hasil belajar siswa antara kemampuan awal (pre-test) dengan kemampuan akhir (post-test), terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu kata. pada post-test ini siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 sebanyak 3 siswa dan yang mendapat nilai lebih dari 70 sebanyak 14 siswa. Nilai yang tertinggi adalah 89 dan yang terendah 61 nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 77,71 dan simpangan baku sebesar 9,51. Jadi dapat disimpulkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media kartu kata sudah dalam kategori baik karena nilai rata-rata siswa lebih dari 70.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil belajar dan pembahasan penerapan Media kartu kata pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 17 Lubuklinggau diperoleh nilai tertinggi diperoleh pada tes awal (pre-test) dan test akhir (post-test) dengan nilai pre-test nilai tertinggi rata-rata 40,12, post-test nilai tertinggi rata-rata 77,71 hal ini terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 85%. Kemudian data tersebut dianalisis menggunakan uji-t dan diperoleh Thitung 4,41 > Ttabel 1,64 sehingga dinyatakan Ha diterima dan Ho ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 17 Lubuklinggau pada pembelajaran IPS setelah penerapan media kartu kata menggunakan model Teams Games Tournamen (TGT) Meningkatkan secara signifikan tuntas.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran yang diharapkan penulis yaitu;

1. Bagi Kepala sekolah harus memberikan dukungan seperti fasilitas dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif.
2. Bagi guru Sebagai bahan masukan dan evaluasi diri agar dalam pelaksanaan kegiatan mengajar lebih profesional dan bervariasi. dapat menerapkan media kartu kata dengan menggunakan model Kooperatif tipe Games Times Tournamen (TGT).
3. Bagi Siswa diharapkan dapat memberikan dorongan dalam belajar agar dapat termotivasi dan menjadi lebih baik.

Bagi Penulis diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media kartu kata dan model Teams Game Tournamen (TGT). sehingga dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Umi dan Suprayitno. 2014. "Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Dekolah Dasar: Vol 02 Nomor 03 (halaman 1). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Damayanti, Elsa, Yunus, Rahma, Sitti dan Sudarto. 2016. " Pengembangan Media Visual Flashcard pada Materi Interaksi Mahluk Hidup dengan Lingkungannya: Vol V, No 02 (halaman 176-177) Makassar: Universitas Negeri Makassar Indonesia.
- Endayani, H. (2020). Peran Pendidikan Ips Dalam Pembentukan Perilaku Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Era Abad 21: Vol 01, No 01 (halaman 75) Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Endayani, Henni. 2017. "Pengembangan Materi Ilmu Pengetahuan Sosial: Vol 1, No 1 (halaman 92-93) Medan : FITK UIN SU.
- Hamdani, M. A. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung : Pustaka Setia.
- Hilmi, Zoher, Muhammad. 2017. " Implementasi Pendidikan Ips dalam Pembelajaran Ips di

- Sekolah: Vol 3, No 2 (halaman 164) Berung, Kec Keruak, Kab. Lombok Timur.
- Khairunnisak. 2015. “ Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Vol 9, No 2 (halaman 74) Banda Aceh.
- Pudjawan, K., Jampel, N., & Tegeh, M. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Pudjawan, K., Jampel, N., & Tegeh, M. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Rahmat, Saeful, Pupu dan Heryani, Tuti. 2014. “Pengaruh Media Kartu Kata Terhadap Kemampuan Membaca Dan Penguasaan Kartu Kata: Vol 8, No 1 (halaman 105-106) Sumedang: Universitas Kuningan.
- Siswoyo, D. (2011). Ilmu Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press. Hal 54
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development. Bandung : Alfabet.
- Trianto. (2013). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Kelas Awal SD/MI. Jakarta :PT Rosda Karya.
- Widoyoko, P. E. (2019). Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik. Yogyakarta : Pustak.