



Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* Dengan Menggunakan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan

Rindy Dwi Atika Sitorus¹, Safrida Napitupulu²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: hadinasution@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh metode pembelajaran tradisional yang menitik beratkan pada metode ceramah, tidak melibatkan siswa aktif, sangat merugikan siswa dalam penerimaan pelajaran, siswa pasif cenderung sibuk sendiri berbicara dengan teman yang lain, tidak memperhatikan pembelajaran di kelas dengan baik, mengantuk dan bosan serta sebagian siswa tidak mau mengerjakan tugas pada mata pelajaran IPS. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hasil dari Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* dengan Menggunakan Media Permainan Ludo khususnya bagi siswa kelas VI pada mata pelajaran IPS. Jenis dari penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* dengan Menggunakan Media Permainan Ludo sangat di sukai oleh siswa karena lebih menyenangkan dan juga tidak monoton seperti menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik cepat merasa bosan dan bahkan tidak memperhatikan pelajaran. (2) penggunaan Kooperatif Tipe *Teams Games Turnament* dengan Menggunakan Media Permainan Ludo lebih efektif diterapkan di sekolah SD pada pembelajaran IPS.

Kata kunci : Model Pembelajaran *Teams Game Turnament*, Permainan Ludo.

Abstract

This research is motivated by traditional learning methods that focus on the lecture method, do not involve active students, are very detrimental to students in receiving lessons, passive students tend to be busy talking to other friends, do not pay attention to learning in class well, sleepy and bored and some students do not want to do assignments on social studies subjects. The purpose of this study was to determine the results of the Implementation of the Teams Games Tournament Cooperative Learning Model using the Ludo Game Media, especially for sixth grade students in social studies subjects. The type of this research is descriptive qualitative research. data collection using the method of observation, interviews and documentation. Data analysis techniques are data reduction, data presentation, and data verification. The results of this study indicate that (1) the implementation of learning using the Teams Games Tournament Cooperative Learning Model using the Ludo Game Media is very liked by students because it is more fun and not monotonous like using the lecture method which makes students feel bored quickly and doesn't even bother. pay attention to lessons. (2) the use of Cooperative Types of Teams Games Tournaments using the Ludo Game Media is more effectively applied in elementary schools in social studies learning.

Keywords: *Teams Game Tournament Learning Model, Ludo Game.*

1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat karena merupakan salah satu faktor yang sangat fundamental dalam meningkatkan kualitas kehidupan dan mengangkat harkat serta martabat suatu bangsa. Pemerintah saat ini sangat memperhatikan segala aspek pendidikan yang ada untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan

nasional. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar. Pembelajaran bertujuan untuk menciptakan perubahan secara terus-menerus dalam perilaku dan pemikiran siswa pada suatu lingkungan belajar. Sanjaya (2014: 106). Pengelolaan proses pembelajaran harus diperbaiki agar kualitas pembelajaran dapat meningkat. Adapun salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa yaitu dengan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran sehingga terjadi komunikasi dua arah. Aktivitas belajar tidak hanya mental akan tetapi juga fisik. John Dewey mengemukakan bahwa belajar harus bersifat aktif, langsung terlibat dan berpusat pada siswa dalam konteks pengalaman sosial.

Pengelolaan proses pembelajaran harus diperbaiki agar kualitas pembelajaran dapat meningkat. Adapun salah satu upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa yaitu dengan meningkatkan aktivitas belajar siswa. Siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran sehingga terjadi komunikasi dua arah. Aktivitas belajar tidak hanya mental akan tetapi juga fisik. John Dewey mengemukakan bahwa belajar harus bersifat aktif, langsung terlibat, dan berpusat pada siswa dalam konteks pengalaman social (Sugihartono dkk, 2012; 108). Dengan cara ini, siswa merasakan suasana yang lebih menyenangkan dalam belajar sehingga aktivitas belajar dapat dimaksimalkan dan tidak cepat melupakan apa yang telah diberikan. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar yang menuangkan materi pelajaran kepada siswa akan tetapi yang lebih penting adalah bagaimana memfasilitasi agar siswa belajar. Untuk itu, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif sehingga mampu menyesuaikan kegiatan mengajarnya dengan gaya dan karakteristik belajar siswa.

Dari pemaparan teori di atas, dapat disimpulkan Model pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang menentukan keberhasilan dalam belajar. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, yang artinya guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Penggunaan model pembelajaran yang tepat,

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan

maka akan mendorong aktivitas siswa. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, yang artinya guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Penggunaan model pembelajaran yang tepat, maka akan mendorong aktivitas siswa.

Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan partisipatif. Menurut Sanjaya (2014: 241), model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa-siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dengan adanya aktivitas-aktivitas dalam kelompok tersebut, maka siswa akan lebih aktif dalam belajar karena antar anggota kelompok saling membelajarkan baik melalui bertukar pikiran, pengalaman, maupun gagasan-gagasan. Model pembelajaran kooperatif ini juga memberikan dampak yang positif yaitu berupa peningkatan prestasi belajar peserta didik serta dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap peserta didik yang dianggap lemah, harga diri, norma akademik, penghargaan terhadap waktu, dan suka memberi pertolongan kepada yang lain.

Model pembelajaran kooperatif mempunyai berbagai macam tipe yang salah satunya tipe Teams Games Tournament (TGT), yaitu pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan belajar kelompok, dan mengandung unsur permainan serta reinforcement. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2014: 224).

Dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), sebelumnya guru memberikan materi pelajaran yang akan dibahas, selanjutnya siswa belajar dalam kelompoknya masing-masing, kemudian diadakan tournament antar kelompok. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Peneliti tertarik untuk mendalami tentang peran strategi kooperatif tipe TGT terhadap kemampuan belajar anak, di mana harapan

peneliti ingin mendalami dan setelah penerapan atau pelaksanaan pembelajaran berbasis kooperatif tipe TGT mampu mendorong semangat siswa dalam belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan diinginkan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 3 Maret 2021 di SD Negeri 101966 Pertanggunghan, diketahui bahwa di antara siswa di kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan memiliki masalah penggunaan media yang digunakan guru. Hal ini menyebabkan siswa pasif pada saat mengikuti proses pembelajaran. Terlihat ketika saat pembelajaran berlangsung, siswa hanya duduk diam memperhatikan dan mendengarkan. Seharusnya, dalam proses pembelajaran siswa bertindak sebagai objek pembelajaran. Kurangnya aktivitas bertanya maupun berpendapat membuat pembelajaran menjadi monoton. Model pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi sehingga terkadang siswa merasa bosan dan lebih senang melakukan aktivitas lain, seperti diskusi sendiri dengan temannya dan tidak memperhatikan saat guru menerangkan materi. Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat siswa akan menyebabkan siswa tidak memperhatikan guru yang sedang menerangkan materi pelajaran. Hal tersebut menyebabkan siswa berkurang dalam pembelajaran IPS. Hal inilah yang ditemukan di kelas Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan Siswa ada yang berdiskusi dengan temannya dan tidak bertanya saat mendengarkan materi pelajaran dengan menerapkan model ceramah dari gurunya. Kondisi seperti inilah yang akan membuat pembelajaran IPS kurang menarik.

Dari uraian yang ada di atas, peneliti merumuskan suatu masalah, yaitu: “Bagaimana implementasi model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament dengan Menggunakan Media Permainan Ludo yang efektif digunakan pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan?”

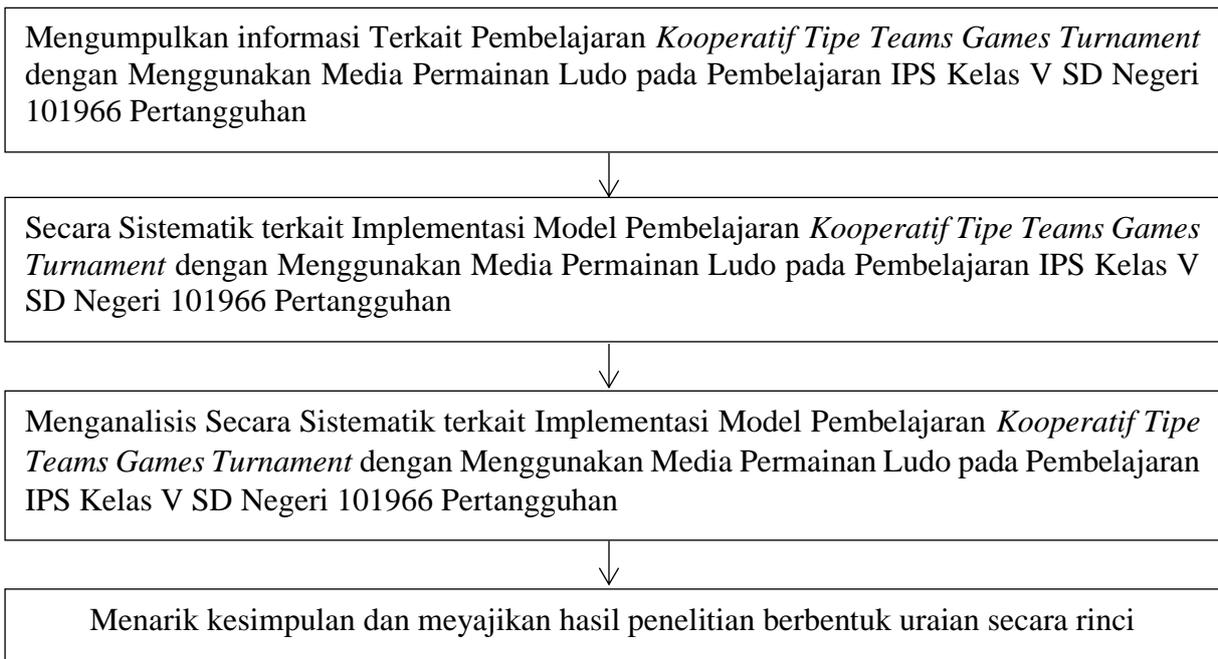
Adapun tujuan dari penelitian ini untuk: “Mendesripsikan implementasi model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament Dengan Menggunakan Permainan Ludo yang efektif digunakan di Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan.”

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian, peneliti menggunakan penelitian kualitatif, yang memiliki karakteristik alami sebagai sumber data langsung. Menurut Sugiyono (2016:9) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci.

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif adalah penelitian eksploratif yang biasanya lebih bersifat studi kasus. Jenis penelitian ini mempunyai proses yang lain dengan proses pada penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dimulai dengan adanya suatu masalah yang biasa spesifik dan diteliti secara khusus sebagai suatu kasus (Lubis, 2012:128). Desain Penelitian tentang Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament dengan Menggunakan Media Permainan Ludo pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan terdapat pada gambar berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 101966 Pertanggunghan. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada semester ganjil tahun pelajaran 2021 yakni pada bulan April sampai bulan September.

Pengumpulan data merupakan salah satu unsur yang penting dalam penelitian. Hal ini dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan yang relevan dan akurat untuk mendapatkan hasil pengukuran yang memuaskan dalam penelitian. Dalam penelitian deskriptif kualitatif dikenal beberapa teknik atau metode pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian deskriptif kualitatif terdiri dari pengumpulan data primer yakni: wawancara, observasi serta pengumpulan data sekunder.

Analisis data dimulai sejak peneliti menentukan fokus penelitian sampai dengan pembuatan laporan penelitian selesai. Jadi teknik analisis data dilaksanakan sejak merencanakan penelitian

sampai penelitian selesai. Menurut McMillan dan Schumacher cet II (2018:423) proses analisa data kualitatif pada dasarnya berlangsung secara berulang (cyclical) dan terintegrasi ke dalam seluruh tahapan penelitian. Analisis data sudah dilakukan peneliti sejak penelitian berlangsung hingga masa akhir pengumpulan data. Karena itu, ketika menganalisis data penelitian ini, peneliti berulang-alik bergerak dari data diskriptif ke arah tingkat analisis yang lebih abstrak, kemudian kembali lagi pada tingkat abstraksi sebelumnya, memeriksa secara berulang analisis dan interpretasi yang telah dibuat, bernegosiasi kembali ke lapangan untuk memeriksa secara cermat data-data yang masih memerlukan tambahan informasi dan demikian seterusnya.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil penelitian

Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament dengan Menggunakan Media Permainan Ludo merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan ibu Masriani, selaku guru kelas V pada saat pelajaran IPS, Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament dengan Menggunakan Media Permainan Ludo itu lebih efektif dengan melihat gambar dan mudah cara menggunakannya. Selain itu juga sesuai dengan peserta didik kelas V yang mana gampang merasa bosan serta tidak fokus saat belajar. Dengan menggunakan metode tersebut timbul minat untuk belajar karena tertarik dengan bermain dan belajar apalagi kelas V itu masih bersifat kekanak-kanakan. Maka dari itu pelaksanaan model pembelajaran tersebut mampu membuat siswa lebih antusias dalam belajar IPS yang biasanya monoton dengan metode ceramah yang membuat mereka jenuh, mengantuk dan cepat bosan karna materi IPS menelaah interaksi antar individu, dan masyarakat dengan lingkungan sosial maupun budaya. model pembelajaran kooperatif tipe teams games turnament dengan menggunakan media permainan ludo juga lebih efektif.

Sebagaimana hasil dari keterangan ibu Masriani bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan lebih efektif karena melihat gambar dan cara menggunakannya

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan

serta membuatnya mudah karena, efektif itu bukan medianya baik tetapi, memungkinkan bisa di pakai dan di buat sesuai kondisi SD Negeri 101966 Pertanggunghan. Karena dalam pelaksanaannya mudah dan sesuai kondisi maka .model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dengan menggunakan media permainan ludo sangat efektif untuk di gunakan dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik karena mereka bekerja secara kelompok jadi timbulah semangat untuk lebih memperhatikan pelajaran selain itu dengan dikelompokan tiap-tiap peserta didik maka mereka akan saling memahami satu sama lain. Dengan adanya pembelajaran menggunakan .model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dengan menggunakan media permainan ludo peserta didik akan lebih jelas mengetahui pelajaran seperti yang dikemukakan ibu Masriani maka, anak-anak di dalam model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dengan menggunakan media permainan ludo tidak hanya tau teorinya dan membayangkan saja, tetapi mereka akan tau dari gambar yang telah disediakan.

Dari hasil wawancara pada siswa kelas V, sebahagian besar dari semua siswa kelas V setuju dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. Model pembelajaran tersebut membuat mereka senang dan tidak cepat merasa jenuh. Hal itu membuat mereka menjadi lebih tertarik dan bersemangat saat guru memberikan pembelajaran. Padahal sebelum diterapkan metode pembelajaran tersebut, banyak dari siswa enggan untuk belajar IPS. Mereka merasa bahwa belajar IPS itu membosankan dikarenakan menggunakan metode ceramah yang membuat mereka kurang bersemangat dan mengantuk.

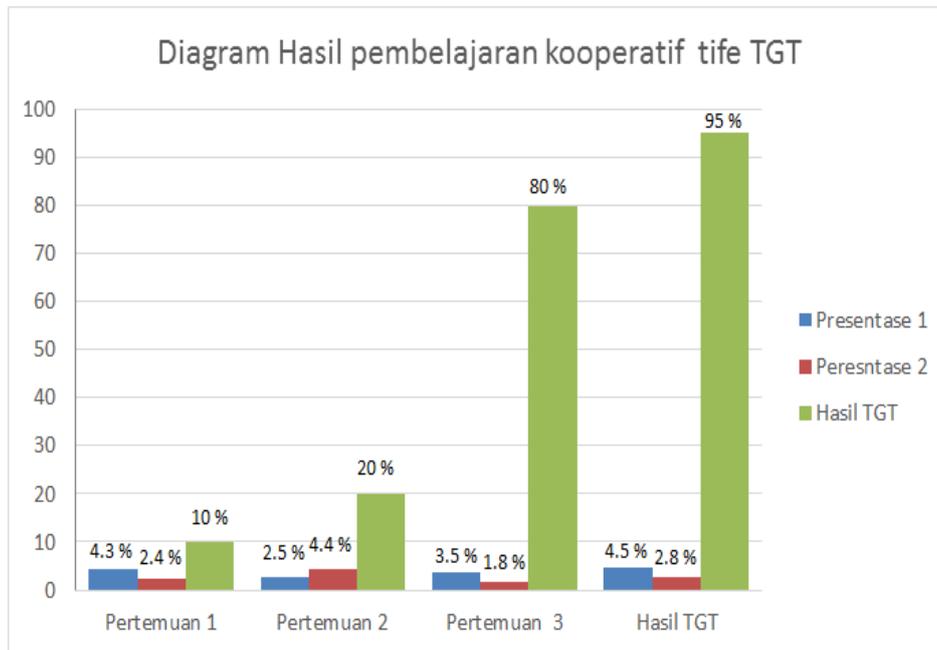
3.2 Pembahasan

Manfaat dengan digunakan model pembelajaran Teams Game Tournament, peserta didik lebih antusias dalam mengerjakan soal-soal, Pembelajaran kooperatif Team Games Tournament bermanfaat untuk meningkatkan hasil atau kemampuan koneksi, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa. Untuk itu disarankan kepada guru yang menghadapi masalah-masalah tersebut dapat mengimplementasikan pembelajaran TGT, sehingga mampu sebagai pendorong dan penguat siswa terhadap materi yang disampaikan.

Implementasi model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki 5 komponen utama, yaitu: Presentasi di Kelas, Team (Tim/ Kelompok), Game (Permainan), Tournament (Turnamen) dengan langkah-langkah sebagai berikut: Kegiatan pembelajaran diawali dengan presentasi dari guru. Guru menjelaskan kepada siswa mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

Teams Games Tournament. Guru kemudian membacakan pembagian kelompok, di mana setiap kelompok terdiri atas 4-5 orang siswa. Siswa diminta menempatkan diri sesuai dengan kelompoknya. Selanjutnya, guru membagikan modul materi yang telah disiapkan oleh peneliti kepada setiap kelompok. Guru juga membagikan name tag yang berisi nomor presensi siswa, nomor meja sesuai urutan kelompok, dan kartu rekap skor. Setiap siswa diminta untuk mempelajari dan mendiskusikan materi bersama kelompoknya selama 10 menit. Sementara itu, guru dan peneliti mempersiapkan meja turnamen dan perlengkapan yang diperlukan, di antaranya: kertas HVS, 2 buah spidol, dan slide power point yang memuat soal yang akan digunakan dalam turnamen. Pada saat kegiatan diskusi berlangsung, siswa diperbolehkan bertanya, baik kepada siswa maupun kepada guru. Setelah kegiatan diskusi berakhir, guru kemudian membacakan aturan pelaksanaan turnamen. Turnamen diikuti oleh lima kelompok, yaitu kelompok 1 sampai dengan kelompok 5. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk bermain dalam turnamen. Urutan siswa yang akan bermain dalam turnamen sudah ditentukan oleh guru dan peneliti. Setiap kelompok berhak memberikan jawaban dengan menuliskannya di lembar jawab yang telah disediakan. Habis, kelima kelompok diminta untuk mengangkat lembar jawab. Selanjutnya, guru akan menampilkan slide pembahasan dari soal tersebut. Kelompok yang menjawab dengan benar akan mendapatkan skor 10 poin, dan kelompok yang menjawab salah tidak mendapatkan skor. Alokasi waktu yang disediakan untuk satu kali turnamen adalah 5 menit, yaitu 2 menit untuk pembacaan soal, 2 menit untuk menjawab, dan 1 menit untuk pembahasan dan pergantian pemain. Turnamen dilanjutkan sampai seluruh pertanyaan selesai terjawab. Setelah turnamen selesai, guru akan menentukan 3 kelompok pemenang yang memperoleh skor tertinggi untuk mendapatkan penghargaan/hadiah. Turnamen dilanjutkan dengan 3 kelompok yang memperoleh skor tertinggi. Tiga kelompok tersebut memperebutkan untuk memperoleh peringkat 1, 2, dan 3. Apabila sudah diperoleh tiga pemenang, kegiatan dilanjutkan dengan penyerahan hadiah. Guru memberikan kesimpulan dan menutup pelajaran.

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan



Gambar 2. Diagram Batang Pembelajaran TGT

Berdasarkan diagram tersebut, pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terlihat sudah efektif dengan persentase mencapai 95%. Sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, guru menjelaskan materi terlebih dahulu secara singkat dan setelah itu guru membagi siswa menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok berisi 8 orang siswa. Dalam satu kelompok

itu dibentuk dengan keterampilan yang berbeda-beda mulai yang memiliki keterampilan tinggi, sedang dan yang rendah. Setiap kelompok maju kedepan 4 siswa sebagai perwakilan kelompok. Guru memberi pertanyaan dan siswa tersebut harus secara cepat mengambil gambar-gambar yang telah disiapkan guru, sedangkan anggota kelompok yang tidak maju kedepan dapat membantu anggotanya. Kegiatan pembelajaran berlangsung sangat menyenangkan dan tidak lagi membosankan karena semua siswa berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai yang bagus.

Dilihat dari hal di atas sudah jelas bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dengan menggunakan media permainan ludo berhasil dalam menumbuhkan minat siswa belajar IPS. Karena mereka akan bekerja secara kelompok dapat saling membantu menyelesaikan permasalahan bersama. Merujuk dari hasil wawancara dengan para siswa kelas V pada penggunaan model pembelajaran tersebut mereka merasa senang, asik

tidak lagi merasa jenuh. Oleh sebab itu peran model pembelajaran ini dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik dapat dilihat hasilnya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah peneliti lakukan dan analisis yang telah penulis paparkan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament dengan Menggunakan Media Permainan Ludo sangat disukai oleh siswa karena lebih menyenangkan dan juga tidak monoton seperti menggunakan metode ceramah yang membuat siswa cepat merasa bosan dan bahkan tidak memperhatikan pelajaran. Metode ini juga membuat siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran karena pada dasarnya mata pelajaran IPS itu lebih mudah dipahami apabila ada gambar-gambar dan akan lebih mudah untuk di ingat.
2. Penggunaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament dengan Menggunakan Media Permainan Ludo berhasil dalam menumbuhkan minat siswa belajar IPS. Karena mereka akan bekerja secara kelompok dapat saling membantu dan menyelesaikan permasalahan bersama. Merujuk dari hasil wawancara dengan para siswa kelas V pada penggunaan model pembelajaran tersebut mereka merasa senang, asik tidak lagi jenuh. Oleh sebab itu peran model pembelajaran ini dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik dapat dilihat hasilnya.

5. Daftar Pustaka

- Apriani, Y., & Napitupulu, S. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Learning Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Pada Pembelajaran IPS Kelas III SDN 12 Tanah Tinggi. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 86-93.
- Ekawan, S., Sudarmi, M., & Noviandini, D. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 6(1), 11-23.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science J-LAS)*, 2(1), 209-217.

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Menggunakan Media Permainan Ludo Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan

- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104-111.
- Kusuma, N., Mujib, A., Syahputra, E., & Ariswoyo, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 39-45.
- Lubis, Effi Aswita. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Medan: Unimed Press.
- McMillan, J.H. and Schumacher, S. (2018). *Research in Education*. New York: Longman, Inc. cet II.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. (2012) . *Psikologi Pendidikan* . Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Tindakan Pendekatan Kualitatif dan R & D*. Jakarta Bumi Aksara.
- Susmiati, S. (2021). Penggunaan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SDN 118275 Sialang Pamoran II Kecamatan Silangkitang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(1), 62-72.
- Tampubolon, M. R., Julianti, P., & Mujib, A. (2021). Kemampuan Penalaran Soal Cerita dan Kedisiplinan Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(1), 46-61.
- Wina Sanjaya. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.