

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DI SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:

**JULI MAYA SARI
F37010041**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2015**

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DI SEKOLAH DASAR**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:

**Juli Maya Sari
F37010041**

Disetujui,

Pembimbing I



**Drs. H. Suhardi Marli, M. Pd
NIP 195507261986011001**

Pembimbing II



**Drs. H. Nurhadi
NIP195709171982031001**

Mengetahui,

Dekan FKIP



**Dr. H. Martono, M. Pd
NIP-196803161994031014**

Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



**Drs. H. Maridjo A.H., M.Si
NIP 195101281976031001**

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN
MODEL KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DI SEKOLAH DASAR**

Juli Maya Sari, Suhardi Marli, Nurhadi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN

Email : sjulimaya@gmail.com

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif teams games tournament pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VC SD Negeri 18 Pontianak Barat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian adalah guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan siswa kelas VC yang berjumlah 36 orang. Teknik pengumpul data yakni teknik observasi langsung dengan alat pengumpul data yaitu lembar penilaian kemampuan guru merancang pembelajaran, kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dan lembar tentang aktivitas belajar siswa. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil analisis data menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif *teams games tournament*. Dengan skor rata-rata pada kemampuan guru merancang pembelajaran pada siklus I 3,30 kemudian siklus II 3,70. Pada kemampuan guru melaksanakan pembelajaran pada siklus I 3,31 kemudian siklus II 3,78. Sedangkan peningkatan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I aktivitas fisik 58,80%, aktivitas mental 28,70% dan aktivitas emosional 69,45%, kemudian pada siklus II aktivitas fisik 82,21%, aktivitas mental 65,74% dan aktivitas emosional 91,65%.

Kata Kunci : Peningkatan, Aktivitas Belajar, Model *Teams Games Tournament*

Abstract : The purpose of this study was to describe the increase in student learning activities by using a model of cooperative teams tournament games in the subject of Social Sciences VC class 18 Pontianak West Elementary School . The method used is descriptive method to form a Class Action Research . Subjects were subject teachers and students of Social Sciences VC classes totaling 36 people . Data collection techniques namely direct observation techniques with a data collection tool that teachers' evaluation sheets designing learning ability , the ability of teachers to implement learning and pieces of student learning activities . This study was done 2 cycles . The results showed an increase in the ability of teachers in designing and implementing a model of cooperative learning teams using tournament games . With an average score on the ability of teachers to design learning in the first cycle and then cycle II 3.30 3.70 . On the ability of teachers to implement learning in the first cycle after cycle II 3.31 3.78 . While the increase in the average percentage of student learning activities in the first cycle of physical activity 58.80 % , 28.70 % mental activity and emotional

activity of 69.45 % , then in the second cycle of physical activity 82.21 % , 65.74 % mental activity and emotional activity of 91.65 %

Keywords :Increase, Learning Activities, Model Teams Games Tournament

Pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, yakni “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, sehingga setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak, karena melalui pendidikan manusia dapat melangsungkan hidupnya.

Berdasarkan hal tersebut, guru merupakan salah satu faktor penting dalam mewujudkan pendidikan yang layak bagi siswa. Guru berperan sebagai penyempurna sistem pendidikan dan bertanggung jawab dalam proses pelaksanaannya. Maka dari itu, seorang guru dituntut harus memperhatikan strategi pembelajaran yang diterapkannya, sehingga tercipta situasi belajar yang efektif dan efisien sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan dan keragaman siswa dalam proses pembelajaran. Berkenaan dengan proses pembelajaran yang lebih efektif, diperlukan suatu pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan mengarah pada aktivitas-aktivitas kegiatan pembelajaran. Aktivitas menunjukkan adanya kebutuhan anak untuk aktif bekerja melalui kegiatan-kegiatan tertentu. Menurut Sardiman (2009: 97) dalam kegiatan belajar, subjek didik harus aktif berbuat dengan kata lain, bahwa proses belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Keberhasilan siswa dalam belajar tidak terlepas dari aktivitas belajar yang dimiliki setiap siswa. Untuk siswa yang memiliki prestasi belajar yang tinggi cenderung memiliki aktivitas belajar yang tinggi pula, sebaliknya siswa dengan prestasi belajar yang rendah cenderung ditunjukkan dari aktivitas belajar yang rendah. Untuk itu guru harus dapat memilih model atau metode yang tepat agar tercipta situasi pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan keberhasilan siswa dalam belajar. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial aktivitas belajar sangat penting untuk ditingkatkan, mengingat “pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis” (BSNP KTSP 2006 : 575). Tujuan tersebut dapat tercapai apabila aktivitas belajar muncul dari dalam dan dari luar individu siswa. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VC SD Negeri 18 Pontianak Barat

yaitu Ibu Rusnani yang dilakukan pada tanggal 30 April 2014 pukul 10.10 WIB, ketika pembelajaran sedang berlangsung, siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman sebangku, tidak mengerjakan tugas yang diberikan atau bahkan mengganggu teman yang sedang menyimak pembelajaran. Ibu Rusnani juga mengatakan telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyampaikan pembelajaran, namun pada kenyataannya pembelajaran yang terjadi masih belum sesuai dengan yang diharapkan, hal ini diakibatkan aktivitas belajar siswa yang masih rendah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Setelah mengkaji hal-hal di atas, maka diperlukan sebuah model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk berinteraksi. Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam model pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Model kooperatif adalah *teams games tournament* diharapkan dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa dan membantu siswa meningkatkan sikap positif dan memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa mengalami sendiri proses belajarnya serta mengarahkan kepada pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatis dan menyenangkan sehingga pada akhirnya dapat menunjang aktivitas belajar yang diharapkan.

Model kooperatif *teams games tournament* adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara melakukan games pembelajaran dan *tournament*. Guru mengajak siswa untuk bermain games dengan menggunakan *tournament games* tebak gambar dan *tournament games* amplop berjalan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat masalah penelitian tentang “Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif *Teams Games Tournament* Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD Negeri 18 Pontianak Barat.”

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah, maka perlu dibuat penjelasan istilah untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda. Adapun istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut. Menurut Oemar Hamalik (2010:49) “aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam mencapai tujuan belajar.” Model pembelajaran kooperatif menurut Agus Suprijono (2013:54) “pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk – bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.” *Teams Games Tournament* menurut Rusman (2010:224) “*teams games tournament* adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan melaksanakan games dan *tournament* dalam suatu proses pembelajaran.” Menurut Sardjiyo, dkk (2008:1.27) “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.”

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Hadari Nawawi (2008:63) “metode deskriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan / melukiskan keadaan subyek / obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta – fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.” Penggunaan metode deskriptif dalam penelitian ini adalah pemecahan masalah mengenai meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggambarkan keadaan pada saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VC menggunakan pembelajaran kooperatif *teams games tournament* sehingga akan memperoleh hasil apakah pembelajaran model kooperatif *teams games tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa atau tidak. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana pada penelitian ini merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan, dalam hal ini adalah aktivitas belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 18 Pontianak Barat khususnya kelas VC yang beralamat di Jalan Husein Hamzah Kecamatan Pontianak Barat. Subyek penelitian ini adalah guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VC dan siswa kelas VC SDN 18 Pontianak Barat yang berjumlah 36 orang, dengan siswa laki – laki berjumlah 17 orang dan siswa perempuan berjumlah 19 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi langsung dengan alat pengumpul data yaitu lembar observasi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran model kooperatif *teams games tournament* dan lembar observasi tentang aktivitas belajar siswa. Analisis data yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dilakukan dengan perhitungan rata – rata.

Untuk menghitung rata – rata digunakan rumus Suharsimi Arikunto (2001:264) yaitu sebagai berikut :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan : \bar{x} = Rata – rata (mean)

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

n = Banyaknya subjek

Sedangkan analisis data yang berhubungan dengan aktivitas belajar siswa yaitu dengan perhitungan persentase. Untuk menghitung persentase aktivitas belajar siswa dapat menggunakan rumus dari Wardhani dan Warhadit (2008:5.19) seperti berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = *Number of case* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Untuk menentukan kategori dipergunakan tolok ukur menurut pendapat Muhammad Ali (2005:177) sebagai berikut :

75,01% - 100%	:	sangat baik
50,01% - 75,00%	:	baik
25,01% - 50,00%	:	cukup baik
0,01% - 25,00%	:	kurang baik

Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti bersama guru kolaborasi merencanakan tindakan antara lain 1) Menentukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), 3) Mempersiapkan materi pembelajaran, 4) Menyiapkan media pembelajaran, 5) Membuat alat observasi dan evaluasi, 6) Mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *teams games tournament* yang akan dilakukan.

Setelah tahap persiapan dipersiapkan, selanjutnya melaksanakan rencana pembelajaran dengan menggunakan model *teams games tournament* yang sudah dirancang. Penelitian atau pelaksanaan tindakan pada siklus I ini rencananya juga akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015 dengan melakukan kolaborasi bersama Ibu Rusnani sebagai guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VC. Banyaknya pertemuan pada siklus I yaitu 1x pertemuan dengan waktu 3 jam pelajaran selama 105 menit. Pelaksanaan pada tahap pengamatan dilakukan oleh peneliti sendiri dan teman sejawat Desy Widianty. Pengamatan akan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi tentang aktivitas belajar siswa yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Selain itu peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk mengamati kinerja guru dalam perancangan dan pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan model *teams games tournament*.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pengamatan pada siklus I, peneliti bersama guru kolaborasi yaitu Ibu Rusnani melakukan refleksi dengan melihat kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan atau proses pembelajaran pada siklus I. Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan

yang terdapat pada siklus I, peneliti bersama guru kolaborasi merencanakan kembali tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki kekurangan – kekurangan yang ada. Kekurangan – kekurangan yang muncul akan diperbaiki pada siklus II.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang diperoleh dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah data tentang kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan model *teams games tournament* dan aktivitas belajar siswa. Data tersebut didapat dari hasil observasi dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa. Data tersebut diambil pada setiap siklus penelitian tindakan kelas. Sebelum melakukan penelitian siklus I, peneliti terlebih dahulu mengadakan pengamatan awal (*Base Line*) untuk melihat aktivitas belajar siswa sebelum diterapkannya model *teams games tournament*. Pengamatan awal tersebut dilaksanakan pada 30 April 2014, pukul 10.10 WIB di kelas VC SD Negeri 18 Pontianak Barat. Dari pengamatan awal tersebut diperoleh data bahwa persentase aktivitas belajar siswa adalah aktivitas fisik 17,68%, aktivitas mental 5,57% dan aktivitas emosional 12,50%. Setelah mengadakan pengamatan awal kemudian dilaksanakan siklus I.

Pada tahap perencanaan peneliti bersama guru kolaborator merancang pembelajaran dengan menyusun RPP, disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah disepakati bersama guru kolaborator yaitu menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan dan media pembelajaran yang akan digunakan pada siklus I dan menyiapkan alat pengumpul data berupa lembar observasi guru dan lembar observasi siswa.

Tahap pelaksanaan pada kegiatan awal diawali dengan guru mengucapkan salam dan doa, absensi, menyampaikan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, pada bagian inti guru melakukan tanya jawab mengenai peristiwa perundingan Rum Royem dan KMB, guru membentuk kelompok belajar, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok untuk diselesaikan dan dibacakan hasilnya didepan kelas, guru menjelaskan aturan *tournament* kartu soal berjalan.

Guru secara berurutan membagikan kartu soal pada setiap kelompok, setiap kelompok diberikan waktu untuk menyelesaikan pertanyaan – pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal, sementara siswa mengerjakan soal guru mengawasi proses penyelesaian kartu soal dan menghitung waktu, setelah 5 menit berlalu maka kartu soal akan ditukar sesuai dengan urutan pembagiannya, kelompok dengan ketepatan menjawab pertanyaan paling banyak mendapatkan point tertinggi. Pada akhir kegiatan guru membimbing

siswa untuk menyelesaikan soal latihan dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti. Hasil observasi siklus I terhadap kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model *teams games tournament* adalah sebagai berikut :

Tabel 1: Kemampuan Guru Dalam Merancang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Menggunakan Model Kooperatif *Teams Games Tournament* Pada Siklus I

No	Langkah-langkah	Rata-rata
1	Perumusan tujuan pembelajaran	3,33
2	Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar	3,50
3	Pemilihan sumber belajar/ materi pembelajaran	3,00
4	Metode pembelajaran	3,00
5	Penilaian hasil belajar	3,67
	Skor total	3,30

Tabel 2: Kemampuan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Pada Siklus I :

No	Langkah-langkah	Rata-rata
1	Pra pembelajaran	3,00
2	Kegiatan awal	3,00
3	Kegiatan inti	3,54
4	Kegiatan akhir	3,67
	Skor total	3,31

Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dilaksanakan oleh peneliti dan kolaborator teman sejawat yaitu Desy Widianty menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil observasi siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3: Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Kondisi Belajar	Persentase
A	Aktivitas Fisik	
1	Siswa aktif mencatat	50%
2	Siswa memperhatikan guru pada saat memberikan instruksi	69%
3	Siswa aktif mengamati dan menggunakan media yang digunakan guru	55,55%
4	Siswa mengerjakan tugas atau latihan	77,78%
5	Siswa maju kedepan kelas menuliskan ide/ pendapat	41,67%
	Rata – Rata	58,80%
B	Aktivitas Mental	
1	Siswa mengajukan pertanyaan	41,67%

2	Siswa dapat menjawab pertanyaan	27,78%
3	Siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajari	16,67%
	Rata – Rata	26,70%
C Aktivitas Emosional		
1	Kesungguhan dalam berdiskusi	69,44%
2	Siswa gembira dalam belajar	77,78%
3	Siswa bersemangat dalam belajar	77,78%
4	Menghargai pendapat teman	52,78%
	Rata – Rata	69,45%

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 Mei 2014 selama 105 menit atau 3 jam pelajaran. Materi yang disampaikan mengenai menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan. Hasil observasi siklus II terhadap kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model *teams games tournament* adalah sebagai berikut :

Tabel 4: Kemampuan Guru Dalam Merancang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Menggunakan Model Kooperatif *Teams Games Tournament* Pada Siklus II

No	Langkah-langkah	Rata-rata
1	Perumusan tujuan pembelajaran	3,67
2	Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar	3,75
3	Pemilihan sumber belajar/ materi pembelajaran	3,67
4	Metode pembelajaran	3,75
5	Penilaian hasil belajar	3,67
	Skor total	3,70

Tabel 5: Kemampuan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Pada Siklus II :

No	Langkah-langkah	Rata-rata
1	Pra pembelajaran	4,00
2	Kegiatan awal	4,00
3	Kegiatan inti	3,85
4	Kegiatan akhir	3,33
	Skor total	3,78

Pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dilaksanakan oleh peneliti dan kolaborator teman sejawat yaitu Desy Widianty menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil observasi siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6: Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Kondisi Belajar	Persentase
A Aktivitas Fisik		
1	Siswa aktif mencatat	77,78%
2	Siswa memperhatikan guru pada saat memberikan instruksi	88,89%
3	Siswa aktif mengamati dan menggunakan media yang digunakan guru	72,22%
4	Siswa mengerjakan tugas atau latihan	100%
5	Siswa maju kedepan kelas menuliskan ide/ pendapat	72,22%
Rata – Rata		82,21%
B Aktivitas Mental		
1	Siswa mengajukan pertanyaan	69,44%
2	Siswa dapat menjawab pertanyaan	83,33%
3	Siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajari	44,44%
Rata – Rata		65,74%
C Aktivitas Emosional		
1	Kesungguhan dalam berdiskusi	88,89%
2	Siswa gembira dalam belajar	100%
3	Siswa bersemangat dalam belajar	94,44%
4	Menghargai pendapat teman	83,33%
Rata – Rata		91,65%

Setelah melakukan siklus II ternyata terjadi peningkatan yang signifikan, dilihat dari perancangan, pelaksanaan dan aktivitas belajar walaupun peningkatan tidak semua mencapai 100%, tetapi sudah dianggap sampai titik jenuh sehingga siklus harus dihentikan. Maka dari itu peneliti dan guru kolaborator sepakat bahwa penelitian hanya dilakukan sampai siklus II.

Pembahasan

Setelah melakukan 2 siklus penelitian pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VC dengan menggunakan model kooperatif *teams games tournament* yang dilakukan oleh peneliti berkolaborasi dengan Ibu Rusnani, S.Pd dan teman sejawat Desy Widianty, diperoleh rekapitulasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *teams games tournament* pada kelas VC SD Negeri 18 Pontianak Barat dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 7: Rekapitulasi Kemampuan Guru Dalam Merancang Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Menggunakan Model Kooperatif *Teams Games Tournament*

No	Langkah-langkah	Siklus I	Siklus II
1	Perumusan tujuan pembelajaran	3,33	3,67
2	Pemilihan dan pengorganisasian materi ajar	3,50	3,75
3	Pemilihan sumber belajar/ materi pembelajaran	3,00	3,67
4	Metode pembelajaran	3,00	3,75

5	Penilaian hasil belajar	3,67	3,67
	Skor total	3,30	3,70

Berdasarkan rekapitulasi kemampuan dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif teams games tournament kelas VC mengalami peningkatan setiap siklus. Dimulai dari siklus I dengan skor rata – rata 3,3 kemudian mengalami peningkatan 0,4 menjadi 3,70 pada siklus II. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa kemampuan merancang pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif teams games tournament dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikelas V adalah baik.

Tabel 8: Rekapitulasi Kemampuan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* :

No	Langkah-langkah	Siklus I	Siklus II
1	Pra pembelajaran	3,00	4,00
2	Kegiatan awal	3,00	4,00
3	Kegiatan inti	3,54	3,85
4	Kegiatan akhir	3,67	3,33
	Skor total	3,31	3,78

Berdasarkan rekapitulasi kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif teams games tournament kelas V mengalami peningkatan setiap siklus. Dimulai dari siklus I dengan skor rata – rata 3,31 kemudian mengalami peningkatan 0,47 menjadi 3,78 pada siklus II. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif teams games tournament dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikelas V adalah baik.

Tabel 9: Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Kondisi Belajar	Siklus I	Siklus II
A Aktivitas Fisik			
1	Siswa aktif mencatat	50%	77,78%
2	Siswa memperhatikan guru pada saat memberikan instruksi	69%	88,89%
3	Siswa aktif mengamati dan menggunakan media yang digunakan guru	55,55%	72,22%
4	Siswa mengerjakan tugas atau latihan	77,78%	72,22%
5	Siswa maju kedepan kelas menuliskan ide/ pendapat	41,67%	
	Rata – Rata	58,80%	82,21%
B Aktivitas Mental			
1	Siswa mengajukan pertanyaan	41,67%	69,44%

2	Siswa dapat menjawab pertanyaan	27,78%	83,33%
3	Siswa dapat menyimpulkan materi yang dipelajari	16,67%	44,44%
	Rata – Rata	28,70%	65,74%
C Aktivitas Emosional			
1	Kesungguhan dalam berdiskusi	69,44%	88,89%
2	Siswa gembira dalam belajar	77,78%	100%
3	Siswa bersemangat dalam belajar	77,78%	94,44%
4	Menghargai pendapat teman	52,78%	83,33%
	Rata – Rata	69,45%	91,65%

Berdasarkan rekapitulasi aktivitas belajar siswa kelas VC SD Negeri 18 Pontianak Barat, dapat dilihat peningkatan terjadi pada setiap aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif *teams games tournament*, yaitu :

1. **Aktivitas Fisik**

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan pada siklus I dengan menerapkan model kooperatif *teams games tournament* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial aktivitas fisik siswa tercatat mencapai 58,80%. Pada siklus II aktivitas fisik siswa tercatat mencapai 82,21% atau terjadi peningkatan sebesar 23,41% dari siklus I sehingga peningkatan persentase aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II masuk kategori sangat baik.

2. **Aktivitas Mental**

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan pada siklus I dengan menerapkan model kooperatif *teams games tournament* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial aktivitas mental siswa tercatat mencapai 28,70%. Pada siklus II aktivitas mental siswa tercatat mencapai 65,74% atau terjadi peningkatan sebesar 37,04% dari siklus I sehingga peningkatan persentase aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II masuk kategori baik

3. **Aktivitas Emosional**

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan pada siklus I dengan menerapkan model kooperatif *teams games tournament* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial aktivitas emosional siswa tercatat mencapai 69,45%. Pada siklus II aktivitas emosional siswa tercatat mencapai 91,65% atau terjadi peningkatan sebesar 22,2% dari siklus I sehingga peningkatan persentase aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II masuk kategori sangat baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan umum bahwa penerapan model kooperatif *teams games tournament* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial kelas VC SD Negeri 18 Pontianak Barat dengan kategori peningkatan aktivitas belajar siswa “Tinggi”. Adapun kesimpulan khususnya yaitu kemampuan dalam merancang pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *teams games tournament* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V dapat dikatakan baik, karena adanya peningkatan pada setiap siklus. Dimulai dari siklus I dengan skor rata – rata 3,3 kemudian mengalami peningkatan 0,4 pada siklus II menjadi 3,70. Kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *teams games tournament* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V dapat dikatakan baik, karena adanya peningkatan pada setiap siklus. Dimulai dari siklus I dengan skor rata – rata 3,31 , kemudian mengalami peningkatan 0,47 pada siklus II menjadi 3,78. Peningkatan aktivitas belajar siswa sangat baik, hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase dari setiap siklus. Pada siklus I aktivitas fisik siswa mencapai 58,80% dengan kategori “baik”. Pada siklus II terjadi peningkatan kembali pada aktivitas fisik siswa menjadi 82,21% dengan kategori “sangat baik”, terjadi peningkatan sebesar 23,41% pada aktivitas fisik dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I aktivitas mental siswa mencapai 28,70% dengan kategori “cukup baik”. Pada siklus II terjadi peningkatan kembali pada aktivitas mental siswa menjadi 65,74% dengan kategori “baik”, terjadi peningkatan sebesar 37,04% pada aktivitas mental dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I aktivitas emosional siswa mencapai 69,45% dengan kategori “baik”. Pada siklus II terjadi peningkatan kembali pada aktivitas emosional siswa menjadi 91,65% dengan kategori “sangat baik”, terjadi peningkatan sebesar 22,2% pada aktivitas emosional dari siklus I ke siklus II.

Saran

Merujuk kepada pelaksanaan dan hasil penelitian yang telah dilakukan maka disarankan yaitu proses pembelajaran yang dirancang guru harus dapat meningkatkan aktivitas siswa baik secara fisik, mental maupun emosional, diharapkan kepada guru khususnya guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial untuk selalu melakukan inovasi dan variasi dalam menyajikan materi pelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran seperti penggunaan metode, media, atau pendekatan yang disesuaikan dengan materi yang dipelajari untuk menghindari kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran, membiasakan siswa untuk bekerja dalam kelompok dengan tujuan untuk memupuk rasa kebersamaan serta sikap kerja yang baik antar individu, memperbanyak referensi tentang games – games edukatif yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran agar dalam proses belajar siswa merasa gembira dan nyaman dengan proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Suprijono. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- BSNP. (2006). **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan**. Jakarta: Depdikbud.

- Fkip Untan (2007). **Pedoman Penilaian Karya Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**. Pontianak: Fkip Untan
- Hadari Nawawi. (2012). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Yogyakarta: Gadjahmada.
- Muhammad Ali (2005). **Metode Kependidikan, Prosedur, dan Strategi**. Bandung: Angkasa
- Oemar Hamalik. (2011). **Proses Belajar Mengajar**. Jakarta : Bumi Aksara
- Rusaman. (2011) **Model – Model Pembelajaran**. Jakarta : Rajawali Pers
- Sardjiyo, dkk. (2008). **Pendidikan IPS di SD**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto. (2001). **Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan**. Jakarta. Bumi Aksara