

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 08 PONTIANAK UTARA

AGUS ADHARI

Program Studi PGSD Jurusan Pendidikan Dasar FKIP Untan Pontianak

Email : agusadhari8@gmail.com

Abstract

The problem in this research is how to increase student activity in IPS learning using model of cooperative type TGT in class IV. The purpose of this research is to increase student activity in IPS learning using model co-operative type TGT in class IV. The method used is descriptive method with form of action research class, and is collaborative. The location of the research at SDN 08 Pontianak Utara, with the subject of research of teachers and students of class IV which amounted to 34 student. The technique used is direct observation technique, measurement, data collection tool using student activity indicator sheet, and data analysis used is calculate the average and percentage. This research is done as much as 3 cycles with the result of research is 1) student activity starting from cycle I 51,43%, cycle II 78,43%, and cycle III 89,82%. The average increase in student activity from cycle I to cycle II was 27%, the average increase of student activity from cycle II to cycle III was 11.39%, while the increase in student activity from cycle I to cycle III with an average of 38,39%. From the data obtained can be concluded that by using cooperative model type TGT can increase student activity in class IV with very good category.

Keywords: Enhancement, Student Activity, Model TGT

Pendidikan berarti memelihara hidup-tumbuh kearah kemajuan, tidak boleh melanjutkan keadaan kemarin menurut alam kemarin (Ki Hajar Dewantara, 1977:166). Berdasarkan komitmen tersebut, diketahui bahwa salah satu dari tujuan nasional adalah untuk meningkatkan kecakapan dan pemerolehan ilmu pengetahuan dari pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang dimaksud adalah melalui aktivitas belajar di kelas.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik adalah subyek dari pembelajaran. Karena itu, inti proses pembelajaran adalah proses dimana peserta didik dalam mencapai suatu tujuan. Tujuan

pembelajaran tentu saja akan tercapai jika peserta didik berusaha secara aktif untuk mencapainya. Keaktifan peserta didik disini.

tidak hanya dituntut dari segi fisik, tetapi juga dari segi kejiwaan Djamarah dan Zein (2010:38). Sejalan dengan itu menurut Cambourne (dalam Warsono dan Hariyanto 2013:2) dalam belajar peserta didik harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi saat ini, diketahui aktivitas siswa belum optimal. Hal ini disebabkan siswa kurang dilibatkan dalam proses.pembelajaran. Siswa lebih banyak menerima materi pembelajaran

dari guru tanpa menghubungkan dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya. Hal ini mengakibatkan lemahnya proses pembelajaran yang berakibat pada rendahnya aktivitas siswa. Proses pembelajaran seperti ini menimbulkan kejenuhan, keterampilan yang diperoleh hanyalah sebatas menghafal. Pemahaman siswa pun menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perlu kiranya bagi penulis untuk memperbaiki kinerja guru sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengangkatnya menjadi penelitian dengan judul “ Penerapan model kooperatif tipe *team games tournament* untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 08 Pontianak Utara”

Tujuan umum pada penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 08 Pontianak Utara. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi semua pihak yang berkepentingan dalam upaya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Aktivitas siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu proses yang dalam pelaksanaannya mengejar pada suatu perubahan yang lebih baik khususnya dalam meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 08 Pontianak Utara.

Robert E. Slavin (2005: 163) mengemukakan *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik

sebelumnya setara seperti mereka. *Team Games Tournament* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu pembelajaran menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling berkompetisi, memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran. dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournaments*, antara lain:1. Mengamati presentasi kelas 2. Kerjasama dalam diskusi kelompok 3. Menjawab pertanyaan 4. Menyelesaikan soal

Model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan kerja kelompok. Kelompok yang dimaksud di sini bukanlah semata-mata sekumpulan orang, namun kelompok yang berinteraksi, memiliki tujuan, dan berstruktur. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif. Robert E. Slavin (2005: 163) mengemukakan “TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan penekanan terhadap penelitian sebagai guru Sekolah Dasar. Subjek Penelitian ini adalah guru dan siswa. Guru yang diamati adalah guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 08 Pontianak Utara sekaligus sebagai peneliti. Dan siswa yang di amati adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 08 Pontianak Utara. Total Siswa kelas IV sebanyak 34 siswa, yang terdiri atas 18 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Etnis siswa di kelas IV bersifat

heterogen yaitu percampuran antara etnis Melayu, Bugis, Jawa, dan Madura.

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap awal yang dilakukan oleh seorang guru sebelum melakukan tindakan penelitian. mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk melaksanakan tindakan seperti materi/bahan ajar, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dilengkapi strategi pembelajaran, alat peraga, dan sebagainya yang diperlukan di dalam kelas yang akan dipakai untuk melaksanakan tindakan.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti dan guru secara berkolaborasi melaksanakan semua rancangan tindakan yang telah dirancang sebelumnya. tahapan ini merupakan implementasi dari semua rencana tindakan yang telah dibuat dan disepakati bersama guru sebelumnya. Dalam hal ini, guru dan peneliti melaksanakan tindakan dengan instrumen pengumpulan data yang telah direncanakan. Kedudukan peneliti dalam penelitian ini bukan hanya sebagai peneliti, akan tetapi peneliti juga berperan sebagai perencanaan, pengarah, dan pemotivasi, agar praktisi dapat menjalankan perannya sesuai dengan rencana tindakan yang telah direncanakan.

Tahap Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti dan guru kolaborator melakukan pengamatan tindakan menggunakan lembar pengamatan keterampilan proses siswa yang telah disiapkan. Pengamatan dilakukan dengan cermat dari awal hingga akhir pembelajaran berlangsung. Selain mencatat data yang ada, peneliti dan guru juga memberikan catatan atas berbagai masalah yang dijumpai.

Tahap Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap memproses data yang didapat pada saat dilakukan tindakan dan pengamatan. peneliti bersama guru melakukan diskusi tentang masalah-masalah yang terdapat di kelas selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya hasil refleksi ditindak lanjuti dengan serangkaian rencana tindakan yang dianggap perlu dilakukan pada pertemuan berikutnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Siklus I

Hasil observasi tentang aktivitas siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* di Kelas IV SD Negeri 08 Pontianak Utara pada siklus 1 disajikan pada tabel 1 sebagai berikut

Tabel 1
Hasil Persentase Aktivitas Siswa Melalui Lembar Indikator Aktivitas Siswa Pada Siklus I

No	Aspek Yang Dinilai	Siklus I	
		Muncul	Tak Muncul
1	Siswa yang menyimak penyampaian pelajaran dari guru	52,94% (18 orang)	47,06% (16 orang)
	Siswa yang aktif merangkum materi pelajaran	58,52% (20 orang)	41,18% (14 orang)
3	Siswa yang mengamati langkah-langkah kerja kelompok yang di	55,89% (19 orang)	44,11% (15 orang)

	demonstrasikan guru		
4	Siswa yang aktif bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari	29,41% (10 orang)	70,59% (24 orang)
5	Siswa yang bekerjasama dalam kelompoknya	88,23% (30 orang)	11,77% (4 orang)
6	Siswa yang aktif menyampaikan materi pada anggota kelompoknya yang belum paham	61,77% (21 orang)	38,23% (13 orang)
7	Siswa yang antusias mengikuti game	29,41% (10 orang)	70,59% (24 orang)
8	Siswa yang mampu menyelesaikan soal evaluasi	35,29% (12 orang)	64,71% (22 orang)
	Rata-rata	51,38%	48,62%

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil observasi aktivitas siswa di kelas dalam pembelajaran IPS menggunakan Model kooperatif tipe *team games tournament* pada siklus 1 diperoleh persentase sebesar 51,43% dengan kategori baik.

2. Hasil Penelitian Siklus II

Hasil observasi tentang aktivitas siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* di kelas IV SD Negeri 08 Pontianak Utara pada siklus II disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Persentase Aktivitas Siswa Melalui Lembar Indikator Aktivitas Siswa Pada Siklus II

No	Aspek Yang Dinilai	Siklus II	
		Muncul	Tak Muncul
1	Siswa yang menyimak penyampaian pelajaran dari guru	82,36% (28 orang)	17,64% (6 orang)
2	Siswa yang aktif merangkum materi pelajaran	79,41% (27 orang)	20,59% (7 orang)
3	Siswa yang mengamati langkah-langkah kerja kelompok yang di demonstrasikan guru	76,48% (26 orang)	23,52% (8 orang)
4	Siswa yang aktif bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari	79,41% (27 orang)	20,59% (7 orang)
5	Siswa yang bekerjasama dalam kelompoknya	94,11% (32 orang)	5,89% (2 orang)
6	Siswa yang aktif menyampaikan materi pada anggota kelompoknya yang belum paham	79,41% (27 orang)	20,59% (7 orang)
7	Siswa yang antusias mengikuti game	52,94% (18 orang)	47,06% (16 orang)
8	Siswa yang mampu menyelesaikan soal evaluasi	83,36% (28 orang)	17,64% (6 orang)
	Rata-rata	78,33%	21,67%

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil observasi aktivitas siswa di kelas dengan pembelajaran IPS menggunakan Model kooperatif tipe *team games tournament* pada siklus II diperoleh persentase sebesar 78,43% dengan kategori baik.

3. Hasil Penelitian Siklus III

Hasil observasi tentang aktivitas siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model tipe *team games tournament* di kelas IV SD Negeri 08 Pontianak Utara pada siklus III disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Persentase Aktivitas Siswa Melalui Lembar Indikator Aktivitas Siswa Pada Siklus III

No	Aspek Yang Dinilai	Siklus III	
		Muncul	Tak Muncul
1	Siswa yang menyimak penyampaian pelajaran dari guru	91,18% (31 orang)	8,82% (3 orang)
2	Siswa yang aktif merangkum materi pelajaran	88,23% (30 orang)	11,77% (4 orang)
3	Siswa yang mengamati langkah-langkah kerja kelompok yang di demonstrasikan guru	91,18% (31 orang)	8,82% (3 orang)
4	Siswa yang aktif bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari	85,29% (29 orang)	14,71% (5 orang)
5	Siswa yang bekerjasama dalam kelompoknya	100% (34 orang)	0% (0 orang)
6	Siswa yang aktif menyampaikan materi pada anggota kelompoknya yang belum paham	85,29% (29 orang)	14,71% (5 orang)
7	Siswa yang antusias mengikuti game	83,36% (28 orang)	17,64% (6 orang)
8	Siswa yang mampu menyelesaikan soal evaluasi	94,11% (32 orang)	5,89% (2 orang)
Rata-rata		89,82%	10,18%

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil observasi aktivitas siswa di kelas dengan pembelajaran IPS menggunakan Model kooperatif tipe *team games tournament* pada siklus III diperoleh persentase sebesar 89,82% dengan kategori baik.

Dari data observasi yang telah peneliti lakukan pada siklus III yang telah dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 April 2016 setelah dilakukannya tindakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 08

Pontianak Utara, peneliti dan guru kolaborator mengadakan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan yang ditemukan selama pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk merencanakan siklus selanjutnya berdasarkan kelebihan dan kekurangan yang terjadi pada siklus III.

Pembahasan Hasil Penelitian

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data skor kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model

tipe *time games tournament*, serta aktivitas siswa sesudah pemberian tindakan. Data skor kemampuan guru dalam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dari siklus I, siklus II, dan siklus III, data skor kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model kooperatif tipe *time games tournament*

di kelas IV dari siklus I, siklus II, dan siklus III, Dari data-data tersebut dibuat rekapitulasi yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, sebagai berikut:

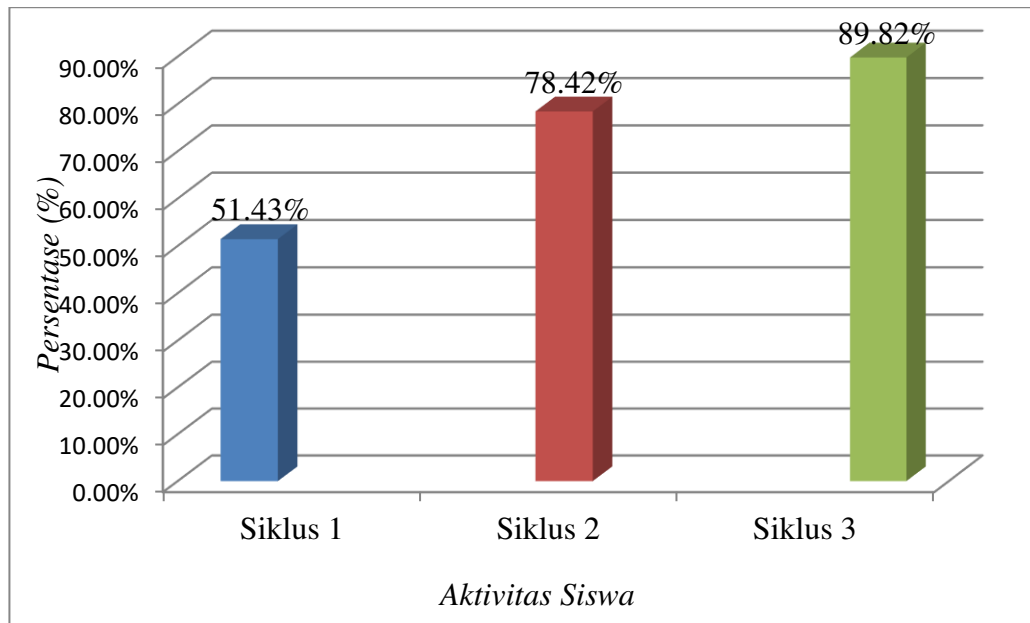
Hasil observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *time games tournament* terlihat pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4
Hasil Rekapitulasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Lembar Indikator Aktivitas Siswa

No	Aspek Yang Dinilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Muncul	Tak Muncul	Muncul	Tak Muncul	Muncul	Tak Muncul
1	Siswa yang menyimak penyampaian pelajaran dari guru	52,94% (18 orang)	47,06% (16 orang)	82,36% (28 orang)	17,64% (6 orang)	91,18% (31 orang)	8,82% (3 orang)
2	Siswa yang aktif merangkum materi pelajaran	58,52% (20 orang)	41,18% (14 orang)	79,41% (27 orang)	20,59% (7 orang)	88,23% (30 orang)	11,77% (4 orang)
3	Siswa yang mengamati langkah-langkah kerja kelompok yang di demonstrasikan guru	55,89% (19 orang)	44,11% (15 orang)	76,48% (26 orang)	23,52% (8 orang)	91,18% (31 orang)	8,82% (3 orang)
4	Siswa yang aktif bertanya kepada guru tentang materi yang dipelajari	29,41% (10 orang)	70,59% (24 orang)	79,41% (27 orang)	20,59% (7 orang)	85,29% (29 orang)	14,71% (5 orang)
5	Siswa yang bekerjasama dalam kelompoknya	88,23% (30 orang)	11,77% (4 orang)	94,11% (32 orang)	5,89% (2 orang)	100% (34 orang)	0% (0 orang)
6	Siswa yang aktif menyampaikan materi pada anggota kelompoknya yang belum paham	61,77% (21 orang)	38,23% (13 orang)	79,41% (27 orang)	20,59% (7 orang)	85,29% (29 orang)	14,71% (5 orang)
7	Siswa yang antusias mengikuti game	29,41% (10 orang)	70,59% (24 orang)	52,94% (18 orang)	47,06% (16 orang)	83,36% (28 orang)	17,64% (6 orang)
8	Siswa yang mampu menyelesaikan soal evaluasi	35,29% (12 orang)	64,71% (22 orang)	83,36% (28 orang)	17,64% (6 orang)	94,11% (32 orang)	5,89% (2 orang)
Rata-rata		51,43%	48,57%	78,42%	21,58%	89,82%	10,18%

Berdasarkan tabel di atas bahwa aktivitas siswa pada siklus 1 diperoleh persentase sebesar 51,43%, pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 78,42%

dan pada siklus 3 mengalami peningkatan menjadi 89,82%. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada grafik 1 berikut.



Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa aktivitas siswa pada siklus 1 diperoleh persentase sebesar 51,43%, pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 78,42% dan pada siklus 3 mengalami peningkatan menjadi 89,82%. Dengan demikian aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *time games tournament* mengalami peningkatan.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 14 April 2016 sampai tanggal 28 April 2016 yang di amati oleh kolaborator ibu Herniati, S.Pd. Adapun kegiatan pembelajaran siklus I antara lain : Pada tahap awal guru (peneliti) mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, siswa dan guru berdoa bersama, guru mengecek kehadiran siswa, guru mengkondisikan kelas, apersepsi, menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai,

dan menginformasikan tentang kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan inti Guru menuliskan materi yang akan dipelajari, dan guru menjelaskan sedikit tentang materi yang akan dipelajari, guru menampilkan gambar-gambar teknologi produksi masa lalu dan masa kini dengan menggunakan proyektor, hal ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat benar-benar memperhatikan selama presentasi kelas. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri 5-6 siswa, yang memiliki komposisi kelompok berdasarkan kemampuan akademik, ras, etnik, dan gender. Siswa belajar bersama dalam tim untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompoknya telah benar-benar siap melakukan pertandingan di meja turnamen. Siswa yang sudah memahami materi diberi kesempatan untuk menjelaskan kembali kepada siswa lain yang belum memahami materi dalam satu

kelompoknya. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa dalam game, game dimainkan di atas meja dengan empat orang siswa, setiap siswa mengambil sebuah kartu soal dan menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu. Pada turnamen pertama, guru menempatkan beberapa siswa berkemampuan tinggi dari setiap kelompok pada meja turnamen 1, siswa berkemampuan sedang di meja turnamen 2 atau 3, dan siswa berkemampuan rendah pada meja turnamen 4. Setelah turnamen pertama, siswa bertukar meja sesuai kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Tim yang mencapai skor rata-rata berdasarkan kriteria akan mendapatkan penghargaan khusus, yaitu sertifikat yang menarik dan menempatkan foto anggota tim mereka di ruang kelas.

Pada tahap kegiatan akhir, siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru, memberikan refleksi tentang hasil belajar siswa, dan memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat lagi dalam belajar, serta mengucapkan salam sebelum istirahat. Kesimpulan refleksi pada siklus I adalah masih terdapat kekurangan yang terjadi pada siklus I, peneliti dan guru kolaborator mengadakan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan yang ditemukan selama pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk merencanakan siklus selanjutnya, adapun kelebihan pada siklus I sebagai berikut: 1). siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. 2). Siswa merasa gembira dan senang dalam menjawab pertanyaan yang diberikan pada saat *tournament* karena mereka telah menguasai materi dengan baik. 3). Siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran, karena mereka ingin menjadi kelompok yang terbaik. Selanjutnya kekurangan pada

siklus 1 antara lain sebagai berikut: 1). Guru belum dapat mengkondisikan kelas dengan baik. 2). Siswa yang telah menguasai materi enggan memberikan penjelasan terhadap temannya. 3). Terjadi keributan sementara dalam menyusun meja dan kursi kelompok. 4). Alokasi waktu yang direncanakan tidak sesuai dengan waktu yang dilaksanakan pada penelitian siklus I.

Penelitian Tindakan Kelas siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 April 2016 dengan jumlah 1 x pertemuan (3 x 35 menit), yang diikuti oleh 34 siswa. Pada pelaksanaan siklus II peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Kolaborasi pada siklus II ini bersama guru kelas yang bertindak sebagai pengamat, yaitu Ibu Herniaty, S.Pd, dan peneliti menjadi guru dalam mengajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV, serta dibantu oleh rekan peneliti, yaitu Ismail untuk mendokumentasikan proses penelitian ini, pada tahap awal guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menugaskan siswa untuk membaca doa, menanyakan keadaan siswa, mengecek kehadiran siswa dan melakukan apersepsi serta menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada tahap kegiatan inti, siswa mengamati video tentang alat teknologi komunikasi yang ditayangkan melalui proyektor, dan guru menjelaskan sedikit tentang materi yang di ajarkan, kemudian siswa bersama-sama menyebutkan alat teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini. Guru menginformasikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri 5-6 siswa, yang memiliki komposisi kelompok berdasarkan kemampuan akademik, ras, etnik, dan gender. Siswa belajar bersama dalam

tim untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompoknya telah benar-benar siap melakukan pertandingan di meja turnamen. Siswa yang sudah memahami materi diberi kesempatan untuk menjelaskan kembali kepada siswa lain yang belum memahami materi dalam satu kelompoknya. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa dalam game, game dimainkan di atas meja dengan empat orang siswa, setiap siswa mengambil sebuah kartu soal dan menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu. Pada turnamen pertama, guru menempatkan beberapa siswa berkemampuan tinggi dari setiap kelompok pada meja turnamen 1, siswa berkemampuan sedang di meja turnamen 2 atau 3, dan siswa berkemampuan rendah pada meja turnamen 4. Setelah turnamen pertama, siswa bertukar meja sesuai kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Tim yang mencapai skor rata-rata berdasarkan kriteria akan mendapatkan penghargaan khusus, yaitu menempatkan foto anggota tim mereka di ruang kelas dan bingkisan yang menarik.

Pada tahap kegiatan akhir, siswa diberi soal evaluasi untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa, serta melakukan refleksi dan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih semangat dalam belajar baik dikelas maupun di rumah. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. Kesimpulan refleksi pada siklus II adalah masih terdapat kekurangan yang terjadi pada siklus II, peneliti dan guru kolaborator mengadakan analisis terhadap kelebihan dan kekurangan yang ditemukan selama pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk merencanakan siklus selanjutnya, adapun kelebihan pada siklus II sebagai berikut: 1). Siswa tetap antusias dalam proses pembelajaran, 2).

Guru telah dapat mengkondisikan kelas dengan baik, 3). Hampir semua siswa yang telah menguasai materi dapat menyampaikan materi pada teman satu kelompoknya yang belum paham, 4). Siswa sudah mulai teratur dan tenang dalam menyusun dan mengatur meja dan kursi, 5). Alokasi waktu sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya, 6). Aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus I ke Siklus II yaitu dengan rata-rata aktivitas belajar siswa 51,43% menjadi 78,43%. Adapun kekurangan yang terjadi pada siklus II yaitu sebagai berikut : 1). Guru kurang fokus dalam membimbing siswa pada saat diskusi, 2). Siswa merasa malu dan kurang percaya diri pada saat menjawab pertanyaan pada saat *tournament*.

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus III dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 28 April 2016 dengan jumlah 1 x pertemuan (3 x 35 menit), yang diikuti oleh 34 siswa. Pada pelaksanaan siklus III peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi siklus II. Kolaborasi pada siklus III ini bersama guru kelas yang bertindak sebagai pengamat, yaitu Ibu Herniati, S.Pd, dan peneliti menjadi guru dalam mengajar pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV, serta dibantu oleh rekan peneliti, yaitu Ismail untuk mendokumentasikan proses penelitian ini.

Adapun tahapan pelaksanaan pada siklus III sebagai berikut: Pada kegiatan awal guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, menugaskan siswa untuk membaca doa, menanyakan keadaan siswa, mengecek kehadiran siswa dan melakukan apersepsi serta menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada tahap kegiatan inti siswa mengamati video tentang alat teknologi transportasi yang ditayangkan melalui proyektor, dan siswa mengamati gambar-gambar

alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini, kemudian siswa membandingkan alat teknologi transportasi masa lalu dan masa kini yang ditampilkan. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, dan menginformasikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok masing-masing kelompok terdiri 5-6 siswa, yang memiliki komposisi kelompok berdasarkan kemampuan akademik, ras, etnik, dan gender. Siswa belajar bersama dalam tim untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompoknya telah benar-benar siap melakukan pertandingan di meja turnamen. Siswa yang sudah memahami materi diberi kesempatan untuk menjelaskan kembali kepada siswa lain yang belum memahami materi dalam satu kelompoknya. Selanjutnya guru mengkondisikan siswa dalam game, game dimainkan di atas meja dengan empat orang siswa, setiap siswa mengambil sebuah kartu soal dan menjawab pertanyaan yang tertera pada kartu. Pada turnamen pertama, guru menempatkan beberapa siswa berkemampuan tinggi dari setiap kelompok pada meja turnamen 1, siswa berkemampuan sedang di meja turnamen 2 atau 3, dan siswa berkemampuan rendah pada meja turnamen 4. Setelah turnamen pertama, siswa bertukar meja sesuai kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Tim yang mencapai skor

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui analisis data yang melalui penelitian tentang peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model kooperatif tipe *time games tournament*

rata-rata berdasarkan kriteria akan mendapatkan penghargaan khusus, yaitu guru mentraktir untuk makan siang bersama dan menempatkan foto anggota tim mereka di ruang kelas. Dan pada tahap kegiatan akhir siswa diberi soal evaluasi untuk mengukur seberapa jauh pemahaman siswa, serta melakukan refleksi dan memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih semangat dalam belajar baik dikelas maupun dirumah. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam. Kesimpulan refleksi pada siklus III adalah tidak terdapat kekurangan karena hasil peningkatan aktivitas siswa sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan kelebihan yang terjadi pada siklus III, antara lain sebagai berikut: 1). Guru sudah dapat fokus dalam membimbing siswa pada saat diskusi, 2). Semua siswa sudah dapat menghargai sesama anggota kelompok dan kelompok lain, 3). Siswa merasa gembira dan senang dalam menjawab pertanyaan yang diberikan karena mereka telah menguasai materi dengan baik, 4). Siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran, karena mereka ingin menjadi kelompok yang terbaik, 5). Siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran, 6). Siswa sudah mulai teratur dan tenang dalam menyusun dan mengatur meja dan kursi, 7). Alokasi waktu sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya, 8). Aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus II ke Siklus III yaitu dengan rata-rata hasil belajar siswa 78,43% menjadi 89,82% dengan peningkatan sebesar 11,39%.

di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 08 Pontianak Utara. Maka dapat disimpulkan Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan model kooperatif tipe *time games tournament* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 08 Pontianak Utara, yaitu pada siklus I dengan rata-

rata aktivitas siswa sebesar 51,43%. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan rata-rata aktivitas siswa menjadi sebesar 78,42%. Pada siklus III mengalami peningkatan dengan rata-rata aktivitas siswa menjadi 89,82%. Selisih peningkatan rata-rata aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus III yaitu sebesar 38,39%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka disarankan kepada peneliti lain, hendaknya guru memahami langkah-langkah model tipe *time games tournament* secara benar sehingga memudahkan guru dalam menerapkannya di kelas dan hendaknya dilaksanakan sesuai perencanaan pembelajaran yang disusun sehingga kegiatan pembelajaran menjadi terarah, menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dalam menyusun rancangan pembelajaran model kooperatif tipe *time games tournament*, hendaknya guru memahami langkah-langkah model tipe *time games tournament* secara benar sehingga memudahkan guru dalam menerapkannya di kelas. Penerapan pembelajaran model kooperatif tipe *time games tournament* hendaknya dilaksanakan sesuai perencanaan pembelajaran yang disusun sehingga kegiatan pembelajaran menjadi terarah, menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Hendaknya guru selalu melakukan refleksi terhadap

pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan agar guru dapat mengetahui kekurangan pada proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, sehingga dapat menjadi bahan perbaikan untuk memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Taufik, dkk. 2008, *Pendidikan Anak di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ahmad Susanto. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Ali Hasmy, 2009, *Pelaksanaan Penelitian di Ruang Kelas*, Pontianak: Omega
- Badan Satuan Nasional Pendidikan. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Hadari Nawawi, 2001, *Metodologi Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta: Gajahmada University Press
- Huda. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.