

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SEKOLAH DASAR**

**Tri Astutik**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (tryas\_girl@yahoo.co.id)

**M. Husni Abdullah**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak:** Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo khususnya di kelas IV, terlihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah dan belum mencapai KKM. Hal ini dikarenakan guru masih menerapkan pembelajaran yang bersifat konvensional. Guru sering menggunakan metode ceramah dan lebih mendominasi pembelajaran sehingga siswa lebih sering dijadikan sebagai objek belajar dari pada subjek belajar. Solusi yang tepat untuk permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru, mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa, dan mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo yang berjumlah 21 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes hasil belajar siswa. Aktivitas guru mengalami peningkatan dengan skor rata-rata dari siklus I 62,5%, siklus II 78,12% dan siklus III 93,75%. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan skor rata-rata pada siklus I 70,22%, siklus II 78,19% dan siklus III 92,72%. Data hasil belajar siswa pada siklus I 47,61%, siklus II 76,19% dan siklus III 90,47%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo.

**Kata kunci:** *Pembelajaran IPS, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT), Hasil belajar*

**Abstract :** *Based on the results of observations in SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo especially in class IV, visible outcomes of student learning in social science is still low and has not reached the minimum completeness criteria. This is because teachers are still applying the conventional learning. Teachers also frequently use the lecture method in implementing the learning process so that students feel bored and not interested in participating in learning. Teachers appear to dominate the lesson so that students are more often used as an object of study than the subject of study. According with this premise, we need a solution. The right solution to this problem is apply the cooperative model learning type Teams Games Tournament (TGT). This study aimed to describe the increase in the activities of teachers, describe the increase in students activity, and describe the result study of students by implementing cooperative model learning type Teams Games Tournament (TGT). This study used descriptive quantitative research methods. Subjects in this study were fourth grader students of state elementary school Klantingsari I Tarik-Sidoarjo, which has 21 students. The data collecting method were observation and the results of student learning. Teacher activity has increased with an average score of 62.5% of the cycle I, 78.12% of cycle II and 93.75% of cycle III. Activities of students during the learning process with an average score of 70.22% of the cycle I, 78.19% of cycle II and 92.72% of cycle III. Student learning outcomes data 47.61% of cycle I, 76.19% of cycle II and 90.47% of cycle III. From these results it can be concluded that the cooperative model learning type Teams Games Tournament (TGT) can improve the learning outcomes of students at the fourth grade on SDN 1 Tarik-Sidoarjo on the social science.*

**Key words :** *Social Studies Learning, Cooperative Model Learning Type Teams Games Tournament (TGT), the result of study*

### **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran IPS adalah salah satu pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran IPS di sekolah dasar dimaksudkan agar

siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam upaya untuk meningkatkan pembelajaran IPS hendaknya pendidik harus menyampaikan materi pembelajaran

melalui model, metode bahkan teknik pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak. Selain itu, salah satu kunci keberhasilan proses pendidikan dan pembelajaran terletak pada perancangan pembelajaran terletak pada perancangan lingkungan belajar yang didukung oleh sebuah perencanaan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi didalamnya.

Proses pembelajaran IPS yang sering ditemukan di sekolah dasar adalah pembelajaran klasikal yang terjadi satu arah yaitu hanya dari guru kepada siswa. Siswa hanya duduk diam serta mendengarkan apa yang diajarkan oleh gurunya. Kegiatan pembelajaran yang demikian akan menjadikan proses pembelajaran menjadi sangat monoton dan membosankan. Siswa menjadi pasif dan malas belajar karena sistem pembelajaran yang terjadi hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa adanya penggunaan variasi yang dapat menarik minat siswa. Keadaan tersebut membuat siswa menganggap bahwa belajar adalah kegiatan yang hanya sekedar datang ke sekolah, duduk, dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh bapak/ibu guru di kelas tanpa adanya penambahan wawasan yang berarti.

Selama ini, pembelajaran IPS di SD lebih ditekankan pada penguasaan materi pelajaran sebanyak mungkin dan proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru atau sering disebut dengan *teacher center*. Proses pembelajaran yang demikian tidak akan mendorong siswa untuk mengoptimalkan dan membangkitkan potensinya, tidak menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas) yang akan menjamin terjadinya dinamika dalam proses pembelajaran. Siswa hanya akan membudayakan hafalan materi daripada membudayakan pemahaman atau budaya berfikir. Hal ini akan menanamkan anggapan pada diri siswa bahwa mata pelajaran IPS adalah suatu mata pelajaran hafalan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Senin tanggal 22 Oktober 2012 di kelas IV SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo, peneliti menemukan kenyataan seperti yang diuraikan di atas. Guru kelas IV masih menerapkan sistem pembelajaran klasikal atau sistem pembelajaran satu arah (*teacher center*) pada saat pembelajaran IPS. Guru terlihat sangat mendominasi proses pembelajaran. Guru menjadikan dirinya sebagai satu-satunya sumber belajar yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Keadaan ini menyebabkan ketercapaian hasil belajar siswa masih kurang maksimal atau cenderung masih dibawah KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Dari jumlah siswa kelas IV yaitu 21 siswa, sebanyak 33,33% atau 7 siswa nilai hasil belajar IPSnya sudah mencapai KKM sedangkan 66,67% atau 14 siswa masih belum mencapai KKM.

Dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas IV SDN Klantingsari I, siswa lebih cenderung dijadikan sebagai objek belajar dari pada subjek belajar. Guru hanya menerapkan sistem pembelajaran klasikal atau pembelajaran satu arah. Guru menyampaikan materi dan siswa mendengarkan serta mencatat materi yang dijelaskan oleh guru tanpa adanya interaksi yang bisa membangkitkan aktivitas siswa. Pembelajaran lebih didominasi oleh metode ceramah yang dilakukan oleh guru. Guru tidak berusaha untuk menciptakan suasana yang aktif di dalam kelas. Siswa menjadi sangat pasif, tidak berani bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Setelah materi tersampaikan, guru meminta siswa untuk mengerjakan pertanyaan yang ada di buku IPS siswa masing-masing kemudian dicocokkan secara bersamaan. Guru tidak pernah mengecek kembali pemahaman dan kemampuan siswa dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam upaya untuk meningkatkan pembelajaran IPS hendaknya seorang pendidik harus memiliki keterampilan untuk merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan materi pelajaran, karakteristik siswa, kondisi lingkungan sekolah dan masyarakat sekitarnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa, guru harus mampu mengolah suatu pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai siswa dapat melebihi batas KKM dan siswa akan menjadi aktif dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka perlu di cari suatu model pembelajaran yang yang dapat mendukung pembelajaran IPS yang pada awalnya terjadi secara klasikal dan sangat monoton menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan peran serta siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Isjoni (2010:83) menyatakan bahwa Model pembelajaran kooperatif TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Perbedaan signifikan yang menjadikan model pembelajaran kooperatif TGT menjadi sangat menarik adalah karena diakhiri dengan game atau turnamen. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini adalah dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar karena dalam TGT terdapat unsur turnamen sehingga siswa akan semangat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya suatu kerja kelompok maka dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antara siswa yang berkemampuan tinggi

dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian mengenai hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS dengan mengangkat judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo”.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: (1) Bagaimanakah aktivitas guru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo?, (2) Bagaimanakah aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo?, (3) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi perkembangan teknologi siswa kelas IV SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo?.

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki masalah hasil belajar yang timbul pada pembelajaran IPS di kelas IV SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo. Adapun tujuan rincinya adalah sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan aktivitas guru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo. (2) Mendeskripsikan aktivitas siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo. (3) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo.

Menurut Tjokrodikarjo (dalam Suhanadi dan Waspo, 2003:4), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan ekologi budaya. Pendekatan interdisipliner yaitu berbagai disiplin ilmu yang mempunyai ciri-ciri yang sama diintegrasikan menjadi satu bidang studi.

Somantri (dalam Sapriya, 2011:11), menyatakan bahwa pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara alamiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah sangat erat kaitannya dengan disiplin ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi dengan humaniora dan ilmu pengetahuan alam yang dikemas secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pembelajaran di sekolah.

Somantri (dalam Sapriya, 2009:22), mengidentifikasi sejumlah karakteristik dari ilmu-ilmu sosial sebagai berikut: (1) Berbagai batang tubuh (*body of knowledge*) disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan secara sistematis dan ilmiah, (2) Batang tubuh disiplin itu berisikan sejumlah teori dan generalisasi yang handal dan kuat serta dapat diuji tingkat kebenarannya, (3) Batang tubuh disiplin ilmu-ilmu sosial ini disebut juga struktur disiplin ilmu, atau juga disebut ide fundamental, (4) Teori dan generalisasi dalam struktur itu disebut pula pengetahuan ilmiah yang dicapai melalui pendekatan konseptual dan sintaksis, yaitu lewat proses bertanya, berhipotesis, pengumpulan data (observasi dan eksperimen), dan (5) Setiap teori dan generalisasi ini terus dikembangkan, dikoreksi, dan diperbaiki untuk membantu dan menerangkan masa lalu, masa kini, dan masa depan, serta membantu memecahkan masalah-masalah sosial melalui pikiran, sikap, dan tindakan terbaik.

Menurut kurikulum IPS tahun 2006 (Gunawan, 2011: 41), mata pelajaran IPS bertujuan untuk: (1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dengan lingkungannya, (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Gunawan (2011:39), menyatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan, (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) Sistem sosial dan budaya, (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, (5) IPS SD sebagai Pendidikan Global (*global education*).

Slavin (dalam Isjoni, 2010:22) mengemukakan, “*In cooperative learning methods, students work together in four member teams to master material initially presented by teacher*”. Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah satu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6

orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Mohammad Nur (2008:1) model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu belajar satu sama lainnya.

Arends (dalam Trianto, 2009:65) menyatakan bahwa pelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar, (2) Kelompok yang dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah, (3) Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam, dan (4) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok daripada individu.

Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Eggen and Kauchak dalam Trianto, 2007:42). Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya.

Sanjaya (2006:247), menyatakan bahwa keunggulan pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: (1) Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain, (2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain, (3) Membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan, (4) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, (5) Model pembelajaran kooperatif ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan *manage* waktu, dan sikap positif terhadap sekolah, (6) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, menerima umpan balik. Siswa dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan,

karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya, (7) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata (riil), dan (8) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir.

Isjoni (2010:36), kelemahan model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut: (1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu, (2) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai, (3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik yang sedang dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dan (4) Saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

Menurut Isjoni (2010:83) model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Menurut Slavin (2005:166), Komponen pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut: (1) Penyajian kelas, (2) Kelompok (*team*), (3) Game, (4) Turnamen, dan (5) Rekognisi Tim (penghargaan kelompok). Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut: (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) Menyajikan informasi, (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) Belajar tim, (5) Turnamen, dan (6) Memberikan penghargaan.

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut: (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, (2) Menyajikan informasi, (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, (4) Belajar tim, (5) turnamen, dan (6) Memberikan penghargaan.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga memiliki kelebihan dan kelemahan sama dengan model pembelajaran kooperatif yang lainnya Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Taniredja (2011:72) adalah sebagai berikut: (1) Dalam pembelajaran TGT siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, (2) Rasa percaya diri yang dimiliki siswa menjadi lebih tinggi, (3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil, (4) Motivasi belajar siswa bertambah, (5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, (6)

Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi baik antar siswa maupun antara siswa dengan guru, dan (7) Siswa dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, selain itu dengan adanya kerja sama akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah: (1) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, (2) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran karena pembelajaran dengan model TGT membutuhkan waktu yang lama, dan (3) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Menurut Sudjana (2008:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan nasional, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni, ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Hipotesis dari penelitian tindakan kelas ini adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klantingsari 1 Tarik-Sidoarjo.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Menurut Arikunto (2008:3) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Aqib (2006:13) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar.

Subjek yang dikenai tindakan pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Klantingsari 1 Tarik-Sidoarjo tahun pelajaran 2012/2013. Jumlah siswa kelas IV adalah 21 orang, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki, dan 11 siswa perempuan. Selain siswa, guru pelaksana pembelajaran (peneliti) juga akan dijadikan sebagai subjek penelitian. Alasan peneliti memilih siswa kelas IV sebagai subjek penelitian adalah karena nilai hasil belajar

siswa pada materi perkembangan teknologi masih banyak yang masih belum tuntas atau berada di bawah KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 70.

Lokasi penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDN Klantingsari 1 Kecamatan Tarik Kabupaten Sidoarjo. Lokasi ini dipilih karena guru kelas masih menggunakan cara mengajar konvensional dan pihak sekolah menginginkan perubahan yang lebih baik bagi anak didiknya. Selain itu, guru bersedia diajak berkolaborasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas serta adanya izin kepala sekolah kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas.

Prosedur penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk siklus atau putaran. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Arikunto, 2008:16).

Pada tahap perencanaan penelitian mencakup kegiatan yaitu (1) Menyusun silabus pembelajaran, (2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada siklus I dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, (3) Mempersiapkan sumber atau bahan ajar, (4) Menyusun Lembar Kegiatan Siswa (LKS), kartu-kartu berisi soal, dan alat evaluasi, (5) Menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, dan (6) Menyiapkan pedoman pengamatan (lembar observasi) terhadap aktivitas guru dan siswa tentang pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Pada tahap pelaksanaan tindakan adalah tahap dimana peneliti menerapkan perencanaan yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan berupa pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dan pelaksanaan tindakan ini dirancang dengan menggunakan siklus yang berulang-ulang.

Pada tahap pelaksanaan juga dilakukan tahap observasi yang dilakukan oleh pengamat (observer) yaitu guru kelas IV selaku observer I dan teman sejawat selaku observer 2. Pada tahap ini guru kelas IV dan teman sejawat berusaha mengamati secara intensif seluruh pelaksanaan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dari awal hingga akhir pembelajaran.

Tahap yang terakhir yaitu tahap refleksi. Tahap ini dilakukan dengan cara guru melihat dan mengkaji hasil dari observasi. Hasil observasi dikumpulkan, kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran. Kekurangan yang ada dijadikan sebagai acuan untuk merencanakan siklus selanjutnya.

Data penelitian yang dapat dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa

data hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran. data kuantitatif yaitu berupa data hasil belajar siswa selama pembelajaran IPS dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sementara itu, instrument penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar tes. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi yang meliputi observasi aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan tes.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif kuantitatif yang meliputi data aktivitas guru, data aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Data hasil observasi aktivitas guru dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots\dots\dots(1)$$

Data hasil observasi aktivitas siswa dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \dots\dots\dots(2)$$

Data tes hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo. Rumus yang dipakai sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum fx}{N} \dots\dots\dots(3)$$

Untuk mengetahui persentase siswa yang tuntas dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, digunakan rumus ketuntasan klasikal. Perhitungan untuk nilai ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Keterlaksanaan aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh nilai keterlaksanaan  $\geq 80\%$ , (3) Keterlaksanaan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh nilai keterlaksanaan  $\geq 80\%$ , dan (3) Pembelajaran dikatakan telah memenuhi ketuntasan belajar klasikal apabila 80% dari jumlah siswa telah

memperoleh nilai  $\geq$  KKM yang telah ditetapkan yaitu 70 (Djamarah dan Zain, 2010:107).

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**  
**Hasil Penelitian**

Hasil penelitian diuraikan dalam beberapa tahapan yaitu berupa 3 siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, melaksanakan tindakan, pengumpulan data hasil penelitian, dan refleksi dari setiap siklus.

Pada siklus I, tahap perencanaan dilakukan dengan: (1) Menganalisis kurikulum IPS kelas IV semester 2, (2) Menyusun silabus pembelajaran, (3) Menyusun RPP sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, (4) Mempersiapkan bahan ajar dan media pembelajaran, (5) Menyusun LKS, dan (6) Menyiapkan pedoman pengamatan (lembar observasi). Tahap pelaksanaan siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan I siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 20 Maret 2013 dan pertemuan II dilaksanakan pada hari Sabtu, 23 Maret 2013, dengan alokasi waktu 2 x pertemuan, setiap pertemuan adalah 2 x 35 menit.

Tahap pelaksanaan dan pengamatan dilakukan bersamaan dalam satu waktu saat guru melaksanakan kegiatan perbaikan atau peningkatan hasil belajar siswa. Saat itu juga dilakukan kegiatan pengamatan tindakan (observasi) yang dilakukan oleh pengamat (observer) yaitu Ibu Wiwik Sri Utami selaku guru kelas IV sebagai observer 1 dan Khusnul Maslulkah selaku teman sejawat sebagai observer 2.

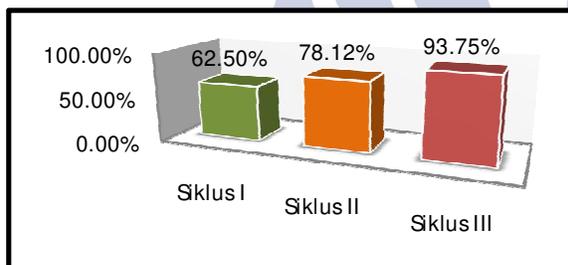
Hasil pengamatan aktivitas guru dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siklus I, II, dan III disajikan dalam tabel dan diagram berikut :

Tabel 1  
Data Aktivitas Guru

| No | Aspek yang diamati                                    | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|----|---|----------|-----------|------------|
| 1. | Membuka pelajaran dan menyiapkan siswa untuk belajar  | 2        | 3         | 4          |
| 2. | Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa | 3        | 3         | 3,5        |
| 3. | Menyampaikan materi pelajaran                         | 2,5      | 3         | 4          |
| 4. | Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar     | 2        | 3         | 3,5        |
| 5. | Membagikan LKS  | 3        | 3         | 3,5        |
| 6. | Membimbing siswa saat berdiskusi kelompok             | 2        | 3         | 3,5        |

|                |   |      |       |       |
|----------------|---|------|-------|-------|
| 7.             | Melaksanakan game dan turnamen                                | 2    | 3     | 3,5   |
| 8.             | Mengumumkan nilai game dan turnamen                           | 3    | 3     | 4     |
| 9.             | Memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi | 2,5  | 3     | 3,5   |
| 10.            | Menyimpulkan materi pelajaran                                 | 2,5  | 3     | 4     |
| 11.            | Memberikan evaluasi pembelajaran                              | 2,5  | 3,5   | 4     |
| 12.            | Menutup pembelajaran  | 3    | 4     | 4     |
| Jumlah         |   | 30   | 37,5  | 45    |
| Prosentase (%) |   | 62,5 | 78,12 | 93,75 |

Untuk memperjelas peningkatan prosentase aktivitas guru dari siklus I sampai siklus III disajikan pada diagram 3.1



**Diagram 3.1 Aktivitas Guru Siklus I,II,III**

Aktivitas guru pada siklus I mencapai 62,5% dan dikategorikan baik. Namun hasil ini masih belum maksimal karena belum mencapai persentase yang ditentukan peneliti. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai 70,22% dan dinyatakan belum tuntas karena belum mencapai persentase yang ditentukan oleh peneliti. Semantara hasil belajar siswa, rata-rata hasil belajarnya masih 67,85 dan ketuntasan klasikalnya mencapai 47,61% atau 10 siswa yang telah mencapai KKM. Ketuntasan klasikan siklus I belum tercapai karena belum mencapai standart ketuntasan yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80%. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Kekurangan guru pada siklus I adalah guru kurang menguasai kelas karena masih belum mengerti karakter siswa secara keseluruhan. Selain itu, dalam menjelaskan materi, guru masih bebelit-belit sehingga banyak siswa yang kurang jelas dan kurang paham tentang materi yang diajarkan guru. Guru masih kurang rinci dalam menjelaskan aturan game yang dilakukan siswa sehingga siswa masih merasa kebingungan. Kekurangan aktivitas siswa pada siklus I adalah masih banyak siswa yang

masih mengobrol sendiri saat guru menjelaskan materi dan kurang berkonsentrasi. Selain itu masih banyak siswa yang masih malu dan takut untuk mengemukakan pendapatnya saat ditanya oleh guru.

Untuk mengatasi kendala-kendala di atas, maka guru IPS dan peneliti menindaklanjuti ke siklus II dengan materi yang berbeda dan menggunakan media gambar yang sesuai dengan materi. Cara mengajar guru lebih memperhatikan tahapan-tahapan model kooperatif tipe TGT dan dengan penjelasan model pembelajaran yang lebih jelas. Penyampaian materi akan dibuat guru lebih menarik lagi dan tidak terlalu cepat. Selain itu, guru akan lebih memotivasi siswa untuk lebih berani menyampaikan pendapat atau pertanyaan sehingga rasa malu pada diri siswa dalam berpendapat atau bertanya dapat dikurangi.

Aktivitas guru pada siklus II telah mencapai persentase 78,12% dan terjadi peningkatan sebesar 15,62% dari siklus I, namun hasil ini masih belum mencapai persentase ketuntasan yang ditentukan peneliti yaitu 80%. Aktivitas siswa pada siklus II mencapai persentase 78,19% dan dapat dinyatakan belum tuntas karena belum mencapai target yang ditentukan peneliti yaitu 80%. Namun, aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 7,97%. Hasil belajar siswa pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 72,47 dengan ketuntasan klasikal 76,19%. Hal ini dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa masih belum tuntas karena belum mencapai standart ketuntasan klasikal yang ditentukan peneliti yaitu 80%. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II.

Kekurangan yang ada pada siklus II adalah guru kurang membimbing siswa saat mengerjakan tugas kelompoknya sehingga masih banyak siswa yang bertanya tentang maksud soal yang dikerjakan. Dalam menyampaikan materi guru sudah baik namun kurang memberikan contoh-contoh. Selain itu, dalam pemberian soal evaluasi guru masih kurang memberikan penjelasan cara pengerjaan sehingga siswa merasa kebingungan. Kekurangan aktivitas siswa pada siklus II adalah masih terdapat siswa yang mengobrol sendiri dengan temannya saat guru menjelaskan materi. Hal ini menyebabkan siswa lain merasa terganggu. Masih terdapat siswa yang berpindah-pindah tempat duduk saat berdiskusi kelompok dan masih terdapat pula siswa yang masih malu mengungkapkan pendapatnya saat ditanya oleh guru.

Upaya perbaikan yang akan dilakukan adalah guru akan lebih jelas lagi dalam menjelaskan tujuan pembelajaran dan dalam menyampaikan materi. Guru akan memberikan contoh-contoh yang lebih lengkap sesuai dengan materi yang diberikan. Dalam mengajukan pertanyaan kepada siswa guru menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa tidak akan

merasa kebingungan. Guru akan memotivasi siswa agar mau bertanya ketika tidak mengerti tentang materi yang dipelajari.

Aktivitas guru pada siklus III mencapai persentase 93,75%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus III telah tuntas karena telah mencapai target yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80%. Aktivitas siswa pada siklus III mencapai persentase 92,72% dan dikategorikan sangat baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II telah tuntas karena telah mencapai target yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80%. Sementara itu, untuk hasil belajar siswa pada siklus III mendapatkan nilai rata-rata 82,57 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 90,47%. Siswa yang memperoleh skor  $\geq 70$  sebanyak 19 siswa atau 90,47%. Siswa yang memperoleh skor  $\leq 70$  sebanyak 2 siswa atau 9,52%. Terjadi peningkatan dari hasil evaluasi yang dilaksanakan sebelumnya pada siklus II, dari 16 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) menjadi 19 siswa. Ketuntasan klasikal sudah tercapai karena lebih dari 80% siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dan penelitian dihentikan.

Aktivitas guru pada siklus III telah menunjukkan peningkatan dari siklus-siklus sebelumnya. Proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sangat memuaskan. Hal tersebut karena guru sudah lebih baik dalam menyampaikan materi maupun mengelola kelas. Aktivitas siswa juga telah mencapai ketuntasan yang ditentukan oleh peneliti. Hal ini terbukti dengan siswa yang lebih mengerti proses pembelajaran kooperatif tipe TGT, suasana kerja sama dalam kelompok sudah muncul dan setiap kelompok menunjukkan yang terbaik serta sangat antusias dalam mengikuti game. Hasil belajar siswa pada siklus III telah memenuhi target ketuntasan klasikal yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80% meskipun masih terdapat 2 siswa yang tidak tuntas belajar. Seluruh aspek pengamatan aktivitas guru dan siswa, serta evaluasi sudah mencapai target yang telah ditentukan sebelumnya sehingga penelitian dihentikan sampai siklus III.

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT disajikan pada tabel dan diagram berikut :

Tabel 2

Data Aktivitas Siswa

| No | Aspek yang diamati                                       | Siklus I | Siklus II | Siklus III |
|----|--|----------|-----------|------------|
| 1. | Merespon apersepsi dan motivasi yang diberikan oleh guru | 2,75     | 3,16      | 3,75       |
| 2. | Partisipasi siswa saat mengikuti pembelajaran            | 2,8      | 3,11      | 3,75       |
| 3. | Menjawab pertanyaan yang diajukan oleh                   | 2,78     | 3,04      | 3,78       |

|                | guru                                      |       |       |       |
|----------------|---|-------|-------|-------|
| 4.             | Membentuk kelompok belajar                | 2,85  | 3,14  | 3,73  |
| 5.             | Mengerjakan LKS sesuai dengan kelompoknya | 2,75  | 3,16  | 3,71  |
| 6.             | Berdiskusi dengan anggota kelompoknya     | 2,8   | 3,11  | 3,68  |
| 7.             | Melaksanakan game dan turnamen            | 2,78  | 3,06  | 3,59  |
| 8.             | Menerima penghargaan                      | 2,87  | 3,21  | 3,66  |
| 9.             | Mengerjakan evaluasi                      | 2,9   | 3,16  | 3,73  |
| Jumlah         |   | 25,28 | 28,15 | 33,38 |
| Persentase (%) |   | 70,22 | 78,19 | 92,72 |

Adanya peningkatan aktivitas siswa juga dapat diperjelas dengan diagram berikut ini :

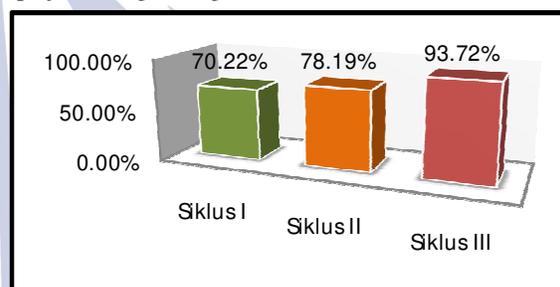


Diagram 3.1 Aktivitas Siswa Siklus I,II,III

Aktivitas siswa pada siklus I mencapai 70,22%. Hal ini dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa belum mencapai target yang ditentukan peneliti yaitu 80%. Kekurangan siswa pada saat pembelajaran siklus I disebabkan karena saat pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang mengobrol sendiri dengan temannya dan kurang berkonsentrasi. Selain itu, masih banyak siswa yang belum mengerti apa yang harus dilakukan dalam kelompoknya sehingga banyak siswa yang bertanya kepada guru. Sebagian siswa masih belum berani bertanya dan siswa terlihat kebingungan serta tidak mengerti apa yang harus dilakukan saat melaksanakan game.

Aktivitas siswa pada siklus II mencapai 78,19%. Aktivitas siswa ini meningkat sebesar 7,9%. Namun persentase ini masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Kekurangan aktivitas siswa siklus II ini dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang berbicara dengan temannya pada saat guru menyampaikan materi, siswa berpindah-pindah tempat saat berdiskusi kelompok, masih terdapat siswa yang masih malu untuk mengungkapkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru ataupun membacakan hasil diskusi di depan kelas dan masih terdapat siswa yang mengganggu temannya saat berdiskusi kelompok.

Aktivitas siswa pada siklus III mencapai 93,72%. Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa pada siklus III telah mencapai target yang ditentukan oleh peneliti. Hal ini terbukti dengan siswa yang lebih mengerti proses pembelajaran kooperatif tipe TGT,

suasana kerja sama dalam kelompok sudah muncul dan setiap kelompok menunjukkan yang terbaik serta sangat antusias dalam mengikuti game.

Hasil belajar belajar siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

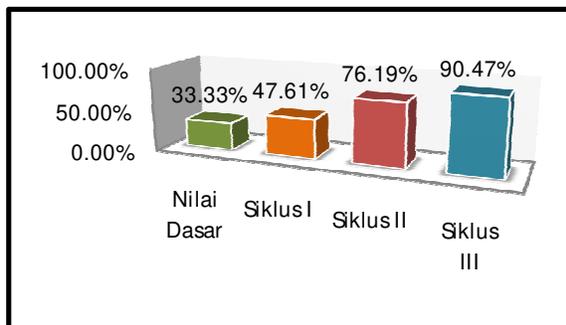


Diagram 3.1 Hasil Belajar Siswa Siklus I,II,III

Hasil belajar pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 47,61%. Hal tersebut telah menunjukkan peningkatan dari nilai dasar 33,33%. Tetapi peningkatan tersebut masih belum mencapai target peneliti yaitu 80%. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran siklus I, masih banyak siswa yang mengobrol sendiri dengan temannya sehingga tidak konsentrasi untuk mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, guru terlalu cepat saat menyampaikan materi sehingga siswa kurang bisa menyerap materi dengan baik.

Pada siklus II menunjukkan persentase 76,19%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai target yang ditentukan peneliti yaitu 80%. Sebagian besar siswa telah menunjukkan hasil belajarnya dengan nilai yang baik namun masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas. Hal ini dikarenakan masih terdapat siswa yang mengobrol sendiri saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut siswa dibimbing dengan baik oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada siklus III telah mengalami peningkatan rata-rata nilai yang telah dicapai adalah 82,57 dan ketuntasan klasikal 90,47%. Dengan demikian target peneliti telah terpenuhi yaitu 80% dan pembelajaran dinyatakan tuntas sehingga penelitian dihentikan sampai siklus III.

### Pembahasan

Pada proses pembelajaran siklus I, guru belum mencapai target penyampaian proses pembelajaran yang telah ditentukan peneliti yaitu 80%. Namun guru telah menyampaikan pembelajaran dengan cukup baik. Tingkat keberhasilan yang diperoleh adalah 62,5%. Kekurangan guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I

adalah guru kurang menguasai kelas. Guru masih belum mengerti karakter siswa secara keseluruhan. Selain itu, dalam menjelaskan materi perkembangan teknologi produksi, guru masih berbelit-belit sehingga masih banyak siswa yang kurang jelas dalam memahami materi tersebut. Guru masih kurang rinci dalam menjelaskan aturan game yang akan dilaksanakan siswa sehingga siswa masih merasa kebingungan.

Pada proses pembelajaran siklus II, guru belum mencapai target penyampaian proses pembelajaran yang telah ditentukan peneliti yaitu 80%. Tingkat keberhasilan yang diperoleh pada siklus II adalah 78,12% dan dikategorikan baik. Aktivitas guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yaitu sebesar 15,62%. Aktivitas guru yang memperoleh nilai rata-rata 3 (baik) adalah membuka dan menyiapkan pelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa, menyampaikan materi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok, membagikan LKS, membimbing saat siswa berdiskusi kelompok, melaksanakan game dan turnamen, mengumumkan nilai game dan turnamen, memberikan penghargaan kepada kelompok dengan nilai tertinggi, dan menyimpulkan materi pelajaran. Kekurangan guru pada siklus II adalah dalam menyampaikan materi secara garis besarnya sudah lengkap tetapi contoh yang diberikan masih kurang. Selain itu dalam pemberian soal evaluasi guru masih kurang memberikan penjelasan cara pengerjaan.

Pada proses pembelajaran siklus III, menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dan dilakukan dengan sangat baik dengan persentase 93,75%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru telah mencapai target yang ditentukan oleh peneliti yaitu 80% dan dinyatakan tuntas. Pada siklus III ini guru sudah menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan sangat baik sehingga suasana kelas menyenangkan serta hasil belajar yang diperoleh siswa juga meningkat.

Aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan hasil persentase sebesar 70,22% dan dikategorikan baik. Hasil kegiatan siswa ini belum menunjukkan ketuntasan karena belum mencapai target peneliti yaitu 80%. Hal ini dikarenakan partisipasi siswa kurang terhadap pembelajaran karena siswa belum terbiasa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Kekurangan siswa pada saat pembelajaran siklus I disebabkan karena saat pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang mengobrol sendiri dengan temannya dan kurang berkonsentrasi. Selain itu, masih banyak siswa yang belum mengerti apa yang harus dilakukan dalam kelompoknya sehingga banyak siswa yang bertanya kepada guru karena guru kurang jelas dalam menjelaskan

pelaksanaan model pembelajaran kooperatif. Sebagian siswa masih belum berani bertanya dan siswa terlihat kebingungan serta tidak mengerti apa yang harus dilakukan saat melaksanakan game.

Pada siklus II, aktivitas siswa dikategorikan belum tuntas karena belum memenuhi target peneliti yaitu 80%. Aktivitas siswa mencapai keterlaksanaan sebesar 78,19% dan dikategorikan baik. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang berbicara dengan temannya pada saat guru menyampaikan materi, siswa berpindah-pindah tempat saat berdiskusi kelompok karena siswa masih belum terbiasa dengan bekerja secara kelompok, masih terdapat siswa yang masih malu untuk mengungkapkan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru ataupun membacakan hasil diskusi di depan kelas dan masih terdapat siswa yang mengganggu temannya saat berdiskusi kelompok.

Pada siklus III menunjukkan persentase 92,72% dan dikategorikan sangat baik sekali. Hal ini terbukti dengan siswa yang lebih mengerti proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), suasana kerja sama dalam kelompok sudah muncul dan setiap kelompok menunjukkan yang terbaik serta sangat antusias dalam mengikuti game. Dengan demikian aktivitas siswa dinyatakan tuntas karena telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditentukan peneliti yaitu 80%.

Hasil belajar pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 47,61% dengan rata-rata 67,85. Hal tersebut telah menunjukkan peningkatan dari nilai dasar 33,33%. Tetapi peningkatan tersebut masih belum mencapai target peneliti yaitu 80%. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran siklus I, masih banyak siswa yang mengobrol sendiri dengan temannya sehingga tidak konsentrasi untuk mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, guru terlalu cepat saat menyampaikan materi sehingga siswa kurang bisa menyerap materi dengan baik.

Pada siklus II menunjukkan persentase 76,19%, dengan nilai rata-rata 72,47. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai target yang ditentukan peneliti yaitu 80%. Sebagian besar siswa telah menunjukkan hasil belajarnya dengan nilai yang baik namun masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas. Hal ini dikarenakan masih terdapat siswa yang mengobrol sendiri saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut siswa dibimbing dengan baik oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada siklus III telah mengalami peningkatan rata-rata nilai yang telah dicapai adalah 82,57 dan ketuntasan klasikal 90,47%. Dengan demikian target peneliti telah terpenuhi yaitu 80% dan pembelajaran dinyatakan tuntas.

Dilihat dari semua hasil yang telah diperoleh pada proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Taniredja (2011:72), bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, selain itu dengan adanya kerja sama akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Rasa percaya diri siswa menjadi semakin lebih tinggi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru juga menjadi lebih mendalam. Selain itu, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran di kelas dan siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terhadap hasil penelitian tindakan kelas tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klantingsari I Tarik-Sidoarjo, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan khususnya dalam mengajar mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase aktivitas guru pada siklus I, siklus II, dan siklus III. Terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas guru, (2) Aktivitas siswa pada saat pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah mengalami peningkatan dalam siklus I sampai dengan siklus III. Aktivitas siswa yang paling menonjol adalah siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas, itu terlihat dengan semangat dan antusias siswa dalam mengikuti turnamen akademik, dan (3) Peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada hasil tes belajar siswa selama III siklus. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus III. Terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### Saran

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap upaya peningkatan pembelajaran baik pada mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya. Dari keseluruhan

kegiatan penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran yang berdasarkan atas hasil temuan-temuan dalam penelitian ini adalah Guru harus memahami lebih jauh tentang model-model atau strategi pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran sehingga dalam menerapkan suatu model pembelajaran dapat sesuai dengan materi dan tahapan-tahapannya. Guru perlu mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) agar siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Guru sangat berperan dalam meningkatkan keaktifan siswa pada waktu proses pembelajaran berlangsung dengan inovasi-inovasi pembelajaran sehingga siswa merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru dan siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran. Guru perlu mendalami perkembangan model-model pembelajaran kooperatif, karena model kooperatif berperan penting yaitu dapat membantu siswa mempunyai rasa tanggung jawab atas segala sesuatu dalam kelompoknya sehingga siswa dapat berperan secara aktif untuk mengemukakan pikirannya selama proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta

Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Julianto, dkk. 2011. *Teori dan Implementasi Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press

Nur, Muhammad. 2008. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa

Sapriya. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media

Subroto, Waspodjo Tjipto dan Suhanadji. 2005. *Pengetahuan Dasar Ilmu-ilmu Sosial*. Surabaya: Tiara Mega

Sudjana, Nana. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Suhanadji dan Subroto, Waspodjo Tjipto. 2003. *Pendidikan IPS*. Surabaya: Insan Cendekia

Taniredja, Tukiran, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media