

**UPAYA PENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR IPS
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
*GAMES TOURNAMENT***

Siti Maisaroh¹

Abstract: *The objective of the study was to know the improvement of students' motivation and achievement with Cooperative learning at Team Games Tournament (TGT) Model. The subject of study was IV grade students in SDN Sungapan, Bantul Games Tournament (TGT) Model in the teaching learning process. The steps of procedure in conducting the research were planning, implementation, observation via questionnaire, test, interview and field notes. Then, the data were analyzed quantitatively and qualitatively. Descriptive analysis was used to describe the result of observation. The result of the research showed that there was improvement of students' motivation and achievement on IV grade students of SDN Sungapan Bantul with Team Games Tournament (TGT) Model. At the beginning, the average of students' motivation was 67.17% (average category), then it increased up to 73,35% (high category) on the 1st cycle, and rose to 80.75% (high category) on the 3rd cycle. Where as, students' achievement at beginning was only 67.64 with classical completeness was 39.28%, and then increased up to 79.6 with classical completeness was 85.28% on the 2nd cycle. Based on the result above, it can be concluded that the implementation of Cooperative learning at Team Games Tournament (TGT) Model can improve student's motivation and achievement on IV grade students in SDN Sungapan Bantul in learning Social Science.*

Keywords: *Team Games Tournament (TGT) Model, Motivation, Achievement, Social Science*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan pendidikan yang eksistensinya melekat dalam diri siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu sub komponen pendidikan yang perlu dikembangkan dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Motivasi sering dikatakan sebagai dorongan yang mengarahkan seseorang pada kegiatan tertentu. Intensitas atau tingkat motivasi dalam diri siswa tidak selalu tetap, melainkan dapat berubah dan dipengaruhi oleh berbagai aspek. Hal ini sekaligus

¹ Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Ekonomi FE Unnes

menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang rendah dapat ditingkatkan dengan upaya-upaya tertentu, seperti penerapan metode pembelajaran yang tepat bagi siswa.

Dalam konteks pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial (IPS), seharusnya proses pembelajaran menghasilkan siswa yang mampu berfikir kritis, analitis, dan kreatif. Indikator keberhasilan IPS ditandai dengan bertambahnya pengetahuan, keterampilan dan perubahan perilaku siswa. Sehingga kelak kemudian hari siswa mampu mengatasi masalahnya sendiri dan dapat menjalin hubungan sinergis antara manusia dengan lingkungan alam dan sosial. Dalam skala mikro kegagalan pendidikan IPS ditandai dengan rendahnya prestasi belajar siswa dan kurangnya minat siswa untuk mempelajari IPS. Hal ini dapat dibuktikan dengan keadaan *real* ketika pelajaran IPS berlangsung. Penggunaan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan masih mendominasi setiap pembelajaran IPS. Media yang digunakan hanya kapur dan papan tulis. Sementara pelaksanaan penilaian hanya mengandalkan ulangan tertulis.

Pengelolaan kelas masih *teacher centered*. Guru sebagai sumber utama pengetahuan. Padahal dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disertai dengan perkembangan arus globalisasi anggapan bahwa guru sebagai satu-satunya sumber informasi tidak mungkin lagi dipertahankan. Bahkan sekolah sendiri tidak mungkin lagi menjadi satu-satunya informasi bagi siswa. Tindakan seperti ini menyebabkan siswa menjadi pasif. *Image* yang terbentuk bahwa pelajaran IPS merupakan pelajaran hafalan. Akibat dari semua itu, saat siswa mengikuti proses pembelajaran IPS menjadi semakin jenuh dan tidak bergairah. Berdasarkan hasil observasi, pada saat guru menyampaikan materi pelajaran dengan metode ceramah, beberapa siswa terlihat menguap, beberapa siswa lain yang duduk dibarisan belakang ramai berbicara antar teman tanpa memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Kadang mereka juga membuat ulah yang negatif dengan mengganggu temanya untuk menarik perhatian guru. Ada juga yang mengisi waktu luang dengan mengerjakan tugas lain. Tingkah laku siswa yang pasif tentu menjadi permasalahan bagi guru, sebab kenyataan ini sangat berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Selain itu juga terlihat bahwa respon dan keefektifan siswa dalam mengemukakan pendapat, ide atau gagasan rendah. Tanggungjawab siswa dalam mengerjakan tugas masih kurang. Siswa masih malu, takut, dan kurang percaya diri jika harus menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sehingga guru harus menunjuk siswa sebagai upaya untuk mengaktifkan siswa. Hal itu terbukti dari data dan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Sungapan Bantul diperoleh keterangan bahwa prestasi belajar IPS siswa kelas IV di sekolah tersebut masih tergolong rendah, belum memuaskan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata semester 1 siswa hanya

mencapai 70,4, dapat dikatakan bahwa nilai tersebut berada dibawah standar ketuntasan yang diharapkan. Nilai ketuntasan belajar, siswa tuntas belajar bila 75% siswa telah menguasai kompetensi atau sekurang-kurangnya harus mencapai skor minimal 75 secara klasikal.

Salah satu indikasi penyebab munculnya masalah diatas adalah guru kurang mampu merangsang siswa untuk terlibat aktif dan mengeluarkan ide-ide atau kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran. Di samping itu dalam proses pembelajaran guru kurang memperhatikan perbedaan individual. Pada dasarnya setiap siswa berbeda yang satu dengan yang lainnya, baik dalam hal kemampuan maupun belajarnya. Itu berarti setiap siswa mempunyai ciri-ciri yang khusus. Kondisi seperti ini melatar belakangi adanya perbedaan kebutuhan pada setiap anak. Dalam pembelajaran klasikal perbedaan individu jarang mendapat perhatian, semua siswa dalam satu kelas dianggap mempunyai kemampuan dan kecepatan yang sama karena itu diperlakukan dengan cara yang sama.

Dalam usaha meningkatkan prestasi belajar dan kualitas pendidikan, perbedaan individu perlu mendapat perhatian yang lebih serius. Titik sentralnya tindakan guru pada proses pembelajaran. Salah satu tindakan guru dalam pembelajaran yang berorientasi pada sikap menghargai perbedaan individu adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi alternatif untuk mencapai tujuan IPS yaitu untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, inkuiri, memecahkan masalah, keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk sesuai dengan pokok permasalahan tersebut. Berdasarkan analisis konseptual dan kondisi riil pembelajaran IPS di SD khususnya dikelas IV SD Negeri Sungapan permasalahan ini merupakan tantangan yang harus dihadapi.

Melihat permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa. Penulis memilih menerapkan model ini karena melihat karakteristik dari siswa SD yaitu masih suka dengan permainan. Hal tersebut sesuai dengan salah satu tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu adanya permainan (*game*). Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi skor timnya. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode pembelajaran TGT ini meliputi presentasi di kelas, belajar kelompok, *game*, turnamen, dan rekognisi tim. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa dapat meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV SD Negeri Sungapan Bantul.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IV SD Negeri Sungapan Bantul.

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Pada mulanya *Teams Games Tournament (TGT)* dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Hopkins. Metode ini menggunakan turnamen mingguan, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang poin bagi skor timnya (Slavin, 2008:13). TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.

Menurut Slavin (2008:166-167) tahapan-tahapan dalam TGT sebagai berikut:

a. Presentasi Kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan turnamen-turnamen dan skor turnamen mereka menentukan skor tim mereka.

b. Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan turnamen dengan baik. Setelah guru

menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahsan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan. Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akbat yang dihasilkan seperti hubungan antara kelompok, rasa harga diri terhadap siswa-siswa *mainstream*.

c. *Game*

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan diatas meja dengan empat orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* hanya berua nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuahkartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain salaing menantang jawaban masing-masing.

d. *Turnament*

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memeberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja 1, tiga beriktnya pada meja 2, dan seterusnya. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dar semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

e. *Rekognisi Tim*

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa juga digunakan untuk menentukan 20% dari peringkat mereka.

Tabel 1. Kriteria Pengahrgaan Kelompok

Rata-rata Poin Kelompok	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Hebat
50	Tim Super

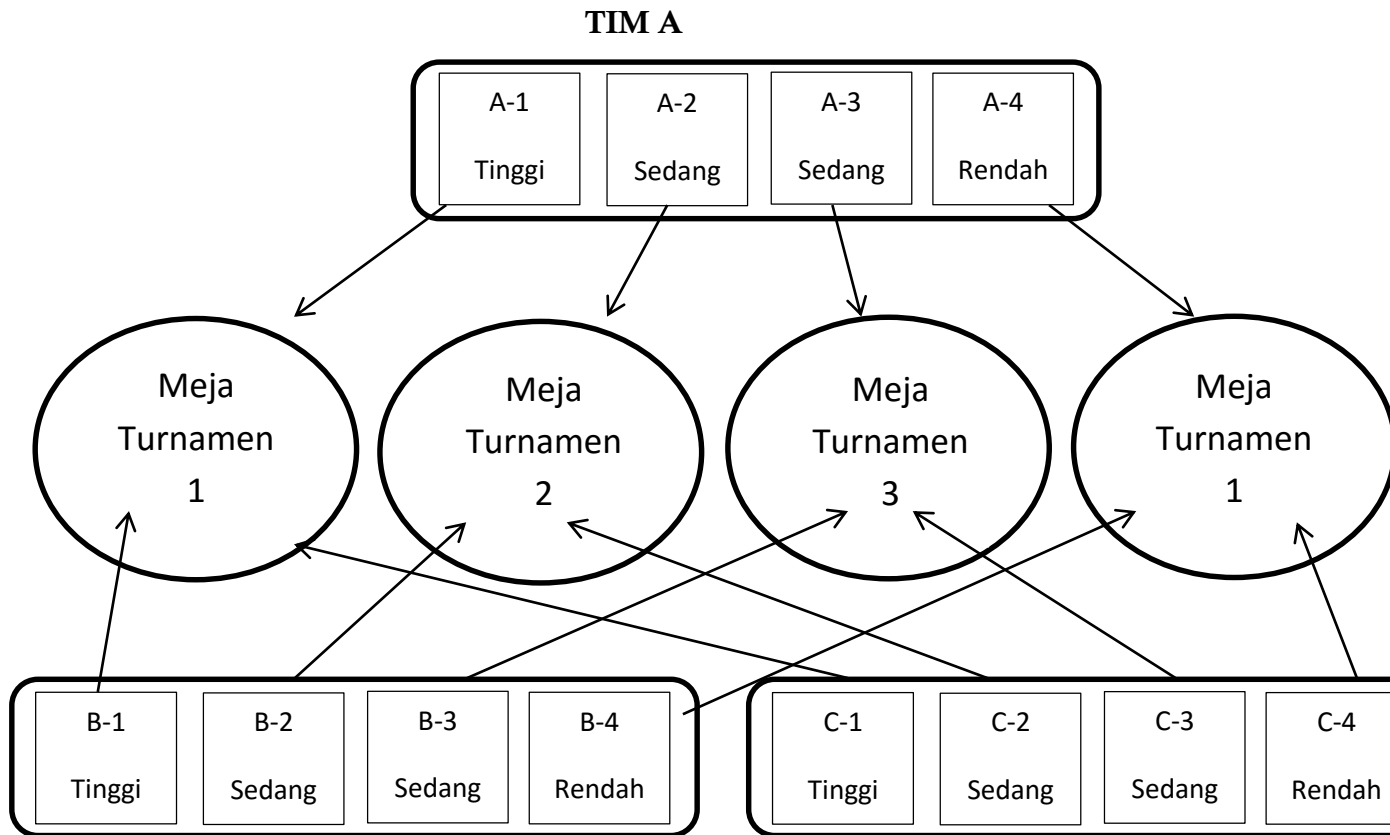
Sumber: Robert E. Slavin (2008:175)

Aturan (skenario) permainan dalam satu permainan terdiri dari kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada. Kelompok pembaca, bertugas: (1) mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan pada lembar permainan; (2) membaca pertanyaan dengan jelas; dan (3) memberi jawaban. Kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda dan mengecek lembar jawaban. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*) (Trianto, 2009:84).

Pemain akan mengocok kartu dan mengambil sebuah kartu bernomor yang berisi pertanyaan. Kemudian membacakan dengan keras pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Misalnya, siswa yang mengambil kartu yang bernomor 6, akan menjawab pertanyaan nomor 6. Pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkannya mereka tanpa mendapat hukuman. Setelah pembaca tersebut memberikan sebuah jawaban yang berbeda, bila menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut, atau jika penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang.

Sementara itu penantang kedua harus hati-hati, karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah. Apabila setiap orang menantang, atau pas penantang kedua (pemain yang berada sebelah kanan pembaca) mencocokkan dengan lembar jawaban atau membacakan jawaban yang benar dengan keras. Pemain yang memberikan jawaban yang benar menyimpan kartu tersebut. Apabila ada jawaban yang salah, ia harus mengambilkan kartu yang ia menangkan sebelumnya (bila ada) ketumpukan kartu.

Apabila tidak ada satu pun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan ketumpukan permainan berlanjut sampai waktu yang ditetapkan guru, sampai jam pelajaran habis atau tumpukan kartu habis. Jika permainan berakhir para pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada lembar skor permainan. Apabila masih ada waktu, siwa mengocok kembali tumpukan kartu tersebut dan memainkan permainan kedua, dan mencatat banyaknya kartu yang dimenangkan pada kolom permainan. Berikut alur penempatan peserta pada meja turnamen.



Gambar 1. Alur Penempatan Peserta Turnamen

Sistem perhitungan poin turnamen, skor siswa dibandingkan dengan rerata skor yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang lalunya sendiri. Poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau hadiah yang lain (Trianto, 2009:86).

Memberikan bonus poin yaitu setiap skor tertinggi yang diperoleh anggota pada setiap meja turnamen di beri bonus 20 poin, setiap skor tertinggi yang kedua pada setiap meja turnamen menerima bonus 14 poin, dan skor yang terendah pada setiap meja turnamen menerima bonus 10 poin. Masing-masing anggota kelompok membawa perolehanya kembali kelompok semula, dan bersama-sama anggota yang lain menyumbangkan poin untuk kelompoknya.

Motivasi Belajar

Motivasi adalah usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai sesuatu tujuan. Jadi motivasi belajar maksudnya adalah mendorong atau memberi semangat kepada individu yang melakukan kegiatan belajar, agar lebih giat belajar supaya prestasinya meningkat menjadi lebih baik. Motivasi dapat timbul baik dari luar maupun dari dalam diri manusia itu sendiri (Fudyartanta, 2002:258). Motivasi juga merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu (Sardiman, 2003:75).

Hamzah (2010:1) berpendapat bahwa motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Atau dengan kata lain, motivasi dapat diartikan sebagai dorongan mental terhadap perorangan atau orang-orang sebagai anggota masyarakat.

Menurut Atkinson dalam Hamzah (2010:8) mengemukakan bahwa kecenderungan sukses ditentukan oleh motivasi, peluang, serta intensif; begitu pula sebaliknya dengan kecenderungan untuk gagal. Motivasi siswa dengan melihat suasana emosional siswa tersebut.

Prestasi Belajar

Salah satu hasil belajar ialah prestasi belajar. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (2002:895) Prestasi diartikan sebagai hasil yang telah dicapai (telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya) secara optimal. Dengan demikian prestasi belajar berarti hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar pada kurun waktu tertentu. Prestasi belajar siswa mampu memperlihatkan perubahan-perubahan dalam bidang pengetahuan/pengalaman, dalam bidang keterampilan, nilai dan sikap.

Zainul Arifin (2009:12-13) menyatakan bahwa prestasi belajar pada umumnya berkenaan dengan aspek pengetahuan. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Fungsi prestasi belajar antara lain:

- a. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- b. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu.
- c. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pembelajaran.

- d. Prestasi belajar sebagai Indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- e. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.

Dari pengertian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa prestasi merupakan hasil usaha yang telah dicapai oleh seseorang, sedang prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dalam kurun waktu tertentu. Seorang siswa yang telah melakukan kegiatan belajar IPS, dapat diukur prestasinya setelah melakukan kegiatan belajar tersebut pada kurun waktu tertentu, dengan menggunakan suatu alat evaluasi. Jadi prestasi belajar IPS merupakan hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah mempelajari IPS dalam kurun waktu tertentu dan diukur dengan menggunakan alat evaluasi (tes).

Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah: Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Sungapan Bantul.

METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sungapan Bantul yang terdiri dari 28 siswa. Dengan jumlah siswa perempuan 10 dan siswa laki-laki 18.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa siklus mengikuti model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Setiap siklusnya terdiri dari empat langkah yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Adapun langkah-langkahnya dijabarkan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan diawali dengan merancang tindakan yang akan dilakukan antara lain:

- a. Setelah ditemukan permasalahan, maka penulis bersama guru merencanakan tindakan yang akan dilakukan, meliputi model pembelajaran yang akan digunakan, waktu dan hari pelaksanaan.
- b. Membuat kesepakatan bersama guru untuk menetapkan materi yang akan diajarkan.
- c. Bersama dengan guru menyusun alur pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
- d. Penulis bersama guru membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan. Kemudian rencana

pembelajaran tersebut divalidasi terlebih dahulu oleh guru mata pelajaran IPS kelas IV sebelum digunakan.

- e. Menyusun dan mempersiapkan pedoman dan lembar observasi, lembar angket, dan pedoman wawancara.
- f. Menyusun dan mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan, seperti LKS dan lain-lain.
- g. Penulis bersama guru menyusun soal tes kemampuan awal, *game*, turnamen, dan soal evaluasi siklus I dan evaluasi siklus II untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi pelajaran yang telah dipelajari. Sedangkan turnamen dilaksanakan setiap satu minggu sekali yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari selama satu minggu. Setelah soal *game* dan turnamen tersusun kemudian divalidasi oleh guru.

2. Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan, penulis bersama guru melakukan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Penulis melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam usaha ke arah perbaikan. Suatu perencanaan bersifat fleksibel dan siap dilakukan perubahan sesuai dengan apa yang terjadi dalam proses pelaksanaan di lapangan. Dalam pelaksanaan tindakan, penulis berperan sebagai obsever, sedangkan guru berperan sebagai pelaksana tindakan,. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas embelajaran, kemudian membagikan modl.
- b. Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok (tim) yang masing-masing terdiri dari 4 siswa (anggota tim heterogen)
- c. Guru memberi kesempatan siswa untuk membaca modul serta berdiskusi dengan timnya mengenai materi. Siswa dipersilahkan mengajukan pertanyaan kepada tim sebelum bertanya pada guru dan memberikan umpan balik terhadap ide yang dikemukakan anggota satu tim. Setiap tim bertanggung jawab terhadap anggota timnya, sehingga semua anggota tim dapat memahami materi sebagai persiapan untuk mengahadpi turnamen.
- d. Guru mempersiapkan turnamen dengan menata kartu permainan yang dilengkapi nomor, skor, pertnanyaan, dan jawaban mengenai materi pada meja turnamen serta lembar perolehan kartu turnamen.
- e. Tahap permainan (*game*):
 - 1) Tiap kelompok (tim) mendapat kesempatan untuk memilih kartu bernomor yang tersedia pada meja turnamen dan mencoba menjawab pertanyaan yang muncul.

- 2) Apabila tiap anggota dalam suatu tim tidak bisa menjawab pertanyaannya, maka pertanyaan tersebut dilempar kepada kelompok lain, searah jarum jam.
 - 3) Tim yang bisa menjawab dengan benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan tim untuk menentukan skor akhir tim.
 - 4) Pemilihan kartu bernomor akan digilir pada tiap-tiap tim secara bergantian searah jarum jam, sampai habis jatah nomornya.
 - f. Tahap pelaksanaan turnamen:
 - 1) Setelah siswa berkumpul pada kelompoknya, salah satu perwakilan kelompok maju ke depan untuk mengambil kotak. Dalam kotak terdapat kartu soal turnamen, kartu lembar jawab, dan lembar perolehan kartu soal turnamen.
 - 2) Setiap anggota tim memperoleh penomoran 1, 2, 3, dan 4 yang ditentukan oleh guru. Penomoran ini kemudian digunakan untuk menentukan anggota tim tersebut bermain pada turnamen ke berapa. Misal pada tim merah, salah satu anggotanya yang bernama Jesika diberi nomor 1 oleh guru, ini berarti Jesika akan bermain pada turnamen 1, nanti yang diberi nomor 2, berarti akan bermain pada turnamen 2, demikian seterusnya.
 - 3) Kartu soal diacak dan setiap siswa mendapat giliran untuk mengambil kartu soal tersebut. Yang memperoleh nomor 1 maka mendapat kesempatan untuk memulai permainan, dilanjutkan dengan yang memperoleh nomor 2 dan seterusnya untuk bermain.
 - 4) Setelah mendapat kartu soal maka siswa tersebut membaca soal tersebut dan menjawabnya. Teman yang lain memeriksa apakah jawabannya benar atau salah dengan melihat kartu jawaban yang nomornya sesuai. Apabila jawabannya benar maka soal dipegang sendiri tetapi kalau jawabannya salah maka kartu soal tadi dikembalikan untuk diacak lagi.
 - 5) Turnamen dilakukan sampai kartu soal habis
 - 6) Tiap anggota tim menuliskan berapa jumlah menjawab benar pada lembar yang tersedia.
 - 7) Setelah turnamen selesai kotak dikembalikan kepada guru.
 - g. Setelah selesai tindakan dilakukan pengisian angket oleh siswa dan (pemberian tes akhir semua materi) yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan motivasi dan prestasi belajar.
3. Observasi
- Observasi merupakan upaya mengamati pelaksanaan tindakan kelas. Penulis melakukan pengamatan mengenai aktivitas dan perilaku siswa pada saat pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang

telah dibuat serta berupa catatan lapangan. Proses tindakan, pengaruh tindakan, dan kendala-kendala tindakan semua dicatat dalam kegiatan observasi yang terencana dan fleksibel.

4. Refleksi

Data dari hasil observasi dapat berupa data kuantitatif yang berupa penugasan materi (nilai evaluasi) dan tanggapan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Proses refleksi ini memegang peranan penting dalam menentukan suatu keberhasilan penelitian tindakan kelas. Karena dengan adanya suatu refleksi yang tajam dan terpercaya akan didapatkan suatu masukan yang sangat berharga dan akurat bagi penentuan langkah tindakan selanjutnya.

Data yang diperoleh dari hasil observasi, selanjutnya didiskusikan antara penulis dengan guru kelas IV untuk mengetahui:

- 1) Apakah tindakan yang telah dilakukan sesuai dengan rencana.
- 2) Kemajuan apa yang dicapai siswa, terutama dalam hal peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Jika kekurangan (kelemahan) dirasa sudah tidak ada dan hasil telah memenuhi batas minimal ketuntasan maka tindakan berakhir, namun jika masih ada kekurangan (kelemahan) dalam pelaksanaan pembelajaran dan belum terlihat adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa maka dilanjutkan dengan tindakan siklus selanjutnya yang perencanaan, tindakan dan observasi, sehingga masalah tersebut dapat teratasi dan tercapainya hasil yang optimal.

Dalam penelitian ini hasil angket mengenai motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran IPS dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Berdasarkan pedoman penskoran yang telah dibuat, hitung rata-rata jumlah skor, cara menghitung rata-rata angket menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}, \text{ (Suharsimi Arikunto, 1997:271)}$$

Dimana:

$\bar{x}$ = rata-rata

$\sum X$ = Jumlah penghitungan angket motivasi belajar siswa

N = jumlah siswa

- b. Jumlah yang diperoleh selanjutnya dicari berapa besar persentasenya.
- c. Menentukan rata-rata persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan kategori yang telah ditentukan untuk membuat simpulan mengenai motivasi belajar siswa.

Tabel 2. Kualifikasi Hasil Persentase Skor Angket Motivasi Belajar Siswa

Persentase Skor yang Diperoleh	Kategori
85%-100%	Sangat Tinggi
70%-84%	Tinggi
55%-69%	Cukup
40%-54%	Rendah
0%-39%	Sangat Rendah

(Depdiknas, 2005:34)

Sedangkan untuk data hasil tes prestasi belajar siswa dianalisis menggunakan statistik deskripsi yaitu dengan membandingkan rata-rata nilai IPS sebelum dan sesudah penggunaan metode kooperatif tipe TGT.

Adapun rumus yang digunakan yaitu :

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}, \text{ (Suharsimi Arikunto, 1997: 271)}$$

Dimana :

$\bar{x}$ = rata-rata

$\sum X$ = jumlah nilai siswa

N = jumlah siswa

Dari hasil tes yang diperoleh dari *game* dan turnamen dianalisis dengan cara sebagai berikut :

- Menentukan poin *game* setiap kelompok sesuai perhitungan yang telah ditentukan.
- Menentukan poin turnamen untuk setiap grup. Perhitungan poin turnamen sama seperti perhitungan poin *game*.
- Menentukan rata-rata poin *game* dan turnamen setiap kelompok. Rata-rata yang diperoleh adalah poin kelompok dan digunakan untuk menentukan pemberian penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diberikan jika rata-rata poin kelompok telah memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar digunakan analisis kuantitatif dengan rumus :

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa dengan nilai tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya motivasi belajar IPS siswa yang dilihat dari peningkatan presentase angket motivasi belajar IPS siswa. Peningkatan presentase angket motivasi siswa dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase aspek motivasi. Jika

presentase angket motivasi mencapai kategori tinggi (skor 70%-84%) maka dapat dikatakan bahwa motivasi siswa dalam belajar IPS telah meningkat.

Adanya peningkatan rata-rata prestasi belajar yang dicapai oleh siswa juga menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Jika 75% nilai evaluasi belajar siswa telah mencapai rata-rata 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ini berarti prestasi belajar siswa juga telah meningkatkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

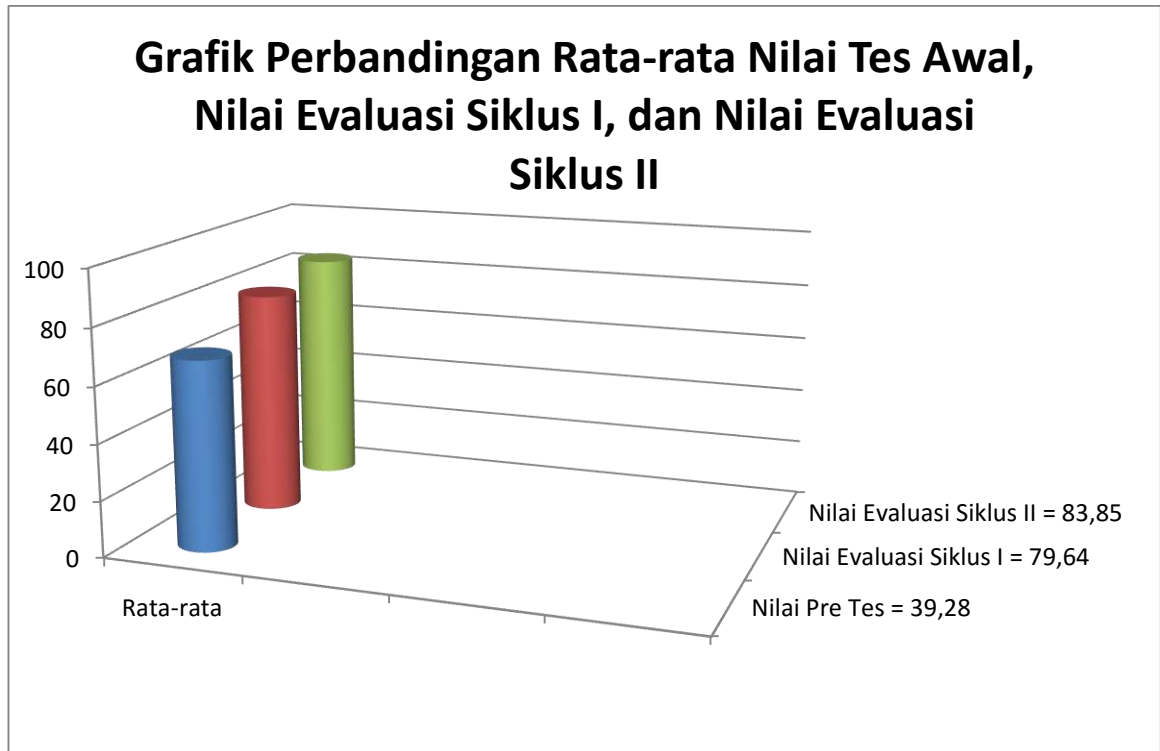
Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Tahapan yang dilaksanakan dalam setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada awal kegiatan pembelajaran diadakan tes awal untuk menguji kemampuan awal siswa dalam memahami tentang materi pembelajaran, khususnya pada materi Perkembangan Teknologi. Sedangkan pada setiap akhir siklus diadakan tes evaluasi untuk mengetahui presentase ketuntasan yang telah dicapai, serta diberi angket motivasi untuk mengetahui sejauhmana motivasi belajar siswa. Setelah tes evaluasi dilaksanakan penelitian berkolaborasi dengan guru untuk melaksanakan refleksi atas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian terlihat rata-rata prestasi belajar siswa mengalami peningkatan, yang terlihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Perbandingan Rata-rata Nilai Tes Awal, Nilai Evaluasi Siklus I dan Nilai Evaluasi Siklus II

Aspek	Nilai Tes Awal	Nilai Evaluasi Siklus I	Nilai Evaluasi Siklus II
Rata-rata	67,64	79,64	83,85
Kategori	Cukup	Tinggi	Tinggi

Dari tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa nilai rata-rata tes awal siswa adalah sebesar 67,64 yang termasuk dalam kategori cukup. Sementara

hasil perolehan nilai siklus I diperoleh rata-rata nilai sebesar 79,64 yang termasuk dalam kategori tinggi. Setelah pelaksanaan siklus I, pelaksanaan siklus II mencapai nilai rata-rata 83,85 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dari data Perbandingan Rata-rata Nilai Tes Awal, Nilai Evaluasi Siklus I dan Nilai Evaluasi Siklus II dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata-rata Nilai Tes Awal, Nilai Evaluasi Siklus I, dan Nilai Evaluasi Siklus II

Aspek ketuntasan siswa dalam tes pembelajaran juga sangat penting untuk mengetahui kemampuan siswa. Dari presentase ketuntasan kelas menunjukkan bahwa prestasi belajar dari penilaian aspek kognitif sudah memenuhi 75,00% tuntas secara klasikal dari target yang ditetapkan. Berikut tabel perbandingan ketuntasan nilai tes awal, siklus I, dan siklus II, materi pokok perkembangan teknologi kelas IV siswa secara klasikal.

Tabel 3. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa

Aspek	Tes Awal	Siklus I	Siklus II
Jumlah Siswa Tuntas (Jumlah)	11	24	25

jeseluruhan siswa 28)			
Persentase (%) Ketuntasan	39,28%	85,71%	89,28%
Kategori	Sangat Rendah	Sangat Tinggi	Sangat Tinggi

Dari tabel perbandingan ketuntasan belajar di atas dapat digambarkan dalam grafik sebagai berikut :



Gambar 3. Grafik Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa

Berdasarkan grafik yang disajikan pada tabel di atas dapat disekripsikan bahwa ketuntasan belajar tes awal siswa adalah sebesar 39,28%, ketuntasan belajar Evaluasi Siklus I sebesar 85,71%, dan ketuntasan belajar Evaluasi Siklus II sebesar 89,28%.

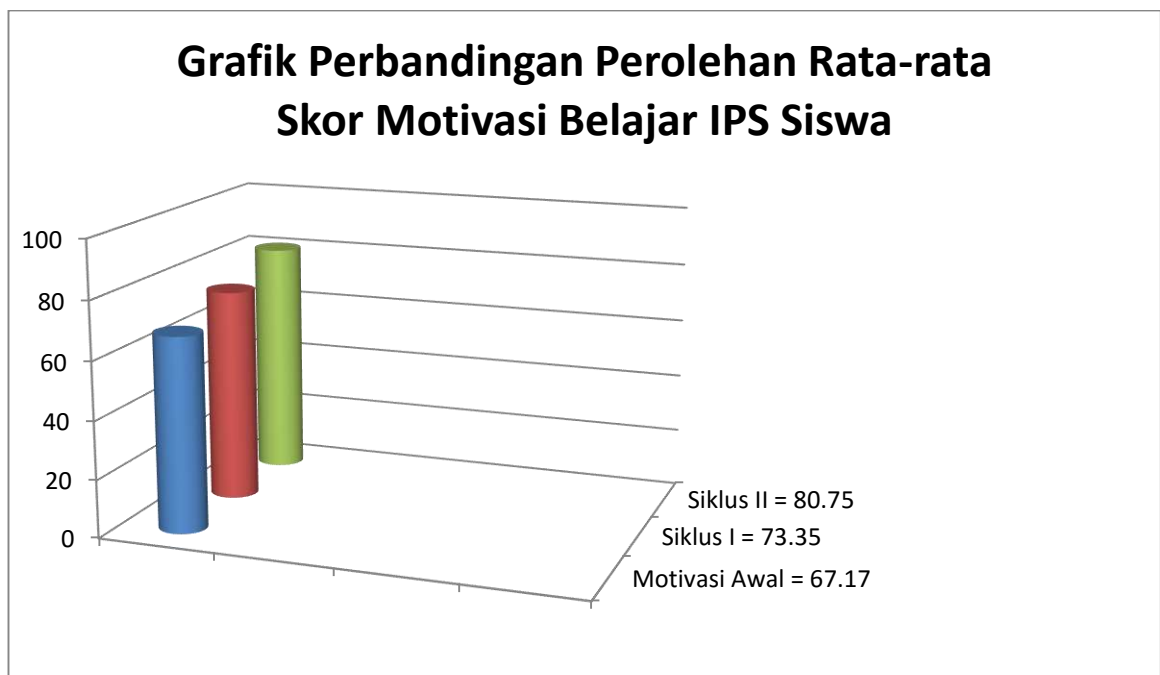
Data hasil penilaian Angket motivasi yang dibagikan sebelum tindakan untuk mengetahui motivasi awal siswa dan setelah siklus I dan siklus II untuk mengetahui apakah dengan penerapan model pembelajaran tipe TGT motivasi siswa ada peninghkatan. Dari angket tersebut didapatkan data sebagai berikut.

Berikut disajikan tabel perbandingan hasil angket motivasi awal siswa, siklus I, dan siklus II.

Tabel 4. Perbandingan Perolehan Rata-rata Skor Motivasi Belajar IPS Siswa

Aspek	Motivasi Awal	Siklus I	Siklus II
Motivasi	67,17	73,35	80,75
Kategori	Cukup	Tinggi	Tinggi

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel diatas dapat dideskripsikan bahawa hasil penilaian motivasi belajar siswa pada motivasi awal rata-ratanya sebesar 67,17 yang termasuk dalam kategori cukup. Setelah mendapat tindakan pada siklus I, motivasi belajar siswa meningkat dengan rata-rata sebesar 73,35 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil penilaian motivasi setelah tindakan siklus II rata-ratanya naik menjadi 80,75 yang termasuk dalam kategori tinggi. Data dari hasil penilaian motivasi belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 4. Perbandingan Perolehan Rata-rata Skor Motivasi Belajar IPS Siswa

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Fakta tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari yaitu perkembangan teknologi. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya perubahan tingkat belajar siswa di kelas. Adanya tindakan yang telah diberikan didukung dengan metode pembelajaran yang menarik telah memotivasi siswa untuk lebih semangat belajar. Siswa lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Penelitian dengan menggunakan model pembelajaran TGT menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan prestasi belajar karena pembelajaran ini melibatkan seluruh siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan hasil kolaborasi antara peneliti dengan guru mata pelajaran IPS. Tindakan kelas dilaksanakan dengan tahapan melakukan survei dan observasi terlebih dahulu, kemudian membuat rencana tindakan dan melaksanakan tindakan yang berpedoman pada rencana pembelajaran. Saat pelaksanaan tindakan, kolaborasi antara guru dengan penulis sangat diperlukan. Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai observer yang mengamati kesibukan siswa selama pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai pelaksana kesibukan siswa selama pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai pelaksana tindakan. Selanjutnya hasil belajar yang telah dilakukan dapat direfleksikan dan dianalisis untuk mengetahui kebaikan dan kekurangannya, sehingga pada pembelajaran selanjutnya, diharapkan lebih baik dan lebih berkualitas.

Dalam pembelajaran, siswa terlibat aktif melalui kegiatan membaca, berdiskusi, mengemukakan ide dan gagasan yang dilakukan secara berkelompok. Siswa membaca dengan tekun tentang pokok materi yang sedang dipelajari, mendiskusikan materi dengan timnya sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan ide maupun gagasannya. Kemudian saat *game* dan turnamen berlangsung, siswa memiliki kesempatan untuk menjawab pertanyaan, berlomba-lomba untuk meraih skor tertinggi sehingga mendapat penghargaan sebagai tim terbaik. Pada akhir tindakan diadakan evaluasi siklus dan pengisian angket motivasi untuk mengetahui peningkatan motivasi dan kemampuan yang dicapai siswa pada aspek kognitif setelah pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar dikarenakan dalam pembelajaran TGT siswa tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, tetapi semua siswa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan diskusi dan permainan. Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk

mengikuti pembelajaran IPS. Siswa juga tidak merasa jenuh dan bosan karena dalam menyampaikan pembelajaran guru tidak monoton tetapi ada variasi.

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus, terjadi peningkatan kualitas dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya motivasi dan prestasi belajar siswa serta keaktifan siswa. Pada motivasi awal siswa rata-rata sebesar 67,17. Setelah mendapat tindakan pada siklus I motivasi siswa meningkat menjadi 73,35. Dan setelah mendapat tindakan pada siklus II motivasi belajar siswa meningkat lebih baik lagi yaitu sebesar 80,75. Peningkatan kualitas pembelajaran terjadi secara bertahap pada setiap siklus yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar. Dari hasil penilaian diperoleh rata-rata nilai awal sebesar 67,64. Pada siklus I diperoleh rata-rata 79,64 dan pada siklus II meningkat menjadi 83,35.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri Sungapan Bantul maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu, model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Sungapan Bantul tahun ajaran 2010/2011.

Hasil penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan prestasi siswa kelas IV SD Negeri Sungapan terhadap pelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Hal tersebut dapat dilihat pada pemaparan berikut:

1. Skor motivasi awal siswa adalah sebesar 67,17% dengan kategori cukup, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 73,35 % dengan kategori tinggi dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 80,75% dengan kategori tinggi.
2. Peningkatan prestasi siswa ditunjukkan dari nilai rata-rata tes awal sebesar 67,64 dengan tingkat ketuntasan 39,28%, kemudian siklus I rata-rata menjadi 79,64 dengan tingkat ketuntasan 85,71%, dan meningkat lagi pada siklus II rata-rata menjadi 83,85 dengan tingkat ketuntasan 89,28%.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas.2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta:Balai Pustaka.
- Furdyartanta. 2002. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Yogyakarta: Global Pustaka Utama.

- Hamzah B. Uno. 2010. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Robert E. Slavin. 2008. *Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sadirman, A. M. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syafaruddin dan Irwan Nasution. 2005. *Manajemen Pembelajaran*. Ciputat: Quantum Teaching.
- Syafrudin Nurdin. 2005. *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman Individu Siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Ciputat : Quantum Teaching.
- Trianto, M.Pd. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada KTSP*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Arifin. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.