

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS TENTANG *GEJALA ALAM DI INDONESIA DAN NEGERA TETANGGA* DI KELAS VI SD NEGERI SUKASARI 2

ROBIATUL MUNAJAH

Universitas Trilogi
nengrobiatulmunajah@trilogi.ac.id

Abstract : *The teacher is the spearhead to overcome the low student learning outcomes. Teachers as designers in the classroom must be able to make changes to their students' habits of learning. The author tries to use one of the learning models to overcome problems in class. In class VI of Sukasari 2 Elementary School 2 in Social Studies Lessons students have difficulty understanding some concepts about the Symptoms of Nature in Indonesia and Neighboring Countries. This is illustrated by the low general test results which only reached 4.8, while the Minimum Completion Criteria (KKM) that was targeted was 6.5. To develop understanding, interest and improve student learning activities, researchers will try with a team game learning model or Teams Games Tournaments (TGT). The TGT model is one of the Cooperative Learning models, according to Michaels in Entin (2010: 5) arguing that the TGT type is a learning model that helps students develop their understanding and attitudes according to their lives in a society so that by working and competing can increase motivation, productivity and learning gain. The method used in this study was classroom action research (PTK) conducted at Sukasari 2 Elementary School 2, Kaduhejo Subdistrict, at the Social Sciences Subject. The increase in the average activity of students in groups in cycle 1 is 50.00% and in the second cycle of 57.56%, this shows that the activities of students from the first cycle to the second cycle there is an increase of 7.56%. By using the TGT cooperative learning model, it can change student activities for the better, which aims to improve good learning outcomes.*

Keywords: *Cooperative Learning, Model Games Tournaments Teams, Activity and Learning Outcomes IPS.*

Abstrak : Guru merupakan ujung tombak untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Guru sebagai disainer di kelas harus mampu mengadakan perubahan atas kebiasaan siswanya belajar. Penulis mencoba menggunakan salah satu model belajar untuk mengatasi permasalahan di kelas. Di kelas VI SD Negeri Sukasari 2 dalam Pelajaran IPS siswa mengalami kesulitan memahami beberapa konsep tentang *Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga*. Hal ini tergambar dari rendahnya hasil ulangan umum yang rata-rata hanya mencapai 4,8, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah di targetkan adalah 6,5. Untuk mengembangkan pemahaman, minat dan meningkatkan aktivitas belajar siswa, peneliti akan mencoba dengan model pembelajaran pertandingan permainan team atau *Teams Games Tournaments (TGT)*. Model TGT merupakan salah satu model *Cooperative Learning*, menurut Michaels dalam Entin (2010:5) mengemukakan tipe TGT adalah model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupannya di masyarakat sehingga dengan bekerja dan berkompetisi dapat meningkatkan motivasi ,prduktivitas dan perolehan belajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri Sukasari 2 Kecamatan Kaduhejo, pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Peningkatan rata-rata aktivitas siswa dalam berkelompok pada siklus 1 sebesar 50.00 % dan pada siklus ke 2 sebesar 57.56 % hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dari siklus kesatu ke siklus kedua ada peningkatan sebesar 7.56 %. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dapat merubah aktivitas siswa menjadi lebih baik, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar yang baik pula.

Kata kunci : *Pembelajaran Kooperatif, Model Teams Games Tournaments, Aktivitas dan Hasil Belajar IPS*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang terjadi interaksi belajar mengajar antara guru dengan peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan anak didik.

Pendidikan adalah investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia. Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah guru. Guru dalam konteks pendidikan memiliki peranan strategis. Hal ini disebabkan gurulah yang berada di barisan terdepan. Gurulah yang langsung berhadapan dengan peserta didik untuk mentranfer ilmu pengetahuan dan teknologi sekaligus mendidik dengan nilai-nilai positif melalui bimbingan dan keteladanan.

Masalah pendidikan yang banyak diperbincangkan adalah masalah rendahnya mutu pendidikan di setiap jenjang lembaga pendidikan

yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar siswa.

Upaya-upaya dalam mengatasi rendahnya mutu pendidikan tersebut dapat diatasi dengan berbagai cara, mulai dari pengembangan kurikulum, pengembangan metode dan alat bantu pengajaran, dalam rangka perbaikan dan pengembangan proses belajar mengajar, dari proses belajar mengajar yang konvensional ke arah proses belajar mengajar yang modern. Kurikulum diarahkan pada upaya menetapkan standar kemampuan siswa dalam mengelola perolehan belajar (kompetensi) yang paling sesuai dengan kondisi masing-masing sekolah atau lembaga pendidikan itu sendiri. Dengan demikian proses pembelajaran lebih mengarah kepada bagaimana belajar, dan bukan mengenai apa yang siswa pelajari.

Guru merupakan ujung tombak untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Guru sebagai disainer di kelas harus mampu mengadakan perubahan atas kebiasaan siswanya belajar. Oleh

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF
MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
ROBIATUL MUNAJAH

karena itu dalam kesempatan ini penulis mencoba menggunakan salah satu model belajar untuk mengatasi permasalahan di kelas.

Di kelas VI SD Negeri Sukasari 2 dalam Pelajaran IPS siswa mengalami kesulitan memahami beberapa konsep tentang *Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga*. Hal ini tergambar dari rendahnya hasil ulangan umum yang rata-rata hanya mencapai 4,8, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah di targetkan adalah 6,5.

Hal ini yang menjadi permasalahan pokok dan harus segera dapat dipecahkan, dan dicari jalan keluar, Untuk mengembangkan pemahaman, minat dan meningkatkan aktivitas belajar siswa, peneliti akan mencoba dengan model pembelajaran pertandingan permainan team atau *Teams Games Tournaments (TGT)*. Model TGT merupakan salah satu model *Cooperative Learning*, menurut Michaels dalam Entin (2010:5) mengemukakan tipe TGT adalah model pembelajaran yang membantu

siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupannya di masyarakat sehingga dengan bekerja dan berkompetisi dapat meningkatkan motivasi ,produktivitas dan perolehan belajar. Pembelajaran Model pembelajaran TGT merupakan jenis pembelajaran *cooperative* yang berkaitan dengan *Student Teams Achievement Devicion (STAD)*, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota team lain untuk memperoleh tambahan lain pada skor team mereka masing-masing. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pembelajaran yang dirancang untuk mengevaluasi pengetahuan yang diperoleh siswa dalam penyampaian dikelas dalam kegiatan kelompok, permainan tersebut dimainkan pada meja-meja turnamen setiap meja turnamen dapat diisi oleh wakil-wakil kelompok yang memiliki kemampuan setara. Permainan itu berupa pertanyaan yang ditulis pada kartu yang diberi angka tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tersebut, dapat berusaha untuk menjawab

pertanyaan yang sesuai angka tersebut .

Di dalam interaksi belajar mengajar guru memegang kendali pokok untuk mencapai tujuan akan tetapi seperti kita ketahui, sering ditemui masalah implementasi pembelajaran, antara lain disebabkan oleh padatnya materi dan langkanya model pembelajaran yang kreatif, sehingga mengakibatkan rendahnya kreativitas guru dan siswa. Hal ini mengakibatkan pembelajaran hanya semata-mata untuk menghafal konsep tanpa disertai pemahaman, penalaran dan sikap-sikap sosial siswa.

Tampaknya perlu adanya perubahan paradigma dalam menelaah proses belajar siswa dan interaksi antara siswa dan guru. Pada saat ini siswa berada dalam situasi belajar yang menegangkan karena dibayangi oleh tuntutan-tuntutan mengejar nilai-nilai tes dan ujian yang tinggi. Nilai-nilai dan totalitas diri siswa kurang diperhatikan sehingga banyak terjadi kekerasan, tawuran dan tingginya sikap apatisme siswa terhadap teman dan lingkungannya.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kadangkala anak didik merasa jenuh, sebab siswa dihadapkan materi-materi yang lebih banyak dikemukakan oleh guru, sedangkan siswa hanya sebagai pendengar saja, hal ini menyebabkan anak merasa jenuh dan bosan. Pada akhirnya anak kurang memperhatikan, sebab metode yang lebih banyak dikembangkan oleh guru adalah metode ceramah tanpa banyak melibatkan siswa.

Oleh sebab itu perlu dibangun suatu interaksi belajar yang dapat memberikan kesempatan terhadap siswa untuk berinteraksi satu sama lain yang akan membentuk komunitas yang memungkinkan siswa untuk mencintai proses belajar dan mencintai satu sama lain

Adapun kelebihan dari model pembelajaran *Cooperative learning-TGT* ini siswa belajar dalam suasana kompetensi atau persaingan, sering juga guru memberikan imbalan bagi mereka yang menang dalam kompetisi tersebut. tetapi tetap dijaga persaingan yang sehat dan dalam

suasana gotong royong dan menyenangkan.

Berdasarkan masalah di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul : Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournaments* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Tentang Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga di Kelas VI SD Negeri Sukasari 2.

METODE

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di SD Negeri Sukasari 2 Kecamatan Kaduhejo, pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penulis akan mencoba mengembangkan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe TGT atau Pertandingan antar kelompok, dalam upaya mengimplementasikan pendekatan tersebut, beberapa langkah kegiatan yang akan ditempuh, mulai dari tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan, tahapan observasi kegiatan, sampai dengan tahapan refleksi.

A. Perencanaan Penelitian

Sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini, dilakukan terlebih dahulu perencanaan penelitian yang dilatarbelakangi dengan rendahnya hasil pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada ulangan setiap Kompetensi Dasar yang sebagian besar masih rendah serta kondisi siswa yang kurang aktif, kreatif dan dalam pembelajaran seolah-olah tidak menyenangkan.

Untuk merealisasikan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar, maka pendekatan yang peneliti pilih adalah model pembelajaran kooperatif tipe Pertandingan antar kelompok, adapun tahap-tahap persiapan dalam pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sukasari 2 Kecamatan Kaduhejo, adapun yang menjadi subyek yang ditelitinya adalah siswi kelas VI sebanyak 42 orang siswa. Karakteristik siswa kelas VI ini relatif pasif, sehingga mobilisasi aktivitas belajar belum optimal.

Penelitiannya direncanakan akan dilaksanakan dalam dua siklus, yang setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan demikian penelitian ini berlangsung empat kali tatap muka dan ditambah dengan waktu ulangan atau selama tiga minggu.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018 dari bulan Februari sampai awal bulan Maret. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 Februari, pertemuan kedua hari Kamis tanggal 22 Februari, kemudian pada siklus kedua pertemuan pertama tanggal 5 Maret dan selanjutnya tanggal 15 Maret 2018.

2. Objek Penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah aktivitas siswa, hasil belajar serta minat siswa dalam interaksi belajar IPS dengan konsep atau materi

“Gejala Alam Indonesia dan Negara Tetangga” . Menggunakan instrumen penelitian diharapkan ketiga faktor dapat diketahui, sehingga dapat menentukan keberhasilan pembelajar yang telah dilaksanakan dalam setiap siklusnya.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) adapun tahapan-tahapan yang akan dilakukan menggunakan model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, yang biasa disebut dengan siklus, dan rencana penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yang setiap siklus mencakup 4 tahapan meliputi :

1. Tahapan Perencanaan (*Planing*)
2. Tahapan Tindakan (*Acting*)
3. Tahapan Pengamatan atau Observasi (*Observing*)
4. Tahapan Refleksi (*Reflecting*)

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini ;

SIKLUS 1	PERENCANAAN	- Merencanakan PBM yang akan dilaksanakan - Menentukan Pokok Bahasan - Menentukan Skenario PBM - Menyusun Bahan Ajar - Menyusun Format Observasi - Menyusun Alat Evaluasi/pretes pertemuan 1
----------	-------------	---

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF
MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
ROBIATUL MUNAJAH**

SIKLUS II	TINDAKAN	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan Tindakan Sesuai dengan skenario PBM - Melakukan Evaluasi dalam bentuk pilihan ganda /post tes
	PENGAMATAN	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan Observasi Menggunakan Alat Observasi Lembar aktivitas untuk mengamati aktivitas siswa
	REFLEKSI	<ul style="list-style-type: none"> - Angket untuk mengamati minat siswa - Melakukan Evaluasi tindakan meliputi; pemahaman, minat, efektivitas, dan waktu - Melakukan pertemuan dengan kolabolator untuk membahas tentang skenario yang telah dilakukan - Mengevaluasi tindakan pada siklus I
	INDIKATOR	<ul style="list-style-type: none"> - Instumen-instrumen telah dilaksanakan dengan baik - Siswa dapat melaksanakan kegiatan dengan lancar - Siswa mampu melaksanakan aktivitas belajar - Siswa dapat meningkatkan hasil belajar lebih dari 50% pemahaman materi yang telah dilsanakan
	PERENCANAAN	<ul style="list-style-type: none"> - Mengidentifikasi masalah yang belum dapat dipecahkan pada siklus I - Pengembangan skenario PBM pada siklus II - Perbaikan pada hal-hal yang masih kurang baik - Pretes pertemuan pertama siklus kedua
	TINDAKAN	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan program tindakan pada siklus II - Post tes siklus kedua
	PENGAMATAN	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan pengamatan pada siklus II - Mengolah data hasil pengamatan pada siklus II
	REFLEKSI	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan evaluasi pada siklus II - Menganalisis dari hasil tindakan II
	INDIKATOR PADA SIKLUS II	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumen-instrumen telah dilaksanakan dengan lancar - Aktivitas belajar siswa dapat meningkat - Lebih dari 75 % siswa dapat mencapai KKM - Mencapai KKM IPS 65 %

C. Data dan Teknik Pengumpulan Data

a. Data

Sumber data penelitian ini adalah siswi kelas VI dan anggota team peneliti, sedangkan jenis data yang didapat dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan

data kualitatif yang meliputi :

- 1) Data tes kemampuan pemahaman materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siklus 1 dan 2 melalau pretes dan post tes.

- 2) Hasil observasi terhadap proses atau aktivitas pembelajaran di kelas
- 3) Jurnal harian (catatan harian)
- 4) Dokumentasi kegiatan (foto)

b. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini dikumpulkan sejumlah data yang dibutuhkan melalui, observasi, catatan harian dan tes kemampuan pemahaman materi pembelajaran.

- 1) Observasi
Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dari observasi tersebut dapat dilihat peningkatan aktivitas belajar yang meliputi frekuensi aktivitas dan peningkatan kerja sama antar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.
- 2) Catatan Harian

Catatan harian pada penelitian ini adalah, catatan aktifitas dan catatan kemampuan siswa secara individual yang memuat perilaku siswa maupun permasalahan yang dapat menjadikan pertimbangan bagi pelaksanaan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berikutnya. Sehingga pengamatan yang dilakukan dalam model Pembelajaran cooperative teknik pertandingan antar kelompok dapat terekam secara efektif

- 3) Data Tes Kemampuan
Data Tes Kemampuan merupakan data kuantitatif yang diambil dari siklus 1 dan 2, data ini diambil setelah berakhirnya kegiatan pada setiap siklus, baik siklus pertama maupun siklus ke-2, hal ini dimaksudkan agar setiap berakhirnya pelaksanaan

siklus dapat diketahui kemajuan dan perkembangan yang didapat oleh siswa dengan model Pembelajaran cooperative teknik pertandingan antar kelompok dalam seting pertandingan permainan team, dengan demikian hasilnya diharapkan dapat menjadi acuan dan pertimbangan bahan refleksi untuk merencanakan pelaksanaan pada siklus berikutnya.

- 4) Dokumentasi atau Foto
Foto digunakan dalam penelitian ini agar dapat merekam peristiwa-peristiwa penting atau untuk merekam aspek kegiatan di kelas yang meliputi seluruh aktivitas siswa dengan tujuan untuk memperjelas atau memperkuat data dari

hasil observasi dan dapat juga membantu data-data lainnya yang sangat penting.

5) Angket

Angket digunakan untuk melihat dampak dari pembelajaran yang telah dilakukan, di mana angket adalah merupakan tanggapan dari seluruh siswa terhadap model pembelajaran yang digunakan, minat, manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa dalam rangka meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

6) Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh gambaran aktivitas belajar dikelas penulis menggunakan instrumen sebagai berikut.

NAMA SISWA/ KELOMPOK	AKTIVITAS BELAJAR			
	Bertanya	Menjawab	Mengemukakan pendapat	Kerjasama

Kemudian untuk mengetahui menggunakan instrumen sebagai peningkatan dalam memahami berikut konsep materi, penulis

No	Nama Siswa	Siklus I				Siklus II				Ket
		Pre Tes		Postes		Pre Tes		Postes		
		Tgl	Nilai	Tgl	Nilai	Tgl	Nilai	Tgl	Nilai	

Dengan bantuan kolaborator jurnal harian, dengan bentuk format penelitian ini menggunakan lembar sebagai berikut .

Siklus :.....
 Pertemuan ke :.....
 Hari/Tanggal :.....
 Pukul :.....
 Pengamat :.....

I. Penguasaan Materi

.....

II. Relevansi Materi dengan Metode Pembelajaran

.....

III. Aktivitas Siswa

.....

IV. Lain-lain

.....

2. Analisis Data

a. Data Observasi

Data observasi ini diambil melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator yang terlibat langsung secara aktif dalam pelaksanaan tindakan kelas ini. Adapun kegiatan siswa yang diamati dijumlahkan frekuensi aktivitas tersebut, dan diolah menggunakan rumus : $\frac{A}{B} \times 100\%$

Dimana :

A = Frekuensi aktivitas siswa yang teramati

B = Frekuensi seluruh aktivitas pada lembar observasi

b. Data Jurnal Harian

Data harian merupakan suatu gambaran aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran sebagai pedoman dalam mengukur sejauhmana aktivitas maupun hasil pembelajaran tersebut dapat meningkat.

c. Data Tes Kemampuan

Dalam tes kemampuan kognitif menggunakan alat evaluasi post tes dengan menggunakan soal pilihan ganda sebanyak 20 item dengan tujuan antara lain :

- Menentukan nilai setiap individu dari hasil tes dengan pemberian nilai skala 100.
- Menentukan banyaknya siswa yang mendapat nilai di atas 60
- Menghitung prosentase banyaknya siswa yang dapat dikategorikan ke dalam ketuntasan belajar

d. Pertandingan Antar Kelompok (turnamen)

Pertandingan antar kelompok dilakukan untuk mengetahui sejauhmana kerjasama antar kelompok setelah diberikan pembelajaran kooperatif learning seting pertandingan antar kelompok, selain itu pertandingan kelompok juga digunakan untuk menentukan

kelompok-kelompok yang berhak memperoleh penghargaan.

e. Angket

Angket digunakan untuk melihat efek dari pembelajaran yang telah dilaksanakan, yang berupa tanggapan dari siswa terhadap model pembelajaran yang telah dilakukan, apakah Positif atau negative dengan seluruh aktivitas belajar yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari seberapa banyak siswa dapat berperan serta, dalam proses belajar mengajar secara menyeluruh. Dengan terlibatnya siswa ke dalam proses belajar tersebut, maka sudah dapat dipastikan bahwa indikator – indikator keberhasilan pembelajaran ini, akan nampak dan akhirnya berpengaruh terhadap perolehan nilai siswa itu sendiri.

Peningkatan rata-rata aktivitas siswa dalam berkelompok pada siklus 1 sebesar 50.00 % dan

pada siklus kedua sebesar 57.56 % hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dari siklus kesatu ke siklus kedua ada peningkatan sebesar 7.56 %.

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, dapat merubah aktivitas siswa menjadi lebih baik, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar yang baik pula.

Sedangkan dari hasil pertandingan antar kelompok diperoleh data bahwa rata-rata kemampuan siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan rata-rata sebesar 11%, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT dari siklus ke 1 ke siklus yang ke 2 dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga dapat memperoleh hasil yang diharapkan. Juga dari hasil tes akhir pembelajaran perolehan nilai siswa dari siklus ke 1 menunjukkan perubahan yang signifikan ke arah yang lebih meningkat dan lebih baik jika dibandingkan dengan nilai sebelumnya, disebabkan oleh adanya proses pembelajaran, secara jelas hal

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF
MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
ROBIATUL MUNAJAH

tersebut dipengaruhi oleh adanya aktivitas belajar siswa yang meningkat pula dari proses pembelajaran pada siklus 1 ke siklus2.

Pada siklus siklus I telah terjadi kenaikan sebesar 3.05 point hal ini terlihat dari kenaikan antra nilai tes wal dengan tes akhir pada siklus pertama. Kemudian pada siklus II juga mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 9.43 poin. Berdasarkan hasil belajar ini maka telah terjadi kenaikan sebesar 15% dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model TGT (pertandingan antar kelompok).

Hasil angket sederhana yang diberikan kepada siswa, dimana tanggapan siswa mengenai pembelajaran kooperatif tipe TGT hampir seluruh siswa memberikan tanggapan yang positif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, selain memberikan tanggapan yang positif juga para siswa merasa senang dan bersemangat, untuk mengikuti itu pelajaran. meningkatkan aktivitas dan pemahaman materi pembelajaran yang ditunjukkan dengan aktivitas

belajar yang meningkat pula dari siklus yang ke 1 ke siklus yang ke 2.

Dengan demikian sudah dapat dipastikan bahwa aktivitas yang tinggi dari setiap siswa, karena setiap siswa mempunyai tanggung jawab masing-masing dan saling membantu satu sama lain yang kuat dengan semangat bekerja sama yang tinggi dari setiap siswa dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Dari hasil penelitian tindakan kelas terhadap siswa kelas VI SD Negeri Sukasari 2, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, dapat dikemukakan beberapa temuan hasil pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran kooperatif tipe TGT atau turnamen kelompok dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa ;hal ini tergambar dari tingkat peningkatan aktivitas belajar siswa
- 2) Pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat melatih siswa untuk belajar bekerjasama dengan anggota lain pada satu kelompok atau antaranggota kelompok yang

lain, yang bersifat gotong royong untuk memperoleh hasil yang optimal

- 3) Pembelajaran TGT juga dapat mengaktifkan peran masing-masing individu sesuai dengan perannya sendiri sebagai siswa yang belajar, dimana guru sebagai fasilitator, atau pengelola proses belajar mengajar yang intinya memberikan proses pelayanan pembelajaran yang maksimal.
- 4) Dalam penelitian yang dilakukan di SD Negerai Sukasari 2 telah ditemukan beberapa hal yang perlu diperhatikan, untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran dengan model TGT antara lain guru harus lebih mengoptimalkan serta memfasilitasi kegiatan yang mendorong kemampuan mengemukakan pendapat dan mendorong keberanian siswa bertanya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat diperoleh hasil penelitian

tindakan kelas ini, dapat penulis simpulkan sebagai berikut :

1. Dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperatif Learning* tipe TGT dapat memperbaiki sekaligus dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, dari hasil observasi terhadap seluruh aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dan sekaligus secara langsung dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep atau materi pelajaran yang telah dipelajari, dengan kata lain perubahan pada sisi aktivitas siswa sekaligus dapat merubah kemampuan terhadap hasil pembelajaran. Aktivitas belajar pada siklus ke I 50% dan meningkat pada siklus ke II sebesar 57.56%, jadi terjadi kenaikan aktivitas belajar sebesar 7.56 poin .
2. Hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan Pembelajaran cooperative teknik pertandingan antar kelompok *Learning* tipe *Team Games*

Tournament (TGT) pada siklus I telah terjadi kenaikan sebesar 3.05 point hal ini terlihat dari kenaikan antra nilai tes wal dengan tes akhir pada siklus pertama. Kemudian pada siklus II juga mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 9.43 poin. Berdasarkan hasil belajar ini maka telah terjadi kenaikan sebesar 15% dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model TGT (pertandingan antar kelompok).

3. Minat terhadap kegiatan pembelajaran juga cenderung meningkat, hal ini dapat dilihat dari hasil angket yang diberikan kepada seluruh siswa, dimana 74% atau 32 orang dari sejumlah siswa memberikan tanggapan sangat senang terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sedangkan 6% negatif, dan 20 menyatakan biasa-biasa saja. Hal ini berarti menunjukkan bahwa siswa sebagian besar merasa senang dan sangat kondusif dengan model pembelajaran kooperatif ini. sehingga terjadilah

pembelajaran yang menyenangkan *joyfull learning*

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. Abu. 2014. *Didaktik Metodik*. Semarang: CV. Toha Putra.
- Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bruce Joyce, Marsa Weil dan Emily Calhoun. 2014. *Models Of Teaching*. Person Education: New Jersey.
- Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. Bahri. Saeful dan Zaein, Aswan. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Lie, A. 2014 *Kerja Kelompok*. Jakarta: Grasindo.
- Mettler. Craig. 2009. *Action Research 'Teachers as Researchers in the Classroom*. Sage: London
- Mukminan. 2014. *Pembelajaran Tuntas*, Jakarta: Depdiknas.
- Solihantin dan Rahadjo. 2018. *Cooperative Learning*

Analisis Model Pembelajaran

IPS. Jakarta : Bumi Aksara.

Sujatmiko dan Nurlaili, L. 2013.

Kurikulum Berbasis

Kompetensi. Jakarta:

Depdiknas.

Tim. 2016. Kurikulum Satuan

Pendidikan (KTSP) SD

Negeri Sukasari 2.

Pandeglang.

Wibowo, Basuki. 2013. *Penelitian*

Tindakan Kelas. Jakarta :

Depdiknas.

Yuhana.Yuyu. 2015. *Pembelajaran*

Koperatif Tipe TGT Sebagai

Upaya untuk Memperbaiki

Aktivitas dan Hasil Belajar

pada Mata Kuliah Aljabar

Lineer I. Depdiknas: PMTK .