

# Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Tema 7 Tentang Penyebab Penjajahan Bangsa Indonesia melalui Time Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V

Yus Wahyuningsih,

SDN Wringinanom III Kecamatan Kuripan Kabupaten Probolinggo  
Email : wahyuningsih123@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (classroom action reaserch) dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Wringinanom III Kecamatan Kuripan Kabupaten Probolinggo semester genap tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 13 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen berupa lembar observasi dan soal tes. Sebelum digunakan instrument terlebih dahulu divalidasi secara expert judgement. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Indikator

keberhasilan penelitian ini ditandai dengan meningkatnya prestasi belajar IPS yakni 85% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 dan meningkatnya kualitas proses (partisipasi/keterlibatan siswa dan aktifitas guru) dalam lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments) pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebelum dilakukannya tindakan 3 siswa mencapai ketuntasan (23,08%) dan 10 siswa belum mencapai ketuntasan (76,92%). Setelah dilakukan tindakan siklus I siswa yang mencapai ketuntasan 6 siswa (46,15%) dan belum tuntas 7 siswa (53,85%). Setelah tindakan siklus II, siswa tuntas belajar 10 siswa (76,92%) dan belum tuntas 3 siswa (23,08%). Siklus III siswa yang mencapai ketuntasan 13 siswa (100%) dan belum tuntas 0 siswa (0%). Rata-rata prestasi belajar siswa sebelum tindakan 53,58, setelah siklus I meningkat menjadi 60,00, setelah siklus II meningkat menjadi 72,31. Pada siklus III meningkat menjadi 81,54. Simpulan dalam penelitian ini adalah melalui model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Wringinanom III Kecamatan Kuripan Kabupaten Probolinggo. Saran bagi guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dan penelitian ini juga dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran lainnya.

---

**Tersedia online di**  
<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jprp>  
**Sejarah artikel**

Diterima pada : 10-08-2021  
Disetujui pada : 28-08-2021  
Dipublikasikan pada : 31-08-2021

---

**Kata kunci:**

*Auditory Intellectually Repetition (AIR),  
PKn, media Powerpoint.*

**DOI:** <https://doi.org/10.28926/jpip.v1i1.3>

---

## PENDAHULUAN

Dewasa ini pendidikan merupakan hal yang tidak lagi dipandang remeh. Banyak kalangan memperhatikan dan memantau dunia pendidikan. Terlebih di Indonesia, di tengah kondisi bangsa yang masih terpuruk pendidikan diharapkan menjadi suatu solusi untuk perbaikan kehidupan bangsa. Banyak kalangan menuntut perbaikan kualitas dan pembaharuan dalam pendidikan itu sendiri.

Demikian pula dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. IPS di sekolah dasar mempunyai arti penting bagi siswa dalam mempersiapkan dan menjalani kehidupannya sejak lahir hingga akhir hayat. Dengan mempelajari IPS di sekolah dasar maka seorang siswa akan memiliki kecakapan hidup bersosial, hidup berdampingan dengan bagian lain di luar dirinya. Dengan kata lain, ilmu yang dipelajari tidak hanya dari aspek teoritis tetapi juga terdapat nilai praktisnya juga.

Proses Pembelajaran IPS yang menyenangkan di Sekolah Dasar sangat berperan dalam penentuan prestasi belajar yang dicapai siswa. Dalam pembelajaran

IPS, pembelajaran yang menyenangkan akan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang ada. Konsep-konsep tersebut akan tertanam dan mudah diaplikasikan oleh siswa jika pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa.

Namun dalam kenyataan di kelas, proses pembelajaran sering diabaikan. Terlebih dalam pembelajaran IPS media pembelajaran sangatlah terbatas, dan praktik yang digunakan cukup minim untuk mendukung upaya pemahaman konsep yang ada. Proses pembelajaran cenderung monoton sehingga siswa mudah bosan. Siswa kurang tertarik jika hanya selalu mendengarkan guru yang berceramah. Akibatnya siswa mencari kegiatan lain yang membuatnya senang dan dapat mengusir kebosannya. Apa yang disampaikan oleh guru tidak akan membekas dan bermakna pada siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep pada semua mata pelajaran terutama mata pelajaran IPS.

Demikian halnya yang terjadi pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri Wringinanom III. Berdasarkan hasil telaah guru kelas, siswa masih kesulitan dalam mata pelajaran IPS. Hal ini berdampak pada prestasi belajar siswa yang masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil Ulangan Tengah Semester Gasal 2019/2020 (UTS) dimana rata-rata mata pelajaran IPS adalah 53,58. Nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75. Nilai tersebut tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Untuk mata pelajaran PKn nilai rata-rata adalah 67,35; Bahasa Indonesia 69,25; Matematika 60,85 ; dan IPA 68,55.

Kesulitan yang dirasakan siswa juga dikarenakan guru lebih mendominasi dalam proses pembelajaran. Guru menjadi tokoh sentral dalam pembelajaran. Guru kurang variatif dalam menggunakan metode pembelajaran. Metode ceramah lebih banyak digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung untuk menyampaikan dan mengejar materi yang cukup banyak. Proses pembelajaran cenderung monoton dan siswa cenderung pasif karena hanya mendengarkan dan mencatat saat diperintah oleh guru. Saat diberikan pertanyaan, siswa lebih banyak diam dan tidak menjawab. Saat diberikan kesempatan bertanya siswa juga tidak menggunakan kesempatan tersebut, dan siswa hanya diam saja. Dampaknya apa yang disampaikan oleh guru tidak akan membekas dan bermakna pada siswa. Selain metode yang monoton dan membosankan media pembelajaran juga kurang bervariasi.

Hal ini dikarenakan keterbatasan media yang dimiliki oleh sekolah dan keterbatasan media khususnya untuk belajar IPS. Terlebih materi-materi yang berkaitan dengan sejarah, media untuk mempermudah siswa belajar sejarah sangatlah terbatas karena berhubungan dengan dimensi waktu masa lampau. Bukti-bukti sejarah pada masa lampau dan peristiwa yang terjadi pada masa lampau sangat sulit untuk dituangkan dalam media yang riil. Media berkaitan dengan sejarah yang banyak ditemukan hanya berupa gambar, dan media ini kurang optimal untuk mengaktifkan siswa.

Berangkat dari hal di atas, masalah tersebut menjadi masalah yang harus segera menjadi perhatian bersama untuk segera dicari solusi dan pemecahannya. Untuk itu peneliti tergerak segera menyelesaikan permasalahan tersebut, salah satunya dengan cara merubah paradigma belajar siswa yang masih terpusat pada guru dan membosankan. Hal itu dilakukan dengan mencari model pembelajaran baru yang lebih bervariasi dan inovatif yang merangsang keaktifan serta ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, model yang digunakan dapat berdaya guna karena memberikan keterampilan siswa untuk bekerjasama dan berinteraksi dengan siswa lain disamping segi kompetisi positif yang masih tetap terpelihara. Pada akhirnya setiap individu akan dapat meningkatkan prestasi belajar IPS-nya dan dapat berdaya guna meningkatkan keterampilan sosialnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat mewujudkan hal tersebut adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Menurut Anita Lie (2002: 8) salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran yang mengasah

kemampuan individu dalam memahami suatu materi melalui penyajian game-game akademik dalam sebuah tim. Model pembelajaran tersebut dipilih karena dirasa sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD. Sumadi Suryobroto (1984: 120) menyatakan beberapa sifat khas

anak kelas tinggi sekolah dasar, yakni (a) adanya perhatian terhadap praktik sehari-hari yang konkret, (b) amat realistis, ingin tahu, dan ingin belajar, (c) menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada mata pelajaran yang khusus, (d) sampai kira-kira 11 tahun anak membutuhkan bantuan guru untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya, (e) anak memandang nilai (angka rapor) adalah ukuran tepat mengenai prestasi sekolahnya, (f) anak gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama.

Berdasarkan pendapat tersebut maka disimpulkan bahwa dalam usia kelas V SD masih sangat senang bermain, senang berkelompok, dan rasa keingintahuannya sangat besar. Maka perlu dirancang suatu pembelajaran yang dapat mengakomodir semua itu. Sehingga dipilihlah model pembelajaran TGT.

Dengan kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas V SD diharapkan pembelajaran akan berjalan lebih menarik, tidak membosankan bagi siswa dan dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam bekerjasama dengan teman sebaya. Namun demikian, setiap individu tetap bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar individu dan kelompok. Pembelajaran akan mendorong siswa untuk lebih berani dalam mengemukakan pendapat di depan kelas. Selain itu, dapat melatih siswa bekerja dalam tim yang terbentuk secara heterogen, meningkatkan daya saing siswa dalam pembelajaran sehingga dari keuntungan tersebut dapat memacu peningkatan prestasi belajar siswa secara merata sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

## METODE

### Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah guru (peneliti), siswa kelas V SDN Wringinanom III sebanyak 13 siswa, terdiri dari 7 siswa perempuan dan 6 siswa laki-laki, pada tahun pelajaran 2019/2020. Pada pengamatan aktivitas siswa terfokuskan pada 13 siswa, terdiri dari 6 laki-laki dan 7 perempuan.

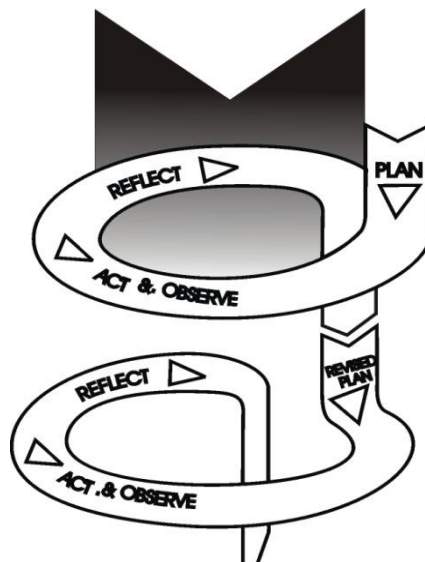
### Prosedur Penelitian

Kasihani Kasbolah (1998: 112) menyatakan bahwa model penelitian tindakan kelas ada empat macam yaitu : (a) model Ebbut (1985); (b) model Kemmis dan Mc Taggart (1988); (c) model Elliot (1991); dan (d) model Mc.Kernant (1991). Dari beberapa model penelitian tindakan kelas tersebut, peneliti menggunakan model Kemmis dan Mc.Taggart, karena mudah dipahami dan dilaksanakan. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 17-19), bahwa model Kemmis dan Mc Taggart terdiri atas empat tahap, yaitu.

- a. Menyusun Rancangan Tindakan (Planning)  
Dalam tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
- b. Pelaksanaan Tindakan (Acting)  
Tahap pelaksanaan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan rancangan tindakan kelas.
- c. Pengamatan (Observing)  
Tahap pengamatan yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat.
- d. Refleksi (Reflecting)  
Tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Peneliti melakukan evaluasi terhadap apa yang telah dilakukannya. Jika ternyata hasilnya belum memuaskan, maka perlu ada rancangan ulang untuk diperbaiki, dimodifikasi, dan jika perlu disusun skenario baru untuk siklus berikutnya.

Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto, 2010: 131) memandang komponen sebagai langkah dalam siklus, sehingga mereka menyatukan komponen

tindakan (acting) dan pengamatan (observing) sebagai satu kesatuan. Dalam model ini antara komponen tindakan (acting) dengan pengamatan (observing) dijadikan menjadi satu kesatuan karena kedua komponen tersebut merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dan harus dilakukan dalam satu kesatuan waktu. Begitu berlangsungnya suatu tindakan dilakukan, kegiatan observasi juga harus dilakukan sesegera mungkin. Hasil dari pengamatan kemudian dijadikan dasar sebagai langkah berikutnya, yaitu refleksi.



Gambar 1

Model Kemmis dan Mc.Taggart ( Suharsimi Arikunto, 2006: 93 )

Penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Langkah-langkah setiap siklus dalam penelitian ini adalah :

1. Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah awal yang dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Peneliti memutuskan menggunakan model TGT yang diharapkan akan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SDN Wringinanom III. Dalam tahap ini peneliti membuat perencanaan yang terdiri dari :

- 1) membuat skenario pembelajaran. Skenario pembelajaran yang dibuat dengan memperhatikan langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT. RPP disusun dengan terlebih dahulu melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing.
- 2) menyiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sarana tersebut berupa LKS (Lembar kerja Siswa), nomor-nomor undian, media gambar.
- 3) menyiapkan soal evaluasi berupa soal post tes.
- 4) menentukan waktu pelaksanaan tindakan. Waktu pelaksanaan tindakan sesuai dengan jadwal yang dilaksanakan di kelas pada jam pelajaran IPS.

b. Pelaksanaan Tindakan dan Observasi

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan berpedoman pada skenario pembelajaran yang telah dibuat serta perencanaan yang telah disiapkan. Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 adalah. Peneliti bertindak sebagai guru dan teman sejawat sebagai pengamat.

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Melakukan presentasi kelas
- 3) Membagi siswa dalam kelompok kecil yang beranggotakan empat orang tiap kelompok sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
- 4) Siswa melakukan diskusi kelompok

- 5) Siswa melakukan permainan / games
- 6) Siswa melaksanakan turnamen
- 7) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pada akhir tiap siklus Observasi dilakukan oleh Guru kelas selaku peneliti dan teman sejawat (guru). Peneliti dan guru senior (teman sejawat) mengamati proses pembelajaran dan mendokumentasikan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Teman sejawat mengisi lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Tujuannya untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran dan sebagai bahan telaah apakah kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan skenario pembelajaran yang dibuat.

c. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan mengkaji dan menganalisis data yang diperoleh pada saat pelaksanaan tindakan melalui kegiatan pengamatan. Data dan informasi yang telah dianalisis dan ditelaah selanjutnya digunakan sebagai acuan untuk pengambilan tindakan yang dirasa perlu (perubahan atau perbaikan) pada siklus selanjutnya.

Dalam tahap refleksi yang dilakukan antara lain :

- 1) Mengumpulkan data.
- 2) Menganalisis data.
- 3) Observasi hasil data.
- 4) Menyimpulkan hasil evaluasi tindakan

### **Teknik Pengumpul Data**

Untuk memperoleh atau mengumpulkan data-data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik untuk pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi atau pengamatan sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya sesuatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan.

Metode ini digunakan untuk melihat, mengamati dan mencatat kondisi guru dan siswa pada saat proses pembelajaran IPS berlangsung. Observasi juga dilakukan untuk mengamati kemandirian belajar siswa dan aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung. Observer dipandu dengan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai observer. Adapun yang diamati dalam lembar observasi adalah observasi pelaksanaan tindakan guru, observasi psikomotorik siswa dan observasi aktivitas belajar siswa.

2. Wawancara (Interview)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang diri sendiri atau self-report, atau setidaknya tidaknya pada pengetahuan dan keyakinan pribadi.

Wawancara ini dilakukan secara semi struktur, yakni bentuk wawancara yang sudah disiapkan terlebih dahulu, akan tetapi memberikan keleluasan untuk menerangkan lebih luas. Wawancara ini dilakukan terhadap guru mata pelajaran IPS. Wawancara ini disusun untuk mengetahui pendapat mereka tentang pembelajaran Time Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan pada subjek penelitian, namun melalui dokumen. Dokumen yang digunakan dapat berupa buku harian, surat pribadi, laporan, notulen rapat, catatan khusus dalam pekerjaan sosial dan dokumen lainnya.

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat dokumentatif yang berada di SDN Wringinanom III Kecamatan Kuripan Kabupaten Probolinggo. Adapun data yang diambil melalui metode ini adalah foto kegiatan pembelajaran model Time Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS. dan gambaran umum SDN Wringinanom III Kecamatan Kuripan Kabupaten Probolinggo.

4. Tes

Tes adalah cara (yang dapat dipergunakan) atau prosedur (yang perlu ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas (baik berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus di jawab). Metode ini ditujukan kepada siswa untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran model Time Games Tournament (TGT).

**Diskripsi Data Hasil Penelitian**

Data diambil sesudah dilakukan penelitian pada setiap akhir kegiatan dan siklus data ini akan dijadikan pembandingan keberhasilan/pencapaian indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik selama proses belajar mengajar dengan penerapan strategi pembelajaran model Time Games Tournament (TGT).

**1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Table 4.1  
 Frekuensi Nilai Prestasi Hasil Belajar Siswa

SIKLUS I					
KKM 75	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
	100	0	0	0%	Nihil
	80	6	480	46%	Tuntas
	60	3	180	23%	Tidak Tuntas
	40	2	80	15%	Tidak Tuntas
	20	2	40	15%	Tidak Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>13</b>	<b>780</b>	<b>100%</b>	
<b>Nilai rata - rata</b>			<b>60,00</b>		
<b>Jumlah dan Prosentase Ketuntasan</b>				<b>6</b>	<b>46,15%</b>
<b>Jumlah dan Prosentase Tidaktuntas</b>				<b>7</b>	<b>53,85%</b>

Berdasarkan pada tabel 4.1 di atas , dapat dijelaskan bahwa nilai prestasi hasil belajar siswa yang diperoleh berbeda-beda, nilai yang paling rendah yaitu 20 hingga nilai yang paling tinggi yaitu 80. Siswa yang mendapatkan nilai  $\leq 75$  sebanyak 7 siswa dengan persentase 53,85% dan 6 siswa (46,15%) mendapat nilai  $\geq 75$  dengan rata-rata nilai keseluruhan siswa yaitu 60,00.

Pada hasil prasiklus mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dilakukan sebelum pembelajaran, diperoleh rata-rata 53,58 sedangkan pada hasil tes formatif siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 60,00 berarti mengalami kenaikan sebesar 6,42 point. Namun pelaksanaan tindakan pada siklus I masih belum mencapai ketuntasan belajar klasikal karena prosentase siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  masih jauh dari yang ditargetkan yaitu 85%. Dengan demikian maka pelaksanaan tindakan perlu diperbaiki untuk pembelajaran pelaksanaan tindakan siklus berikutnya atau siklus kedua.

**2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

Table 4.2  
 Frekuensi Nilai Prestasi Hasil Belajar Siswa

SIKLUS II					
KKM 75	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
	100	0	0	0%	Nihil
	80	10	800	77%	Tuntas
60	1	60	8%	Tidak Tuntas	

	40	2	80	15%	Tidak Tuntas
	20	0	0	0%	Nihil
<b>Jumlah</b>	<b>13</b>	<b>940</b>	<b>100%</b>		
<b>Nilai rata - rata</b>	<b>72,31</b>				
<b>Jumlah dan Prosentase Ketuntasan</b>			10		76,92%
<b>Jumlah dan Prosentase Tidaktuntas</b>			3		23,08%

Berdasarkan pada tabel 4.2 di atas , dapat dijelaskan bahwa nilai prestasi hasil belajar siswa yang diperoleh berbeda-beda, nilai yang paling rendah yaitu 20 hingga nilai yang paling tinggi yaitu 80. Siswa yang mendapatkan nilai  $\leq 75$  sebanyak 3 siswa dan 10 siswa mendapat nilai  $\geq 75$  dengan rata-rata nilai keseluruhan siswa yaitu 72,31.

Pada hasil Pelaksanaan tindakan siklus I mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dilakukan diperoleh rata-rata 60,00 sedangkan pada hasil tes formatif siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 72,31 berarti mengalami kenaikan sebesar 12,31 point. Namun pelaksanaan tindakan pada siklus II masih belum mencapai ketuntasan belajar klasikal karena prosentase siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  masih jauh dari yang ditargetkan yaitu 85% yaitu sebesar 76,92% Dengan demikian maka pelaksanaan tindakan dikatakan belum berhasil dan perlu diperbaiki pada pelaksanaan tindakan siklus berikutnya atau siklus ketiga.

### 3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Table 4.3  
 Frekuensi Nilai Prestasi Hasil Belajar Siswa

SIKLUS III					
	Nilai	Frekuensi	Jumlah	Prosentase	Kualifikasi
KKM 75	100	1	100	8%	Tuntas
	80	12	960	92%	Tuntas
	60	0	0	0%	Nihil
	40	0	0	0%	Nihil
	20	0	0	0%	Nihil
<b>Jumlah</b>	<b>13</b>	<b>1060</b>	<b>100%</b>		
<b>Nilai rata - rata</b>	<b>81,54</b>				
<b>Jumlah dan Prosentase Ketuntasan</b>			13		100,00%
<b>Jumlah dan Prosentase Tidaktuntas</b>			8		0%

Berdasarkan pada tabel 4.3 di atas , dapat dijelaskan bahwa nilai prestasi hasil belajar siswa yang diperoleh berbeda-beda, nilai yang paling rendah yaitu 80 hingga nilai yang paling tinggi yaitu 100. Siswa yang mendapatkan nilai  $\leq 75$  sebanyak nihil dan sebanyak 13 siswa mendapat nilai  $\geq 75$  dengan rata-rata nilai keseluruhan siswa yaitu 81,54.

Pada pelaksanaan tindakan siklus II pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 72,31 sedangkan pada hasil tes formatif siklus III diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 81,54 berarti mengalami kenaikan sebesar 9,23 point. Pelaksanaan tindakan pada siklus III sudah mencapai ketuntasan belajar klasikalmaupun secara individu karena prosentase siswa yang memperoleh nilai  $\geq 75$  sudah melebihi yang ditargetkan yaitu sebesar 100%. Dengan demikian maka peneliti bersama observer memutuskan bahwa pelaksanaan tindakan kelas pada siklus berikut tidak perlu dilakukan alias dihentikan, kaarena nilai rata-rata kelas maupun persentase ketuntasan klasikal sudah melebihi indikator keberhasilan.

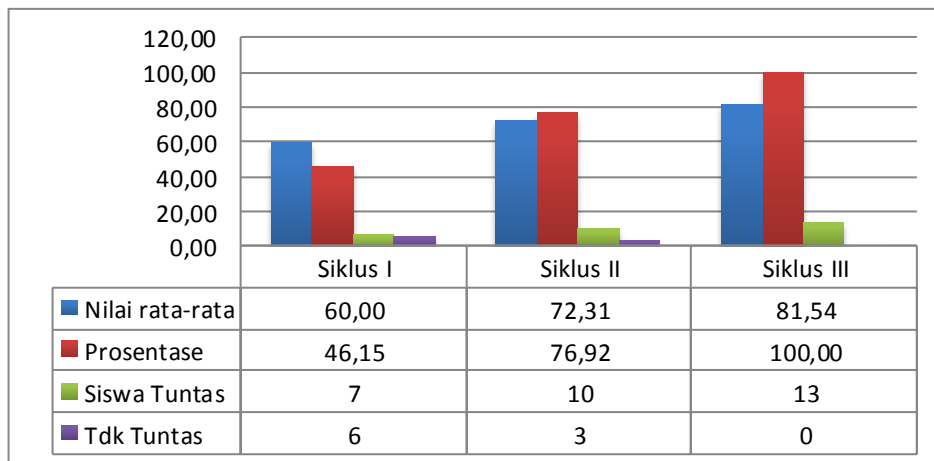
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Ketuntasan Hasil belajar Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan pada penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model tipe Team Games Tournament (TGT) memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah

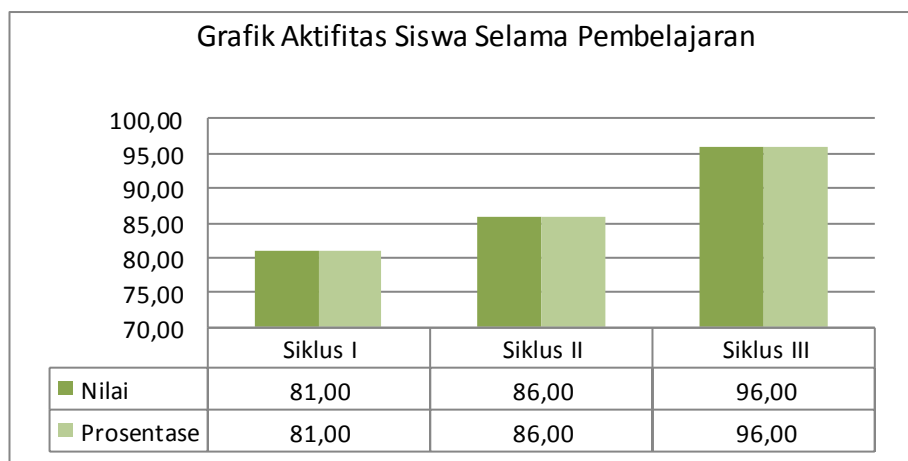
disampaikan guru, hal tersebut dapat kita lihat dari perolehan nilai prestasi hasil belajar siswa persiklusnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus I sampai dengan siklus III yaitu 60,00, 72,31 dan 81,54 sedangkan prosentase ketuntasan belajar secara klasikal adalah 46,15%, 76,92%, dan pada siklus ketiga sebesar 100%. Berdasarkan uraian di atas pada siklus III, ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai sesuai harapan karena prosentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sudah melebihi target yaitu 85%. Untuk memperjelas dan mempertegas hasil belajar siswa dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan media PowerPoint maka, peneliti sajikan dalam grafik di bawah ini.

Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa  
 Siklus I – Siklus III



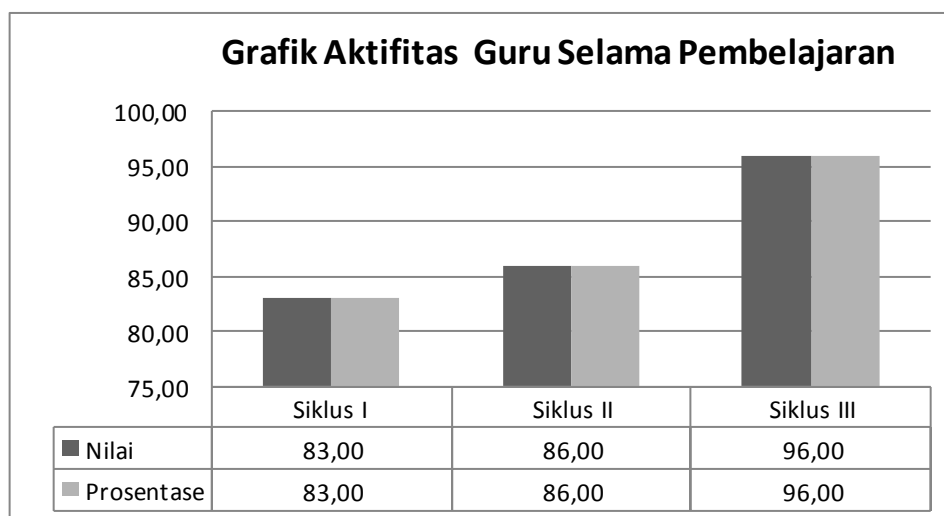
## 2. **Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran**

Berdasarkan analisis data hasil penelitian selama proses berlangsung dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap aktifitas siswa dalam setiap siklus, mengalami peningkatan. Dari siklus I sampai dengan siklus III peningkatan tersebut yaitu : 81, 86, dan 96, sedangkan kriteria penilaiannya adalah : siswa aktif , sangat aktif, dan sangat aktif. Hal ini berdampak positif terhadap nilai prestasi belajar dan keaktifan siswa. Dampak positif tersebut dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata aktifitas siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan. Berdasarkan paparan data di atas peningkatan aktifitas belajar siswa secara komulatif dapat disimpulkan bahwa siswa dikategorikan sangat aktif. Untuk memperjelas adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada masing masing siklus peneliti sajikan pada grafik dibawah ini.



### 3. Aktivitas Guru Selama Pembelajaran

Aktivitas guru selama pembelajaran yaitu guru telah melaksanakan langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru berdasarkan nilai perolehan melalui kegiatan pengamatan (observasi) yaitu : 83, 86 dan 96. sedangkan kriteria penilaiannya adalah : guru kreatif, guru sangat kreatif, dan guru sangat kreatif. yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan LKS/menemukan konsep, menjelaskan, memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab dimana prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar. Penerapan model pembelajaran *kooperatif* tipe Team Games Tournament (TGT) memiliki unsur-unsur fase yang membuat siswa lebih aktif dan lebih dapat memahami materi. Guru tidak sekadar memberikan pengetahuan kepada siswa, melainkan memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri sehingga siswa memiliki pemahaman yang lebih mantap terhadap materi keberagaman sosial budaya masyarakat.



### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan pada bab IV dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

- a. Pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keterampilan guru. Peningkatan keterampilan guru dapat dilihat dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan pada ketiga siklus. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa guru mendapat skor rata-rata sebesar 83 dengan kriteria baik, pada siklus II guru mendapat skor 86 dengan kriteria sangat baik, dan pada siklus III guru mendapat skor 96 dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan guru pada tiap siklusnya dan hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan keterampilan guru yaitu skor > 75.
- b. Pembelajaran PPKn dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa. Peningkatan aktivitas siswa dapat dilihat dari hasil pengamatan (observasi) yang dilakukan pada ketiga siklus. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas siswa mendapat rata-rata skor 81 dengan kriteria baik, pada siklus II mendapat rata-rata skor 86 dengan kriteria sangat baik, dan pada siklus III mendapat rata-rata skor 96 dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa pada tiap siklusnya dan hasil tersebut sudah memenuhi indikator keberhasilan aktivitas siswa yaitu skor > 75.
- c. Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan data

hasil tes yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus menunjukkan adanya peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal. Pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 46,15% dengan kriteria cukup, pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 76,92% dengan kriteria baik, dan pada siklus III diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu ketuntasan klasikal mencapai > 85% dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (rata-rata > 85).

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Muhammad Zaenal. 2012. Cara meningkatkan kualitas Pembelajaran. <http://www.masbied.com/2012/03/03/cara-meningkatkan-kualitas-pembelajaran/> diakses pada tanggal 12 Januari 2013 Pukul 20.23
- Adityaningtiyas. 2011. . Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Kelas III SDN Kandri 02 Kuripan. Skripsi: UNNES
- Anitah, Sri W, dkk. 2009. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka
- Aqib, Zaenal dkk. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2010. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2004. Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- \_\_\_\_\_. 2007. Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_. 2007. Standar Isi Tingkat SD/MI. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamalik, Oemar. 2011. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia
- Herrhyanto, Nar dan H.M. Akib Hamid. 2008. Statistika Dasar. Jakarta: Universitas Terbuka
- Huda, Miftakhul. 2011. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Aries, Erna Febru dan Ari Dwi Haryanto. 2012. Penelitian Tinadakan Kelas. Malang: Aditya Media Publishing
- Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: Diva Press
- Istiqomah. 2006. Model Pembelajaran Kooperatif Metode Team Games Tournament (TGT). Online <http://biologyeducationresearch.blogspot.com/2009/11/model-pembelajaran-kooperatif-metode.html> diakses pada tanggal 17 Januari 2013 Pukul 08.23
- Kurnia, Ingridwati, dkk. 2008. Perkembangan Belajar Peserta Didik. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Lapono, Nabisi, dkk. 2008. Belajar dan Pembelajaran SD. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=55985> diakses pada tanggal 13 januari pukul 19.37
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. Aseesmen Pembelajaran SD. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rifa’i, Ahmad dan Catharina Tri Anni. 2009. Psikologi Pendidikan. Kuripan: UNNES Press
- Ruminiati. 2007. Pengembangan Pendidikan PKn SD. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Rusman. 2011. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme