

Peningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Peran Iptek dalam Kegiatan Ekonomi Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT)

Sriasih

UPTD SMP Negeri 3 Tanjunganom Kabupaten Nganjuk

Email: sriasih@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan pengaruh pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar IPS. (2) Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (action research) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 3 Tanjunganom. Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yaitu, siklus I (60,71%), siklus II (75,00%), siklus III (89,29%). Simpulan dari penelitian ini adalah metode kooperatif model Teams Games Tournaments dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 3 Tanjunganom, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative IPS.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada : 10-11-2021

Disetujui pada : 28-11-2021

Dipublikasikan pada : 01-12-2021

Kata kunci:

Pembelajaran IPS, Teams Games Tournament..

DOI: <https://doi.org/10.28926/jtpdm.v1i1.1>

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu lembaga belajar yang diharapkan mampu menyiapkan generasi masa depan. Sekolah merupakan lembaga formal tempat terjadinya pusat pembelajaran. Pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang mana terdapat komponen-komponen belajar. Ada pengajar, ada siswa yang belajar, ada materi yang disampaikan, menggunakan metode tertentu dan juga strategi pengajaran yang tepat.

Agar belajar tidak membosankan, tetapi justru sebagai kegiatan yang sangat menyenangkan dan berhasil guna, maka ada hal yang harus diperhatikan guru, yaitu lingkungan belajar dan teknik belajar yang baik. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang dapat membuat siswa merasa aman, nyaman, senang dan betah belajar. Sedangkan teknik belajar yang tepat adalah yang mampu memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, giat, mandiri dan cerdas sehingga mendapatkan pemahaman yang maksimal.

Motivasi yang berhubungan dengan kebutuhan, motif dan tujuan sangat mempengaruhi kegiatan dan hasil belajar. Motivasi sangat penting bagi proses belajar, karena motivasi menggerakkan organisme, mengarahkan tindakan serta memiliki tujuan belajar yang dirasa paling berguna bagi kehidupan individu (Soemanto, 2006).

Adapun terwujudnya kondisi pembelajaran siswa aktif merupakan harapan dari semua komponen pendidikan termasuk masyarakat dan praktisi pendidikan. Oleh sebab itu dalam kegiatan pembelajaran dituntut suatu strategi pembelajaran yang direncanakan oleh guru dengan mengedepankan keaktifan siswa dalam kegiatan Belajar Mengajar. Melalui kegiatan belajar yang menekankan pada keaktifan siswa diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan di sekolah.

Menurut Suparno, dkk (2002) siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dicirikan oleh dua aktivitas, yaitu aktivitas berpikir (minds-on) dan aktivitas dan aktivitas dalam berbuat (hands-on). Perbuatan nyata siswa dalam pembelajaran merupakan

hasil keterlibatan berpikir siswa terhadap kegiatan belajarnya. Dengan demikian proses siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilaksanakan secara terus menerus dan tiada henti. Hal ini dapat dilakukan apabila interaksi antara guru dan siswa terjalin dengan baik. Sebab menurut Usman (2002) interaksi dan hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis selama mengajar kelas VII-2 di SMP Negeri 3 Tanjunganom pada materi pembelajaran untuk mendapat perhatian ini siswa cenderung malas dan kurang termotivasi. Siswa mengikuti pembelajaran dengan asal-asalan, kurang antusias dan yang penting mengikuti saja. Sedangkan materi ini sebenarnya bukan materi sulit, tetapi kadang-kadang menjadi momok bagi siswa sehingga keaktifan siswa kurang terlihat dan hasil belajar yang dicapai tidak optimal. Penulis memperkirakan hal ini disebabkan karena siswa kurang terbiasa melakukan kegiatan ini dan kurang adanya pemicu bagi siswa untuk mau mengikuti pelajaran IPS dengan semangat.

Selain itu, kondisi siswa kelas VII-2 di SMP Negeri 3 Tanjunganom ini cenderung suka bermain, mondar mandir dan ramai baik di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga penulis berusaha untuk menerapkan metode yang sesuai dengan kondisi tersebut dalam proses pembelajaran.

Metode yang penulis pilih adalah suatu bentuk permainan yang cukup populer yaitu permainan sepak bola melalui Teams Games Tournaments (TGT). Pendekatan ini banyak dilakukan di berbagai acara, baik itu acara di televisi maupun di masyarakat sekitar kita. Ada yang sekedar dijadikan sebagai acara hiburan, untuk mendapat hadiah sampai acara yang formal untuk menentukan kelompok berprestasi di dunia pendidikan. Namun, permainan ini belum pernah diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah kami. Untuk itu penulis mencoba mengkombinasikan permainan ini dengan materi pembelajaran pada pelajaran IPS dengan harapan mampu memicu semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran siswa secara aktif. Dengan permainan ini penulis berharap siswa dapat belajar dengan senang, santai dan meriah, namun tetap mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif.

METODE

Lokasi penelitian ini adalah di dalam ruangan kelas VII-2 SMP Negeri 3. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Tanjunganom kabupaten Nganjuk dengan jumlah 32 siswa, 16 putra dan 16 putri. Menurut Zuriyah (2003), ada 5 jenis yang digunakan dalam penelitian tindakan. Di antaranya observasi, wawancara, catatan lapangan, angket dan dokumentasi. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan meliputi: (1) observasi, (2) angket dan (3) dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Moleong (1995: 103) mengemukakan, “analisis data adalah proses pengorganisasian dan pengurutan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema seperti yang disarankan oleh data”. Teknik analisis data dalam penelitian ini, akan dilakukan dalam empat tahap, yaitu: 1. Analisis data pada saat melakukan kegiatan pada setiap siklus penelitian tindakan. 2. Analisis data terhadap hasil belajar atau prestasi belajar siswa. 3. Analisis data berupa prosentase hasil belajar atau prestasi belajar yang diperoleh siswa. 4. Analisis data berupa prosentase respon siswa terhadap metode yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam kegiatan analisis data tersebut, akan didapatkan dua jenis data yaitu, data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil observasi yang dilakukan pada setiap siklus kegiatan, dan hasil prosentase respon siswa terhadap metode yang diperoleh dari pengisian angket yang diberikan pada semester ganjil siswa. Sedangkan data kualitatif berupa hasil penilaian belajar atau prestasi belajar yang didapatkan oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Dari hasil belajar

tersebut selanjutnya di prosentase ketercapaian hasil belajar dalam proses pembelajaran tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penyajian hasil penelitian akan kami paparkan hasil dari kegiatan siklus I dan siklus II sekaligus untuk masing-masing lembar observasi.

Tabel 1. Data keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran

Kegiatan	Kategori	Jumlah siswa	Prosentase
Siklus I	Kurang termotivasi	16	50 %
	Cukup termotivasi	11	34,4 %
	Termotivasi	5	15,6 %
Siklus II	Kurang termotivasi	4	12,5 %
	Cukup termotivasi	5	15,6 %
	Termotivasi	23	71,9 %

Dari tabel di atas dapat kita amati data keaktifan belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I tampak siswa yang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran adalah 16 siswa (50%), siswa yang cukup termotivasi adalah 11 siswa (34,4%), dan siswa yang termotivasi adalah 5 siswa (15,6%). Jika kita kategorikan siswa yang cukup termotivasi cenderung ke termotivasi, maka hanya 50% atau separo dari jumlah siswa yang punya motivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan 50 % yang lain mengikuti dengan kurang semangat, asal-asalan yang penting mengikuti.

Sedangkan pada siklus II nampak bahwa siswa yang kurang termotivasi 4 siswa (12,5%), cukup termotivasi 5 siswa (15,6%) dan 23 siswa (71,9 %) termotivasi. Dari sini nampak jelas sekali adanya peningkatan yang luar biasa pada siklus II dibanding pada siklus I. Berdasarkan pengamatan peneliti pada siklus II ini siswa begitu termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa begitu senang, antusias, aktif dan suasana belajar menjadi semarak namun tetap menggambarkan kondisi belajar yang kondusif. Hal ini mungkin dikarenakan adanya kompetisi yang tinggi antara individu maupun antar kelompok yang masing-masing ingin mendapat skor terbanyak sehingga mendapat nilai tinggi dan akhirnya akan menjadi kelompok juara. Namun masih ada sebagian kecil siswa, yaitu 12,5 % yang masih kurang termotivasi. Setelah peneliti menanyakan pada semester ganjil siswa tersebut, kenapa tidak bersemangat, 2 siswa menjawab karena sedang kurang konsentrasi dan 2 siswa yang lain mengaku memang tidak bisa untuk mencetak tinggi.

Tabel 2. Data kemampuan siswa dalam melakukan teknik-teknik materi cetak tinggi

Kegiatan	Kategori	Jumlah siswa	Prosentase
Siklus I	Teknik kurang bagus	9	28,1 %
	Teknik cukup bagus	20	62,5 %
	Teknik bagus	3	9,4 %
Siklus II	Teknik kurang bagus	0	0 %
	Teknik cukup bagus	7	21,9 %
	Teknik bagus	25	78,1 %

Dari tabel di atas dapat dilihat kemampuan siswa dalam melakukan teknik-teknik cetak tinggi pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I nampak bahwa hanya 9 siswa

(28,1 %) yang belum bisa mempragakan teknik dengan bagus, tetapi sebagian besar sudah cukup bagus, yaitu 20 siswa (62,5%) dan ada yang sudah bagus, yaitu 3 siswa (9,4%). Hal ini karena sebelumnya guru sudah menjelaskan dan mempragakan teknik-teknik tersebut, dan siswa mengikuti untuk mempragakan juga. Sedangkan 9 siswa (28,1%) belum bisa mempraktekkan dengan bagus, kemungkinan dia kurang memperhatikan saat dijelaskan dan diberi contoh oleh guru, atau mungkin mungkin kemampuan daya serapnya yang terbatas, sehingga membutuhkan latihan beberapa kali untuk bisa.

Hal ini nampak pada siklus II, ternyata siswa yang sebelumnya yaitu pada siklus I kurang bisa, menjadi bisa dan mampu untuk mempraktekkan dengan cukup bagus. Dan yang sebelumnya cukup bagus, ada peningkatan menjadi bagus dalam mempragakannya. Sebagaimana kita lihat bahwa siswa yang kurang bagus adalah 0%, sedangkan yang cukup bagus 7 siswa (21,9%) dan sebagian besar yaitu 25 siswa (78,1%) sudah bisa untuk mendapat perhatian dengan baik dan benar. Hal ini dimungkinkan karena siswa sudah mempraktekkan berulang kali dan melakukannya dengan lebih bersemangat, karena suasana belajar lebih meriah dan menyenangkan sehingga kemampuannya meningkat.

Tabel 3. Tes I tentang materi pada siklus I

NO	Nama Siswa	Individu	Kelompok
		Nilai	Nilai
1	Abi Candra Wardana	88	100
2	Aditya Setiawan Putra	100	100
3	Ahmad Dwi Setiawan	100	100
4	Arina Sabila Qusnayain	75	100
5	Aurel Calista Febriano	75	100
6	Dany Bimo Kartiko	63	75
7	Dea Oliviasari	75	75
8	Destika Dwi Arianti	63	100
9	Fayton Abimanyu Satrio	88	75
10	Galih Prakasa	75	75
11	Imam Masykuri	75	100
12	Jesyta Jea Novelita	63	100
13	Maesa Reva Anggil FT	100	100
14	Marel aji Satria	63	100
15	Mayasari	88	100
16	Mirza Setia Budi	63	75
17	Moch. Jiddan Joviansyah	63	100
18	Muh. Eka Prasetya	75	75
19	Muh. Sait Setiawan	50	100
20	Nadia Erzha Sofya	50	100
21	Nadia Oktavia Fitriani	50	100
22	Nuril Hidayah	63	100
23	Nurul Afifah	50	100
24	Okky Setiawan	50	100
25	Rendy Setiawan	63	100
26	Risma Dwi Rahmawati	50	100
27	Shandy Permana	50	100
28	Supriyanto	63	100
29	Syariah Eka Aisyah	50	100

30	Tsania Auliana Qibtiyah	50	100
31	Zharia Briantino Naka	63	100
32	Zielda Dwi Maretha	50	100

Dari hasil Mid tes berdasarkan nilai yang ditetapkan adalah 12 siswa yang mendapat nilai 74 kebawah atau sama dengan 38 %, sedang kan siswa yang mencapai nilai 75 keatas sebanyak 21 siswa atau sama dengan 62 % pada kegiatan Individu. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menganalisa-writing dengan menggunakan model pada kelas VII-2 SMP Negeri 3 Tanjunganom belum berhasil pada mid tes ini sehingga perlu adanya perbaikan pada dan motivasi pada pertemuan berikutnya.

Dari tabel di atas dapat kita amati hasil penilaian pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I nampak bahwa siswa yang mendapat nilai di bawah KKM ada 14 siswa (43,75%), sedangkan siswa yang bisa mencapai KKM ada 18 siswa (56,25%). Ini artinya pembelajaran pada siklus I secara klasikal belum tuntas. Bila kita bandingkan dengan hasil penilaian pada siklus II, nampak bahwa siswa yang belum mencapai KKM ada 4 siswa (15,5%) dan siswa yang nilainya mencapai dan di atas KKM ada 28 siswa (87,5%). Dan ini berarti pembelajaran pada siklus II secara klasikal adalah tuntas, karena sudah mencapai lebih dari 85% siswa yang mencapai ketuntasan, yaitu nilainya di atas KKM.

Hasil penilaian di sini oleh peneliti dijadikan sebagai indikator keberhasilan siswa dalam prestasi belajar siswa. Kalau dibandingkan antara siklus I dengan siklus II, tampak adanya peningkatan yang luar biasa. Kalau kita cermati, dalam menulis dram dalam team games tournaments (TGT) pada siklus II rata-rata lebih cepat dibandingkan pada siklus I, meskipun dengan nilai yang tidak semuanya meningkat. Karena memang sudah ada interval penilaian berkaitan dengan waktu yang tempuh siswa sebagaimana yang sudah dipaparkan pada keterangan di atas. Hal ini menurut peneliti, bahwa pembelajaran dengan Teams Games Tournaments (TGT) ini bisa meningkatkan prestasi siswa pada materi untuk mendapat perhatian berdasarkan team games tournaments (TGT).

Dan setelah peneliti amati lebih jauh, ternyata siswa yang memperoleh nilai kurang adalah termasuk sebagai siswa-siswa yang kurang termotivasi sebagaimana tertulis pada tabel tentang keaktifan siswa. Dan tampak juga ada siswa yang pada siklus I mempunyai motivasi kurang, sehingga nilainya juga rendah (di bawah KKM), tetapi pada siklus II motivasinya meningkat, dan nilai yang diperoleh juga meningkat. (di atas KKM). Dari data-data di atas nampak sekali bahwa metode Teams Games Tournaments (TGT) ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, semarak dan meningkatkan semangat atau motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari semakin antusiasnya siswa mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus II dibanding dengan pada siklus I. Dan dengan meningkatnya motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ini, maka berefek pada hasil penilaian siswa yang menjadi tolok ukur prestasi siswa. Dengan meningkatnya motivasi siswa, maka meningkat pula prestasi siswa dalam pembelajaran IPS.

Berkaitan dengan lembar observasi kemampuan siswa dalam menjawab soal-soal yang disediakan, peneliti tidak menjadikan jawaban soal-soal tersebut sebagai parameter meningkatnya prestasi, tetapi soal-soal tersebut hanya dijadikan sebagai pemantapan pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran dan pemicu semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu juga dijadikan sebagai penentu kelompok juara, sehingga tentang hasil pekerjaan siswa terhadap soal-soal tersebut tidak dibahas.

Tabel 4. Data tentang prosentase respons siswa kelas VII-2 terhadap pembelajaran dengan metode Teams Games Tournaments (TGT).

No	Aspek yang dievaluasi	Jumlah	Prosentase
1.	Siswa yang menyatakan bahwa metode ini sebagai metode yang baru	30	39%

2.	Siswa yang menyatakan senang dengan metode ini	32	100%
3.	Siswa yang menyatakan lebih mudah memahami materi dengan metode ini	27	84%
4.	Siswa yang menyatakan bahwa metode ini perlu dilanjutkan	30	93%
5.	Siswa yang menyatakan bahwa metode ini perlu juga diterapkan untuk materi lain	28	87.5%
6.	Siswa yang menyatakan termotivasi belajarnya dengan metode ini	30	93%

Dari data pada tabel di atas, menggambarkan semangat dan motivasi belajar siswa yang sangat tinggi. Hal ini bisa dilihat dari hasil pengisian angket respon siswa terhadap metode pembelajaran. Setelah diprosentase hasilnya sebagai berikut:

Siswa yang menyatakan bahwa metode ini sebagai metode yang baru adalah 93%. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini merupakan metode baru di sekolah kami. Metode ini belum pernah diterapkan pada materi lain maupun pada pelajaran-pelajaran yang lain. Siswa yang menyatakan senang dengan metode ini adalah 100%. Dari angket yang penulis berikan ke pada semester ganjil siswa, semua siswa menyatakan senang dengan alasan yang bervariasi, antara lain ada yang mengatakan karena seru, ramai, ada tantangan untuk bersaing, suasananya enak. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini cocok dengan kondisi siswa di SMP Negeri 3 Tanjunganom ini. Apalagi setelah kita lihat, bahwa dengan suasana belajar yang menyenangkan tersebut, membuat sebagian besar siswa merasa lebih mudah memahami materi pelajaran. Ini ditunjukkan dengan hasil prosentase respon siswa yang menyatakan lebih mudah memahami materi sebanyak 84%.

Dari kondisi tersebut, ternyata sebagian besar siswa menghendaki agar metode ini tetap dilanjutkan dalam pembelajaran, yaitu 93% yang menyatakan demikian. Dan dari tabel juga nampak ada 87,5% siswa yang menghendaki agar metode ini perlu diterapkan juga untuk penyampaian materi-materi yang lain.

Dan dari tabel bisa dilihat juga bahwa siswa yang menyatakan termotivasi belajarnya adalah 93%. Dari pengamatan penulis, siswa nampak bersemangat sekali dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa berkompetisi untuk mendapatkan jarak tempuh secepatnya sehingga mendapat nilai yang bagus, juga berkompetisi antar kelompok untuk segera mendapatkan soal dan menjawabnya sehingga bisa menjadi kelompok juara

Pembahasan

Temuan tersebut, senada dengan apa yang dikemukakan oleh Hamalik (2002), yang menyebabkan bahwa siswa lebih senang belajar jika mengambil bagian aktif dalam latihan/praktek untuk mencapai tujuan pembelajaran. Praktek secara aktif berarti siswa mengerjakan sendiri, beraktivitas, bukan mendengarkan ceramah dan mencatat.

Implementasi metode pembelajaran melalui untuk mendapat perhatian berdasarkan kisah nyata yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Tanjunganom tahun 2017/2018, ternyata lebih efektif dalam meningkatkan dan menumbuhkan aktivitas, motivasi dan prestasi belajar siswa.

Penerapan metode Teams Games Tournaments (TGT) ini ternyata mampu membuat suasana belajar yang menyenangkan, semarak, meriah namun masih menggambarkan situasi belajar yang kondusif. Oleh sebab itu metode ini diterapkan dalam pengajaran di SMP Negeri 3 Tanjunganom tahun ajaran 2017/2018. Ada 2 prinsip cara memandang motivasi, (1) motivasi dipandang sebagai proses dan (2) menentukan karakter dari proses ini dengan melihat petunjuk-petunjuk dari tingkah lakunya. Dari beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan dorongan yang datang dari dalam pribadi seseorang (intrinsik) ataupun datang dari luar pribadi (ekstrinsik). Untuk mencapai tujuan sesuai dengan keinginan pribadinya.

Dalam pembelajaran dengan metode permainan cerdas tangkas ini, nampak sekali bahwa siswa begitu bersemangat dan aktif dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran. Siswa sangat antusias mengikuti setiap peraturan dalam permainan yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran dengan metode permainan cerdas tangkas ini memacu siswa untuk lebih aktif dan berusaha semaksimal mungkin untuk bisa mengikuti kegiatan dengan baik, sehingga motivasi siswa nampak meningkat.

Dalam usaha peningkatan prestasi siswa erat hubungannya dengan tingkat motivasi siswa. Dari hasil penelitian pada semester ganjil siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Tanjunganom nampak sekali bahwa motivasi siswa meningkat luar biasa setelah menerapkan metode Teams Games Tournaments (TGT) ini. Dan hal ini berakibat pada prestasi siswa. Dengan adanya peningkatan motivasi siswa tersebut, ternyata terjadi peningkatan pula pada prestasi siswa dalam belajar IPS khususnya untuk materi untuk mendapat perhatian berdasarkan team games tournaments (TGT).

Berkaitan dengan usaha meningkatkan prestasi belajar, belajar akan lebih mudah dan dapat dirasakan bila belajar tersebut mengetahui hasil yang diperoleh. Kalau belajar berarti perubahan-perubahan yang terjadi pada individu, maka perubahan-perubahan itu harus dapat diamati dan di nilai. Hasil dari pengamatan dan penilaian inilah umumnya diwujudkan dalam bentuk prestasi belajar. Dalam penelitian tindakan ini, yang dimaksudkan dengan prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai dalam bentuk angka atau nilai pada mata pelajaran IPS. Semakin tinggi nilai yang dihasilkan, maka semakin baik prestasi belajar yang didapatkan.

Dampak metode pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) terhadap untuk mendapat perhatian berdasarkan team games tournaments (TGT) pada semester ganjil siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Tanjunganom tahun pelajaran 2017/2018. Dampak yang diakibatkan dari pembelajaran dengan metode permainan cerdas tangkas ini adalah: a. Siswa lebih senang, aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. b. Siswa lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. c. Siswa lebih berani untuk bersaing menghadapi tantangan. d. Siswa lebih bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun terhadap orang lain. e. Prestasi belajar siswa lebih meningkat. f. Guru lebih bersemangat dalam kegiatan pengajaran. g. Guru akan lebih meningkatkan kreatifitasnya dalam melakukan strategi pembelajaran terhadap siswa, sehingga kemampuan guru akan lebih terampil dan berkembang lebih baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penerapan metode Teams Games Tournaments (TGT) dalam pembelajaran lebih efektif untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Tanjunganom pada mata pelajaran IPS dengan materi untuk mendapat perhatian berdasarkan team games tournaments (TGT). Peningkatan ini tampak pada semester ganjil siswa saat melakukan kegiatan pembelajaran di lapangan, suasana sangat meriah dan menyenangkan, siswa antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penerapan metode Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan prestasi siswa kelas VII-2 SMP Negeri 3 Tanjunganom pada materi untuk mendapat perhatian berdasarkan team games tournaments (TGT). Peningkatan ini tampak dari hasil penilaian siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan yang luar biasa terhadap ketepatan dalam materi untuk mendapat perhatian berdasarkan team games tournaments (TGT).

Saran

Metode Teams Games Tournaments (TGT) ini hendaknya di coba untuk diterapkan pada materi-materi lain, bisa juga untuk pelajaran-pelajaran lain. Selain itu guru hendaknya lebih kreatif dalam menerapkan metode-metode dalam pembelajaran, dan juga perlu mengembangkan strategi belajar dengan teknik lain agar proses belajar siswa lebih variatif.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Muhammad. 1996. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindon.
- Arikunto, Suharsimi. 1989. *Penilaian Program Pendidikan*. Proyek Pengembangan LPTK Depdikbud. Dirjen Dikti.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Mengajar Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Combs. Arthur. W. 1984. *The Profesional Education of Teachers*. Allin and Bacon, Inc. Boston.
- Dayan, Anto. 1972. *Pengantar Metode Statistik Deskriptif*. Lembaga Penelitian Pendidikan dan Penerangan Ekonomi.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Foster, Bob. 1999. *Seribu Pena SLTP Kelas I*. Jakarta: Erlangga.
- Hadi, Sutrisno. 1981. *Metodologi Research*. Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada. Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 1992. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Hamalik, Oemar. 1999. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasibuan. J.J. dan Moerdjiono. 1998. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margono. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineksa Cipta.
- Mukhlis, Abdul. (Ed). 2000. *Penelitian Tindakan Kelas*. Makalah PanitiaPelatihan Penulisan Karya Ilmiah untuk Guru-guru se-Kabupaten Tuban.
- Mursell, James (-). *Succesfull Teaching* (terjemahan). Bandung: Jemmars.
- Ngalim, Purwanto M. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur, Moh. 2001. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Surabaya. University Press. Universitas Negeri Surabaya.
- Poerwodarminto. 1991. *Kamus Umum IPS*. Jakarta: Bina Ilmu.
- Rustiyah, N.K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sardiman, A.M. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Slameto, 1988. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Soekamto, Toeti. 1997. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Suryabrata, Sumadi. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suryosubroto, b. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineksa Cipta.
- Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usman, Moh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wetherington. H.C. and W.H. Walt. Burton. 1986. *Teknik-teknik Belajar dan Mengajar*. (terjemahan) Bandung: Jemmars.