

**Bidang Unggulan: Pendidikan**

**LAPORAN PENELITIAN**

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DI KELAS IV  
MI MA'ARIF 11 BULAKSARI BANTARSARI**



Di susun oleh:

Gigih Winandika

0612089001

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI  
2021**

## HALAMAN PENGESAHAN

### LAPORAN PENELITIAN UNUGHA CILACAP

Judul Penelitian : Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di Kelas IV Mi Ma'arif 11 Bulaksari Bantarsari

Bidang Unggulan : Pendidikan

Ketua Peneliti :

a. Nama : Gigih Winandika

b. NIDN : 0612089001

c. Pangkat/ Golongan : IIIb

d. Jurusan : PGSD/FKIP/UNUGHA

e. Alamat rumah : Jl. Tinggarjaya, Kec Jatilawang, Kab Banyumas

f. Telp Rumah/HP : 085227021555

g. Email : [gigihwinandika12@gmail.com](mailto:gigihwinandika12@gmail.com)

Jumlah anggota peneliti : -

Jumlah mahasiswa : -

Lama penelitian : 5 Bulan

Jumlah Biaya : Rp. 3.000.000



Ketua Program Studi

Mawan Akhir R  
0628098501

Ketua Peneliti

Gigih Winandika  
0612089001



Mengetahui  
Kepala LP2M

Fahrur Rozi, M. Hum  
951011074

Judul Usulan Penelitian : Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar IPS  
Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di Kelas  
IV Mi Ma'arif 11 Bulaksari Bantarsari

1. Bidang Unggulan : Pendidikan
2. Ketua Peneliti :
  - a. Nama Lengkap : Gigih Winandika, M. Pd
  - b. NIP/NIDN : 0612089001
  - c. Pangkat/Golongan : Lektor/ III b
  - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
  - e. PS/Fakultas : PGSD/KIP
  - f. Alamat Rumah : Jl. Tinggarjaya, Rt006/006
  - g. Telp Rumah/HP : 085227021555
  - h. E-mail : [gigihwinandika12@gmail.com](mailto:gigihwinandika12@gmail.com)
  - i. Anggota peneliti : -

No	Nama	Bidang Keahlian	Alokasi Waktu (Jam/ Minggu)
1	Gigih Winandika	Pendidikan Dasar	10 jam

3. Objek penelitian yang diteliti : Pemahaman Metodologi Penelitian
4. Masa pelaksanaan penelitian : 5 bulan
5. Anggaran yang diusulkan : Rp. 3.000.000
6. Lokasi penelitian : Mi Ma'arif 11 Bulaksari Bantarsari

## **PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gigih Winandika

NIDN : 0612089001

Judul : Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di Kelas IV Mi Ma'arif 11 Bulaksari Bantarsari

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penelitian ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan atas karya orang lain, maka saya bersedia bertanggung jawab sekaligus menerima sanksi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Ketua Peneliti



Gigih Winandika  
0612089001

## **KATA PENGANTAR**

Dengan memanjatkan Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas berkas Rahmat dan KaruniaNya, Kami dapat menyelesaikan kegiatan Penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di Kelas IV Mi Ma’arif 11 Bulaksari Bantarsari” penelitian ini merupakan perwujudan salah satu Tri Dharma Perguruan tinggi yang dilaksanakan oleh civitas akademika UNUGHA. Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian
2. LP2M Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini
3. Seluruh civitas akademika Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Cilacap, 10 Mei 2021



Ketua Pelaksana

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Aktivitas Belajar .....	9
2. Prestasi Belajar .....	14
3. Pengertian IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) .....	24
4. Model <i>Cooperatif Learning</i> (CI) .....	26
5. TGT ( <i>Team Game Tournamen</i> ) .....	34
6. Media Pembelajaran Permainan Kartu ( <i>Game Card</i> ) .....	41
B. Penelitian Yang Relevan .....	43
C. Kerangka Berpikir .....	
D. Hipotesis Tindakan .....	
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Setting Penelitian .....	46
B. Subjek Penelitian .....	46
C. Sumber Data ..... ix .....	47
D. Instrumen Penelitian .....	47
E. Teknik Pengumpulan Data .....	48
F. Analisis Data .....	50
G. Indikator Keberhasilan .....	53
H. Prosedur Penelitian .....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	

A.	Hasil Penelitian .....	60
1.	Siklus I .....	60
2.	Siklus II .....	76
B.	Pembahasan .....	94
1.	Pembahasan Siklus I .....	94
2.	Pembahasan Siklus II .....	95
3.	Pembahasan Siklus I dan Siklus II .....	97
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN</b>	
A.	Simpulan .....	104
B.	Saran .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	106

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### A. Latar Belakang

Pada pelaksanaannya pendidikan dan segala kegiatan pendidikan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (Depdiknas, 2003:3).

Dari hasil observasi dan wawancara penyebab kegagalan dalam pembelajaran IPS antara lain guru hanya menggunakan metode ceramah, kurang memperhatikan keterlibatan siswa. Akibatnya siswa menjadi pasif, dari siswa berjumlah 39 anak, hanya 7 siswa yang menunjukkan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran atau hanya 2,73% saja. Sikap mereka terhadap mata pelajaran IPS kurang menyenangkan sehingga motivasinya menjadi rendah. Selain itu guru belum menggunakan model dan media pembelajaran secara optimal. Interaksi di dalam kelas banyak didominasi oleh peran guru. Siswa tidak terlatih untuk mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat dan berinteraksi dengan sesama temannya.

Sebagai contoh kegagalan dalam pembelajaran IPS adalah siswa SD yang tidak dapat mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Dari wawancara dengan beberapa siswa ditemukan bahwa mereka kurang mengetahui perjuangan para tokoh pada masa penjajahan Belanda dan Jepang karena banyak materi yang harus dihafalkan dan dipahami. Jika hal ini dibiarkan berlarut-larut, maka para siswa akan mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar serta menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). TGT (*Team Games Tournament*) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards (Slavin, 2008:13). Metode ini menggunakan pelajaran yang disampaikan guru kepada tim kerja/kelompok dan pada akhir pokok bahasan diadakan turnamen akademik, siswa memainkan *games* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi timnya.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang direkomendasi untuk diterapkan di sekolah-sekolah dengan diberlakukannya sekarang ini. Pembelajaran ini melibatkan aktivitas belajar siswa yang tinggi, sarana untuk membangun kerja sama dan melatih siswa mempunyai tanggung jawab perseorangan. Tipe pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Team Games Tournament* (TGT). Tipe ini dipilih karena pada

dasarnya para siswa lebih menyenangi persaingan dengan menggunakan permainan. Mereka tidak merasa jenuh, bosan dalam mengikuti pembelajaran, sambil bermain, sambil belajar. Ini merupakan salah satu kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Penggunaan media *games card* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) dan Tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah sebagai suatu kegiatan kompetisi yang dimaksudkan untuk merangsang siswa untuk bekerja sama dengan kelompoknya (Slavin, 2008: 167). Pembelajaran ini merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang banyak melibatkan siswa dalam proses memahami suatu materi pelajaran dengan tidak memberikan rasa kejenuhan pada siswa dalam proses belajar disekolah, dan dalam *Team Games Tournament* (TGT) ini siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan, mampu melakukan kerja sama dengan kelompoknya dan siswa dapat dengan bebas memahami suatu materi pelajaran dengan menyenangkan juga dapat berpengaruh terhadap nilai prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang dan masalah-masalah yang dikemukakan di atas betapa pentingnya penerapan model pembelajaran yang tepat guna mencapai prestasi belajar yang maksimal. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat dianggap salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS karena siswa tidak merasa

jenuh, bosan dalam mengikuti pembelajaran, sambil bermain sambil belajar. Dengan menggunakan media *game card* dapat membantu siswa untuk memahami materi mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang sehingga prestasi belajar siswa akan maksimal.

#### B. Perumusan Masalah

1. Apakah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *game card* dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa?
2. Apakah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *game card* dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa?

#### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan aktivitas siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *game card* dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar?
2. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan media *game card* dalam pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar?

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Aktivitas Belajar

Menurut Djamarah (2018: 38) aktivitas artinya kegiatan atau keaktifan. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktifitas. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Rosdijati, dkk (2015: 22), belajar aktif adalah Suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek koqnitif, afektif dan psikomotor.

##### 2. Model *Cooperatif Learning* (CL)

Pandangan mengenai konsep pembelajaran terus menerus mengalami suatu perubahan dan perkembangan yang sangat pesat sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan. Pembelajaran

berlangsung dalam suatu situasi belajar mengajar yang dipengaruhi oleh banyak faktor-faktor yang saling berhubungan antara lain tujuan mengajar, guru yang mengajar, siswa yang belajar, bahan yang diajarkan, metode pembelajaran, alat bantu mengajar, situasi pembelajaran, metode mengajar, dan juga prosedur penilaian, semua faktor tersebut sangat saling berhubungan secara dinamis dalam suatu rangkaian terarah dalam rangka membawa siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Sagala, 2010: 61)

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Desain penelitian**

##### **1. Waktu Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan di Mi Ma'arif 11 Bulaksari Bantarsari, Cilacap

##### **2. Siklus Penelitian Tindakan Kelas**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan, untuk melihat peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

#### **B. Subjek Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini mengambil lokasi di Mi Ma'arif 11 Bulaksari Bantarsari, Cilacap. Jumlahnya 29 siswa terdiri dari laki-laki 15 siswa dan perempuan 14 siswa.

#### **C. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian, baik itu berupa instrumen pembelajaran dan instrumen pengumpulan data. Alat yang dipakai dalam instrumen pembelajaran yaitu berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa. Instrumen penelitian ini diperoleh melalui tes dan non tes. Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur prestasi belajar siswa berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan

pendidikan dan pengajaran. Tes disajikan dalam bentuk tes tertulis yang berisikan butir-butir soal evaluasi yang diberikan pada awal dan akhir siklus.

Instrumen pengumpulan data non tes dalam penelitian ini diantaranya yaitu wawancara dan observasi. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara atau interviuw adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. (Nasution, 2009: 113). Dalam wawancara Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan terhadap siswa untuk mencari data atau informasi akhir dalam penelitian.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pengamatan atau pengambilan data untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Kusnandar, 2008: 143). Observasi atau pengamatan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini difokuskan pada aktivitas guru dan aktivitas siswa yang dilaksanakan pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil dicatat dalam lembar observasi yang diisi oleh observer pada setiap akhir tindakan.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data pada Penelitian Tindakan Kelas ini diperlukan teknik pengumpulan data. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang tepat, maka akan mudah didalam melakukan penelitian, menjadi jelas dan runtut akan langkah-langkah yang dilakuakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Penelitian tindakan Kelas ini diperoleh dengan cara :

1. Tes

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini peneliti menggunakan tes tertulis. Tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda yang diberikan pada awal dan akhir siklus. Tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa memahami materi yang mau diajarkan dan dilakukan sebelum pembelajaran dimulai, sedangkan tes akhir digunakan untuk mengetahui kemampuan pemahaman dan ketuntasan prestasi belajar pada setiap akhir siklus. Soal-soal tes akhir sebelumnya di ujicobakan di di Mi Ma'arif 11 Bulaksari Bantarsari, Cilacap untuk mengetahui validitas dari soal tersebut.

2. Wawancara

Wawancara dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dipergunakan untuk mendapatkan data atau informasi akhir dalam pembahasan penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa di Mi Ma'arif 11 Bulaksari Bantarsari, Cilacap

3. Observasi

Observasi dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar dan implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournamen*).

4. Diskusi antara guru, teman sejawat dan kolaborator untuk refleksi hasil siklus Penelitian Tindakan Kelas.

#### E. Analisis Data

Untuk menganalisis data yang telah terkumpul digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan memberikan predikat pada variabel yang diteliti sesuai dengan kondisi sebenarnya. Data yang dianalisis meliputi prestasi belajar siswa dan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Hasil refleksi pada siklus I digunakan untuk merencanakan kegiatan pada siklus berikutnya, untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Adapun analisis yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknik analisis data untuk mengetahui prestasi belajar setiap siklus dijangar dari evaluasi/post tes yang digunakan, yaitu analisis data kuantitatif dengan menggunakan presentase dan mencari X (nilai rata-rata). Menurut Sudjana (1995:109) untuk mencari X digunakan sebagai berikut :

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah seluruh skor

N = Banyaknya subjek yaitu siswa

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa dengan rumus :

$$TB = \frac{\sum S \geq 7 \times 100 \%}{N}$$

Keterangan :

TB = Ketuntasan belajar

$\sum S \geq 7$  = Jumlah siswa yang mendapatkan nilai  $\geq 7$

N = Banyaknya siswa

100% = Bilangan tetap.

## 2. Observasi Guru

Pensekoran untuk skala penilaian dan kriteria penilaian yang digunakan untuk lembar observasi terhadap aktivitas guru adalah sebagai berikut :

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Sangat Baik

Dengan presentase :

$25 \leq \text{Nilai} \leq 45$  = pengelolaan pembelajaran kurang

$45 \leq \text{Nilai} \leq 65$  = pengelolaan pembelajaran cukup

$65 \leq \text{Nilai} \leq 85$  = pengelolaan pembelajaran baik

$85 \leq \text{Nilai} \leq 100$  = pengelolaan pembelajaran sangat baik

(Nurkencana, 1986: 80-82)

Menurut Purwanto (1992:102-112) untuk menganalisis data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru, menggunakan persentase (%) dengan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh guru

SM= Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

### 3. Observasi Siswa

Pensekoran untuk skala penilaian dan kriteria penilaian yang digunakan untuk lembar observasi terhadap aktivitas siswa adalah sebagai berikut :

1. Kurang
2. Cukup
3. Baik
4. Sangat Baik

Dengan presentase :

$25 \leq \text{Nilai} \leq 45$  = Aktivitas kurang

$45 \leq \text{Nilai} \leq 65$  = Aktivitas cukup

$65 \leq \text{Nilai} \leq 85$  = Aktivitas baik

$85 \leq \text{Nilai} \leq 100$  = Aktivitas sangat baik

(Nurkencana, 1986: 80-82)

Menurut Purwanto (1992:102-112) untuk menganalisis data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa, menggunakan persentase (%) dengan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM= Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

#### F. Indikator Keberhasilan

Tolak ukur keberhasilan Penelitian tindakan Kelas adalah sebagai berikut :

1. Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Kendaga kecamatan Banjarmangu kabupaten Banjarnegara pada pokok bahasan mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang nilai rata-ratanya  $\geq 7,00$  dan ketuntasan kelas 85 % (banyaknya siswa yang mendapat nilai  $\geq 7,00$  sekurang-kurangnya 85%).
2. Berdasarkan lembar pengamatan siswa maka aktivitas siswa meningkat.

#### G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif dimana penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang muncul dalam pembelajaran dan dicari pemecahannya bersama dengan guru kelas yang biasa mengajar. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari beberapa siklus, masing – masing siklus dilaksanakan 2 kali pertemuan dan setiap pertemuan membutuhkan waktu 2 jam pelajaran. Pada setiap siklus ditetapkan

menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*).

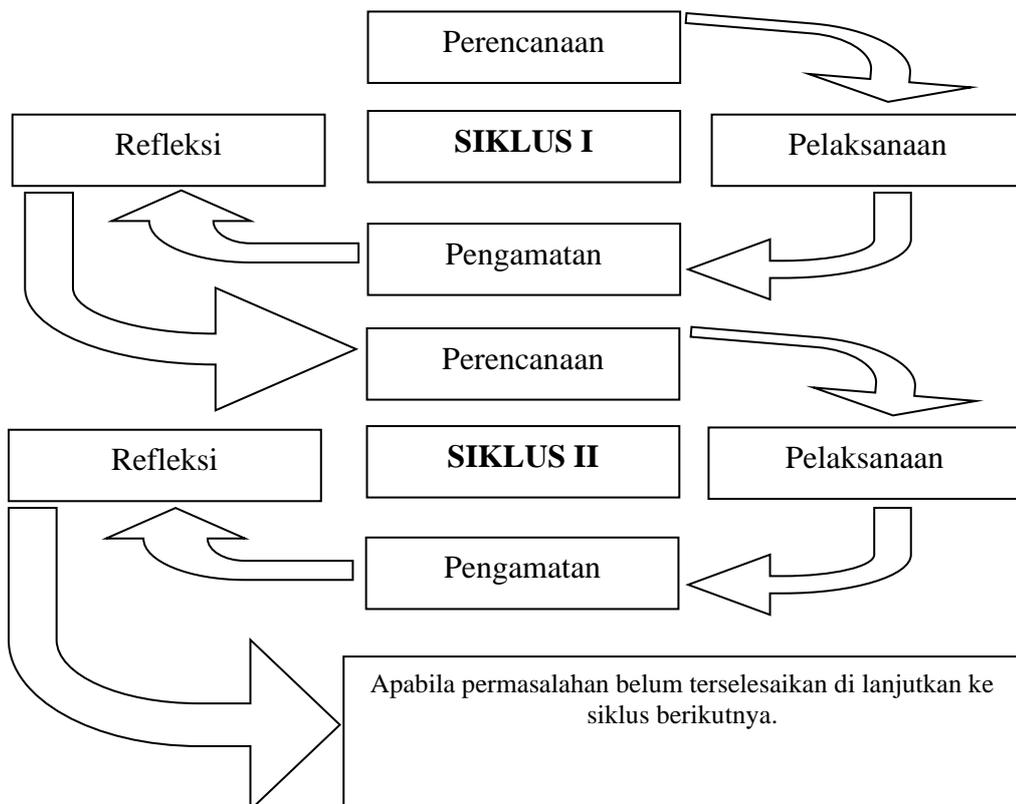
Menurut Arikunto, dkk (2008:16) mengemukakan setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yang lazim dilalui yaitu :

1. Tahap perencanaan (*Planing*)
2. Pelaksanaan tindakan (*Acting*)
3. Pengamatan (*Observing*)
4. Refleksi (*Reflecting*).

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap di gambarkan oleh bagan di bawah ini :

Gambar 3.1

Diagram Siklus PTK



(Arikunto, dkk 2010:16)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing berlangsung dalam dua kali pertemuan/tindakan dipaparkan dalam uraian berikut ini.

##### **1. Pembahasan Siklus I**

Pada awal tindakan terlihat siswa masih belum terbiasa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) karena memang belum diperkenalkan pada kelas-kelas sebelumnya. Mereka juga tidak terbiasa melakukan permainan kartu atau *game tournamenr* dengan sesama temannya. Terlihat juga siswa sangat pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dimungkinkan karena beberapa guru mengingatkan agar jika mengikuti pembelajaran di kelas harus tenang. Kondisi ini membuat siswa tidak banyak bertanya kepada gurunya dan tidak mau mengomentari pendapat temannya.

Aktivitas guru dalam tindakan pertama ini terlihat kebiasaan yang menggunakan metode ceramah dalam jumlah yang lebih banyak. Sebenarnya ada beberapa metode yang dapat dimanfaatkan guru, tetapi belum sepenuhnya digunakan. Guru belum menggunakan waktu secara efektif sehingga banyak waktu yang tersita untuk kegiatan ceramah. Tanya jawab dengan siswa tidak banyak dilakukan. Dengan demikian guru akan

menjadi sangat capai dalam menyajikan pembelajaran. Hasil aktivitas kegiatan guru dan siswa terlihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 4.1. Hasil Aktivitas Siswa dan Guru dalam Siklus I

No.	Uraian Analisis	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata	Kategori
1.	Aktivitas Siswa	52,80	67,03	59,92	Cukup
2.	Aktivitas Guru	75	85	80	Baik

Prestasi belajar siklus I dapat diketahui dari hasil post test pada siklus I diketahui nilai rata-rata post test pada pertemuan I sub materi perjuangan melawan penjajahan Belanda mencapai 77,58, sedangkan pada pertemuan II sub materi perjuangan melawan penjajahan Jepang mencapai 79,31. Jadi pada siklus I diperoleh nilai rata-ratanya adalah 78,45. Sedangkan pada ketuntasan belajar secara klasikal diketahui pada siklus I pertemuan I yang mendapat skor 70 keatas mencapai 24 siswa dari 29 siswa maka dapat diketahui ketuntasan belajar klasikal mencapai 82.76%, sedangkan pada siklus I pertemuan II yang mendapat skor 70 keatas mencapai 22 siswa dari 29 siswa, maka dapat diketahui ketuntasan belajar klasikal mencapai 75.86%, jadi pada siklus I diketahui nilai ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 79,31% artinya belum mencapai indikator yang sudah ditentukan mencapai 85%.

## 2. Pembahasan Siklus II

Pada siklus II ini siswa sudah sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa sudah terbiasa melakukan permainan kartu. Siswa dalam kelompoknya mulai bersaing untuk menjadi lebih baik dari pada kelompok yang lain. Mereka sudah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan permainan karena itu bagi mereka hal yang baru ini

membuat mereka sangat tertarik. Aktivitas guru dalam siklus II ini terlihat sudah sangat baik. Guru tidak lagi mendominasi dalam kegiatan pembelajaran, tetapi siswa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Evaluasi juga dilaksanakan untuk mengetahui daya serap siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 4.2. Hasil Aktivitas Siswa dan Guru dalam Siklus II

No.	Uraian Analisis	Pertemuan I	Pertemuan II	Rata-rata	Kategori
1.	Aktivitas Siswa	76,51	80,32	78,42	Baik
2.	Aktivitas Guru	92.5	95	93.75	Sangat Baik

Prestasi belajar siklus II dapat diketahui dari hasil post test pada siklus II pertemuan I adalah 75,86, sedangkan pada pertemuan II mencapai 89,65. Jadi nilai rata-rata pada siklus II adalah 82,75. Sedangkan ketuntasan belajar pada siklus II pertemuan I yang mendapat skor 70 keatas mencapai 26 siswa dari 29 siswa maka dapat diketahui ketuntasan belajar klasikal mencapai 89.66%, sedangkan pada siklus II pertemuan II yang mendapat skor 70 keatas mencapai 27 siswa dari 29 siswa, maka dapat diketahui ketuntasan belajar klasikal mencapai 91.11%, jadi pada siklus II diketahui nilai ketuntasan belajar secara klasikal mencapai 91,38% artinya sudah mencapai indikator yang sudah ditentukan mencapai 85%.

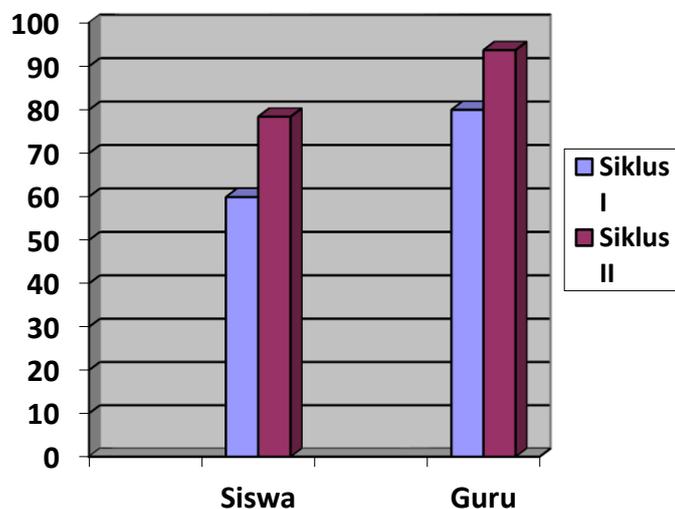
### 3. Pembahasan Siklus I dan II

Gambaran umum berdasarkan lembar observasi yang telah dianalisis menyebutkan bahwa ada peningkatan meskipun tidak secara drastis tampak dalam setiap siklus. Nilai aktivitas siswa siklus I tindakan

I= 52,80 kategori cukup dan siklus I tindakan II = 67,03 kategori baik. Nilai rata-rata aktivitas siswa siklus I = 59,92 dapat dikategorikan aktivitas belajar siswa siklus I cukup. Sedangkan peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap pertemuan atau tindakan mencapai = 14,23.

Nilai aktivitas siswa siklus II tindakan I= 76,51 kategori baik dan siklus II tindakan II = 80,32 kategori baik. Nilai rata-rata aktivitas siswa siklus II = 78,42 dapat dikategorikan aktivitas belajar siswa siklus II baik. Sedangkan peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap tindakan atau pertemuan mencapai = 1,9. Nilai rata-rata aktivitas siswa siklus I = 59,92 kategori cukup dan rata-rata aktivitas siswa siklus II = 78,42 kategori baik. Sedangkan nilai rata-rata aktivitas siswa siklus I dan Siklus II = 69.17. Peningkatan skor aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II = 18,50. Nilai aktivitas guru siklus I = 80 kategori baik dan siklus II = 93.75 kategori sangat baik. Nilai rata-rata aktivitas guru siklus I dan siklus II = 86.88. Peningkatan skor aktivitas guru = 13.75.

Gambar 4.1  
Diagram Perkembangan Skor Aktivitas Siswa dan Guru setiap Siklus



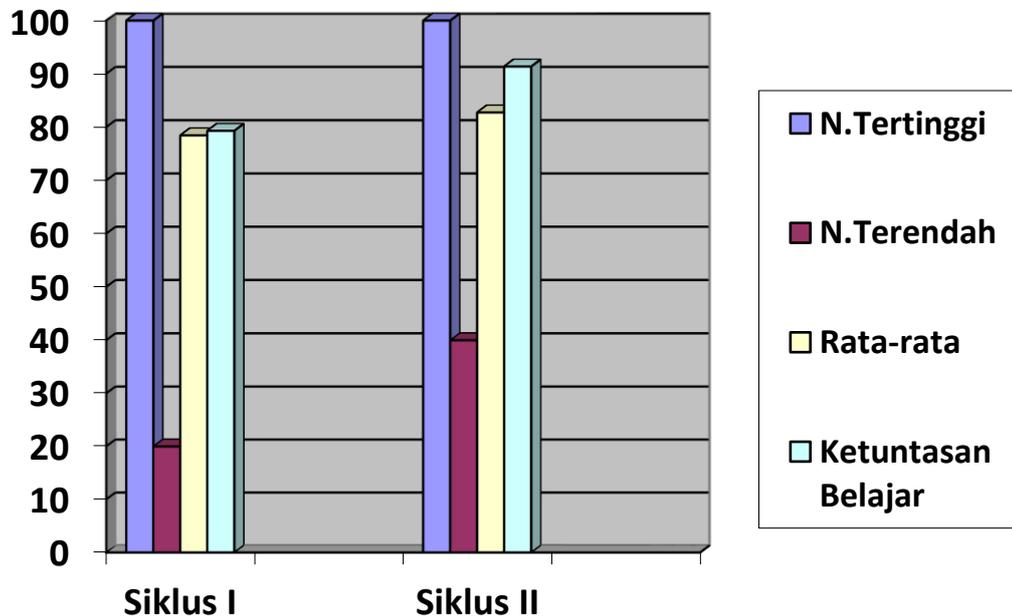
Dari grafik di atas terlihat bahwa ada perkembangan atau peningkatan aktivitas pada setiap siklusnya baik pada aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Prestasi belajar siswa dari siklus I sampai dengan siklus II ditunjukkan aspek yang terdiri dari nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar. Nilai-nilai itu diperoleh dengan memeriksa hasil evaluasi siswa yang dikerjakan secara perseorangan. Tabel berikut ini menunjukkan perkembangan hasil prestasi belajar siswa.

Tabel 4.3. Hasil Prestasi Belajar Siswa

No.	Uraian	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Nilai tertinggi	100	100	100	100
2.	Nilai terendah	20	30	40	40
3.	Nilai rata-rata	77,58	79,31	75,86	89,65
4.	Nilai rata-rata persiklus	<b>78,45</b>		<b>82,75</b>	
5.	Ketuntasan belajar	82,76 %	75,86%	89,66%	93,11%
6	Ketuntasan belajar persiklus	<b>79,31%</b>		<b>91,38%</b>	

Hasil prestasi belajar siswa dapat dilihat sebagaimana tertera dalam grafik di bawah ini.

Gambar 4.2  
Diagram Prestasi Belajar Siswa dari Siklus I dan II



Berdasarkan grafik 4.6 hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) maka tujuan penelitian ini untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) melalui *Cooperative Learning* tipe TGT (*Team Games Tournament*). Diperkuat dari hasil wawancara dengan siswa untuk kelompok tinggi atau yang mendapatkan nilai tinggi yaitu Irma Atikah Azizah, Heru Firli dan Hanif Nurfaidin berpendapat menyenangkan terhadap pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar IPS. Untuk kelompok siswa sedang atau siswa yang mendapatkan nilai kurang diantaranya Ari Aprianto, Sri Purwanti dan Widiyanto berpendapat bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan prestasi belajar dan siswa lebih mengerti dari pada pembelajaran IPS biasanya. Hasil

wawancara dengan beberapa siswa dapat disimpulkan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran TGT menyenangkan dan siswa mengungkapkan bahwa memiliki kemauan yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran IPS. Siswa pun menjadi lebih aktif dan terdorong untuk memahami materi yang sedang dibahas. Siswa termotivasi untuk menyelesaikan persoalan dalam lembar kerja kelompok. Mereka menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran IPS, karena pembelajaran IPS lebih menarik dan tidak membosankan. Hal ini diperkuat dengan hasil nilai Game Tournament pada setiap masing-masing Kelompok sebagai berikut :

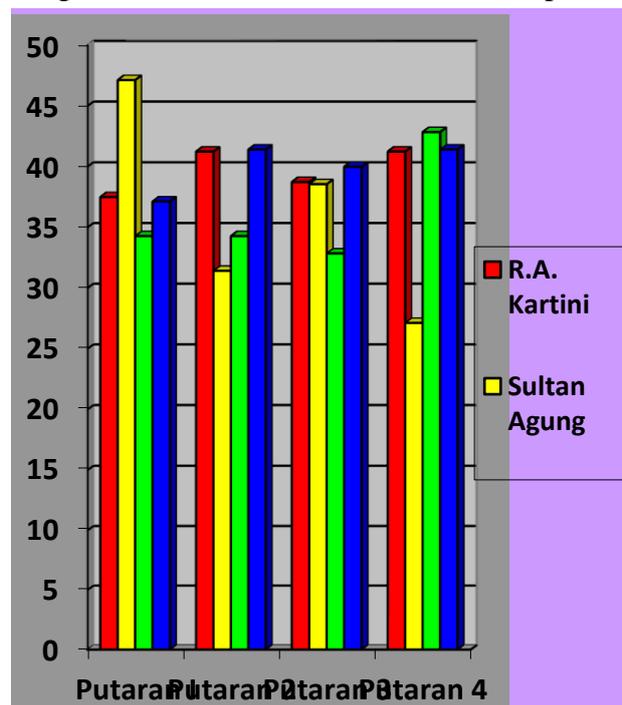
Tabel 4.4. Nilai *Game Tournamen* Kelompok

No	Nama Kelompok	Nilai Rata-Rata Kelompok Putaran <i>Game Tournamen</i>			
		1	2	3	4
1	R.A. Kartini	37,5	41,25	38,75	41,25
2	Sultan Agung	47,14	31,43	38,57	27,14
3	Dr. Sutomo	34,29	34,29	32,86	42,86
4	Pangeran Diponegoro	37,14	41,42	40	41,42

Hasil *Games Tournamen* diketahui pada putaran pertama kelompok yang mendapatkan penghargaan Tim Sangat Baik (*Great Team*) pada kelompok Sultan Agung yang memperoleh nilai rata-rata kelompok 47,29, sedangkan kelompok R.A Kartini, Dr. Sutomo dan Pangeran Diponegoro tidak mendapatkan penghargaan dikarenakan nilai rata-rata belum mencapai batas kriteria yang sudah ditentukan.. Pada putaran kedua kelompok R.A Kartini dan Pangeran Diponegoro mendapatkan

penghargaan Tim Baik (*Good Team*) dengan nilai rata-rata 41,25 dan 41,42, sedangkan kelompok Dr. Sutomo dan Sultan Agung tidak mendapatkan penghargaan karena nilai rata-rata belum mencapai batas yang telah ditentukan. Pada putaran ketiga kelompok yang mendapatkan penghargaan Tim Baik (*Good Team*) jatuh pada kelompok Pangeran Diponegoro memperoleh nilai rata-rata 40 sedangkan kelompok yang lain tidak mendapatkan penghargaan karena belum mencapai batas kriteria yang telah ditentukan. Sedangkan pada pertemuan keempat yang mendapatkan penghargaan Tim Baik adalah kelompok R.A. Kartini, Dr. Sutomo dan Pangeran Diponegoro dengan memperoleh nilai rata-rata kelompok adalah 41,25, 42,86 dan 41,42. Sedangkan kelompok Sultan Agung tidak mendapatkan penghargaan karena nilai rata-rata kelompok yang didapat belum mencapai batas kriteria yang sudah ditentukan. Dari data di atas, dapat digambarkan dalam diagram dibawah ini.

Gambar 4.3.  
Diagram Nilai *Games Tournamen* Kelompok



Dalam pelaksanaan tindakan kelas dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) ini juga memiliki kelebihan dan kelemahan yaitu sebagai berikut: Kelebihan TGT (*Team Games Tournament*) adalah Didalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengemukakan pendapat, rasa percaya diri siswa makin meningkat, perilaku mengganggu siswa lain jadi lebih kecil, motivasi siswa lebih mendalam dan prestasi belajar siswa akan meningkat, serta menumbuhkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Demikian juga ada kelemahan yang perlu dipertimbangkan yaitu; sering terjadi dalam proses belajar mengajar tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya, kurangnya waktu untuk pembelajaran, terjadi kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas dengan baik.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan dalam pelaksanaan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dengan Kompetensi Dasar menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran seperti pada siklus I dengan skor rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 59,92 dengan kriteria cukup dan pada siklus II dengan skor rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 78,42 dengan kriteria baik. Selain aktivitas siswa juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada nilai post test siklus I pertemuan I adalah 77,58, sedangkan pertemuan II adalah 79,31. Jadi pada siklus I diperoleh nilai rata-ratanya adalah 78,45. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal pada siklus I adalah 79,31%. Prestasi belajar siklus II dapat diketahui dari hasil post test pada siklus II pertemuan I adalah 75,86, sedangkan pertemuan II mencapai 89,65. Jadi nilai rata-rata pada siklus II adalah 82,75. Sedangkan ketuntasan belajar klasikal mencapai 91,38%. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis tindakan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

## B. Saran

Berkaitan dengan penggunaan media "*Games cards*" atau permainan kartu ini, penulis ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. "*Games cards*" atau permainan kartu adalah sebuah media pembelajaran yang memanfaatkan kartu-kartu soal yang menarik, dan melakukan kegiatan game dimana saja tidak selalu harus didalam ruangan saja tetapi bisa dilakukan diruangan yang lain dan dapat pula digunakan oleh mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu penulis menyarankan untuk menggunakan media di atas sebagai media alternatif dalam mengajarkan Ilmu Pengetahuan Sosial.
2. Pembelajaran IPS dengan menggunakan media "*Games cards*" atau permainan kartu harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang bersifat pemahaman.
3. Menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam pembelajaran IPS terbukti memberikan manfaat dalam proses maupaun prestasi belajar siswa serta dapat mengantarkan ketuntasan belajar siswa.
4. Dalam proses pembelajaran, guru harus selalu kreatif dalam memotivasi siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta : Yuma Pustaka bekerja sama dengan FKIP UNS.
- Aprilyanai, C. (2007). Meningkatkan Prestasi Belajar Biologi Pokok Bahasan Sistem Saraf Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Karanganyar Purbalingga Tahun Ajaran 2006/2007. *Skripsi*. FKIP UMP. (Tidak di publikasikan).
- Arikunto, S. dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Azwar, S. (2010). *Tes Prestasi fungsi dan pengembangan pengukuran prestasi belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Djamarah, S.B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran kooperatif (Meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserra didik)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Khasanah. (2006). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan NHT Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa DI SMP Negeri Padamaran Purbalingga*. *Skripsi*. FKIP UMP. (Tidak di publikasikan).
- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Lie, A. (2006). *Cooperative Learning (Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang – Ruang Kelas)*. Jakarta : PT Gramedia.
- Nasution. S. (2009). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Nurkencana, W. dan Sunartana. (1986). *Evaluasi Pendidikan* Surabaya : Usana Offset Printing.
- Purwanto, N. (1992). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Rosdijati, N. dkk. (2010). *Panduan PAKEM IPS SD (mengajar IPS dengan Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)*. PT. Glora Aksara Pratama.
- Sagala Syaiful. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta

- Sardiman, (2007). *Interaksi & Motivasi belajar mengajar* . Jakarta : Rajawali Pers.
- Sholihatin, E. dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Slameto, (2010). *Belajar & Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. (2008). *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung : Nusa Media.
- Sudjana, (1995). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sunarto. (2009). *Pengertian Prestasi Belajar*. [Online]. Tersedia: <http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/>. (Jam 11.06 WIB. Hari Minggu, Tanggal 16 Januari 2011).
- Susilaningsih, E. dan Linda S.L. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kela*. Jakarta Timur : PT Intimedia Ciptanusantara.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Syamsiyah, S. dkk. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial (Untuk SD/MI Kelas 5)*. Surakarta : CV. Putra Nugraha.
- Winkel. W.S. (1999). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : PT Gramedia.

No	Kegiatan	Biaya / Sat (Rp)	Jumlah Biaya (Rp)
1	Bahan dan Perawatan Penelitian		
	ATK	350.000	350.000
	Kertas	300.000	300.000
	Wifi 50Mbps (6 Bulan)	250.000	1.500.000
	Foto <i>copy</i>	50.000	50.000
	<i>Double tape</i>	20.000	20.000
	Print	20.000	20.000
2	Biaya perjalanan		
	Snack	90.000	90.000
	Penelitian	100.000	400.000
	Oprasional pembuatan media	20.000	20.000
	Pembuatan media pembelajaran	250.000	250.000
Jumlah:			3.000.000
<b>Terbilang: Tiga juta rupiah</b>			

No	Kegiatan	Waktu/Minggu							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Studi Pustaka	■	■						
2	Survey Pendahuluan		■	■					
3	Pengambilan data			■					
4	FGD hasil data				■				
5	Penyusunan laporan					■	■	■	■