

**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IIIA SDN SEMBORO 01 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

**Kasmiati<sup>10</sup>**

*Abstrak.* Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat. Namun Pada kenyataannya seperti yang dialami oleh SDN Semboro 01 Jember ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS siswa kelas IIIA masih kurang optimal, dikarenakan minimnya strategi yang dilakukan guru saat mengajar. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Maka dari itu diadakan penelitian dengan menggunakan model cooperative learning tipe Teams Game Tournament. Adapun Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimana penerapan model model cooperative learning tipe Teams Game Tournament, aktivitas siswa dan hasil belajar IPS siswa kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember tahun pelajaran 2013/2014. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model cooperative learning tipe Teams Game Tournament, aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS siswa kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember tahun pelajaran 2013/2014. Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini siswa kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember yang berjumlah 45 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I sebesar 70% dengan kategori aktif dan terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 90% dengan kategori sangat aktif. Sedangkan peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan klasikal siklus I mendapatkan persentase ketuntasan belajar sebesar 66,7%, kemudian meningkat pada siklus II yaitu sebesar 88,9%.

*Kata Kunci:* Model Cooperative Learning, Teams Games Tournament, Hasil Belajar IPS

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 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, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (Sardjiyo, dkk. 2009: 1.20).

---

<sup>10</sup> Guru Kelas III SDN Semboro 01 Jember

Implementasi Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijabarkan kedalam sejumlah peraturan antara lain Peraturan Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Peraturan pemerintah ini memberikan arahan tentang perlunya disusun dan dilaksanakan delapan standar nasional pendidikan, yaitu standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar pendidikan. (Sardjiyo, dkk. 2009: 1.20).

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SD/MI dalam peraturan menteri pendidikan nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa standar kompetensi ilmu pengetahuan sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Hal ini dikarenakan di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat akibat kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan setiap saat. Mata pelajaran IPS bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial dan juga berupaya membina dan mengembangkan peserta didik menjadi sumber daya manusia yang berketerampilan sosial dan intelektual sebagai warga masyarakat dan warga negara yang memiliki perhatian, kepedulian sosial yang bertanggung jawab.

Tujuan pembelajaran IPS menurut Nursid Sumaatmadja dalam Hidayati (2008:24) adalah untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat. Dan ruang lingkup mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial meliputi aspek-aspek di antaranya 1) Manusia, tempat, dan lingkungan. 2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan. 3) Sistem, sosial dan budaya. 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Depdiknas, 2006:575).

Berdasarkan tujuan dari pendidikan IPS, dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan-tujuan tersebut. Menurut Azis Wahab (1986) dalam Trianto, kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar siswa untuk menjadi manusia dan warga

negara yang baik. Hal ini dikarenakan pengkondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan.

Upaya tersebut dapat dilakukan melalui sekolah dengan jalan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada murid. Pelaksanaan pembelajaran sampai sekarang masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, kemudian ceramah menjadi pilihan utama sebagai metode pembelajaran. Untuk itu diperlukan sebuah strategi belajar baru yang lebih memberdayakan murid. Sebuah strategi belajar yang tidak mengharuskan murid menghafal fakta-fakta, tetapi sebuah strategi yang mendorong murid mengkonstruksikan di benak para murid sendiri.

Menurut Joni, 1992/1993 (dalam Sri Anitah W,dkk. 2007: 1.23) pendekatan adalah cara umum dalam memandang permasalahan atau objek kajian. Dengan demikian, dapat dikemukakan bahwa pendekatan pembelajaran adalah cara memandang pembelajaran terdiri atas unsur-unsur yang saling berkaitan dan memiliki hubungan sistematis. Dengan menerapkan pendekatan sistem, guru hendaknya merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan memperhatikan hubungan antarkomponen pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendekatan murid aktif memandang pembelajaran akan terjadi apabila murid aktif dalam pembelajaran, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang memungkinkan dapat dijadikan wahana bagi murid. Sedangkan Killen (dalam Sri Anitah W,dkk, 2007: 1.23) mengemukakan dua pendekatan utama dalam pembelajaran, yaitu pendekatan yang berpusat pada aktivitas guru (teacher-centered) dan pendekatan yang berpusat pada aktivitas murid (students-centered).

Pada dasarnya setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya meyenangkan dan berpusat pada murid. Murid antusias mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan atau memberikan pendapat, bersorak merayakan keberhasilan mereka, bertukar informasi dan saling memberikan semangat dan tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan konsep serta prestasi belajar yang memuaskan.

Namun pada kenyataannya seperti yang dialami oleh SDN Semboro 01 Jember ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS pada siswa kelas IIIA masih kurang optimal. Hal ini disebabkan karena minimnya strategi yang dilakukan guru saat mengajar. Cara mengajar guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Sedangkan pada saat

tanya jawab hanya siswa-siswa yang pandai saja yang mau menunjukkan jari untuk menjawab pertanyaan dari guru, sehingga mengakibatkan nilai hasil belajar siswa rendah. Hal ini ditunjukkan dengan 60% siswa atau 27 dari 45 siswa mengalami ketidaktuntasan belajar, sedangkan 40% atau 18 dari 45 siswa mengalami ketuntasan belajar. Nilai ketuntasan minimal mata pelajaran IPS di SDN Semboro 01 Jember adalah 65. Dan rata-rata kelas sebesar 64,9 dengan nilai terendah adalah 55 dan tertinggi adalah 80.

Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS pada kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember maka perlu sekali adanya peningkatan kualitas pembelajarannya, agar hasil belajar IPS pada kelas IIIA dapat meningkat. maka dari itu peneliti menetapkan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Pelaksanaan pembelajaran IPS dalam kelas IIIA tersebut dilakukan secara tematik bersama dengan mata pelajaran lain yang masih berkaitan. Hal ini sesuai dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 bahwa pembelajaran untuk kelas I, II dan III dilaksanakan dengan pendekatan tematik (Trianto, 2010:78).

*Teams Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku ras yang berbeda. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan si stem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik mereka setara (Slavin, 2009:163-165).

Adapun manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran IPS agar lebih bermakna bagi siswa dalam pengalaman belajarnya. Selain itu guru juga dapat mengasah kreativitasnya untuk menemukan hal-hal yang baru sehingga anak tidak merasa bosan dalam belajar dengan pola pengajaran yang sama. Berdasarkan permasalahan di atas penulis mengangkat judul tentang “Penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember Tahun

Pelajaran 2013/2014?; 2) Bagaimana aktivitas siswa kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014 selama penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT) berlangsung?; 3) Bagaimana hasil belajar siswa kelas IIIA SDN SDN Semboro 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014 setelah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT)? Sedangkan tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014; Untuk mengetahui siswa kelas III SDN Rejoagung 01 Semboro selama penerapan model pembelajaran SAVI (Somatis Auditori Visual Intelektual) berlangsung Untuk mengetahui aktivitas siswa kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014 selama penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT) berlangsung; dan Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IIIA SDN SDN Semboro 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014 setelah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* (TGT).

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suhardjono (2007:58) mendefinisikan penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/ meningkatkan mutu praktik pembelajaran. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam hal ini, selain untuk memperbaiki pembelajaran di kelas juga untuk mengatasi permasalahan siswa yang terjadi dalam kelas khususnya kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember, yaitu kurangnya kemampuan siswa dalam memahami tentang lingkungan alam dan buatan sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Penelitian ini menggunakan model skema spiral penelitian tindakan kelas Hopkins, yaitu penelitian tindakan kelas yang digambarkan dalam bentuk spiral terdiri dari empat fase. Keempat fase tersebut adalah perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Tahapan pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi berdasarkan kegiatan sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan tindakan, pengamatan dan refleksi. Prosedur penelitian ini dilaksanakan dengan II siklus, Siklus II dilaksanakan

jika di akhir siklus I masih ditemukan ada lebih dari 60% siswa yang mempunyai nilai dibawah KKM (65), sehingga perlu diadakan siklus II.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember yang berjumlah 45 siswa, terdiri dari 26 perempuan, dan 19 laki-laki. Metode pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kualitatif. Untuk menghitung ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut: jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi dengan jumlah seluruh siswa dikalikan 100%. Sedangkan rumus aktivitas siswa dianalisis dengan menggunakan tehnik prosentase (%), yaitu: banyaknya frekuensi aktivitas siswa yang muncul dibagi dengan keseluruhan aktivitas dikalikan 100%. Aktivitas siswa dikatakan efektif jika waktu yang digunakan untuk aktivitas dalam pembelajaran mencapai  $\geq 80\%$ . Kriteria ketuntasan belajar IPS siswa kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember tahun pelajaran 2013/2014 dapat dinyatakan sebagai berikut: a) ketuntasan perorangan, seorang siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai nilai  $\geq 65$  dari nilai maksimal 100. b) ketuntasan klasikal, suatu kelas dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 75% yang telah mencapai nilai  $\geq 65$  dari nilai maksimal 100.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament*, bagaimana aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* berlangsung, dan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament*. Berdasarkan data yang diperoleh, maka akan dibahas penerapan pembelajaran, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa selama penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament*.

Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* berjalan dengan baik, meskipun ada beberapa hambatan yang dihadapi. Pada siklus I guru belum bisa optimal dikarenakan beberapa hal, diantaranya adalah ketika membuka pelajaran guru belum memberikan motivasi kepada siswa; ketika bertanya guru belum memberikan

waktu berpikir bagi siswa untuk menjawab dan pertanyaan yang diberikan pun belum ditujukan kepada semua siswa; guru belum bisa membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams) dengan baik, suasana kelas juga menjadi gaduh dikarenakan mereka belum begitu memahami cara dan aturan dalam pembelajaran TGT, siswa juga merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, siklus I masih memerlukan perbaikan. Pada siklus II guru sudah memberikan motivasi pada siswa dengan baik, guru juga memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dan pertanyaan tersebut sudah menyebar ke semua siswa, guru memberikan perhatian penuh dalam membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams) sehingga suasana kelas menjadi kondusif, siswa sudah memahami aturan dalam permainan *Teams Game Tournament* dan mengakibatkan siswa kelas IIIA merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* tersebut.

Pada penelitian pembelajaran IPS di kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* ada 5 aktivitas siswa yang diamati yaitu (1) Siswa siap mengikuti pembelajaran di atas kelas, (2) Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, (3) Siswa aktif dalam diskusi bersama tim, (4) Siswa melaksanakan games di meja tournament, (5) Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran.

Aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Peningkatan Aktivitas siswa

No	Indikator	% Siklus I	% Siklus II
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas	20	20
2.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik	15	15
3.	Siswa aktif dalam diskusi bersama tim	10	20
4.	Siswa melaksanakan games di meja tournament	10	20
5.	Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran	15	15
<b>Jumlah Prosentase</b>		<b>70</b>	<b>90</b>
<b>Kategori</b>		<b>Aktif</b>	<b>Sangat Aktif</b>



Gambar 1. Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa dari Siklus I dan Siklus II

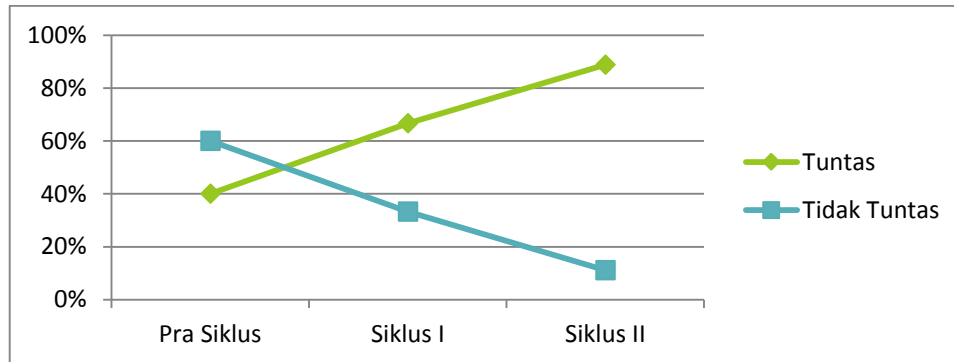
Hasil aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan prosentase 70% dengan kategori aktif. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran di kelas mendapatkan prosentase 20% dikarenakan siswa sudah berada di dalam kelas, siswa mendengarkan apersepsi dari guru, siswa membawa peralatan belajar (buku dan bolpoin), tetapi ada siswa yang belum bisa tenang pada awal pembelajaran pada indikator siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga prosentase siswa sebesar 15. Hal itu dikarenakan siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru, dan terdapat siswa yang tidak berani bertanya dan mengeluarkan pendapat. Pada indikator keaktifan siswa dalam diskusi bersama tim mendapatkan prosentase 10% dikarenakan ketika siswa berdiskusi dalam tim, siswa mempelajari materi yang telah diberikan, siswa mendengarkan pendapat orang lain, tetapi dari keseluruhan siswa hanya 7 siswa yang berani mengemukakan pendapat dalam diskusi bersama tim. Pada indikator keterlibatan siswa melaksanakan games di meja tournament mendapatkan prosentase 10% dikarenakan siswa membaca pertanyaan pada kartu soal dan menjawab soal, merasa senang saat melaksanakan game, tetapi kurang mendengarkan siswa lain yang membaca pertanyaan ketika games berlangsung. Selain itu, pada indikator kemampuan siswa dalam evaluasi pembelajaran mendapatkan 15%. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II terjadi peningkatan prosentase sebesar 20%. Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah bisa duduk tenang pada awal pembelajaran. Siswa juga sudah cukup aktif dalam bertanya. Siswa terlihat senang dengan permainan dan hampir semua siswa aktif dalam pembelajaran, terlebih dengan pemberian motivasi oleh guru. Secara umum, siswa sudah berani bertanya dan mengeluarkan pendapat. Sehingga menyebabkan prosentase keaktifan siswa juga meningkat. Sesuai dengan pendapat Iswati



(2008:79) yang menjelaskan bahwa permainan dapat mengakibatkan adanya kedekatan batin, anak akan merasa bahagia. Selain itu anak merasa senang dengan pujian karena dimaksudkan anak akan merasa dihargai dan dihormati.

Sedangkan hasil belajar siswa dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 2. Grafik Presentase Analisis Hasil Belajar Siswa Data Awal, Siklus I, dan II

Pada penelitian ketika pembelajaran IPS di kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament*, nilai rata-rata hasil belajar awal siswa sebesar 64,9 dengan nilai terendah 55, dan tertinggi 80. Prosentase ketuntasan secara klasikal sebesar 40% dengan rincian 27 siswa dari 45 siswa mendapat nilai dibawah KKM (65). Pada siklus I mendapatkan rata-rata 72,2, nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90. Dari 45 siswa terdapat 30 siswa yang tuntas (dengan KKM 65), selain itu 15 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 66,7%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Setelah penelitian dilanjutkan pada siklus II terjadi peningkatan, yaitu nilai rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan 82,2, nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Dari 45 siswa terdapat 40 siswa yang tuntas (dengan KKM 65), selain itu 5 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus II sebesar 88,9%. Oleh karena itu, penelitian dihentikan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model cooperative learning tipe Teams Games Tournament terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* pada pembelajaran IPS juga dapat meningkatkan aktivitas siswa, hal ini terbukti siswa merasa senang, tertarik, dan aktif ketika pembelajaran berlangsung.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang model pembelajaran cooperative learning tipe Team Games Tournament pada matapelajaran IPS siswa kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* berjalan dengan baik, meskipun ada beberapa hambatan yang dihadapi. Misalnya guru suasana kelas gaduh dan siswa masih merasa kebingungan dalam melaksanakan pembelajaran dengan tipe TGT tersebut. Namun hal itu dapat diatasi dengan cara guru memberikan bimbingan dan perhatian secara penuh pada siswa sehingga siswa tidak lagi merasa bingung dan gaduh di kelas, siswa juga merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. 2) Aktivitas siswa meningkat pada tiap siklusnya ditunjukkan dengan prosentase aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I sebesar 70% dengan kategori aktif dan terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 90% dengan kategori sangat aktif. 3) Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa meningkat pada tiap siklusnya. Hal ini terlihat dari siklus I mendapatkan persentase ketuntasan belajar sebesar 66,7%, kemudian meningkat pada siklus II yaitu sebesar 88,9%.

Saran yang diberikan antara lain: 1) Sebaiknya guru memilih dan menerapkan model-model inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, seperti halnya model cooperative learning tipe Teams Games Tournament. Penerapan model tersebut dapat didukung dengan penggunaan media sehingga dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran; 2) Dengan menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan media diharapkan adanya penumbuhan sikap tanggung jawab siswa, keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan cara bertanya baik kepada guru ataupun kepada temannya jika ada materi yang belum bisa dipahami sehingga hasil belajar siswa meningkat; 3) Sekolah sebaiknya memberikan fasilitas berupa media pembelajaran, buku-buku tentang metode dan model-model pembelajaran untuk pengembangan pendidikan bagi siswa, dan menambahkan sarana teknologi agar sekolah mengikuti perkembangan zaman yang memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

Anitah Sri, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*, Jakarta : Univ. Terbuka

- Arikunto. S, Suharjono, Supriadi (2008). **Penelitian Tindakan Kelas**. Penerbit Bumi Aksara. Jakarta
- Depdiknas .2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar dan Madrasah ibtidaiyah*, Jakarta : Timur Pustaka Mandiri
- Sardjiyo, dkk. 2009. *Pendidikan IPS di SD*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progesif*. Jakarta: Kencana

