

## **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TGT**

### ***THE IMPROVEMENT OF SOCIAL STUDIES LEARNING ACHIEVEMENT USING TGT LEARNING MODEL***

Oleh: Yuniliana Nurafni Renaldiyanto, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta  
[yuniliananurafni@yahoo.com](mailto:yuniliananurafni@yahoo.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SD N Kebonagung. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan desain penelitian Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan kuantitatif dan kualitatif. Terdapat peningkatan prestasi belajar IPS dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada pra siklus diperoleh ketuntasan belajar sebesar 34,37%, siklus I sebesar 51,61%, dan siklus II sebesar 87,5%. Jadi dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 17,24%, dan dari siklus I ke siklus II sebesar 35,89%. Dengan demikian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD N Kebonagung.

Kata kunci: prestasi belajar IPS, model pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams games Tournaments* (TGT).

#### **Abstract**

*This research aims at knowing the improvement of Social Studies learning achievement using cooperative learning model Teams Games Tournaments type in student of class V SD N Kebonagung. This research was Classroom Action Research. This research's desain used Kemmis and Mc Taggart consist of planning, action & observation, and reflection. The data collection through test and observation. The data analysis through quantitative and qualitative. There are some significant improvements in students's achievement on Social Studies learning from pre-cycle, first cycle, and second cycle. In the pre-cycle student's achievement on the subject is 34,37%, first cycle is 51,61%, and second cycle is 87,5%. So, from the pre-cycle to first cycle their achievement had improved by 17,24%, and from first cycle to second cycle by 35,89%. Therefore, the implementation of cooperative learning model Teams Games Tournaments (TGT) type is proven to be effective in improving student's achievement on Social Studies of class V SD N Kebonagung.*

*Keywords: Social Studies learning achievement, cooperative learning model Teams Games Tournaments (TGT) type.*

#### **PENDAHULUAN**

Prestasi belajar di bidang pendidikan merupakan suatu kesatuan yang tak terpisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan proses, sedangkan prestasi belajar merupakan hasil belajar yang berbentuk angka atau bilangan. Menurut Arifin (2012: 12-13), prestasi belajar menunjukkan indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah diketahui

peserta didik. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan.

Proses pembelajaran haruslah dilakukan dengan optimal, efektif, dan efisien agar tercipta proses pembelajaran yang berkualitas. Proses pembelajaran yang berkualitas akan

mempermudah pencapaian tujuan pendidikan itu sendiri. Terlebih pembelajaran di sekolah dasar, dikarenakan dalam tahap ini merupakan tahap penanaman konsep dan dasar bagi anak dalam semua disiplin keilmuan. Demikian pula dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar.

Susanto (2014: 36) mengungkapkan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk mencapai tujuan IPS tersebut maka guru perlu mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep-konsep dasar ilmu-ilmu sosial dalam proses pembelajarannya. Penerapan ilmu-ilmu sosial yang dicapai oleh siswa SD tersebut harus disesuaikan dengan taraf perkembangan siswa. Oleh karena itu, maka diperlukan keterampilan seorang guru dalam mengelola pembelajaran.

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. Jika tercipta proses pembelajaran yang baik akan tercipta prestasi belajar yang baik pula.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD N Kebonagung, didapati bahwa

nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) pada siswa kelas V memiliki rata-rata nilai yang tergolong rendah. Pembelajaran di kelas V menggunakan Kurikulum 2013, tetapi nilai rata-rata dapat dilihat dari Kompetensi Dasar (KD) pada setiap mata pelajarannya. Nilai mata pelajaran IPS menempati rata-rata paling rendah di antara nilai mata pelajaran lainnya. Nilai rata-rata setiap mata pelajaran dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil PAS (Penilaian Akhir Semester) Semester Gasal Kelas V SD N Kebonagung Tahun Ajaran 2017/2018

No.	Mata Pelajaran	Rata-Rata Nilai
1	PPKn	68,23
2	Bahasa Indonesia	66,55
3	Matematika	61,02
4	SBdP	57,77
5	IPA	52,65
6	IPS	52,54

Sumber: Dokumentasi Guru Kelas V SD N Kebonagung

Berdasarkan rata-rata nilai prestasi belajar IPS yang rendah tersebut, peneliti mencari informasi dengan menanyakan kepada guru kelas apakah terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran tersebut. Dari informasi yang diperoleh, guru menceritakan bahwa banyaknya materi dan hafalan dalam mata pelajaran IPS membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran IPS.

Kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS. Faktor yang lain adalah kurangnya rasa ingin tahu

terhadap mata pelajaran IPS atau enggan untuk bertanya pada saat proses pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung, guru berkali-kali memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan tanya jawab namun tidak ada siswa yang bertanya, sehingga siswa terkesan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut tentunya berdampak pada prestasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dalam pelaksanaan pembelajaran IPS, diperlukan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa dapat optimal dan sesuai dengan tujuan yang dicapai. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat tercapai apabila pembelajaran yang dilakukan dapat mendorong siswa untuk belajar. Siswa belajar dengan baik apabila siswa dapat mempraktikannya sehingga siswa lebih mudah dalam menerima pelajaran dan pengetahuan yang didapat menjadi lebih bermakna.

Adapun solusi agar prestasi belajar IPS dapat meningkat, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe TGT belum pernah digunakan oleh guru di kelas V SD N Kebonagung. Shoimin (2016: 203) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memberikan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, menyenangkan, dan

memudahkan pemahaman konsep-konsep IPS sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di kelas V SD N Kebonagung yang beralamatkan di Pojok, Sendang Agung, Minggir, Sleman, Yogyakarta. Adapun waktu pelaksanaannya yaitu pada semester I tahun ajaran 2017/2018 bulan Februari - Maret 2018.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Kebonagung yang berjumlah 32 siswa. Objek penelitian ini adalah peningkatan prestasi belajar IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart terdapat empat tahap penting, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan dan observasi (*action & observation*), dan refleksi (*reflecting*).

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes dan observasi.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes kognitif siswa dan pengamatan keterlaksanaan model TGT. Instrumen tes digunakan untuk mendapatkan nilai prestasi belajar siswa kelas V

tentang materi pelajaran IPS diakhir siklus. Adapun kisi-kisi skor penilaian soal adalah pemberian skor 1 jika jawaban benar, dan skor 0 untuk jawaban salah.

$$\text{Jumlah Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Instrumen pengamatan keterlaksanaan model TGT digunakan untuk mengamati keterlaksanaan model pembelajaran TGT selama proses pembelajaran.

Tabel 2. Pengamatan Keterlaksanaan Model TGT

No.	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Menyajikan Kelas <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan materi secara garis besar</li> <li>Guru melakukan tanya jawab terkait materi yang dipelajari.</li> </ul>		
2	Belajar Kelompok <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok</li> <li>Guru membimbing siswa dalam melakukan belajar kelompok</li> </ul>		
3	Permainan <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan tentang aturan permainan</li> <li>Guru membimbing siswa melakukan permainan</li> </ul>		
4	Turnamen <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan turnamen kepada siswa berupa soal</li> </ul>		
5	Penghargaan <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan penghargaan kepada siswa</li> </ul>		

### Teknik Analisis Data

Analisis data PTK dapat dilakukan dengan dua cara yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis peningkatan prestasi belajar siswa melalui tindakan dari setiap siklus yang dilakukan. Analisis data lain yaitu Analisis data kualitatif digunakan untuk memaknai atau menafsirkan hasil pengamatan.

#### 1. Analisis Data Tes

Berikut adalah rumus yang digunakan untuk mencari rata-rata nilai yang digunakan

dalam penelitian ini untuk mengetahui rata-rata prestasi belajar IPS siswa kelas V SD N Kebonagung.

$$Mx = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

Mx = Mean yang dicari (rata-rata)

$\sum fx$  = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah siswa

Tabel 3. Klasifikasi Rentang Nilai Prestasi Belajar

Rentang Nilai	Predikat
80-100	Baik Sekali (A)
66-79	Baik (B)
56-65	Cukup (C)
40-55	Kurang (D)
30-39	Gagal (E)

Pencapaian prestasi belajar diharapkan dapat mencapai KKM dengan nilai  $\geq 75$ . KKM ini diperoleh dari KKM SD N Kebonagung. Perhitungan nilai tes prestasi belajar dalam penelitian ini berupa nilai rata-rata atau *mean*. Kemudian dihitung capaian ketuntasan belajar.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

#### 2. Analisis Data Observasi

Analisis pengamatan keterlaksanaan model TGT digunakan sebagai pedoman peneliti dalam mengamati keterlaksanaan guru pada pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Data diambil dari lembar pengamatan aktivitas guru dengan mencentang ‘Ya’ dan ‘Tidak’. Data analisis pengamatan aktivitas guru dengan cara deskriptif

kualitatif yang artinya mendeskripsikan data berupa makna tentang aspek yang telah dilaksanakan guru.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **1. Prestasi Belajar IPS Siswa**

Data awal yang diperoleh peneliti adalah melakukan penelitian dengan menggunakan hasil pre tes sebelum tindakan. Berdasarkan pre tes yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hanya terdapat 11 dari 32 siswa yang dapat mencapai KKM yaitu  $\geq 75$ , sedangkan 21 siswa belum mencapai KKM. Nilai tertinggi siswa adalah 80, dan nilai terendah siswa adalah 35. Hasil rata-rata nilai kelas V adalah 59,69 dengan predikat C (Cukup) serta capaian 34,37% sudah mencapai KKM, dan 65,63% belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar IPS siswa kelas V SD N Kebonagung masih jauh dari kriteria keberhasilan yang diharapkan, yaitu  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa mendapat nilai mencapai KKM sebesar  $\geq 75$ .

Berdasarkan tes akhir siklus I yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat 16 dari 31 siswa yang dapat mencapai KKM yaitu  $\geq 75$ , sedangkan 15 siswa belum mencapai KKM. Nilai tertinggi siswa adalah 90, dan nilai terendah siswa adalah 40. Hasil rata-rata nilai kelas V adalah 66,77 dengan predikat B (Baik) serta capaian 51,61% sudah mencapai KKM, dan 48,39% belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas V SD N Kebonagung belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan, yaitu  $\geq 75\%$  dari

jumlah siswa mendapat nilai mencapai KKM sebesar  $\geq 75$ .

Berdasarkan tes akhir siklus II yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat 28 dari 32 siswa yang dapat mencapai KKM yaitu  $\geq 75$ , sedangkan 4 siswa belum mencapai KKM. Nilai tertinggi siswa adalah 100, dan nilai terendah siswa adalah 60. Hasil rata-rata nilai kelas V adalah 89,06 dengan predikat A (Amat Baik) serta capaian 87,5% sudah mencapai KKM, dan 12,5% belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas V SD N Kebonagung sudah mengalami peningkatan signifikan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan, yaitu  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa mendapat nilai mencapai KKM sebesar  $\geq 75$ .

#### **2. Hasil Observasi Keterlaksanaan Model TGT**

##### **a. Siklus I**

Hasil observasi keterlaksanaan guru menggunakan model TGT siklus I pertemuan 1 diperoleh data bahwa guru telah melaksanakan empat aspek, yaitu menjelaskan materi secara keseluruhan, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, menjelaskan tentang aturan permainan, dan memberikan turnamen kepada siswa berupa soal. Namun empat aspek lainnya belum terlaksana dengan baik.

Hasil observasi keterlaksanaan guru menggunakan model TGT siklus I pertemuan 2 diperoleh data bahwa guru telah melaksanakan lima aspek, yaitu menjelaskan materi secara keseluruhan, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, menjelaskan tentang aturan permainan, memberikan turnamen kepada siswa berupa soal, dan memberikan penghargaan

kepada siswa. Namun tiga aspek lainnya belum terlaksana dengan baik.

Hasil observasi keterlaksanaan guru menggunakan model TGT siklus I pertemuan 3 diperoleh data bahwa guru telah melaksanakan enam aspek, yaitu menjelaskan materi secara keseluruhan, melakukan tanya jawab terkait materi yang dipelajari, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, menjelaskan tentang aturan permainan, memberikan turnamen kepada siswa berupa soal, dan memberikan penghargaan kepada siswa. Namun dua aspek lainnya belum terlaksana dengan baik.

Dari hasil observasi keterlaksanaan guruselama pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 maka diperoleh hasil pengamatan bahwa masih ada beberapa aspek yang belum dilakukan guru.

#### b. Siklus II

Hasil Hasil observasi keterlaksanaan guru menggunakan model TGT siklus II pertemuan 1 diperoleh data bahwa guru telah melaksanakan tujuh aspek, yaitu menjelaskan materi secara keseluruhan, melakukan tanya jawab terkait materi yang dipelajari, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, menjelaskan tentang aturan permainan, membimbing siswa melakukan permainan, memberikan turnamen kepada siswa berupa soal, dan memberikan penghargaan kepada siswa. Ada Satu aspek yang belum terlaksana dengan baik.

Hasil observasi keterlaksanaan guru menggunakan model TGT siklus II pertemuan 2 diperoleh data bahwa gurutelah melaksanakan seluruh aspek, yaitu menjelaskan materi secara

keseluruhan, melakukan tanya jawab terkait materi yang dipelajari, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, membimbing siswa dalam melaksanakan belajar kelompok, menjelaskan tentang aturan permainan, membimbing siswa melakukan permainan, memberikan turnamen kepada siswa berupa soal, dan memberikan penghargaan kepada siswa.

Hasil observasi keterlaksanaan guru menggunakan model TGT siklus II pertemuan 3 diperoleh data bahwa guru telah melaksanakan seluruh aspek, yaitu menjelaskan materi secara keseluruhan, melakukan tanya jawab terkait materi yang dipelajari, membagi siswa menjadi beberapa kelompok, membimbing siswa dalam melaksanakan belajar kelompok, menjelaskan tentang aturan permainan, membimbing siswa melakukan permainan, memberikan turnamen kepada siswa berupa soal, dan memberikan penghargaan kepada siswa.

Dari hasil observasi keterlaksanaan guru selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)siklus II pertemuan 1, 2, dan 3 maka diperoleh hasil bahwa guru telah melaksanakan hampir seluruh aspek yang diharapkan.

#### **Pembahasan**

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. Jika tercipta proses pembelajaran yang baik akan tercipta prestasi belajar yang baik pula.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD N Kebonagung, didapati bahwa nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) pada siswa kelas V memiliki rata-rata nilai yang tergolong rendah. Pembelajaran di kelas V menggunakan Kurikulum 2013, tetapi nilai rata-rata dapat dilihat dari Kompetensi Dasar (KD) pada setiap mata pelajarannya. Nilai mata pelajaran IPS menempati rata-rata paling rendah di antara nilai mata pelajaran lainnya, yaitu hanya mencapai rata-rata klasikal sebesar 52,54 saja. Berdasarkan rata-rata nilai prestasi belajar IPS yang rendah tersebut, peneliti mencari informasi dengan menanyakan kepada guru kelas apakah terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran tersebut.

Dari informasi yang diperoleh, guru menceritakan bahwa banyaknya materi dan hafalan dalam mata pelajaran IPS membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran IPS. Kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS. Faktor yang lain adalah kurangnya rasa ingin tahu terhadap mata pelajaran IPS atau enggan untuk bertanya pada saat proses pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung, guru berkali-kali memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kegiatan tanya jawab namun tidak ada siswa yang bertanya, sehingga siswa terkesan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut tentunya berdampak pada prestasi belajar siswa.

Atas dasar permasalahan di atas, perlu dilakukan tindakan penelitian untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD N Kebonagung. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam penelitian ini terdapat dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II dimana setiap siklusnya terdiri dari tiga pertemuan. Setiap siklusnya terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, serta refleksi. Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan pada siklus sebelumnya.

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari data hasil tes yang berupa nilai prestasi belajar IPS dan data non tes yang terdiri dari hasil observasi aktivitas siswa dan hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Hasil penelitian pada kedua siklus tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SD N Kebonagung.

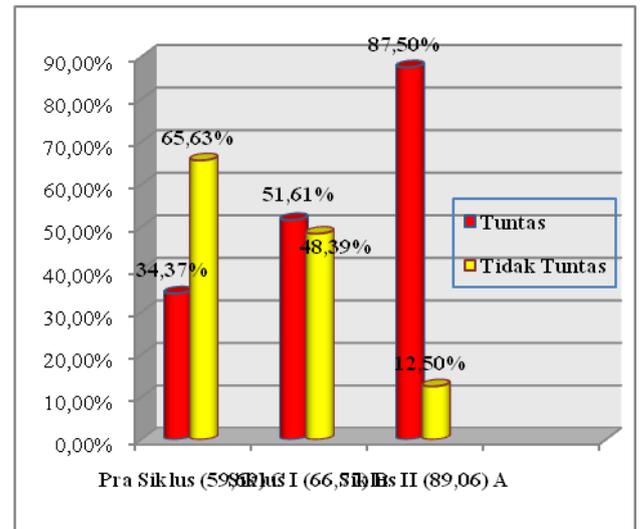
Pada kondisi awal pra siklus yang dilakukan dengan pemberian pre tes menunjukkan bahwa hanya terdapat 11 dari 32 siswa yang dapat mencapai KKM yaitu  $\geq 75$ , sedangkan 21 siswa belum mencapai KKM. Nilai tertinggi siswa adalah 80, dan nilai terendah siswa adalah 35. Hasil rata-rata nilai kelas V adalah 59,69 dengan predikat C (Cukup) serta capaian 34,37% sudah mencapai KKM, dan 65,63% belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar IPS siswa kelas V SD N

Kebonagung masih jauh dari kriteria keberhasilan yang diharapkan, yaitu  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa mendapat nilai mencapai KKM sebesar  $\geq 75$ . Selanjutnya peneliti memberikan tindakan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa terdapat 16 dari 31 siswa yang dapat mencapai KKM yaitu  $\geq 75$ , sedangkan 15 siswa belum mencapai KKM. Nilai tertinggi siswa adalah 90, dan nilai terendah siswa adalah 40. Hasil rata-rata nilai kelas V adalah 66,77 dengan predikat B (Baik) serta capaian 51,61% sudah mencapai KKM, dan 48,39 belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas V SD N Kebonagung belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan, yaitu  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa mendapat nilai mencapai KKM sebesar  $\geq 75$ .

Selanjutnya hasil tes siklus II menunjukkan bahwa terdapat 28 dari 32 siswa yang dapat mencapai KKM yaitu  $\geq 75$ , sedangkan 4 siswa belum mencapai KKM. Nilai tertinggi siswa adalah 100, dan nilai terendah siswa adalah 60. Hasil rata-rata nilai kelas V adalah 89,06 dengan predikat A (Amat Baik) serta capaian 87,5% sudah mencapai KKM, dan 12,5% belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas V SD N Kebonagung sudah mengalami peningkatan signifikan dan telah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan, yaitu  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa mendapat nilai mencapai KKM sebesar  $\geq 75$ . Untuk melihat gambaran lebih jelas mengenai peningkatan prestasi belajar IPS pada pra siklus,

siklus I, dan siklus II maka disajikan diagram sebagai berikut.

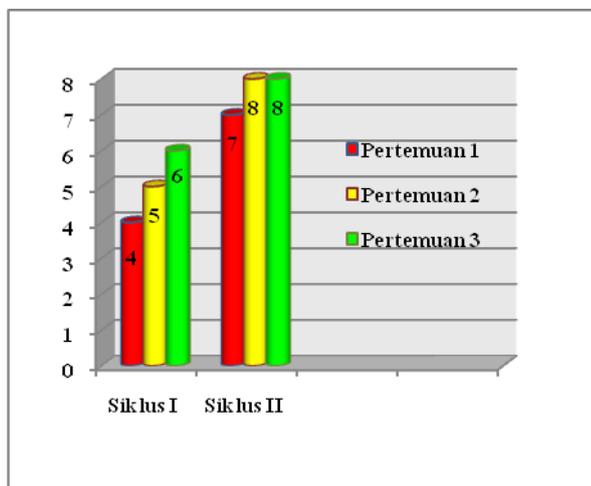


Gambar1. Diagram Peningkatan Prestasi Belajar IPS Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Hal ini sependapat dengan Ibrahim, dkk (Isjoni, 2011: 39) bahwa model pembelajaran kooperatif bertujuan untuk memperbaiki prestasi siswa. Purwanto (2014: 105) bahwa cara guru mengajarkan pengetahuan kepada anak didiknya dapat menentukan hasil belajar. Syah (2011: 135) mengungkapkan bahwa pendekatan belajar berupa cara atau strategi yang tepat dapat menunjang keefektifan dan efisiensi dalam memelajari materi tertentu. digunakan siswa juga menentukan keberhasilan belajar siswa. Dalyono (2005: 58-59) berpendapat bahwa teknik-teknik belajar yang baik seperti metode mengajar turut memengaruhi tingkat keberhasilan belajar siswa. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Slameto (2003: 68-69) bahwa penggunaan metode belajar yang tepat akan memperlancar penerimaan bahan ajar yang diberikan kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil observasi keterlaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

*Tournaments* (TGT) pada siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 1, 2, dan 3. Untuk melihat gambaran lebih jelas mengenai peningkatan keterlaksanaan TGT selama pembelajaran pada siklus I dan siklus II maka disajikan diagram sebagai berikut.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Keterlaksanaan Model Pembelajaran TGT Siklus I dan Siklus II

Melihat pentingnya penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat Shoimin (2016: 203) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya yang mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Isjoni (2011: 23) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam

mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, atau siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Kemudian Asma (2006: 14-15) juga menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif terdapat lima prinsip, yaitu prinsip belajar siswa aktif (*student active learning*), belajar kerjasama (*cooperative learning*), pembelajaran partisipatorik, mengajar reaktif (*reactive teaching*), dan pembelajaran yang menyenangkan (*joyfull learning*). Dari berbagai pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar IPS pada siswa kelas V SD N Kebonagung.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar IPS pada siswa kelas V SD N Kebonagung. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil evaluasi setiap siklus yang menunjukkan peningkatan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar IPS dari pra siklus ke siklus I dan siklus II meningkat. Ketuntasan belajar pra siklus dengan capaian 34,37% dengan rata-rata nilai kelas sebesar 59,69. Pada siklus I ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 17,24% sehingga diperoleh ketuntasan belajar sebesar 51,61% dengan rata-rata nilai kelas sebesar 66,77. Pada siklus II ketuntasan belajar

siswa mengalami peningkatan sebesar 35,89% sehingga diperoleh ketuntasan belajar sebesar 87,5% dengan rata-rata nilai kelas sebesar 89,06. Penelitian ini dihentikan pada siklus II karena telah memenuhi kriteria keberhasilan yaitu  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa kelas V SD N Kebonagung sudah mencapai KKM  $\geq 75$ .

### Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah dipaparkan di atas bahwa prestasi belajar IPS menunjukkan peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), maka jika guru ingin meningkatkan prestasi belajar siswa sebaiknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip Teknik dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Asma, N. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dalyono, M. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Purwanto, M. N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Syah, M. (2011). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.