

## **UPAYA PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS MELALUI COOPERATIVE LEARNING PADA SISWA KELAS IV SD**

### ***EFFORTS TO INCREASE ACHIEVEMENT OF IPS THROUGH COOPERATIVE LEARNING IN FOURTH-GRADE***

Oleh : Antonius Bayu Bimantara, PGSD/PSD, [abayubimantara@gmail.com](mailto:abayubimantara@gmail.com)

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Lempuyangan, Danurejan, Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 dengan menggunakan model *Cooperative Learning*. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis&Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Lempuyangan, Danurejan, Yogyakarta. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 1 Lempuyangan yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 21 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Instrumen penelitian adalah soal tes dan lembar observasi. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian dengan menerapkan model *Cooperative Learning* dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Lempuyangan. Berdasarkan tes pada siklus I setelah menggunakan model *Cooperative Learning* nilai rata-rata meningkat dari 47,14 menjadi 70,36 dengan ketuntasan belajar juga meningkat dari 21% menjadi 64%. Pada siklus II, dengan adanya perbaikan pada siklus I, diperoleh nilai rata-rata 80 dengan ketuntasan belajar juga meningkat dari 64% menjadi 82%.

Kata kunci: *cooperative learning*, prestasi belajar IPS.

#### **Abstract**

*This reseach aims at improving the fourth-grade student's ips achievement applying Cooperative Learning model in SDN 1 Lempuyangan, Danurejan, Yogyakarta school year 2017/2018. This classroom action research used Kemmis and McTaggart model. This research was conducted in Lempuyangan 1 elementary school, Danurejan, Yogyakarta. The subjects of this study were the fourth-grade students of SDN 1 Lempuyangan which was consisted of 21 male students and 7 female students. The data gathering techniques used in this research were tests and observations. The research instruments was in form of tests and observation sheets. The research data were analyzed using descriptive qualitative and descriptive quantitative method. The result of research by applying Cooperative Learning with Teams Games Tournament (TGT) can increase student's learning ips achievement in SDN 1 Lempuyangan. Based on the test of cycle I, after using Cooperative Learning model, the average score increase from 47,14 to 70,36 with the learning mastery which also increase from 21% to 64%. In cycle II, with the improvement of handicaps find in the cycle I, the average score were 80 with the learning mastery which also increase from 64% to 82%.*

Keywords: *cooperative learning*, *ips learning achievement*.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan penting dalam usaha untuk mencapai manusia seutuhnya, serta dalam menciptakan manusia-manusia yang berkualitas. Menurut Driyarkara (Siswoyo, D.,dkk, 2013:1) pendidikan merupakan gejala semesta (fenomena universal) dan berlangsung sepanjang hayat manusia, di manapun manusia berada. Di mana ada kehidupan manusia, di situ pasti ada pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan mempunyai peran vital di dalam kehidupan manusia.

Pendidikan dalam UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Adapun salah satu tujuan pendidikan ialah memanusiakan manusia. Maka pendidikan dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggung jawab, produktif dan berbudi pekerti luhur. Oleh sebab itu, guru sebagai salah satu tenaga

kependidikan yang profesional tidaklah mempunyai tugas yang mudah. Guru harus dapat menguasai berbagai bidang ilmu dan keterampilan-keterampilan yang menunjang di dalam pembelajaran. Selain itu, komponen-komponen pembelajaran yang saling terintegrasi dengan baik dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang efektif. “Pembelajaran dikatakan efektif jika mampu memberikan pengalaman baru, membentuk kompensasi, serta mengantar siswa ke tujuan yang ingin dicapai secara optimal “ (Rusman 2011: 325).

Pembelajaran yang berlangsung di sekolah juga mengajarkan nilai-nilai sosial yang diajarkan terkandung dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui mata pelajaran ini peserta didik mampu berinteraksi dengan baik dengan teman, guru dan lingkungan. “Proses pembelajaran IPS menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar dapat menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah dan nyata. Materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak dilihat dari aspek disiplin ilmunya karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologi serta karakteristik kemampuan berfikir peserta didik yang bersifat holistik” (Sapriya 2012: 19). Berdasarkan data yang diperoleh

dilapangan berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran IPS di SD, sampai saat ini masih terdapat beberapa permasalahan. Masalah yang sering dialami yaitu rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil yang rendah ini diakibatkan oleh berbagai faktor, seperti guru yang kesulitan menjelaskan materi, guru yang kesulitan menjelaskan materi karena hanya beracuan pada buku paket saja, kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran serta kerjasama dan rasa saling menghargai antar siswa kurang terjalin dengan baik.

Keberhasilan proses belajar dilihat dari hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ninu Partini, S.Pd.SD, nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN 1 Lempuyangan adalah 70, dan juga nilai rata – rata ulangan harian IPS lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kelas IV pada beberapa mata pelajaran sebagai berikut, Bahasa Indonesia 54,7 belum mencapai KKM, IPS 44 belum mencapai KKM dan memiliki hasil rata-rata yang lebih rendah daripada yang lain, IPA 44,6 masih lebih tinggi daripada nilai pada mata pelajaran IPS, dan untuk PKn 63,9 merupakan rata-rata yang paling tinggi daripada mata pelajaran yang lain. Dilihat dari hasil belajar siswa tersebut memang belum ada yang

mencapai KKM yang telah ditetapkan. Akan tetapi, menurut hasil wawancara dengan siswa kelas IV, siswa menyebut mata pelajaran IPS memang lebih sulit daripada mata pelajaran lain. Perlu adanya model pembelajaran yang tepat untuk memacu siswa agar terlibat aktif di dalam pembelajaran. Menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu alternatif untuk mempermudah memahami dan mempelajari materi IPS, dengan materi yang banyak dan waktu terbatas model yang tepat dan cocok diterapkan dalam mata pelajaran IPS di kelas IV SD N 1 Lempuyangan tersebut akan berdampak positif pada prestasi belajar siswanya.

Selain itu guru juga cenderung menggunakan metode ceramah dan belum menggunakan model pembelajaran. Selain itu, buku pegangan yang dipakai hanya buku paket dari sekolah, sehingga wawasan guru tentang IPS masih kurang. Siswa lebih banyak diminta untuk mencatat dan menghafal materi yang banyak. Hal ini menyebabkan komunikasi yang terjadi di dalam pembelajaran hanya berjalan satu arah, tidak ada timbal balik dari siswa. Sehingga pada saat guru menjelaskan materi yang diterima tidak maksimal.

Pada saat melakukan kegiatan kelompok, siswa yang berdiskusi hanya

beberapa tidak semua anggota di dalam kelompoknya aktif dalam kelompok. Kerjasama tidak terlihat di dalam jalannya diskusi kelompok, siswa yang lebih paham cenderung mendominasi jalannya diskusi, sehingga siswa yang belum paham hanya pasif dan mengganggu teman satu kelompoknya bahkan teman lain yang berada di luar kelompoknya. Di dalam proses diskusi terlihat tidak adanya rasa saling menghargai, pada saat teman kelompoknya menyampaikan pendapat siswa lain malah asik bermain dan tidak memperhatikan pendapat temannya. Bahkan jika ada temannya yang sedang memberikan masukan atau pendapat di dalam diskusi malah ditertawakan dan pendapatnya tidak diterima sama sekali.

Dari permasalahan di atas, harus ada tindak lanjut dari guru agar dalam proses pembelajaran tidak hanya menggunakan metode konvensional saja. Model pembelajaran yang sejalan dan sesuai akan dapat menciptakan perasaan senang, ketertarikan siswa dan keaktifan seiring dengan proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru. Usaha untuk menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian bagi peserta didik dengan model pembelajaran yang kooperatif dengan mengangkat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini sebagai kegiatan untuk melihat peningkatan prestasi belajar yang diperoleh

siswa setelah terlibat aktif di dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pandangan tersebut, guru berupaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Banyak sekali model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar, salah satunya yang cocok digunakan pada kondisi tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai kelebihan dibanding dengan model pembelajaran kooperatif yang lain. Kelebihan itu diantaranya siswa dapat bekerja sama, berdiskusi, dan menyediakan informasi atau bahan-bahan untuk membantu siswa memahami dan menyelesaikan materi tertentu. Diakhir pertemuan siswa dilibatkan dengan permainan turnamen antar kelompok untuk mengumpulkan dan meraih poin terbanyak. Dengan diskusi dan permainan tersebut, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS, serta semangat kebersamaan dan saling membantu dalam menguasai materi IPS. Siswa yang sudah dapat memahami materi akan termotivasi sehingga akan aktif dan kondusif dalam mengikuti pembelajaran sehingga berdampak positif

dengan meningkatnya prestasi belajar pada mata pelajaran IPS.

## **METODE PENELITIAN**

### **Desain Penelitian**

Model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart. Penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart memiliki empat tahapan dalam satu siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

### **Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2017 semester genap tahun ajaran 2017/2018.

### **Deskripsi Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 1 Lempuyangan yang beralamatkan di Jl. Tukangan No.6, Tegal Panggung, Danurejan, Yogyakarta. Situasi kelas IV di SDN 1 Lempuyangan luas, bersih, cukup sejuk, dan cukup pencahayaan.

### **Subjek dan Karakteristiknya**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Lempuyangan, Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018. Jumlah siswa kelas IV ada 28 siswa dengan 21 putra dan 7 putri. Alasan melakukan penelitian ini untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dikarenakan rata-rata hasil ulangan siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah.

Siswa kelas IV SDN 1 Lempuyangan ketika mengikuti pembelajaran IPS kurang bersemangat dan cenderung pasif. Hal ini akhirnya mempengaruhi prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Dengan melihat kondisi tersebut, peneliti perlu melakukan peningkatan prestasi belajar terutama pada materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan. Peneliti mencoba meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning*.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi dan soal tes. Lembar observasi untuk mengetahui proses pembelajaran dengan *Cooperative Learning*, sedangkan soal tes untuk mengetahui hasil prestasi belajar siswa.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis aktivitas siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model *Cooperative Learning*.

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil tes belajar siswa. Tes hasil belajar yang dilakukan peneliti adalah tes formatif. Cara yang digunakan untuk mengolah nilai tes formatif dengan percentages correction (hasil yang dicapai setiap siswa dihitung dari persentase jawaban yang benar).

Pada akhir setiap siklus dihitung nilai rata-ratanya. Kemudian dideskripsikan hasil rata-rata tes siswa tersebut. Jika hasil tes siswa mengalami kenaikan sesuai kriteria minimal nilai yang telah ditentukan, maka diasumsikan dengan menerapkan pembelajaran model *Cooperatiive Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Lempuyangan yang beralamatkan Jl. Tukangan No.6, Tegal Panggung, Danurejan, Yogyakarta. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 21 siswa putra dan 7 siswa putrid.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya. Sebelum penelitian, dilakukan terlebih dahulu kegiatan pra siklus. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui

aktivitas pembelajaran dan memperoleh data awal mengenai kemampuan siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan sebelum menggunakan model pembelajaran *Cooperattive Learning*. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, pembelajaran dilaksanakan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Pada saat menjelaskan materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan, guru hanya memberikan penjelasan singkat. Ketika guru bertanya hasil pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan, hanya satu atau dua siswa yang merespon. Soal yang disajikan oleh guru juga tidak banyak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa merasa materi tersebut tidak ada kaitannya dengan kehidupan mereka atau cukup mereka pelajari di sekolah saja. Pembelajaran yang seperti ini membuat siswa malas dan merasa bahwa IPS itu sulit. Hal ini dikarenakan siswa hanya diberikan ceramah atau penjelasan materi secara klasikal saja sehingga hanya beberapa siswa yang aktif bertanya dan memperhatikan saja yang dapat memahami materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan pada pembelajaran IPS ini.

Pada kegiatan ini peneliti memberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan. Berdasarkan hasil *pretest* didapatkan data bahwa nilai rata-rata siswa masih 47,14 dengan ketuntasan belajar hanya 21%. Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan masih rendah dan perlu dilakukan tindakan.

### **Siklus I**

Berdasarkan pelaksanaan dan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mudah memahami materi. Sehingga prestasi belajar IPS siswa pun meningkat.

Pada awal pembelajaran di pertemuan pertama dan kedua, guru melakukan apersepsi dengan pertanyaan pengait dan disampaikan tujuan dan manfaat yang akan dipelajari serta memberikan motivasi belajar kepada siswa. Hasil observasi pada tahap ini menunjukkan bahwa siswa antusias dan aktif merespon apersepsi yang disampaikan oleh guru. Pada pertemuan kedua saat guru melakukan apersepsi

dengan menggunakan yang lain dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, siswa memperhatikan dan beberapa siswa ikut merespon pernyataan tersebut.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru pada pertemuan pertama dan kedua yaitu menjelaskan materi secara klasikal. Guru menjelaskan materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan (pada pertemuan pertama) dan pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan (pada pertemuan kedua) secara klasikal kepada seluruh siswa di kelas IV. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama, namun masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan.

Guru memberikan instruksi mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* yang akan dilakukan. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan diberikan kesempatan untuk bertanya namun siswa masih malu-malu untuk mengajukan pertanyaan. Selain itu, sebagian besar siswa melaksanakan instruksi dengan tertib.

Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok yang masing-masing beranggotakan 4 orang. Siswa sangat antusias dan langsung duduk berkelompok dengan kelompoknya masing-masing.

Siswa juga aktif membagi peran untuk masing-masing anggota kelompok. Setelah itu, guru memberikan materi kepada masing-masing kelompok untuk diskusi. Setiap ketua kelompok maju ke depan kelas untuk mengambil materi atau bahan diskusi.

Selama jalannya diskusi, guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain sehingga semua siswa terfasilitasi dalam diskusi. Siswa berperan aktif dalam diskusi kelompok dan dapat bekerja sama antar anggota di dalam kelompoknya, namun masih terdapat satu kelompok yang kurang bekerjasama dalam mempelajari materi dan bahan diskusi.

Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Guru mendampingi setiap kelompok yang melakukan presentasi dan siswa dapat mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan baik.

Pelaksanaan *Teams Games Tournament* dilaksanakan bergantian antara 7 kelompok. Guru memfasilitasi siswa dalam berkompetisi supaya kompetisi berjalan dengan baik. Siswa berperan aktif selama pelaksanaan game dan turnamen kelompok sehingga game dan turnamen berjalan dengan seru dan kompetitif.

Guru memberikan skor bagi setiap tim yang dapat menjawab pertanyaan yang telah disiapkan dengan tepat. Selain itu,

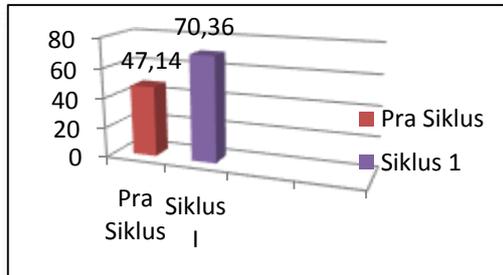
guru juga penghargaan (*reward*) berupa buku tulis kepada tim yang mendapatkan skor tinggi. Siswa sangat senang dengan bintang dan penghargaan yang diterima oleh kelompoknya. Siswa dari kelompok lainpun sportif dan memberikan tepuk salut bersama-sama untuk kelompok yang memperoleh skor yang telah ditetapkan.

Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari selama pembelajaran. Siswa aktif berusaha untuk memahami materi yang dipelajari selama pembelajaran dan mampu mengemukakan pendapatnya tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan dengan lancar.

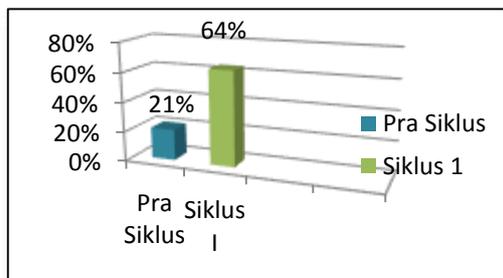
Pada pertemuan kedua, keaktifan siswa sudah meningkat daripada pertemuan pertama. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan pertama yaitu 82,5% dan pada pertemuan kedua 85%. Pada pertemuan pertama maupun kedua berada pada rentang 81-100%, sehingga pada siklus I rata-rata aktivitas siswa sudah termasuk sangat baik. Selain itu, guru juga sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik sesuai dengan kerangka pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua.

Berdasarkan hasil *posttest* siklus I menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan kenaikan nilai rata-rata sebesar 23,22 dari 47,14 menjadi 70,36. Kemudian

ketuntasan belajar siswa juga meningkat sebesar 43% dari 21% menjadi 64%. Kenaikan ini terlihat pada diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Nilai Rata-Rata Hasil Tes Pra Siklus dan Siklus I



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Belajar pada Pra Siklus dan Siklus I  
 Hasil belajar Siklus I menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini terlihat pada ketuntasan belajar yang mencapai 64%, selain itu rata-rata aktivitas siswa pada siklus I juga sudah termasuk kategori sangat baik dimana rata-ratanya sebesar 82,5% dan 85%. Menurut Mulyatiningsih (2013: 70-71), umumnya tindakan siklus II merupakan perbaikan dari tindakan siklus I. Akan tetapi bisa juga tindakan siklus II mengulang tindakan siklus I untuk meyakinkan bahwa tindakan

siklus I telah atau belum berhasil. Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti melakukan tindakan siklus II dalam rangka meyakinkan bahwa tindakan siklus I memang telah meningkat tapi belum sesuai dengan indikator keberhasilan. Namun dalam hal ini terdapat perbaikan yang akan dilakukan karena pada saat pembelajaran siklus I masih ditemukan beberapa hambatan sebagai berikut.

- 1) Pada awal pembelajaran saat guru memberikan motivasi, siswa terlihat kurang semangat. Pada siklus II diharapkan siswa akan lebih bersemangat dengan melakukan pengkondisian kelas dengan baik dan disertai gambar yang menarik.
- 2) Pada tahap *Teams* terlihat masih di dominasi beberapa siswa. Pada tahap II diharapkan dengan guru melakukan pengamatan dan pengawasan siswa lebih aktif dan bekerjasama dengan baik.
- 3) Pada tahap game belum semua siswa berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab. Pada siklus II peraturan game diperbaiki agar siswa bisa lebih menghargai dan bertanggungjawab.

Mengacu pada hasil refleksi siklus I, maka peneliti melanjutkan tindakan siklus II untuk meyakinkan bahwa tindakan siklus I telah berhasil. Tindakan siklus II dilakukan dengan menerapkan model

*Cooperative Learning* dan dilakukan juga perbaikan terkait hambatan yang terjadi pada siklus I.

## **Siklus II**

Secara umum, pada pelaksanaan siklus II tidak ditemukan kendala, karena pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan dari siklus I.

Pada awal pembelajaran di pertemuan pertama dan kedua, guru melakukan apersepsi dengan pertanyaan pengait dan disampaikan tujuan dan manfaat yang akan dipelajari serta memberikan motivasi belajar kepada siswa dengan menyanyikan lagu “Aku seorang kapiten”. Hasil observasi pada tahap ini menunjukkan bahwa siswa antusias dan aktif merespon apersepsi yang disampaikan oleh guru. Pada pertemuan pertama dan kedua saat guru melakukan apersepsi dengan bercerita tentang masalah sehari-hari yang melibatkan pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan, siswa memperhatikan dan beberapa siswa ikut memberikan contoh lain pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru pada pertemuan pertama dan kedua yaitu menjelaskan materi secara klasikal. Guru menjelaskan materi menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan pemanfaatan sumber daya alam dalam

kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan (pada pertemuan pertama) dan menyelesaikan masalah sehari-hari pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan (pada pertemuan kedua) secara klasikal kepada seluruh siswa di kelas IV. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.

Guru memberikan instruksi mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* yang akan dilakukan. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan diberikan kesempatan untuk bertanya. Selain itu, sebagian besar siswa melaksanakan instruksi dengan tertib.

Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok yang masing-masing beranggotakan 4 orang. Siswa sangat antusias dan langsung duduk berkelompok dengan kelompoknya masing-masing. Siswa juga aktif membagi peran untuk masing-masing anggota kelompok. Setelah itu, guru memberikan materi kepada masing-masing kelompok untuk diskusi. Setiap ketua kelompok maju ke depan kelas untuk mengambil materi atau bahan diskusi.

Selama jalannya diskusi, guru berkeliling dari kelompok satu ke kelompok lain sehingga semua siswa terfasilitasi dalam diskusi. Siswa berperan

aktif dalam diskusi kelompok dan dapat bekerja sama antar anggota di dalam kelompoknya.

Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Guru mendampingi setiap kelompok yang melakukan presentasi dan siswa dapat mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan baik.

Pelaksanaan *Teams Games Tournament* dilaksanakan sesuai langkah yang ditetapkan. Guru memfasilitasi siswa dalam berkompetisi supaya kompetisi berjalan dengan baik. Siswa berperan aktif selama pelaksanaan game dan turnamen kelompok sehingga game dan turnamen berjalan dengan seru dan kompetitif.

Guru memberikan skor bagi setiap tim yang dapat menjawab pertanyaan game dengan benar dan mengerjakan hasil turnamen dengan skor yang telah ditetapkan. Selain itu, guru juga penghargaan (*reward*) berupa angka 1, 2 dan 3 kepada tim yang mendapatkan skor tinggi. Siswa sangat senang dengan bintang dan penghargaan yang diterima oleh kelompoknya. Siswa dari kelompok lainpun sportif dan memberikan tepuk salut bersama-sama untuk kelompok yang memenangkan kuis.

Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari selama pembelajaran. Siswa aktif berusaha untuk memahami materi yang dipelajari selama

pembelajaran dan mampu mengemukakan pendapatnya tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan dengan lancar.

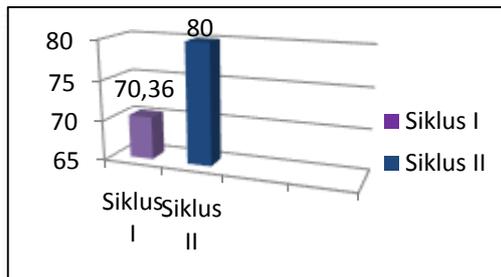
Siswa aktif mengikuti pembelajaran. Rata-rata aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua siklus II sudah meningkat daripada siklus I. Pada siklus II pertemuan pertama yaitu 86,25%. Selanjutnya pada siklus II pertemuan kedua yaitu 90%. Rata-rata ini berada pada rentang 81-100%, sehingga termasuk sangat baik. Hal ini juga terlihat jika pada siklus I siswa masih malu-malu ketika berpendapat, pada siklus II ini siswa sudah lebih berani untuk mengemukakan pendapat, siswa aktif dan antusias bekerja sama dalam kelompok dan siswa sudah menunjukkan kemandirian. Selain itu, guru juga sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik sesuai dengan kerangka pembelajaran pada pertemuan pertama dan kedua.

Berdasarkan hasil tes siklus II, menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 80 dengan ketuntasan belajar yang lebih dari KKM 70 sebesar 82%. Hal ini berarti sudah lebih dari indikator keberhasilan yaitu 75%. Selain itu rata-rata aktivitas siswa selama pembelajaran sudah mencapai 90% dan termasuk dalam kriteria sangat baik.

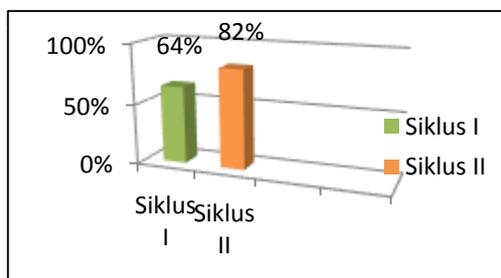
Berdasarkan hasil tes belajar, ketuntasan prestasi belajar, dan aktivitas siswa pada tindakan siklus II masih

mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, tidak ada lagi hambatan selama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran IPS pada materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan menggunakan model *Cooperative Learning* telah terbukti meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SDN 1. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus II ini dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

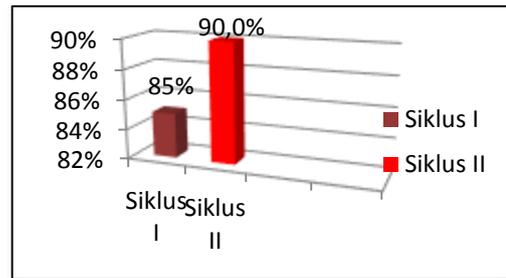
Berikut ini merupakan diagram kenaikan nilai rata-rata siswa, ketuntasan belajar, dan kenaikan aktivitas siswa.



Gambar 3. Diagram Nilai Rata-Rata Hasil Tes Siklus I dan Siklus II



Gambar 4. Diagram Ketuntasan Belajar pada Siklus I dan Siklus II



Gambar 5. Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II Pertemuan Kedua.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil tes pra siklus yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh data nilai rata-rata kelas yaitu 47,14 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 20. Sementara presentase siswa yang telah mencapai KKM yaitu 21%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar IPS siswa pada materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan masih rendah dan belum mencapai KKM, sehingga perlu adanya tindakan perbaikan yang dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa tersebut. Pada saat observasi, peneliti juga melihat pembelajaran kurang menarik, model pembelajaran yang digunakan juga kurang bervariasi. Guru mengajarkan materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan hanya dari buku paket. Selama pembelajaran, siswa memperoleh informasi dari mendengarkan ceramah dari guru, membaca buku paket, dan mencatat. Oleh karena itu, masih banyak siswa yang kurang semangat dalam mengikuti

pembelajaran IPS. Melihat kondisi ini, perlu adanya metode pembelajaran dimana siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan rasa tanggungjawab dan menghargai siswa atas apa yang mereka pelajari.

Pada pembelajaran siklus I guru menggunakan metode *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*. Nilai rata-rata kelas pada siklus I menunjukkan peningkatan jika dibandingkan dengan rata-rata pada pra siklus, yaitu dari 47,14 menjadi 70,36. Pada siklus I nilai tertinggi yaitu 90 dan nilai terendah yaitu 30. Presentase ketuntasan hasil belajar siswa juga meningkat dari 21% menjadi 64%. Selain itu, rata-rata aktivitas siswa juga sudah mencapai 85% dan termasuk kategori sangat baik. Peningkatan prestasi belajar IPS pada siklus I dikarenakan guru menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Pada awal proses pembelajaran ini, guru melakukan apersepsi dengan menerapkan strategi pertanyaan pada pertemuan pertama dan menggunakan media teks bergambar. Siswa aktif merespons apersepsi yang disampaikan oleh guru. Saat guru melakukan apersepsi dengan menggunakan teks bergambar, siswa sangat antusias. Selanjutnya disampaikan tujuan pembelajaran serta manfaat yang diperoleh siswa dari materi yang akan dipelajari.

Selanjutnya guru menjelaskan secara klasikal mengenai materi pada hari itu. Kemudian siswa dibagi menjadi 7 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Siswa duduk berkelompok dengan kelompoknya masing-masing. Siswa dalam kelompok tersebut menunjuk salah satu untuk jadi wakil dalam kelompoknya. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai pembagian materi. Ketua kelompok maju ke depan kelas untuk mengambil soal/ bahan diskusi. Masing-masing kelompok mendiskusikan soal yang telah diberikan. Beberapa siswa mulai mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh akan tetapi terdapat beberapa siswa yang hanya diam saja tidak tahu tugas mereka. Dalam diskusi kelompok terdapat beberapa siswa yang aktif berdiskusi tetapi terdapat juga siswa yang masih malu-malu mengeluarkan pendapatnya.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru pada pertemuan pertama dan kedua yaitu menjelaskan materi secara klasikal. Guru menjelaskan materi pemanfaatan sumber daya alam dalam kegiatan ekonomi dan berbagi bidang pekerjaan secara klasikal kepada seluruh siswa di kelas IV. Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama, namun masih terdapat beberapa siswa yang sibuk bermain sendiri.

Guru memberikan instruksi mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang akan dilakukan. Siswa memperhatikan penjelasan guru dan diberikan kesempatan untuk bertanya namun siswa masih banyak yang diam untuk mengajukan pertanyaan. Selain itu, sebagian besar siswa melaksanakan instruksi dengan tertib.

Guru membagi siswa menjadi 7 kelompok dengan masing-masing anggota kelompok berjumlah 4 orang secara heterogen. Siswa sangat bersemangat dan langsung menuju ke kelompok yang telah dibagi. Kelompok diberi nama dengan nama warna yaitu Biru, Merah, Orange, Kuning, Hijau, Putih, Jingga. Setelah itu, guru menjelaskan secara garis besar materi kepada masing-masing kelompok untuk selanjutnya melakukan diskusi.

Selama jalannya diskusi, guru berkeliling dari kelompok satu ke

kelompok lainnya secara berkala sehingga semua siswa terfasilitasi dalam diskusi. Siswa berperan aktif dalam diskusi kelompok dan dapat bekerja sama antar anggota di dalam kelompoknya, namun masih terdapat satu kelompok yang kurang bekerjasama dalam mempelajari materi dan bahan diskusi.

Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Guru mendampingi setiap kelompok yang melakukan presentasi dan siswa dapat mempresentasikan hasil diskusi kelompok dengan baik. Kegiatan presentasi berjalan lancar dan siswa aktif memperhatikan dan berpendapat dalam tanya jawab yang dilakukan pada saat presentasi dilakukan.

Pelaksanaan *Games* dilaksanakan dengan penuh antusias oleh semua siswa dalam kelompok. Guru memfasilitasi siswa dalam berkompetisi supaya kompetisi berjalan dengan baik. Siswa lebih antusias dan memiliki rasa tanggungjawab penuh setelah adanya tambahan peraturan yang dibuat. Siswa berperan aktif selama pelaksanaan kuis kelompok sehingga kuis berjalan dengan seru dan kompetitif. Pada saat berjalannya tahap turnamen siswa mengerjakan dengan tenang dan bersungguh-sungguh, guru memberikan pengawasan jalannya tahap ini.

Guru memberikan skor bagi setiap tim yang dapat menjawab game dengan tepat dan sesuai aturan yang telah ditentukan.

Selain itu, guru juga penghargaan (*reward*) simbol angka juara kepada tim yang mendapatkan skor tertinggi. Siswa sangat senang dengan penghargaan yang diterima oleh kelompoknya. Siswa dari kelompok lainpun sportif dan memberikan tepuk tangan bersama-sama untuk kelompok yang memenangkan game dan turnamen.

Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang dipelajari selama pembelajaran. Guru juga memberikan refleksi dan menanyakan apakah siswa masih ada materi yang belum paham. Siswa aktif berusaha untuk memahami materi yang dipelajari selama pembelajaran dan mampu mengemukakan pendapatnya tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan dengan lancar.

Meskipun siklus I telah meningkat, namun peneliti tetap melakukan siklus II dalam rangka memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Namun terdapat beberapa perbaikan yang akan dilakukan karena pada saat pembelajaran siklus I masih ditemukan beberapa hambatan. Perbaikan pertama yaitu pada awal pembelajaran saat guru memberikan motivasi dan penjelasan dengan gambar, siswa terlihat kurang semangat. Pada siklus II diarahkan siswa akan lebih bersemangat. Perbaikan kedua yaitu siswa belum aktif dalam kegiatan bertanya dan bekerjasama dalam kelompok. Pada siklus II diharapkan siswa akan aktif bertanya dengan cara guru

memancing pertanyaan siswa terlebih dahulu dan aktif bekerjasama dalam kelompok dengan cara menyiapkan kelompok jauh sebelum pembelajaran dilaksanakan agar siswa lebih siap.

Selain dua perbaikan tersebut, terdapat juga perbedaan antara siklus I dan siklus II. Beberapa perbedaan yang ada sebagai berikut.

Perbedaannya yaitu pada siklus I jika sebelumnya siswa kurang dilibatkan pada kegiatan apersepsi, pada siklus II beberapa siswa diminta maju ke depan untuk memberikan contoh mengenai masalah sehari-hari yang melibatkan materi pembelajaran. Selain itu, apersepsi pada siklus II juga dilakukan dengan menyanyikan lagu “Aku Seorang Kapiten” sehingga membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Prestasi belajar pada siklus II lebih meningkat daripada siklus I dengan adanya perbaikan dan perbedaan diatas. Berdasarkan hasil tes siklus II nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 80, meningkat sebanyak 9,64 dari sebelumnya rata-rata pada siklus I yaitu 70,36. Selain itu, ketuntasan belajar yang lebih dari KKM 70 juga mengalami peningkatan sebanyak 18%, yaitu dari hasil tes siklus I ketuntasan belajar mencapai 64%, dan pada siklus II ketuntasan belajar meningkat menjadi 82%. Hal ini berarti sudah lebih dari

indikator keberhasilan yaitu 75%. Rata-rata aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga sudah mencapai 95% dan termasuk pada kriteria sangat baik. Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II lebih efektif daripada pada siklus I karena guru sudah melakukan perbaikan hambatan yang terjadi pada siklus I yang membuat siswa lebih semangat untuk belajar. Berdasarkan hasil tes belajar, ketuntasan hasil belajar, dan aktivitas siswa pada tindakan siklus II masih mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Selain itu, tidak ada lagi hambatan selama proses pembelajaran, sehingga pembelajaran materi pemanfaatan sumber daya alam dalam bidang ekonomi dan berbagai bidang pekerjaan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) telah terbukti meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Lempuyangan. Dengan demikian, penelitian dihentikan pada siklus II ini dan tidak dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* dapat

meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SD. Pada siklus I, dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* sehingga nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 23,22 dari 47,14 menjadi 70,36 dan presentase ketuntasan belajar juga meningkat sebesar 43%, dari 21% menjadi 64%. Pada siklus II, dengan adanya perbaikan pembelajaran *Cooperative Learning* yang terjadi pada siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 9,64 dari 70,36 menjadi 80, sedangkan presentase ketuntasan belajar juga meningkat sebesar 18%, dari 64% menjadi 82%.

2. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* menjadikan siswa bersemangat untuk belajar dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran juga meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata presentase aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 yaitu 82,5% dan 85% dserta siklus II yang mengalami peningkatan menjadi 86,25% dan 90%..

### **Saran**

1. Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka saran yang diberikan adalah hendaknya guru bisa menjadikan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams*

*Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif model pada pembelajaran IPS, sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan prestasi belajar IPS akan meningkat.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Siswoyo, D., dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Penerbit: UNY Press. Yogyakarta.