

## **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR IPS SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)**

### **THE IMPROVEMENT OF SOCIAL STUDIES LEARNING ACHIEVEMENT THROUGH IMPLEMENTATION OF THE COOPERATIVE LEARNING MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* TYPE**

Oleh: Novi Tri Sulistyowati, Universitas Negeri Yogyakarta  
Novitrisulistyo@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Krapyak 1, Sleman tahun ajaran 2018/2019 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang menggunakan model Kemmis & Mc Taggart. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Krapyak 1 yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian adalah pedoman wawancara, soal tes dan lembar observasi. Data penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Krapyak 1. Berdasarkan tes pada siklus I, nilai rata-rata meningkat dari 63 menjadi 64,14 dengan ketuntasan belajar juga meningkat dari 41% menjadi 65%. Pada siklus II, dengan adanya perbaikan, diperoleh nilai rata-rata 72,24 dengan ketuntasan belajar juga meningkat dari 65% menjadi 83%.

Kata kunci: *prestasi belajar IPS, model pembelajaran kooperatif tipe TGT*

#### **Abstract**

*This research aims to improve social studies learning achievement of fifth grade students of SD Negeri Krapyak 1, Sleman in academic year 2018/2019 using the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournaments (TGT) type. The applied type of this research is a Class Action Research using the Kemmis & Mc Taggart model. The research subjects were fifth grade students of SD Negeri Krapyak 1, amounting to 29 students consisting of 17 male and 12 female students. Data collection techniques used were interview, tests, observations and documentations. The research instruments were interview guidelines, test questions and observation sheets. The data of this study were analyzed by both qualitative and quantitative descriptive. The results of this research indicate that by applying the Cooperative Learning model with the type of Teams Games Tournaments (TGT) can improve social studies learning achievement of fifth grade students of SD Negeri Krapyak 1. Based on the tests in cycle I, the average score increased from 63 to 64.14 with completeness learning also increased from 41% to 65%. In the second cycle, with improvements, an average score of 72.24 with learning completeness also increased from 65% to 83%.*

Keywords: *IPS learning achievement, cooperative learning model with TGT*

#### **PENDAHULUAN**

Sekolah dasar adalah tempat yang digunakan untuk melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas.

Pembelajaran di sekolah diupayakan agar sesuai dengan perkembangan dan cara berpikir siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) sangat penting bagi siswa untuk bekal dalam menjalani kehidupan bermasyarakat di lingkungannya. Menurut Hidayati (2002: 16) dengan pengajaran IPS, siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Oleh karena itu, diharapkan proses pembelajaran IPS dapat disesuaikan dengan kondisi dan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan bermanfaat bagi siswa. Namun, proses pembelajaran IPS selama ini masih didominasi oleh guru. Guru belum melibatkan siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terlihat saat guru lebih banyak ceramah. Siswa kurang tertarik jika hanya mendengarkan guru yang berceramah. Selain itu, belum adanya media pembelajaran yang digunakan membuat siswa kesulitan dalam memahami materi IPS yang cenderung banyak dan bersifat hafalan. Dengan begitu, pembelajaran monoton inilah yang membuat siswa kurang berminat untuk belajar IPS karena pembelajaran yang dilakukan membosankan. Hal ini yang dapat mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, guru seharusnya dapat membuat pembelajaran agar lebih menarik. Guru dapat memilih dan menggunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri Krpyak 1 Kecamatan Ngemplak, yang dilaksanakan pada tanggal 29

Januari 2019, siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran IPS. Hal ini terlihat saat siswa sibuk bercerita dengan teman ketika guru sedang menjelaskan materi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri Krpyak 1, Kecamatan Ngemplak yang dilaksanakan pada tanggal 30 Januari 2019 diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran IPS cenderung menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendengar dan melihat, sehingga siswa merasa bosan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kebosanan yang dirasakan siswa ini berdampak pada prestasi belajar siswa. Selain itu, guru juga belum menggunakan model pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan supaya siswa mudah memahami materi tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran IPS.

Dalam kegiatan mengajar, pembelajaran IPS masih monoton, hal ini dapat dilihat saat guru menerangkan materi dan beberapa siswa tidak memperhatikan, sehingga prestasi belajar siswa menurun. Dilihat dari hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) semester gasal tahun ajaran 2018/2019 prestasi belajar IPS masih belum mencapai KKM yang ditetapkan, yaitu 65. Nilai terendah 43, nilai tertinggi 87 dan nilai rata-ratanya yaitu 63. Data menunjukkan dari 29 siswa, 12 siswa (41%) mendapat nilai di atas KKM dan 17 siswa (59%) belum mencapai KKM yang ditetapkan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan model pembelajaran yang menarik,

menyenangkan dan sesuai dengan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Sehingga dengan ini, siswa dapat tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan pembelajaran yang disampaikan oleh guru juga dapat diterima dengan baik oleh siswa. Model pembelajaran yang diharapkan yaitu dapat memudahkan siswa dalam memahami materi IPS.

Pembelajaran yang membuat siswa aktif yaitu pembelajaran kooperatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Anita (2002:8) yaitu salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini melibatkan siswa dengan cara berkelompok yang bekerja sama untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas mereka, sehingga dengan begitu seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi dengan baik. Dengan kegiatan berdiskusi inilah yang akan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang diterapkan di SD Negeri Krapyak 1 adalah *Teams Games Tournaments* (TGT). Model pembelajaran ini sangat menyenangkan karena terdapat permainan dalam tim. Slavin (2005: 163-165) mengemukakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Dengan adanya model pembelajaran melalui kuis akademik dalam sebuah tim ini diharapkan dapat membuat siswa

aktif untuk mendapatkan skor, sehingga membuat antar tim berlomba untuk memenangkan permainan.

Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) ini akan membuat siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPS. Selain karena pembelajaran IPS menjadi menyenangkan, namun juga sesuai dengan karakteristik kelas V SD yang masih sangat senang bermain dengan teman sebayanya. Dengan begitu dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Falah (2018: 102) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi untuk belajar sehingga prestasi belajar dapat meningkat.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti akan melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan prestasi belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri Krapyak 1.

Saco (Rusman, 2011: 224) mengatakan bahwa dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Slavin (Fathurrohman, 2015: 56-60) mengatakan ada lima komponen utama dalam

pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu:

1) Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau suatu ceramah-diskusi yang dilakukan oleh guru. Namun, presentasi dapat meliputi siswa bekerja lebih dahulu untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep atas upaya mereka sendiri.

2) Belajar dalam kelompok (*Teams*)

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas antar kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antarsiswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran.

3) Permainan (*Games*) atau turnamen (*Tournaments*)

Dalam permainan ini, setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan pada meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5-6 orang peserta agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen.

4) Pengakuan kelompok (*Teams Recognition*)

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.

Al-Tabany (2014: 132) mengatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebagai berikut.

- 1) Guru menyiapkan kartu soal, lembar kerja siswa, dan alat/bahan.
- 2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 3-5 orang).
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya, langkah-langkahnya sebagai berikut.
  - a) Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 3-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
  - b) Guru menyiapkan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
  - c) Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Priansa (2017: 316) mengatakan bahwa kelebihan dari model ini adalah sebagai berikut.

- 1) Memperluas wawasan peserta didik.
- 2) Mengembangkan sikap dan perilaku menghargai orang lain.
- 3) Keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar mengajar.
- 4) Peserta didik menjadi semangat dalam belajar.
- 5) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, melainkan juga melalui konstruksi oleh peserta didik itu sendiri.

- 6) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri sendiri, seperti kerjasama, toleransi, serta menerima pendapat orang lain.
- 7) Hadiah dan penghargaan yang diberikan akan memberikan dorongan bagi peserta didik untuk mencapai hasil yang lebih tinggi.
- 8) Pembentukan kelompok-kelompok kecil dapat mempermudah guru untuk memonitor peserta didik dalam belajar dan bekerja sama.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Desain atau model PTK menggunakan dari Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2018/2019 yaitu dilakukan pada saat semester 2 pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita. Waktu penelitian dilakukan selama bulan Maret 2019. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Krapyak 1, Sleman.

### Target/ Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Krapyak 1, Sleman yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

### Prosedur

Prosedur pelaksanaan tindakan yang ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan (*planning*)
  - a. Melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas di SD.
  - b. Menetapkan waktu pelaksanaan penelitian.
  - c. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan KD yang sudah ditentukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
  - d. Menyiapkan sumber belajar, bahan materi, dan alat media yang diperlukan dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT.
  - e. Menyiapkan kartu soal, lembar jawaban, dan lembar skor *games*.
  - f. Menyiapkan instrument berupa lembar observasi dan soal *post test* untuk evaluasi.

2. Tindakan (*acting*)

Pada tahap ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan. Peneliti dan guru melaksanakan kegiatan secara kolaboratif sesuai dengan RPP yang telah disusun yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

### 3. Observasi (*observing*)

Observasi dilakukan oleh peneliti dan dua orang rekan peneliti dengan menggunakan lembar observasi yang telah ditentukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.

### 4. Refleksi (*reflecting*)

Refleksi dalam penelitian ini adalah menganalisis hasil observasi yang dilakukan oleh guru, peneliti, dan observer. Analisis hasil observasi dilakukan oleh guru dan peneliti untuk mengetahui apa yang sudah dicapai, apa yang belum dapat dicapai, dan apa yang perlu diperbaiki lagi untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V. Hasil refleksi ini digunakan untuk mengetahui keberhasilan tindakan yang sudah dilakukan.

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

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik wawancara yang dilakukan bermanfaat untuk mengumpulkan data dan informasi dari guru terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Tes yang digunakan adalah tes prestasi belajar yang berupa tes objektif pilihan ganda yang dibuat oleh peneliti dengan panduan kisi-kisi. Tes ini diberikan setiap akhir siklus setelah pelaksanaan tindakan. Hasil tes ini digunakan untuk mengetahui keberhasilan indikator yang telah ditetapkan. Observasi yang dilakukan ini adalah untuk mengamati aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran

kooperatif tipe TGT. Dokumentasi digunakan untuk mendukung kegiatan observasi dengan cara mengambil foto saat proses pembelajaran IPS berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT.

Data yang dicari dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa kelas V pada muatan IPS pada Kompetensi dasar (KD) 3.3 yang ada di tema 8. Berdasarkan indikator tersebut peneliti bersama guru melaksanakan penilaian dengan menggunakan penskoran dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu  $\geq 65$ .

## **Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, analisis data digunakan untuk memperoleh perbaikan, peningkatan atau perubahan dalam pembelajaran IPS. Data yang dihasilkan dari penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes objektif yang dilakukan setiap akhir siklus. Data kuantitatif ditampilkan dalam bentuk persentase yang digunakan untuk menghitung persentase prestasi belajar IPS siswa. Data kuantitatif yang berupa nilai dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menentukan ketuntasan siswa yaitu 75% dari jumlah siswa kelas V SD Negeri Kranyak 1 sudah mencapai ketuntasan  $\geq 65$ . Selanjutnya, data kualitatif diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru, dan lembar observasi aktivitas siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus tersebut dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan.

Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 21 Maret dan Jumat tanggal 22 Maret 2019. Siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 Maret 2019 dan hari Kamis tanggal 28 Maret 2019.

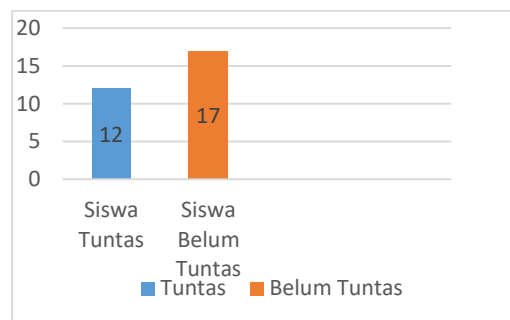
Tahap pra tindakan dilakukan untuk memperoleh data awal mengenai prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peneliti menggunakan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) sebagai data awal sebelum melakukan tindakan. Data pra tindakan siswa kelas V SD Negeri Krapyak 1 sebelum diberikan tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Pratindakan

Pra Tindakan				Rata-rata nilai siswa
Ketuntasan		Persentase		
T	BT	T	BT	
12	17	41%	59%	63

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata prestasi belajar IPS siswa kelas V sebesar 63 dengan rincian siswa yang mencapai KKM sebanyak 12 siswa (41%) dan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 17 siswa (59%). Dapat diketahui bahwa prestasi belajar yang dicapai siswa kelas V SD Negeri Krapyak 1 belum mencapai keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Krapyak 1

menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Agar dapat lebih jelas dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Diagram Persentase Ketuntasan Pra Tindakan

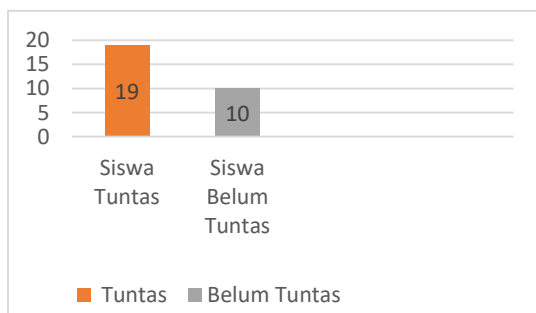
Berdasarkan hasil tersebut, maka dilakukan perencanaan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, dengan harapan dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Krapyak 1. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*), dan refleksi (*reflect*). Setelah dilakukan tindakan penelitian kemudian siswa diberikan soal evaluasi yang diberikan disetiap akhir siklus.

Setelah dilaksanakan tindakan penelitian diperoleh hasil yaitu pada setiap siklus yang dilaksanakan terdapat peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Prestasi belajar siswa yang meningkat dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar siswa mulai dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Data prestasi belajar siswa dalam siklus I dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 2. Data Prestasi Belajar Siswa Siklus 1

Setelah Tindakan Siklus I				Rata-rata nilai siswa
Ketuntasan		Presentase		
T	BT	T	BT	
19	10	65%	35%	64,14

Hasil tes siklus I untuk mengetahui pencapaian prestasi belajar siswa pada pelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada subtema 1 “Lingkungan Sahabat Kita” dengan pembelajaran tiga dan empat yaitu sebanyak 19 siswa (65%) sudah mencapai nilai KKM 65 dan sisanya 10 siswa (35%) belum mencapai nilai KKM 65. Rata-rata kelas sebesar 64,14. Uraian tabel di atas dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 2. Diagram Persentase Ketuntasan Siklus I

Hasil belajar siswa memang meningkat disetiap siklus, pada siklus I terjadi peningkatan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini dikarenakan pada siklus I dalam langkah pembelajaran TGT belum berjalan dengan optimal, terutama pada tahap menyajikan presentasi kelas, membentuk kelompok, dan melakukan *games*. Oleh karena itu pada pelaksanaan siklus II terjadi perbaikan pada langkah tersebut agar pembelajaran TGT dapat berjalan dengan lancar dan mendapatkan

hasil yang maksimal. Pada tahap menyajikan presentasi kelas, guru menarik perhatian siswa pada awal pembelajaran dengan menampilkan *slide* pada *Power Point* yang disertai gambar dan materi yang disajikan belum dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya. Pada tahap selanjutnya saat membentuk kelompok, guru membagi kelompok secara lebih merata berdasarkan jenis kelamin dan kemampuan akademiknya. Dalam pelaksanaannya semua siswa dapat membaaur dengan anggota kelompok yang sudah dibagi oleh guru, sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Webb (Huda, 2013: 270) menyatakan bahwa dalam kelompok yang didalamnya terdiri dari para anggota dengan kemampuan beragam, bantuan dari anggota yang berkemampuan tinggi kepada anggota berkemampuan rendah ternyata lebih intens daripada kelompok yang didalamnya terdapat para anggota yang berkemampuan relatif seragam.

Tahap selanjutnya saat melakukan *games* terjadi peraturan tambahan yaitu pengurangan skor apabila siswa menjawab salah sehingga berdampak pada poin yang diperoleh kelompoknya. Hal ini menimbulkan dampak positif bagi kelompok karena dengan adanya pengurangan poin tersebut membuat siswa melakukan persiapan dengan baik, lebih hati-hati dalam menjawab serta bertanggungjawab dan bekerjasama secara maksimal. Hal ini sependapat dengan Fathurrohman (2015: 55) bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT dapat menggairahkan semangat belajar, memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks,



dan menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, serta keterlibatan belajar aktif.

Tahap selanjutnya adalah turnamen. Pada tahap ini terdapat kompetisi dimana siswa berusaha menjadikan kelompoknya sebagai pemenang. Pada saat kompetisi berlangsung, siswa mewakili kelompoknya bertanding dengan siswa lain yang sebanding (dalam kelompok homogen). Dengan begitu maka dapat menciptakan keadilan bagi semua kelompok.

Tahap terakhir yaitu pengakuan kelompok atau penghargaan. Kelompok yang menang mempunyai kepercayaan diri yang tinggi karena berhasil mengalahkan kelompok lain. Dengan begitu, kelompok yang belum menang akan merasa tertantang dan termotivasi untuk memenangkan kompetisi pada turnamen selanjutnya agar mendapatkan penghargaan. Hal ini sesuai dengan pendapat Sanjaya (2011: 24) bahwa pengakuan dan pemberian penghargaan diharapkan dapat memotivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi para siswa.

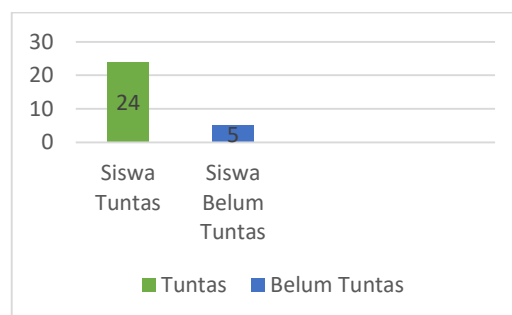
Perbaikan-perbaikan tersebut dilakukan agar pembelajaran IPS dapat berjalan dengan optimal sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh siswa. Setelah dilaksanakan siklus II dengan berdasarkan perbaikan dari pelaksanaan siklus I, diperoleh hasil bahwa pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah berjalan dengan baik. Selain itu, diperoleh data bahwa prestasi belajar siswa pada siklus II

mengalami peningkatan. Data prestasi belajar siswa siklus II dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 3. Data Prestasi Belajar Siswa Siklus 2

Pra Tindakan				Rata-rata nilai siswa
Ketuntasan		Persentase		
T	BT	T	BT	
24	5	83%	17%	72,24

Hasil tes siklus II untuk mengetahui pencapaian prestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada subtema 2 “Perubahan Lingkungan” dengan pembelajaran tiga dan empat yaitu sebanyak 24 siswa (83%) sudah mencapai KKM 65 dan sisanya 5 (17%) siswa belum mencapai KKM 65. Rata-rata kelas sebesar 72,24. Uraian tabel di atas dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



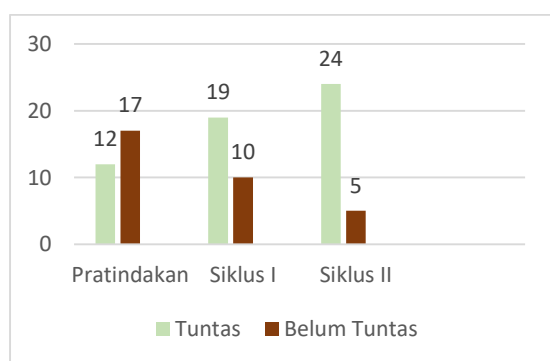
Gambar 3. Diagram Persentase Ketuntasan Siklus II

Peningkatan prestasi belajar dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Persentase Peningkatan Ketuntasan Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No.	PB	Ketuntasan				Rata-rata
		T	BT	Persentase (%)		
				T	BT	
1.	Data Awal	12	17	41	59	63
2.	Data Siklus I	19	10	65	35	64,14
3.	Data Siklus II	24	5	83	17	72,24

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa meningkat dari pra tindakan ke siklus I dan meningkat pada pada siklus II. Persentase ketuntasan siswa pra tindakan adalah 41%, sementara persentase ketuntasan pada siklus I adalah sebesar 65% dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 83%. Peningkatan ketuntasan belajar siswa juga diikuti dengan peningkatan rata-rata kelas dari pratindakan sebesar 63 meningkat pada siklus I yaitu sebesar 64,14 dan meningkat lagi pada siklus II sebesar 72,24. Apabila digambarkan dalam diagram maka persentase ketuntasan siswa pada saat pra tindakan, siklus I, dan siklus II seperti berikut.



Gambar 4. Diagram Persentase Peningkatan Ketuntasan Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Data prestasi belajar tersebut menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 75% dari jumlah siswa kelas V SD Negeri Krpyak 1 sudah mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu  $\geq 65$ .

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Krpyak 1 pada tema 8 Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita, subtema 1 Manusia dan Lingkungan, dan subtema 2 Perubahan Lingkungan. Pembelajaran terlihat kondusif dan siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat saat pelaksanaan kerja kelompok dan *games*, siswa dapat bekerjasama dengan baik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan prestasi belajar siswa kelas V SD Negeri Krpyak 1. Peningkatan ketuntasan prestasi belajar siswa pada pra tindakan sebesar 41%, siklus I sebesar 65 % dan siklus II sebesar 83%. Peningkatan ketuntasan siswa juga diikuti kenaikan rata-rata siswa, yaitu pada pratindakan sebesar 63, siklus I sebesar 64,14, dan siklus II sebesar 72,24.

### Saran

#### 1. Bagi Guru

Guru bisa menjadikan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT)

sebagai alternatif pada pembelajaran IPS dengan langkah yang dikembangkan pada komponen-komponen TGT yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, dan melakukan *games* sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran serta prestasi belajar IPS siswa akan meningkat.

## 2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya memberikan fasilitas berupa buku yang berkaitan dengan model-model pembelajaran, salah satunya adalah Model Pembelajaran Kooperatif TGT. Diharapkan dengan hal ini dapat membuat guru untuk menggunakan model pembelajaran yang bervariasi guna meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa

Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

## DAFTAR PUSTAKA

Al-Tabany, T. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Anita, L. (2002). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.

Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Hidayati. (2002). *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY.

Huda, M. (2015). *Cooperative Learning. Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Priansa, D. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.