

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS IV SD INPRES BARRANG CADDI II KOTA MAKASSAR**

**Abrina Maulidnawati Jumrah**

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Universitas Islam Makassar

Email: [abrina\\_maulidnawati.dty@uim-makassar.ac.id](mailto:abrina_maulidnawati.dty@uim-makassar.ac.id)

**Abstract: The Application of Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) to Improve Social Studies Learning Outcomes of Students in Class IV SD Inpres Barrang Caddi II Makassar.** The purpose of this study was to improve social studies learning outcomes by implementing cooperative learning types of teams games tournament (TGT) in fourth grade students of SD Inpres Barrang Caddi II Makassar. The approach used in this research was a qualitative approach and the type of research was Classroom Action Research (CAR). The focus on this classroom research was: 1. Teacher, namely how teachers plan learning steps to be achieved to maximum 2. Students, namely to improve student learning outcomes in social science subjects (IPS) through the cooperative approach of Teams Games Tournament (TGT) model IV SD Inpres Barrang Caddi II Makassar. Data collection techniques were observation and learning achievement tests. Learning outcomes of social science (IPS) grade IV students of SD Inpres Barrang Caddi II in Makassar City had improved after the two teams learning tournament (TGT) held for two cycles. Improved learning outcomes were shown by an increase of evaluation test results in each cycle. In the first cycle the average score reached 63.33, and the second cycle increased to 70.37. While the classical completeness of cycle I, which was 44.44%, had not met the indicators of success. But in the second cycle classical completeness increased to 85.18% and had met the indicators of success.

**Keywords:** Student Learning Outcomes, Teams Games Tournament Model (TGT).

**Abstrak: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar.** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada murid kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun fokus pada penelitian kelas (Classroom Action Research) ini adalah: 1. Guru, yaitu bagaimana guru merencanakan langkah-langkah pembelajaran agar tercapai dengan maksimal 2. Murid, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) melalui pendekatan kooperatif model teams games tournament (TGT) kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan Tes hasil belajar. Hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) murid kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar mengalami peningkatan setelah diadakan pembelajaran *teams games tournament (TGT)* selama dua siklus. Peningkatan hasil belajar ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil tes evaluasi pada setiap siklus. Pada siklus I skor rata-rata mencapai 63.33, dan siklus II meningkat menjadi 70,37. Sedangkan ketuntasan klasikal siklus I yaitu 44,44% belum memenuhi indikator keberhasilan. Namun pada siklus II ketuntasan klasikal meningkat menjadi 85,18% dan sudah memenuhi indikator keberhasilan.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar Siswa, Model Teams Games Tournament (TGT).

### **PENDAHULUAN**

Melihat proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang selama ini berlangsung, bahwa pada proses pembelajaran yang terjadi masih

berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan (transfer pengetahuan dari guru ke murid). Ternyata hal ini merupakan salah satu kelemahan proses pembelajaran di sekolah-sekolah, artinya pembelajaran

yang dilakukan oleh para guru kurang adanya usaha dalam melibatkan kelima proses jenjang berfikir lainnya (pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian), murid didorong agar dapat menguasai sejumlah materi pembelajaran dan kemampuan yang dimiliki murid pada akhirnya mampu mengingat faktor-faktor dalam jangka pendek (Dimiyati, 2009: 248).

Peningkatan hasil belajar tidak terlepas dari proses pembelajaran yang salah satu komponennya adalah penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat memudahkan murid dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan. Guru yang profesional pada hakekatnya adalah mampu menyampaikan materi pembelajaran secara tepat sesuai dengan kebutuhan belajar murid. Namun demikian, untuk mencapai kearah tersebut perlu berbagai latihan, penguasaan, dan wawasan dalam pembelajaran termasuk salah satunya menggunakan model dan metode pembelajaran yang tepat. Dalam pembelajaran IPS, guru tidak cukup terfokus pada satu model saja tapi guru perlu mencoba menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa hasil belajar untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada MID semester genap tahun ajaran 2015/2016 murid kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar berada dalam kategori rendah karena nilai hasil belajar murid hanya rata-rata 63,55 dari skor ideal 100 dengan kriteria katuntasan minimum (KKM) 65, dimana dari 27 orang murid ada 24 atau 88,9% orang murid yang tidak tuntas hasil belajarnya dan 3 atau

12,1% Orang murid yang tuntas hasil belajarnya. Hal tersebut disebabkan model pembelajaran yang selama ini sering digunakan oleh beberapa guru dalam proses pembelajaran di sekolah terutama di SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar adalah model pembelajaran yang digunakan yang masih bersifat konvensional yaitu kurangnya inovasi dan kreativitas guru sehingga kegiatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) berlangsung monoton dan membosankan sehingga berdampak pada berkurangnya minat dan motivasi belajar murid sehingga nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh pada tiap ujian semester kurang mengalami peningkatan.

Melihat realitas yang ada nilai murid sangat rendah serta jauh dari standar nilai yang ada sehingga guru perlu sebuah metode yang dapat diterapkan supaya hasil belajar murid meningkat paling tidak bisa mendekati nilai keberhasilan hasil belajar murid. Masalah-masalah di atas menuntut agar pengajaran IPS harus segera diperbaiki sehingga tidak berlarut-larut dan menghadirkan masalah baru yang lebih rumit. Peneliti berasumsi dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS murid. Model pembelajaran ini termasuk model belajar kelompok yang merupakan variasi guru dalam melaksanakan pembelajaran selain yang konvensional dalam bentuk ceramah.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) unggul dalam membantu murid memahami konsep-konsep. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif dapat meningkatkan penilaian murid pada belajar

akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini, yaitu: Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam peningkatan hasil belajar IPS pada murid kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar? Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada murid kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar.

## **METODE**

### **A. Jenis Penelitian.**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau yang disebut dengan istilah (classroom action research). Pelaksanaannya meliputi empat tahap, yaitu penyusunan rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Menurut Kemmis dan Mc Targat (Kunandar, 2012: 6)

### **B. Subjek dan Setting Penelitian**

Penelitian ini di laksanakan di SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar pada bulan januari semester genap tahun ajaran 2018/2019.

### **C. Fokus Penelitian.**

Adapun fokus pada penelitan kelas (Classroom Action Reseach) ini adalah:

1. Faktor guru, yaitu bagaimana guru merencanakan langkah-langkah pembelajaran agar tercapai dengan maksimal.
2. Murid, yaitu untuk meningkatkan hasil belajar murid pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial

(IPS) melalui pendekatan kooperatif model teams games tournament (TGT) kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar

### **D. Rancangan dan Pelaksanaan Tindakan.**

Rencana dan Pelaksanaan dalam penelitian Tindakan Kelas yang akan dilaksanakan yaitu :

- a. Tahap Perencanaan
  1. Mengembangkan silabus yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan.
  2. Menyusun dan mengembangkan rencana pembelajaran.
  3. Pengajar menyusun lembar observasi untuk mengamati kondisi pembelajaran di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.
  4. Membuat instrumen tes akhir siklus I untuk mengetahui hasil perkembangan murid setelah penerapan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).
- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan
  1. Memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran yang akan diajarkan dan menyampaikan tujuan pembelajaran
  2. Membagi murid dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda.
  3. Memberikan tugas untuk dikerjakan secara berkelompok
  4. Para murid mendiskusikan tugas yang telah diberikan, kemudian melaporkan hasil kerja kelompoknya
  5. Membentuk kembali murid dalam kelompok baru yang beranggotakan 4-6 orang akan maju pada meja

turnamen untuk menjawab pertanyaan.

6. Murid kembali ke kelompoknya masing-masing untuk menghitung jumlah skor yang didapatkan pada meja turnamen.
7. Kelompok yang memiliki skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

c. Tahap Pengamatan

Pada tahap ini ada dua perlakuan yaitu observasi dan evaluasi. Pelaksanaan tahap observasi terhadap aktivitas murid selama berlangsung pembelajaran yang menggunakan lembar observasi. Pelaksanaan evaluasi memberikan tes hasil belajar yang dilakukan pada akhir tindakan siklus I dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi terhadap hasil yang dicapai dalam tahap observasi dan evaluasi dikumpul kemudian dilakukan analisis dan refleksi. Refleksi dimaksudkan untuk melihat apakah rencana telah terlaksana secara optimal atau perlu dilakukan perbaikan. Hasil analisis siklus I inilah yang dijadikan acuan untuk merencanakan siklus II dimana aspek-aspek yang dianggap bagus tetap dipertahankan, sedangkan kekurangannya menjadi pertimbangan dan revisi pada siklus berikutnya.

### E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Data tentang kondisi pembelajaran selama tindakan dilakukan diambil dengan menggunakan observasi baik secara langsung dan tidak langsung dengan beberapa indikator yang diamati.

2. Tes hasil belajar

Tes digunakan untuk mengambil data pada siklus I dan siklus II yaitu untuk mendapatkan data tentang hasil belajar yang dicapai murid selama proses pembelajaran baik kognitif maupun afektif.

### F. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

Data hasil belajar murid berupa tes akan dianalisis dengan menggunakan skor yang berdasarkan penilaian acuan patokan, dihitung berdasarkan skor maksimal yang mungkin dicapai oleh murid. Nilai yang diperoleh dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, Rendah dan sangat rendah. Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah berdasarkan teknik kategorisasi yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional yang dinyatakan sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Tingkat penguasaan dan kategori hasil belajar murid.**

NO	Nilai	Kategori
1	0 - 34	Sangat rendah
2	35 - 54	Rendah
3	55 - 64	Sedang
4	65 - 84	Tinggi
5	85 - 100	Sangat tinggi

(Sumber KTSP SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar 2018/2019)

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah apabila terjadi peningkatan skor rata-rata hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) murid setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). Indikator lain yang digunakan adalah kriteria ketuntasan belajar yaitu murid dinyatakan tuntas belajar apabila

memperoleh skor minimal 65 dari skor ideal 100 dan tuntas secara klasikal apabila dicapai minimal 80% dari murid dalam kelas tersebut dinyatakan tuntas belajar.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Siklus I

Pada pertemuan siklus I tercatat aktifitas murid yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung. Aktifitas tersebut diperoleh dari lembar observasi yang tercatat:

1. Frekuensi kehadiran murid pada siklus I sebanyak 26 orang dari 27 murid
2. Murid yang melakukan aktifitas negativ selama proses belajar berlangsung (ribut, main-main, dll) sebanyak 4 orang.
3. Murid yang aktif bertanya dan memberikan tanggapan tentang materi yang dijelaskan pada pertemuan ketiga sebanyak 6 orang murid.
4. Murid yang memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru pada pertemuan ketiga sebanyak 20 orang murid.
5. Murid yang mengerjakan tugas pada pertemuan ketiga sebanyak 23 orang.

#### a) Hasil Analisis Data Kuantitatif

Hasil analisis statistik deskriptif skor hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) murid kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar setelah diajar dengan menggunakan pembelajaran teams games tournament (TGT) dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

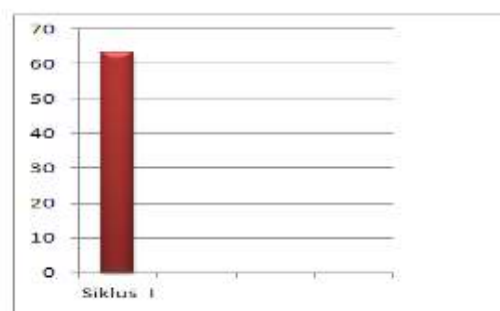
**Tabel 4.1 Statistik skor hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar pada siklus I**

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah murid	27
Skor ideal	100
Nilai maksimum	90
Nilai minimum	50
Rentang skor	40
Skor rata-rata	63,33
Median	60
Standar deviasi	9,60

**Tabel 4.2 Distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) murid Kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar pada akhir siklus I**

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 34	Sangat rendah	-	-
2	35 – 54	Rendah	3	11,1
3	55 – 64	Sedang	12	44,5
4	65 – 84	Tinggi	10	37,0
5	85 – 100	Sangat tinggi	2	7,4
Jumlah			27	100

**Tabel. 4.3 Rata-rata Hasil Belajar Murid pada Siklus I**



Berdasarkan hasil analisis data Tabel 4.3 di atas diperoleh skor rata-rata hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) murid pada tes Siklus I sebesar 63,33. Jika skor rata-rata tersebut dimasukkan pada Tabel 4.2 maka skor rata-rata berada pada kategori sedang. Hal ini berarti bahwa rata-rata tingkat penguasaan murid terhadap

materi yang diajarkan berada pada kategori sedang.

#### b) Hasil Analisis Data Kualitatif

Selama berlangsungnya penelitian pada siklus I tercatat sikap yang terjadi pada setiap murid terhadap pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). Sikap murid tersebut diperoleh dari lembar observasi pada setiap pertemuan yang dicatat pada setiap siklus. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui perubahan sikap murid selama proses belajar mengajar berlangsung di kelas.

Adapun sikap murid dari siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Ada beberapa murid yang tidak hadir mengikuti pelajaran baik itu tidak hadir tanpa keterangan maupun yang izin. Dari awal pertemuan sampai akhir pertemuan persentase jumlah murid yang hadir sebesar 92.59%.
- 2) Pada saat guru menjelaskan tercatat 15.74% murid yang melakukan aktivitas negatif (ribut, main-main, dll).
- 3) Murid terlihat malu dalam mengajukan pertanyaan dan takut salah dalam memberikan tanggapan tentang materi yang dibahas.
- 4) Murid yang aktif bertanya dan memberikan tanggapan tentang materi yang telah dijelaskan oleh peneliti sebanyak 9.26%.
- 5) Murid yang memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru sebanyak 47.22%.
- 6) Pada saat murid mengerjakan tugas dengan teman pasangannya terlihat hanya 58.33%.

#### c) Refleksi (*Reflecting*)

1. Beberapa siswa kurang kerja sama dengan anggota kelompok dan

kurangnya perhatian serius dalam menanggapi materi yang didiskusikan. Dari hasil observasi, hanya sedikit siswa yang aktif bertanya, mengemukakan pendapatnya, dan menanggapi penjelasan siswa lain.

2. Suasana diskusi belum berjalan dengan lancar, hanya didominasi oleh beberapa siswa. Peneliti perlu merancang dan melakukan tindakan baru untuk menyikapi permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran.

#### 2. Siklus II

Pada siklus II tercatat aktifitas murid yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung. Aktifitas tersebut diperoleh dari lembar observasi yang tercatat sebagai berikut:

1. Frekuensi kehadiran murid pada pertemuan ketiga sebanyak 27 orang dari 27 murid.
2. Murid yang melakukan aktifitas negatif selama proses belajar berlangsung (ribut, main-main, dll) sebanyak 1 orang murid.
3. Murid yang aktif bertanya dan memberikan tanggapan tentang materi yang dijelaskan pada pertemuan ketiga sebanyak 6 orang murid.
4. Murid yang memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru pada pertemuan ketiga sebanyak 20 orang murid.
5. Murid yang mengerjakan tugas pada pertemuan ketiga sebanyak 23 orang

#### a) Hasil Analisis Data Kuantitatif

Seperti halnya siklus I, tes belajar pada siklus II ini dengan pokok bahasan yang telah diajarkan dilaksanakan dengan bentuk ulangan harian. Hasil analisis

kuantitatif menunjukkan bahwa skor rata-rata yang dicapai oleh murid kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar yang diajarkan dengan menggunakan pembelajaran *teams games tournament (TGT)* pada siklus II yang disajikan dalam tabel 4.4.

**Tabel 4.4 Statistik skor hasil belajar murid kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar pada siklus II**

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah murid	27
Skor ideal	100
Nilai maksimum	95
Nilai minimum	50
Rentang skor	45
Skor rata-rata	70,37
Median	70
Standar deviasi	9,99

Apabila skor hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) murid pada siklus II dikelompokkan ke dalam 5 kategori maka diperoleh distribusi frekuensi dengan persentase skor dilihat dari tabel 4.4 di bawah ini:

**Tabel 4.5 Distribusi frekuensi dan persentase skor hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) murid Kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar pada akhir siklus II**

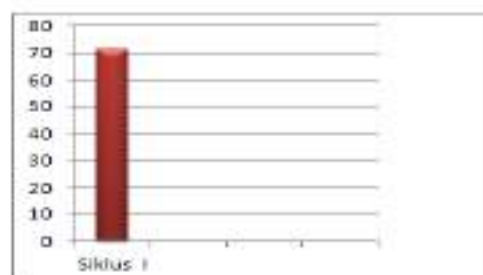
No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	0 – 34	Sangat rendah	-	-
2.	35 – 54	Rendah	1	3,7
3.	55 – 64	Sedang	3	11,1
4.	65 – 84	Tinggi	20	74,1
5.	85 – 100	Sangat tinggi	3	11,1
Jumlah			27	100

Berdasarkan hasil analisis data Tabel 4.5 diperoleh skor rata-rata hasil belajar

ilmu pengetahuan sosial (IPS) murid pada tes Siklus II sebesar 70,37. Jika skor rata-rata tersebut dimasukkan pada Tabel 4.4 maka skor rata-rata berada pada kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa rata-rata tingkat penguasaan murid terhadap materi yang diajarkan berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan tabel 4. 4 dan Tabel 4.5 skor rata-rata hasil belajar IPS murid pada siklus I dapat pula digambarkan dalam diagram batang seperti pada tabel dibawah ini:

**Tabel. 4.6 Rata-rata Hasil Belajar Murid pada Siklus II**



Berdasarkan hasil analisis data Tabel 4.6 diperoleh skor rata-rata hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) murid pada tes Siklus II sebesar 70,37. Jika skor rata-rata tersebut dimasukkan pada Tabel 4.5 maka skor rata-rata berada pada kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa rata-rata tingkat penguasaan murid terhadap materi yang diajarkan berada pada kategori tinggi.

#### b) Hasil Analisis Kualitatif

Adapun perubahan sikap murid pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Ada beberapa murid yang tidak hadir mengikuti pelajaran baik itu tidak hadir tanpa keterangan maupun yang izin. Dari awal pertemuan sampai akhir pertemuan persentase jumlah murid yang hadir sebesar 98.15%.
2. Pada saat guru menjelaskan tercatat 2.78% murid yang melakukan

aktivitas negatif (ribut, main-main, dll).

3. Murid terlihat malu dalam mengajukan pertanyaan dan takut salah dalam memberikan tanggapan tentang materi yang dibahas.
4. Murid yang aktif bertanya dan memberikan tanggapan tentang materi yang telah dijelaskan oleh peneliti sebanyak 14.81%.
5. Murid yang memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru sebanyak 54.62%.
6. Pada saat murid mengerjakan tugas dengan teman pasangannya terlihat hanya 67.59%.

Pada siklus II peneliti sedikit mengalami kesulitan yaitu pada saat pembentukan kelompok baru, banyak murid yang tidak ingin kelompoknya diubah tapi setelah diberikan sedikit arahan mereka menerima satu sama lain. Sehingga pada pertemuan berikutnya perhatian, minat dan motivasi belajar serta kerja sama antara sesama anggota kelompoknya dalam proses belajar mengajar sudah mengalami peningkatan, dilihat dari murid yang ditunjuk dapat mewakili kelompoknya menjawab pertanyaan yang diajukan guru.

Pada siklus II semangat dan keaktifan murid semakin ditandai dengan memperlihatkan kemajuan. Hal ini ditandai dengan bertambahnya jumlah murid yang menjawab pertanyaan lisan guru, bertanya tentang materi dan mengajukan diri mengerjakan soal dipapan tulis.

Secara umum dapat dikatakan bahwa seluruh kegiatan pada siklus II ini mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I.

### c) Refleksi (*Reflecting*)

Pada siklus II suasana kelas menjadi

lebih tertib, semua siswa menyimak penjelasan guru, meningkatnya kerjasama siswa saat diskusi dalam kelompok. Hal ini terjadi karena keberanian, kesungguhan, tanggung jawab siswa serta rasa sepenanggungan antar anggota kelompok telah meningkat dan keinginan mereka untuk mampu membawa kelompoknya sebagai pemenang, jumlah siswa yang bertanya meningkat begitu pula dengan siswa yang mengajukan tanggapan. Jumlah siswa yang meminta bimbingan guru menurun karena siswa telah mengetahui cara membentuk kelompok dan menjawab LKS.

### PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini diterapkan pembelajaran *teams games tournament (TGT)* yang terdiri dari dua siklus. Penelitian ini membuahkan hasil yang signifikan, yakni meningkatnya kualitas proses dan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) materi yang telah diajarkan di SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar.

Berdasarkan hasil observasi yang menjadi rekaman pelaksanaan tindakan dapat dipaparkan perubahan-perubahan sikap yang terjadi dalam realisasi tindakan terhadap proses aktivitas belajar dikelas dalam kegiatan berlangsung. Sikap murid sudah menunjukkan antusias dalam mengikuti pelajaran bahkan sebagian murid senang dalam belajar bersama karena dapat menyelesaikan masalah secara bersama-sama dan meningkatkan rasa kebersamaan sesama murid dilakukannya, murid lebih mampu memahami materi dan cenderung belajarnya akan lebih baik apa lagi bila didukung oleh lingkungan belajar yang menarik.

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* selain meningkatkan hasil belajar materi yang telah diajarkan, juga dapat meningkatkan semangat, motivasi, keberanian, dan kepercayaan diri murid. Dapat mengolaborasi, yaitu memperluas konsep, membuat kesimpulan dan menghubungkan pendapat-pendapat dengan topik tertentu, memeriksa dengan cermat setiap ide/konsep yang dibahas, berkompromi dalam menentukan pokok permasalahan atau hal lain. Menanyakan kebenaran, menetapkan tujuan dan prioritas-prioritas.

Frekuensi kehadiran murid selama mengikuti pelajaran proses belajar mengajar sampai akhir pertemuan siklus II menggambarkan bahwa minat dan motivasi belajar yang telah diajarkan murid mengalami peningkatan, keberanian untuk menjawab dan memecahkan masalah, keberanian bertanya terhadap hal-hal yang kurang dimengerti sudah merata bukan hanya pada golongan murid yang mempunyai hasil belajar yang baik, melainkan murid yang selama ini diam memperlihatkan keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan.

Dorongan, perhatian dan keaktifan murid dari semakin meningkat, hal ini ditunjukkan dengan semakin antusiasnya murid belajar bersama menyatuhkan pendapat untuk memecahkan masalah dan siap menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Kemampuan murid dalam belajar bersama guna menyatukan pendapat terhadap jawaban pertanyaan yang telah diberikan semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan murid yang mengelaborasi, yaitu memperluas konsep, membuat kesimpulan dan menghubungkan pendapat-pendapat dengan topik tertentu,

memeriksa dengan cermat setiap ide/konsep yang dibahas, berkompromi dalam menentukan pokok permasalahan atau hal lain. Menanyakan kebenaran untuk siap menjawab pertanyaan dan, menetapkan tujuan dan prioritas-prioritas.

Disamping itu peningkatan penguasaan materi yang telah diajarkan dalam proses belajar mengajar melalui model pembelajaran tipe *teams games tournament (TGT)* juga ditemukan hal-hal lain diantaranya:

### **1. Semangat atau Antusias**

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti selama dua siklus pengajaran melalui proses belajar mengajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*, terlihat apa adanya peningkatan hasil belajar juga adanya semangat murid dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan jumlah murid yang aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan serta memahami materi yang telah diajarkan.

### **2. Motivasi dan Minat**

Selama penelitian dilaksanakan motivasi dan minat belajar murid terhadap materi pelajaran yang telah diajarkan semakin meningkat, hal ini semakin kurangnya murid yang melakukan kegiatan lain selama proses belajar berlangsung. Bahkan murid berlomba untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Mereka merasa senang belajar dengan materi yang diberikan sesuai dengan model pembelajaran yang diterapkan.

### **3. Percaya Diri**

Demikian juga hanya dengan rasa percaya diri murid meningkat selama mengikuti dua siklus dalam proses belajar

mengajar dengan melalui model pembelajaran koopertif tipe *teams games tournament (TGT)*. Pada umumnya murid-murid mempunyai pendapat bahwa mereka kurang berminat dalam belajar berkelompok. Akan tetapi dengan adanya dorongan dan motivasi selama pelaksanaan tindakan, pandangan murid yang demikian semakin berkurang. Hal ini terlihat semakin meningkatnya murid yang memberika pertanyaan dan menjawab pertanyaan tersebut.

#### **4. Interaksi Murid dengan Murid, Murid dengan Guru**

Dari pengamatan yang dilakukan peneliti selama dua siklus pengajaran selama proses belajar mengajar dengan Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*, terlihat bahwa yang diberikan kesempatan kepada murid lain untuk memberikan tanggapan atas jawaban temanya, dan memberikan kesempatan bantuan kepada temanya yang masih kurang, bersama-sama memecahkan masalah, menyatuhkan pendapat, memberikan kesempatan kepada teman kelompok untuk berargumentasi, saling menghargai pendapat, maka terciptalah interaksi antara murid dengan murid yang lainnya.

Sedangkan kepercayaan diri yang sudah dimiliki oleh murid menimbulkan keberanian untuk bertanya pada hal-hal yang kurang dimengerti dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan, bahkan ada murid yang kurang mampu menanggapi jawaban temanya jika tidak sepemahaman yang diketahuinya. Oleh karena itu, kondisi ini menimbulkan interaksi antara guru dengan murid. Selain aktivitas siswa yang berhasil ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share (TPS)*, rata-rata hasil belajar siswa

juga ikut meningkat. Peningkatan rata-rata hasil belajar dari siklus I meningkat pada siklus II, dimana pada siklus I rata-rata hasil belajarnya adalah 63,33 atau dalam kategori sedang karena berada pada interval 60-69 dan siklus II meningkat menjadi rata-rata 70,37 atau berada pada kategori tinggi karena berada pada interval 70-89.

Selain itu, dari hasil penelitian diperoleh ketuntasan hasil belajar dari siklus I meningkat pada siklus II, dari 27 orang murid yang tuntas hasil belajarnya ada 12 murid atau 44,44 dan siklus II meningkat menjadi 23 orang murid atau 85,18% yang tuntas hasil belajarnya. Dari temuan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan Penerapan model pembelajaran kooperatif *Think Pair Share (TPS)* dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada murid kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar karena telah melampaui skor minimal yang di tetapkan yaitu rata-rata 65 dan melampaui ketuntasan klasikal 80%.

#### **PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan yang menyatakan bahwa hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) murid kelas IV SD Inpres Barrang Caddi II Kota Makassar mengalami peningkatan setelah diadakan pembelajaran *teams games tournament (TGT)* selama dua siklus. Peningkatan hasil belajar ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil tes evaluasi pada setiap siklus. Pada siklus I skor rata-rata mencapai 63.33, dan siklus II meningkat menjadi 70,37. Sedangkan ketuntasan klasikal siklus I yaitu 44,44% belum memenuhi indikator keberhasilan. Namun pada siklus II ketuntasan klasikal meningkat menjadi

85,18% dan sudah memenuhi indikator keberhasilan. Dari hasil penelitian ini diajukan beberapa saran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, antara lain: 1) diharapkan kepada guru khususnya guru ilmu pengetahuan sosial (IPS) agar menerapkan pembelajaran kooperatif sejak dini untuk meningkatkan kemampuan murid dalam menyelesaikan soal-soal. 2) sebagai tindak lanjut penerapan, pada saat

hasil belajar diharapkan guru untuk lebih mengawasi dan mengantar serta membimbing murid dalam bekerja kelompok. 3) diharapkan pula kepada guru bidang studi lain agar mampu mengembangkan dan menerapkan pembelajaran *teams games tournament (TGT)* ini dalam upaya peningkatan hasil belajar murid.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman. 1994. *Pengelolaan Pengajaran*. Ujung Pandang: CV. Bintang Selatan.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Moedjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Haling. Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Huda, Miftahul. 2012. *Cooperatif Learning*. Cetakan II. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Ibrahim, Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Universitas Negeri Surabaya.
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas untuk Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali.
- Lie, A. 2002. *Cooperative Learning: Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Gramedia Widiasarna Indonesia.
- Nur, M. 2000. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya. UNESA.
- Pupuh Fathurrohman, dan Sobry Sutikno. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Refika Aditama.
- Robert E. Slavin. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusamedia.
- Rusnawati, 2013. *Peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) melalui pembelajaran kooperatif tipe TPS pada murid kelas IV SDN Borong Kabupaten Sinjai* Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N. 2003. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Tiro Muhammad Arif, 2007. *Dasar-Dasar Statistika*. Edisi kedelapan. Makassar. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Syamsuri, Sukri, dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Makassar
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Penerbit cemerlang.
- Yaba, dkk. 2007. *Buku Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) I*. Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Universitas Negeri Makassar.
- Yaba. 2008. *Buku Ajar Materi Pendidikan IPS PGSD*. Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1: Universitas Negeri Makassar.
- Muhfidah. 2008. *Model-model Pembelajaran*. Online dari <http://www.muhammad.com>. Diakses tanggal 11 April 2016

