

# MODEL APPLICATION TYPE OF COOPERATIVE LEARNING GAME TOURNAMENT TEAMS (TGT) TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES SOCIAL SCIENCE CLASS IV PRIMARY STATE 73 PEKANBARU

Zulhefa Maryam, Harmizi, Erlisnawati

[Zulhefamaryam91@yahoo.com](mailto:Zulhefamaryam91@yahoo.com), [hamizipgsd@gmail.com](mailto:hamizipgsd@gmail.com), [erliswati83@gmail.com](mailto:erliswati83@gmail.com)

Primary School Education Program  
Department of Education  
Faculty of Teacher Training and Education  
Riau University

**Abstract:** *Background problem in this study is the low student learning outcomes with an average value of 61.2. This study aims to improve learning outcomes IPS Elementary School fourth grade students 73 Pekanbaru with the implementation of cooperative learning model type Teams Games Tournament. The research design was used classroom action research (PTK) are conducted in two cycles. Each cycle consisted of four meetings and one-time delivery of content meeting daily tests. Research implemented in March and April with a number of 21 students consisting of 11 male and 10 female. Classroom action research in order to succeed, the researchers set the stage that action planning, action, observation and reflection. As for the data collection instrument of observation and tests of learning outcomes. Based on the research that the learning outcome gained an average of 61.2 after measures implemented in the first cycle learning outcomes of students increased to 68.1. An increase student learning outcomes of prior actions to the first cycle of 6.9. After the action on the second cycle of the average student learning outcomes increased again to 75 with an increase from the first cycle to the second cycle of 6.9. While the increase from before action to the second cycle of 13.8. Activity teacher meetings I 60% by the middle category, meetings with category III 70% good, 85% VI meeting with a good category VIII meeting 95% with very good category. While the activities of students at the meeting of the first meeting with category 58.3%, 66.7% III meeting with the middle category, 83.3% VI meeting with a good category VIII Meeting 91.7% with very good category. From this research, the conclusion that by implementing cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT) may improve learning outcomes IPS Elementary School fourth grade students 73 Pekanbaru.*

**Keywords:** *Cooperative Learning Model Teams Games Tournament (TGT) and Learning Outcomes*

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 73 PEKANBARU**

Zulhefa Maryam, Harmizi, Erlisnawati  
[Zulhefamaryam91@yahoo.com](mailto:Zulhefamaryam91@yahoo.com), [hamizipgsd@gmail.com](mailto:hamizipgsd@gmail.com), [erliswati83@gmail.com](mailto:erliswati83@gmail.com)

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Latar belakang permasalahan pada penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 61.2. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 73 Pekanbaru dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament*. Desain penelitian yang digunakannya itu penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan penyampaian materi dan satu kali pertemuan ulangan harian. Penelitian di laksanakan pada bulan Maret dan April dengan jumlah 21 orang siswa yang terdiri dari 11 laki-laki dan 10 perempuan. Agar penelitian tindakan kelas berhasil, maka peneliti menyusun tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Adapun instrumen pengumpulan data yaitu observasi dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian bahwa adanya peningkatan hasil belajar diperoleh rata-rata 61,2 setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 68,1. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan ke siklus I sebesar 6,9. Setelah tindakan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa kembali meningkat menjadi 75 dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,9. Sedangkan peningkatan dari sebelum tindakan ke siklus II sebesar 13,8. Aktivitas guru pertemuan I 60% dengan kategori sedang, pertemuan III 70% dengan kategori baik, pertemuan VI 85% dengan kategori baik, pertemuan VIII 95% dengan kategori sangat baik. Sedangkan aktivitas siswa pada pertemuan pertemuan I 58,3% dengan kategori sedang, pertemuan III 66,7% dengan kategori sedang, pertemuan VI 83,3% dengan kategori baik, Pertemuan VIII 91,7% dengan kategori sangat baik. Dari penelitian ini diperoleh simpulan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 73 Pekanbaru.

**Kata kunci :** Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (Tgt) dan Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Guru sangat berperan penting menciptakan suasana kelas yang aktif dan harus dapat mengkondisikan agar terjadi interaksi diantara siswa, untuk itu guru atau pendidik harus dapat menggunakan suatu strategi pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat menjadi lebih baik. Guru sebagai pengajar yang memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada siswa harus terlebih dahulu menguasai pengetahuan dan memahami strategi, cara atau metode penyampaian materi pembelajaran dengan baik, guru harus memiliki strategi dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat belajar dengan efisien, serta mengena pada tujuan yang ingin dicapai.

Permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran IPS setelah melakukan observasi antara lain: 1) Siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam hal mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan, 2) pembelajaran masih didominasi oleh guru dan guru hanya berorientasi pada materi yang ada pada buku sehingga guru tidak dapat mengembangkan pengetahuan siswa dan siswa hanya menghafal materi yang disampaikan, 3) Siswa kurang antusias dalam menerima pembelajaran karena guru menyajikan materi hanya melalui ceramah, tanya jawab, dan penugasan, 4) Pembelajaran tidak dukung oleh model pembelajaran sehingga hasil belajar IPS siswa rendah.

Berdasarkan fakta yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh guru dalam artian siswa hanya menerima materi pelajaran tanpa berusaha mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, kurangnya perhatian guru terhadap interaksi siswa dalam kelompok belajar, keterbatasan waktu sehingga menimbulkan siswa lebih banyak diam, sehingga proses belajar mengajar tidak dapat berjalan efektif. Untuk menanggulangi kekurangpedulian siswa terhadap mata pelajaran IPS, dianjurkan guru memperluas dan memperlihatkan semangat yang tinggi dengan menyajikan bahan pembelajaran dalam bentuk baru. Hal ini tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru, hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa masih rendah. Hal ini diketahui dari nilai ketuntasan klasikal siswa pada ulangan sebelumnya mencapai 47.6% atau 9 orang siswa tuntas dan 52.4% atau 12 orang siswa yang tidak tuntas. Artinya nilai rata-rata yang diperoleh siswa tidak mencapai nilai KKM individu yang ditetapkan yaitu 70 dan persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa tidak mencapai nilai ketuntasan yang ditetapkan yaitu 85%. Hal ini disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran, kurangnya kerjasama atau komunikasi antara guru dengan siswa. Ini terjadi karena kurangnya pendekatan guru kepada siswa dalam pembelajaran, guru tidak dapat mengenal kemampuan setiap siswa dalam belajar sehingga komunikasi tidak terjadi dua arah. Rendahnya hasil belajar yang diperoleh setiap siswa dalam belajar juga dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, guru hanya berorientasi pada penerapan tradisional atau pembelajaran konvensional seperti ceramah, pemberian tugas, metode latihan dan diskusi dalam pembelajaran. Seharusnya guru menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, kreatif, dan semangat dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan gejala-gejala di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah. Keadaan ini menurut analisa sementara penulis disebabkan oleh model atau

metode mengajar guru yang kurang menarik dan jarang melibatkan siswa sehingga siswa cepat merasa bosan. Guru harus menerapkan model pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan keteraikan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan. Model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa, dimana siswa dapat bekerja sama dalam menguasai materi pelajaran, siswa saling berbagi pengetahuan yang mereka ketahui kepada siswa lainnya.

Salah satu usaha agar hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat dan dapat menguasai materi pelajaran adalah menerapkan pembelajaran kooperatif yang bertujuan mengaktifkan siswa yaitu supaya siswa mau bertanya tentang materi yang sedang dipelajari terlebih dahulu kepada teman sekelompoknya, bersemangat untuk mengerjakan latihan serta mempunyai rasa tanggung jawab dengan tugas dan kelompoknya. Maka perlu digunakan pembelajaran kooperatif. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa yang kurang pandai atau mengalami hambatan dalam pembelajaran, akan memperoleh bantuan dari siswa lain dalam kelompoknya, sehingga masalah yang dihadapi akan dapat diselesaikan dengan bantuan teman dalam kelompok. Sementara itu siswa yang pandai, akan membantu siswa lain dengan cara mengajarkan beberapa hal berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dibahas, sehingga dengan sendirinya siswa pandai tersebut akan mencurahkan kemampuan berpikirnya lebih banyak, dan pada akhirnya penguasaan terhadap materi pelajaran semakin besar. Dalam hal ini peneliti ingin mencoba dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*.

Slavin (2010:167) mengatakan *Team Game Tournament* (TGT) dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Para siswa menyadari bahwa kompetisi merupakan sesuatu yang mereka hadapi setiap saat, tetapi *Team game tournament* (TGT) memberikan mereka peraturan dan strategi untuk bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Mereka membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim asal mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam turnamen.

Menyadari permasalahan-permasalahan sebelumnya, peneliti tertarik melakukan penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap pembelajaran dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru”.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian inidirumuskan sebagai berikut “Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru?”.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru Kecamatan Senapelan, direncanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2014-2015.

Bentuk penelitian ini adalah tindakan kelas kolaboratif. Wardani (2007:1.4) menyatakan bahwa yang dimaksud penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Menurut Arikunto (2012:3), pengertian PTK adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Tindakan tersebut diberikan oleh guru dan dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015. Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru terdiri dari 21 orang siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.

Data-data dalam penelitian ini diambil dari situasi dan seluruh unturnya yang dikumpulkan melalui teknik tes dan non tes yaitu

#### 1. Teknik Tes

Tes biasanya digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Data hasil belajar IPS siswa diperoleh melalui tes hasil belajar IPS.

#### 2. Teknik Non Tes

Teknik non tes digunakan untuk mengumpulkan data perilaku dan tindakan guru dalam mengajar, terutama mengamati penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS. Selain itu digunakan juga untuk mengamati perilaku siswa selama proses belajar berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data ini berdasarkan penelitian yang dilaksanakan pada guru TK di Kecamatan Bukit Batu Kabupaten Bengkalis. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang hubungan antara motivasi kerja dengan tingkat kedisiplinan guru TK di Kecamatan Bukit Batu Kabupaten Bengkalis.

### 1. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi yang terdiri dari pengamatan aktivitas guru, aktivitas siswa dan evaluasi terhadap kemampuan siswa, dan refleksi. Pelaksanaan kelas ini dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru Tahun Pelajaran 2014/2015 pada semester genap dengan jumlah siswa 21 orang, yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan.

#### a. Pertemuan Pertama Siklus I (Selasa, 17 Maret 2015)

Pertemuan pertama dilaksanakan selama 1 jam (2 x 35 menit), dengan materi perkembangan teknologi dengan indikator menjelaskan pengertian teknologi dan pengertian teknologi produksi dan menyebutkan jenis-jenis teknologi untuk produksi yang digunakan oleh masyarakat pada masa lalu dan masa sekarang, dengan jumlah siswa 21 orang siswa (hadir semua). Pelaksanaan

tindakan ini dilakukan sesuai dengan RPP, Lembar Kerja Siswa), kartu soal, lembar jawaban kartu soal.

Pada kegiatan awal ( $\pm$  10 menit) sebelum memulai proses pembelajaran, guru melakukan persiapan (merapikan tempat duduk) sebelum pelajaran dimulai, berdo'a dan memberi salam kemudian guru mengabsen siswa. Selanjutnya guru melakukan appersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, dan memotivasi siswa dengan menginformasikan materi pembelajaran pertemuan ini, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan memperkenalkan media untuk pembelajaran kepada siswa.

#### **b. Pertemuan Kedua Siklus I (Kamis, 19 Maret 2015)**

Pertemuan kedua ini merupakan lanjutan dari materi perkembangan teknologi yaitu guru meminta agar siswa pindah dan duduk dalam meja-meja turnamen yang telah disiapkan sebelumnya untuk melakukan permainan. Masing-masing kelompok diminta oleh guru untuk menempati meja turnamen berdasarkan tingkat kemampuan akademik yang telah ditentukan sebelumnya, guru membagikan kartu soal TGT yang pada prinsipnya soal sulit untuk anak pintar dan soal mudah untuk anak yang kurang pintar, kunci jawaban yang tertutup dan perolehan skor untuk masing-masing meja turnamen. Guru kemudian menjelaskan peraturan dalam melaksanakan game turnamen serta memberitahukan alokasi waktu ( $\pm$  60 menit) yang digunakan dalam melaksanakan game turnamen, kemudian guru menyuruh kepada setiap meja turnamen untuk memulai turnamen 1.

Kegiatan *game turnamen* dimulai dengan guru mencabut pertanyaan nomor 1 yang berbunyi: "Peristiwa di suatu negara dapat diketahui dengan cepat di Negara lain, akibat kemajuan di bidang teknologi....". Kemudian setiap kelompok mengirimkan wakilnya untuk menjawab pertanyaan tersebut. Pada turnamen pertama kelompok yang bisa menjawab adalah kelompok putih yang diwakili oleh Karina Agustin pada meja turnamen 1 dan Syara Febriana pada meja turnamen 2. Berdasarkan kelompok yang telah dibentuk oleh guru. Dari 20 soal yang telah disiapkan guru hanya 13 soal yang bisa dijawab oleh kelompok merah dengan rata-rata skor 63, dan 11 soal yang bisa dijawab oleh kelompok putih dengan rata-rata skor 54.

Berikut ini adalah jumlah poin yang diperoleh oleh setiap kelompok pada turnamen 1 dan criteria penghargaannya.

**Tabel 1 Perolehan poin dan penghargaan masing-masing kelompok pada turnamen 1 Siklus I**

Kelompok	Merah	Kuning	Biru	Hijau	Putih
Total Poin	70	40	40	50	100
Rata-rata	17.5	10	10	12.5	20
Penghargaan	Hebat	Baik	Baik	Baik	Hebat

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat kelompok Merah memperoleh total poin 70 dan rata-ratanya 17.5 sehingga penghargaannya tim hebat. Kelompok kuning

memperoleh total poin 40 dan rata-ratanya 10 sehingga penghargaananya tim baik. Kelompok biru memperoleh total poin 40 dan rata-ratanya 10 sehingga penghargaananya tim baik. Kelompok hijau memperoleh total poin 50 dan rata-ratanya 12.5 sehingga penghargaananya tim baik. Kelompok putih memperoleh total poin 100 dan rata-ratanya 20 sehingga penghargaananya tim hebat. Penghargaan ini diberikan guru berupa kata-kata pujian dan memotivasi siswa untuk lebih semangat lagi mengikuti turnamen-turnamen berikutnya.

### **1. Perencanaan Tindakan Pertemuan Ketiga Siklus I**

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan pertemuan ketiga siklus I adalah :

- a. Mempersiapkan silabus
- b. Membuat RPP sesuai dengan silabus
- c. Menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran seperti media, sumber belajar dan bahan ajar
- d. Menyusun alat tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
- e. Membuat lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa.

### **2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

#### **a. Pertemuan Ketiga Siklus I (Selasa, 24 Maret 2015)**

Pertemuan ketiga dilaksanakan selama 1 jam (2 x 35 menit), dengan materi perkembangan teknologi produksi, dengan jumlah siswa 21 orang siswa (hadir semua). Pelaksanaan tindakan ini dilakukan sesuai dengan RPP, Lembar Kerja Siswa, kartu soal, lembar jawaban kartu soal.

Pada kegiatan awal ( $\pm$  10 menit) sebelum memulai proses pembelajaran, guru melakukan persiapan (merapikan tempat duduk) sebelum pelajaran dimulai, berdo'a dan memberi salam kemudian guru mengabsen siswa. Selanjutnya guru melakukan appersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, dan memotivasi siswa dengan menginformasikan materi pembelajaran pertemuan ini, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan memperkenalkan media untuk pembelajaran kepada siswa.

#### **b. Pertemuan Keempat Siklus I (Kamis, 26 Marert 2015)**

Pertemuan keempat ini merupakan lanjutan dari materi pengaruh positif dan negatif globalisasi yaitu guru meminta agar siswa pindah dan duduk dalam meja-meja turnamen yang telah disiapkan sebelumnya untuk melakukan permainan. Masing-masing kelompok diminta oleh guru untuk menempati meja turnamen berdasarkan tingkat kemampuan akademik yang telah ditentukan sebelumnya, guru membagikan kartu soal TGT dan kunci jawaban yang tertutup dan lembar perolehan skor untuk masing-masing meja turnamen. Guru kemudian menjelaskan peraturan dalam melaksanakan game turnamen serta memberitahukan alokasi waktu ( $\pm$  60 menit) yang digunakan dalam melaksanakan game turnamen,

kemudian guru menyuruh kepada setiap meja turnamen untuk memulai turnamen 2.

Berikut ini adalah jumlah poin yang diperoleh oleh setiap kelompok pada turnamen 1 dan kriteria penghargannya.

**Tabel 2 Perolehan poin dan penghargaan masing-masing kelompok pada turnamen 2 siklus I**

Kelompok	Merah	Kuning	Biru	Hijau	Putih
Total Poin	45	45	40	50	110
Rata-rata	11.25	11.25	10	12.5	22
Penghargaan	Baik	Baik	Baik	Baik	Super

### 3. Tindakan Kelima Siklus I Ulangan Harian (Selasa, 31 Maret 2015)

Pada pertemuan ini guru tidak melaksanakan proses pembelajaran tetapi mengadakan ulangan harian siklus I yang dilaksanakan 2x35 menit. Soal ulangan harian telah disediakan oleh guru, soal ulangan ini berbentuk objektif dan dibagikan kepada setiap siswa. Sebelum soal dibagikan, siswa diberi peringatan untuk dapat bekerja sendiri dan dilarang menyontek atau kerja sama. Jika terdapat kesalahan penulisan soal dan kurang mengerti tentang soal ulangan, siswa hanya boleh bertanya kepada guru dan tidak boleh bertanya kepada teman karena itu akan membuat keributan.

### 4. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil diskusi dengan observer, perlu adanya peningkatan pada beberapa hal, yaitu cara penyampaian guru terlalu cepat, pengelolaan kelas yang baik, guru kurang dalam memberikan pujian terhadap kelompok yang berprestasi baik, memberikan bimbingan kepada siswa dengan kesabaran karena siswa belum terbiasa belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun persentase siswa yang tuntas pada ulangan siklus I ini yaitu 11 (52.38%) orang siswa, dan siswa yang belum tuntas 10 (47.62%) orang siswa. Hal ini menunjukkan perlunya dilakukan peningkatan pembelajaran pada siklus II, agar hasil belajar siswa meningkat pada siklus II.

### 5. Perencanaan Tindakan Pertemuan Ke-Enam Siklus II

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan pertemuan keenam siklus II ini adalah :

- a. Membuat RPP sesuai dengan silabus
- b. Menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran seperti media, sumber belajar dan bahan ajar
- c. Menyusun alat tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Tes yang digunakan yaitu tes berbentuk tulisan
- d. Membuat lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa

## 6. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

### a. Pertemuan Keenam Siklus II (Kamis, 02 April 2015)

Pertemuan pertama dilaksanakan selama 1 jam (2 x 35 menit), dengan materi perkembangan teknologi komunikasi dengan indikator menjelaskan pengertian teknologi komunikasi, menyebutkan alat komunikasi masa lalu dan masa kini, dan membandingkan alat-alat teknologi komunikasi pada masa lalu dan masa kini dengan jumlah siswa 21 orang siswa (hadir semua). Pelaksanaan tindakan ini dilakukan sesuai dengan RPP, Lembar Kerja Siswa, kartu soal, lembar jawaban kartu soal.

Pada kegiatan awal ( $\pm$  10 menit) sebelum memulai proses pembelajaran, guru melakukan persiapan (merapikan tempat duduk) sebelum pelajaran dimulai, berdo'a dan memberi salam kemudian guru mengabsen siswa. Selanjutnya guru melakukan appersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, dan memotivasi siswa dengan menginformasikan materi pembelajaran pertemuan ini, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan memperkenalkan media untuk pembelajaran kepada siswa.

Setelah kegiatan awal selesai, dilanjutkan dengan kegiatan inti ( $\pm$  60 menit) yaitu guru menjelaskan secara garis besar materi tentang jenis budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional. setelah guru selesai menjelaskan secara garis besar tentang jenis budaya Indonesia dalam misi kebudayaan internasional, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menanggapi tentang materi yang telah dipelajari.

### b. Pertemuan Ketujuh Siklus II (Selasa, 07 April 2015)

Pertemuan ketujuh ini merupakan lanjutan dari materi sebelumnya yaitu guru meminta agar siswa pindah dan duduk dalam meja-meja turnamen yang telah disiapkan sebelumnya untuk melakukan permainan. Masing-masing kelompok diminta oleh guru untuk menempati meja turnamen berdasarkan tingkat kemampuan akademik yang telah ditentukan sebelumnya, guru membagikan kartu soal TGT dan kunci jawaban yang tertutup dan perolehan skor untuk masing-masing meja turnamen. Guru kemudian menjelaskan peraturan dalam melaksanakan *game turnamen* serta memberitahukan alokasi waktu ( $\pm$  60 menit) yang digunakan dalam melaksanakan turnamen, setelah siswa mengerti dengan penjelasan peraturan turnamen, kemudian guru menyuruh kepada setiap meja turnamen untuk memulai turnamen 3.

Kegiatan turnamen dimulai dengan guru mencabut pertanyaan nomor 1 yang berbunyi: "Media komunikasi yang tebitnya setiap hari, pagi atau sore disebut...". Kemudian setiap kelompok mengirimkan wakilnya untuk menjawab pertanyaan tersebut. Pada turnamen ketiga, kelompok yang bisa menjawab adalah kelompok merah yang diwakili oleh Bagas pada meja turnamen 1 dan Mutiara Angelina pada meja turnamen 2 yang mewakili kelompok putih. Berdasarkan kelompok yang telah dibentuk oleh guru, dari 20 soal yang telah disiapkan guru hanya 15 soal yang bisa dijawab oleh kelompok putih dengan rata-rata skor 75, dan 14 soal yang bisa dijawab oleh kelompok kuning dengan rata-rata skor 68.

Berikut ini adalah jumlah poin yang diperoleh oleh setiap kelompok pada turnamen 3 dan kriteria penghargannya.

**Tabel 3 Perolehan poin dan penghargaan masing-masing kelompok pada turnamen 3 Siklus II**

Kelompok	Merah	Kuning	Biru	Hijau	Putih
Total Poin	100	60	75	60	100
Rata-rata	25	15	18.75	15	20
Penghargaan	Super	Baik	Hebat	Baik	Hebat

## 7. Perencanaan Tindakan Pertemuan Kedelapan Siklus II

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan pertemuan kedelapan siklus II adalah :

- a. Membuat RPP sesuai dengan silabus
- b. Menyiapkan sarana dan prasarana pembelajaran seperti media, sumber belajar dan bahan ajar
- c. Menyusun alat tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Tes yang digunakan yaitu tes berbentuk tulisan
- d. Membuat lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa

## 8. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

### a. Pertemuan Kedelapan Siklus II (Kamis, 09 April 2015)

Pertemuan kedelapan dilaksanakan selama 1 jam (2 x 35 menit), dengan materi menghadapi globalisasi, dengan jumlah siswa 21 orang siswa (hadir semua). Pelaksanaan tindakan ini dilakukan sesuai dengan RPP, lembar kerja siswa, kartu soal, lembar jawaban kartu soal.

Pada kegiatan awal ( $\pm$  10 menit) sebelum memulai proses pembelajaran, guru melakukan persiapan (merapikan tempat duduk) sebelum pelajaran dimulai, berdo'a dan member salam kemudian guru mengabsen siswa. Selanjutnya guru melakukan appersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, dan memotivasi siswa dengan menginformasikan materi pembelajaran pertemuan ini, menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, menyampaikan langkah-langkah pembelajaran dan memperkenalkan media untuk pembelajaran kepada siswa.

Setelah kegiatan awal selesai, dilanjutkan dengan kegiatan inti ( $\pm$  60 menit) yaitu guru menjelaskan secara garis besar materi tentang menghadapi globalisasi. Setelah guru selesai menjelaskan secara garis besar tentang menghadapi globalisasi, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menanggapi tentang materi yang telah dipelajari.

Selanjutnya guru meminta siswa duduk dalam kelompok belajar yang telah ditentukan, setelah semua siswa duduk dalam kelompoknya, guru membagikan lembar kerja siswa tentang menghadapi globalisasi kepada masing-masing kelompok belajar kemudian guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan siswa selama mengerjakan LKS yang terlebih dahulu guru menyuruh masing-masing kelompok untuk mengisi identitas yang terdapat pada LKS yang

berupa nama kelompok dan anggota kelompok. Selanjutnya guru menyampaikan alokasi waktu mengerjakan LKS. Ketika masing-masing kelompok mengerjakan LKS, guru berjalan mengamati pekerjaan masing-masing kelompok.

#### **b. Pertemuan Kesembilan Siklus II (Selasa, 14 April 2015)**

Pertemuan kesembilan ini merupakan lanjutan dari materi menghadapi globalisasi yaitu guru meminta agar siswa pindah dan duduk dalam meja-meja turnamen yang telah disiapkan sebelumnya untuk melakukan permainan. Masing-masing kelompok diminta oleh guru untuk menempati meja turnamen berdasarkan tingkat kemampuan akademik yang telah ditentukan sebelumnya, guru membagikan kartu soal TGT dan kunci jawaban yang tertutup dan lembar perolehan skor untuk masing-masing meja turnamen. Guru kemudian menjelaskan peraturan dalam melaksanakan game turnamen serta memberitahukan alokasi waktu ( $\pm$  60 menit) yang digunakan dalam melaksanakan game turnamen, kemudian guru menyuruh kepada setiap meja turnamen untuk memulai turnamen 4.

Berikut ini adalah jumlah poin yang diperoleh oleh setiap kelompok pada turnamen 1 dan criteria penghargaannya.

**Tabel 4 Perolehan poin dan penghargaan masing-masing kelompok pada turnamen 4 Siklus II**

Kelompok	Merah	Kuning	Biru	Hijau	Putih
Total Poin	80	35	70	80	55
Rata-rata	20	8.75	17.5	20	11
Penghargaan	Hebat	Baik	Hebat	Hebat	Baik

#### **c. Tindakan Kespuluh Siklus II Ulangan Harian (Kamis, 16 April 2015)**

Pada pertemuan ini guru tidak melaksanakan proses pembelajaran tetapi mengadakan ulangan harian siklus II yang dilaksanakan 2x35 menit. Soal ulangan harian telah disediakan oleh guru, soal ulangan ini berbentuk objektif dan dibagikan kepada setiap siswa. Sebelum soal dibagikan, siswa diberi peringatan untuk dapat bekerja sendiri dan dilarang menyontek atau kerja sama. Jika terdapat kesalahan penulisan soal dan kurang mengerti tentang soal ulangan, siswa hanya boleh bertanya kepada guru dan tidak boleh bertanya kepada teman karena itu akan membuat keributan.

### **9. Refleksi Siklus II**

Berdasarkan hasil pengamatan siklus II, maka dapat direfleksikan bahwa dengan membiasakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dan membimbing siswa dengan kesabaran dapat mengarahkan dan menanggulangi sikap anak kearah yang lebih baik. Adapun persentase siswa yang tuntas pada ulangan siklus II ini yaitu 19 orang siswa dengan persentase (90.48%), dan siswa yang tidak tuntas 2 orang dengan persentase (9.52%).

## 2. Analisis Hasil tindakan

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru dilakukan analisis yang terdiri dari ketuntasan belajar siswa secara individual maupun klasikal.

### 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

**Tabel 5 Peningkatan Hasil Belajar Siswa Skor Dasar - Ulangan Harian I dan Ulangan Harian I – Ulangan Harian II**

Rata-rata			
Jumlah Siswa	Data Awal	UH I	UH II
21 orang	61.2	68.1	75.0
	6.9		6.9

### 2. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Ketuntasan belajar siswa ditentukan berdasarkan hasil ulangan akhir siklus I (UH I) dan ulangan akhir siklus II (UH II). Hasil analisis ketuntasan belajar siswa secara individual dan secara klasikal pada siklus I dan siklus II setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 6 Ketuntasan Belajar Siswa Setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Siklus I dan Siklus II di Kelas IV SD Negeri 73 Pekanbaru**

No	Ulangan Harian	Jumlah Siswa	Ketuntasan Belajar		
			Individual		Klasikal
			Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)	
1	I	21	11 (52.38%)	10 (47.62%)	Belum Tuntas
2	II	21	19 (90.48%)	2 (9.52%)	Tuntas

### 3. Aktivitas Siswa

Hasil analisis aktivitas belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7 Rata-rata Persentase Aktivitas Siswa Tiap Indikator pada Siklus I dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*)**

Siklus	Pertemuan	Persentase Aktivitas	Kategori
I	Pertemuan 1	58.3%	Sedang
	Pertemuan 2	66.7%	Sedang
	Rata-rata Aktivitas	62.5%	Sedang
II	Pertemuan 3	83.3%	Baik
	Pertemuan 4	91.7%	Sangat Baik
	Rata-rata Aktivitas	87.5%	Baik

#### 4. Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus I dan siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 8 Rata-rata Persentase Aktivitas Tiap Indikator Guru pada Siklus I dan Siklus II Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*)**

Siklus	Pertemuan	Persentase Aktivitas	Kategori
I	Pertemuan 1	60%	Sedang
	Pertemuan 2	70%	Baik
	Rata-rata Aktivitas	65%	Sedang
II	Pertemuan 3	85%	Baik
	Pertemuan 4	95%	Sangat Baik
	Rata-rata Aktivitas	90%	Sangat Baik

#### PEMBAHASAN

Melihat hasil ulangan pada siklus I yang mencapai KKM pada indikator 2 siklus I hanya 10 (47,6%) orang siswa yang mencapai ketuntasan pada indikator tersebut. Hal tersebut dikarenakan siswa masih banyak yang salah dalam menjelaskan pengaruh positif dan negatif globalisasi. Pada indikator 3 siswa sudah banyak mengalami peningkatan dan mencapai KKM, dapat dilihat siswa yang telah mencapai KKM berjumlah 17 (81,0%) orang siswa. Pada indikator 4 juga mengalami peningkatan yaitu siswa yang mencapai KKM berjumlah 19 (90,5%) orang siswa, hal ini dikarenakan siswa sudah bisa menjelaskan pengaruh positif dan negatif globalisasi. Perolehan hasil ulangan siklus II berdasarkan KKM perindikator, sudah semakin baik atau terjadi peningkatan lagi dari siklus I. Pada siklus II ini, hampir seluruh siswa telah menguasai indikator siklus II.

Dari hasil analisis hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa secara individu berdasarkan KKM, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa setelah dilaksanakannya tindakan. Pada saat sebelum dilaksanakan tindakan, siswa yang mencapai KKM, yaitu berjumlah 10 (47,6%) orang siswa. Setelah dilaksanakan tindakan siklus I, terjadi peningkatan terhadap jumlah siswa yang mencapai KKM, yaitu berjumlah 11 (52,4%) orang siswa, dengan jumlah peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa pada siklus I sebanyak 1 (4,8%) orang siswa. Kemudian pada siklus II, terjadi lagi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM, yaitu berjumlah 19 (90,5%) orang siswa dengan jumlah peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa pada siklus II sebanyak 8 (38,1%) orang siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa. Hal ini terbukti karena pada pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa melaksanakan permainan dalam bentuk turnamen. Permainan dalam bentuk turnamen ini terbukti sangat dikuasai oleh siswa

dan selalu ditunggu oleh siswa pada setiap pertemuan. Siswa juga diajarkan untuk bersaing secara sehat dalam kelas tersebut untuk menjadikan kelompok belajar mereka sebagai kelompok super.

## SIMPULAN DAN SARAN

1. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 73 Pekanbaru.
2. Hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan diperoleh rata-rata 61,2 setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I hasil belajar siswa meningkat menjadi 68,1. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan ke siklus I sebesar 6,9. Setelah tindakan pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa kembali meningkat menjadi 75 dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,9. Sedangkan peningkatan dari sebelum tindakan ke siklus II sebesar 13,8.
3. Aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran meningkat dari 65% dengan kategori sedang pada siklus I menjadi 90% dengan kategori sangat baik pada siklus II.

Melalui tulisan ini, peneliti mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran yaitu:

1. Untuk siswa, hasil belajar siswa yang sudah baik harus dipertahankan dan dikembangkan terus-menerus. Untuk hasil belajar siswa yang belum bagus harus digiatkan lagi cara belajarnya. Selain itu, pembelajaran dengan *Team Game Tournament* ini melatih keterampilan dan kemampuan siswa berbicara dalam diskusi kelompok serta membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Guru IPS disarankan untuk menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* agar pembelajaran lebih menarik, dan tidak membosankan, karena *Team Game Tournament* membuat siswa ikut terlibat dan menjadi aktif, semua siswa mengambil peran atau andil dalam sebuah kelompok. Guru juga harus memperhatikan setiap kesulitan belajar siswa kemudian mencari pemecahan masalahnya

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid, 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Anita Lie, 2011. *Cooprative LearningMempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo

Depdikbud, 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud

Dimiyati & Mudjiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

- Hamruni, 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani
- Isjoni, 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kunandar, 2011. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Rajawali Press
- Muhibbin Syah, 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Nana Sudjana, 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Oemar Hamalik, 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Robert Slavin, 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Rusman, 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta Rajawali Press
- Sardiman, AM. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syaiful Bahri Djamarah, 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tulus Tu'u, 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta : Pt. Grasindo
- Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Wardani, 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. UT
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Wina Sanjaya, 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Zainal Aqib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya