

IMPLEMENTATION KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) LEARNING MODEL TO IMPROVE RESULT IPA OF STUDIES STUDENT CLASS V SD N 028 SERUSA KECAMATAN BANGKO KABUPATEN ROKAN HILIR

Yeni Rahman, Eddy Noviana, Zufriady

yenirahman760@gmail.com, eddy.noviana.lecturer.unri.ac.id, zufriady@gmail.com.
082386782456

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract: The purpose of this study was to determine whether the application of the Model Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT) can improve learning outcomes fifth grade science students SD N 028 serusa. Forms of this research is is a Class Action Research (PTK) with the research subjects were fifth grade students who berjumlah 20 people. The basic problem in this research is the low student learning outcomes that are marked are still many students who are under the KKM. Data collection techniques used is observation and tests. Results concluded that learning science by Model Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT) may enhance the activity of teachers, student activity and learning outcomes IPA. In the first cycle of meeting 1 total score of teacher activity that is 30%, then increased at a second meeting with the activity score was 60% in enough categories. At the first meeting of the second cycle the average amount of activity obtained namely 65%, then increased at a second meeting with an average activity was 90% in both categories once. The average percentage of student activity in the first cycle of meeting 1 percentage amount obtained namely 60%, then increased at a second meeting with the student activity 80%. At the first meeting of the second cycle of activity obtained percentage amount that is 85% and then increased in the second meeting with the percentage of activity was 90%. The average student learning outcomes in the first cycle of meetings 1 is 66.75%, in the first cycle of the second meeting of the average value of 75.75% and an increase of 9%. The average results of studying the second cycle of the first meeting with the average value of 75.25%, the second cycle of the second meeting of the average value of the results of learning to be 82.5% with an increase of 7.25%

Keywords: Cooperative Learning Model Teams Games Tournament (TGT), learning outcomes IPA.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA
KELAS V SD N 028 SERUSA KECAMATAN BANGKO
KABUPATEN ROKAN HILIR**

Yeni Rahman, Eddy Noviana, Zufriady

yenirahman760@gmail.com, eddy.noviana.lecturer.unri.ac.id, zufriady@gmail.com.
082386782456

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD N 028 Serusa. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Dasar masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa yang ditandai masih banyaknya siswa yang berada dibawah KKM. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi dan tes. Hasil Penelitian menyimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa serta hasil belajar IPA. Pada siklus I pertemuan 1 jumlah skor aktivitas guru yakni 30%, kemudian meningkat pada pertemuan kedua dengan skor aktivitas adalah 60% pada kategori cukup. Pada siklus II pertemuan pertama jumlah rata-rata aktivitas yang diperoleh yakni 65%, kemudian meningkat pada pertemuan kedua dengan rata-rata aktivitas adalah 90% pada kategori baik sekali. Persentase rata-rata aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 jumlah persentase yang diperoleh yakni 60%, kemudian meningkat pada pertemuan kedua dengan aktivitas siswa 80%. Pada siklus II pertemuan pertama jumlah persentase aktivitas yang diperoleh yakni 85% kemudian meningkat pada pertemuan kedua dengan persentase aktivitas adalah 90%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 66,75%, pada siklus I pertemuan kedua nilai rata-rata 75,75% dan terjadi peningkatan sebesar 9%. Rata-rata hasil belajar pada siklus II pertemuan pertama dengan nilai rata-rata 75,25%, pada siklus II pertemuan kedua nilai rata-rata hasil belajar menjadi 82,5% dengan peningkatan 7,25%

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), hasil belajar IPA.

PENDAHULUAN

IPA merupakan cara mencari tahu tentang alam sekitar secara sistematis untuk menguasai, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan menggunakan metode ilmiah. Pendidikan IPA disekolah dasar bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menguasai dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Ada beberapa alasan yang menyebabkan IPA dimasukkan dalam kurikulum sekolah karena : 1) berfaedah bagi kehidupan dan pekerjaan siswa dimasa yang akan datang ; 2) melatih siswa untuk berfikir kritis dan bekerja secara logis dan sistematis ; 3) mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk pribadi siswa secara menyeluruh.

Oleh sebab itu, pengajaran IPA di SD bertujuan untuk : 1) mengenal, memahami, dan mampu mempergunakan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam yang berguna; 2) mengenal dan memahami hubungan timbal balik antar berbagai benda hidup dengan benda mati dan hubungannya dengan manusia; 3) memiliki keterampilan dengan menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah sederhana yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari; 4) memiliki sikap ilmiah; 5) menyadari pentingnya ilmu pengetahuan alam bagi pembangunan nusa dan bangsa.

Berdasarkan observasi dan dokumentasi dengan Ibu Yenni S.Pd,SD selaku wali kelas V SDN 028 Serusa diperoleh data dari jumlah seluruh siswa 20 orang. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 8 orang siswa dengan persentase 40%, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 12 orang dengan persentase 60%. Masih banyaknya jumlah siswa yang tidak tuntas dalam ulangan harian IPA membuktikan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V masih rendah.

Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya sebagai berikut : 1) guru tidak memvariasikan model belajar; 2) dalam proses belajar guru belum begitu melibatkan siswa secara aktif; 3) metode ceramah yang diajarkan mengakibatkan siswa cepat bosan; 4) kurang memadainya media dan alat peraga. Berbagai faktor diatas mempengaruhi proses belajar siswa dikelas V SD N 028 Serusa, diantaranya : 1) siswa kurang memperhatikan pelajaran disaat guru menyampaikan materi dengan metode ceramah; 2) siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran; 3) kurang termotivasi dalam belajar; 4) kurang berani mengajukan pertanyaan.

Sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut dapat melakukan pendekatan dengan menerapkan model yang inovatif. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Teori TGT dalam penerapannya akan memberikan perubahan mendasar pada kondisi pembelajaran yang banyak dilaksanakan dewasa ini.

Suprijono (2012) mengungkapkan bahwa Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk”yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Menurut Eggen and Kauchah (1996) mengemukakan bahwa “Pembelajaran Kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama” (Trianto. 2011:59).

Dari beberapa pengertian model kooperatif diatas dapat diambil kesimpulan bahwa model kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran dengan membagi siswa kedalam kelompok kecil yang anggotanya heterogen untuk bekerja sama dalam mempelajari sebuah materi sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Ibrahim dkk (2000) mengemukakan ada empat ciri-ciri pembelajaran kooperatif yaitu: 1) Siswa bekerjasama dalam kelompok kooperatif; 2) kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan heterogen; 3) bila mungkin anggota kelompok berdasarkan dari ras, budaya, suku, jenis, kelamin berbeda-beda; 4) penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim dkk (2000) sebagai berikut : 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, 2) Menyajikan informasi, 3) Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar, 4) Membimbing kelompok kerja dan belajar, 4) Evaluasi, 5) Memberikan penghargaan

Slavin (2005) mengemukakan bahwa secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal yaitu TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka. Nasikin (2006) mengungkapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah “Pola interaksi siswa dengan guru didalam kelas yang menyangkut strategi, tipe, metode, dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikelas” (Ridhaezza, 2012). Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa menjadi kelompok-kelompok kecil yang memiliki kemampuan homogen dalam pembelajaran dikelas.

Adapun langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut: 1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, 2) Menyajikan materi pembelajaran, 3) Pembentukan kelompok heterogen, 4) Game dan turnamen, 5) Evaluasi dan 6) Penghargaan kelompok

Dengan diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Menurut Gagne (dalam Agus Supriono, 2011 : 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan. Aspek efektif dan aspek kognitif peserta didik adalah jaminan ketercapaian hasil belajar yang optimal. Maka dapat dirangkai sebuah kesimpulan bahwa hasil belajar IPA adalah segenap perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa dalam bidang IPA sebagai hasil mengikuti proses pembelajaran IPA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dikelas V SDN 028 Serusa Kecamatan Bangko, Rokan Hilir. Penelitian dilakukan dengan dua siklus dengan dua siklus dengan tiap siklus untuk dua kali pertemuan.

Bentuk penelitian ini adalah bentuk penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Wardani (2004) PTK adalah sebagai suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajarnya meningkat dimana guru adalah pelaksana proses pembelajaran sebagai upaya perbaikan pembelajaran sebelumnya, sedangkan observasi aktivitas guru dan

siswa dalam proses pembelajaran dilakukan oleh penulis sebagai observer. Penelitian Tindakan Kelas biasanya berupa siklus, dengan tahapan untuk tiap siklusnya: 1) perencanaan yang terdiri dari: mengembangkan Silabus, RPP, dan LKS; 2) pelaksanaan; 3) pengamatan; 4) refleksi. Tindakan yang dilakukan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 028 Serusa. Berikut ini merupakan gambar siklus penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 028 Serusa dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 12 orang siswa perempuan. Kemudian untuk data yang dihasilkan dari penelitian ini terdiri dari atas data aktivitas pembelajaran dan data hasil belajar IPA penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Data aktivitas pembelajaran dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Kemudian hasil belajar dikumpulkan dengan instrumen penelitian yang terdiri dari soal tes dalam bentuk ulangan harian yang dilakukan setelah selesai pertemuan kedua (pertemuan ketiga ditiap siklus).

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi dan tes hasil belajar. Observasi yang dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang mengacu pada model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dilakukan oleh observer dengan berpedoman pada lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Tes hasil belajar merupakan tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa yang dilakukan dengan model pembelajaran kooperatif TGT dengan cara siswa melakukan ulangan harian. Teknik Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis Data Aktivitas Guru dan Aktivitas Siswa

Analisis data kualitatif yang menggambarkan tentang kekurangan dan kelemahan guru dan siswa. Data ini digunakan sebagai refleksi untuk perbaikan data siklus berikutnya. Aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar ditentukan pada observasi dengan rumus:

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NR = Persentase rata-rata aktivitas (guru/siswa)

JS = Jumlah Skor aktivitas yang dilakukan

SM = Skor Maksimal yang didapat dari aktivitas guru/siswa

Tabel 1. Aktivitas Guru dan Siswa

Interval	Kategori
81-100	Amat baik
61-80	Baik
51-60	Cukup
Kurang dari 50	Kurang

Sumber: (KTSP,2007 : 367)

Analisis Data Hasil Belajar

Analisis data hasil belajar yang dilakukan untuk menentukan keberhasilan tindakan, adapun analisis data hasil belajar yaitu : penghargaan kelompok, ketercapaian KKM dan analisis keberhasilan tindakan. Analisis hasil belajar siswa digunakan rumus :

$$HB = \frac{SP}{SM} \times 100\%$$

Sumber : (Depdiknas 2006)

Keterangan:

- HB = Hasil Belajar
 SP = Skor yang diperoleh
 SM = Skor Maksimum

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian dimulai dari tanggal 20 april sampai 14 Mei yang terdiri dari 6 kali pertemuan, siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan 1 kali UH dan siklus II dengan 2 kali pertemuan pertemuan dan 1 kali UH. Adapun perencanaan yang dilakukan pada siklus I adalah menyiapkan Silabus dan RPP, menyiapkan lembar kegiatan siswa (LKS) pertemuan 1 dan 2, soal ulangan harian siklus 1, dan LKS pertemuan 1 dan 2 pada siklus 1, serta soal ulangan harian untuk siklus 2, serta lembaran obdervasi aktivitas guru dan lembar observasi untuk aktivitas siswa.

Pada tahap awal guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan memeriksa kehadiran siswa, selanjutnya guru mencatat tujuan pembelajaran yang akan dipelajari. Pada tahap apersepsi, guru membuat kaitan antara materi yang akan diajarkan dengan pengalaman siswa, memberikan sedikit penjelasan mengenai materi gaya magnet, kemudian dilanjutkan dengan memberikan motivasi serta mengarahkan siswa kepada masalah dalam pembelajaran ini.

Pada kegiatan inti guru membentuk 4 kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 5 orang, kemudian setiap kelompok harus menguasai materi kelompoknya, pada tahap game guru memberikan tugas berupa LKS pada setiap siswa dalam kelompoknya, masing-masing siswa mengerjakan soal-soal yang ada di LKS, selanjutnya guru menetapkan poin atau skor yang diperoleh siswa pada saat game

untuk dikumpulkan pada saat turnamen, kelompok yang anggotanya mendapatkan poin atau skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan dari guru berupa hadiah pena.

Analisis Aktivitas Guru dan Siswa

Pelaksanaan observasi aktivitas guru ini dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru yang mengacu pada rubrik penilaian aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun analisis aktivitas guru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Analisis Aktivitas Guru

No	Aspek	Siklus 1		Siklus 2	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Jumlah skor	10	16	17	18
2	Persentase	50%	80%	85%	90%
3	Kategori	Kurang	Baik	Baik Sekali	Baik Sekali

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus 1 pertemuan 1 masih kurang. Hal ini dapat dilihat dari jumlah skor aktivitas yang diperoleh yakni 10 dengan persentase 50% dan dikategorikan kurang, lalu pada siklus 1 pertemuan kedua mendapatkan skor 16 dengan persentase 80% dan dikategorikan baik. Untuk siklus II pertemuan 1 skor aktivitas yang diperoleh 17 dengan persentase 85% dan dikategorikan baik sekali, dan terakhir pada siklus II pertemuan kedua guru memperoleh skor 18 dengan persentase 90% dan dikategorikan sangat baik.

Pelaksanaan observasi aktivitas siswa ini dilakukan oleh observer dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang mengacu pada rubrik penilaian aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Adapun analisis lembar observasi aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Analisis Aktivitas Siswa

No	Aspek	Siklus 1		Siklus 2	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Jumlah Skor	12	16	17	18
2	Persentase	60%	80%	85%	90%
3	Kategori	Cukup	Baik	Amat Baik	Amat Baik

Dari tabel 2 diatasdapat dilihat aktivitas siswa pada siklus 1 pertemuan pertama skor aktivitas yang diperoleh 12 dengan persentase 60% dan kategori cukup. Kemudian meningkat pada pertemuan kedua dengan skor 16 dengan persentase 80%, dan kategori baik. Dengan demikian rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT.

Pada siklus II pertemuan pertama skor aktivitas yang diperoleh 17 dengan persentase 85%, dan kategori amat baik. Kemudian meningkat pada pertemuan kedua dengan skor 18 dengan persentase 90% dan kategori baik. Rata-rata aktivitas siswa pada

siklus II juga mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Analisis Hasil Belajar IPA

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPA siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT, dilakukan pengukuran terhadap hasil belajar, daya serap, dan ketuntasan belajar yang terdiri dari ketuntasan individu. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada ulangan harian siklus I dan ulangan harian siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar

Skor Dasar	Siklus I	Peningkatan
48,96	77,5	28,79 %
Siklus 1	Siklus II	Peningkatan
77,75	87,5	9,75 %

Hasil belajar pada ulangan harian siklus I pertemuan kesatu nilai rata-rata 77,75%, siswa yang mendapat kategori sangat baik 5 orang (25%), dan mendapat kategori baik 7 orang (35%), kategori cukup 7 orang (35%), dan kategori kurang 1 orang (5%). Sedangkan hasil belajar ulangan harian siklus II pertemuan kedua nilai rata-rata 87,5%, dengan siswa yang mendapat kategori sangat baik 16 orang (80%), dan mendapat kategori baik 4 orang (20%). Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar ulangan harian siklus satu 77,75% menjadi 87,5% dengan peningkatan sebesar 9,75%.

Berdasarkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 028 Serusa pada ulangan harian siklus I dan siklus II setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), dapat dilihat ketuntasan individu dan individual pada tabel 5 berikut ini :

Tabel 5. Ketuntasan Individual Siswa

No	Ketuntasan Klasikal	Data awal Jumlah Siswa (%)	UH Siklus I Jumlah Siswa (%)	UH Siklus II Jumlah Siswa (%)
1	Tuntas	8 (40%)	12 (60%)	20 (100%)
2	Tidak tuntas	12 (60%)	8 (40%)	-
	Ketuntasan klasikal	Tidak tuntas	Tuntas	Tuntas

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan ketuntasan klasikal individual pada ulangan harian I adalah 12 orang (60%). Secara klasikal dikategorikan tuntas karena sudah memenuhi persyaratan 85%, suatu kelas dikatakan tuntas apabila ketuntasan klasikal mencapai 85%. Ketuntasan individual pada ulangan harian II adalah 20 orang (100%), dan secara klasikal dikategorikan tuntas karena sudah memenuhi persyaratan 85%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan pada data awal.

Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan yang diajukan dapat diterima kebenarannya. Dengan kata lain bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 028 Serusa.

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, dapat digambarkan bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan dan telah sesuai dengan perencanaan. Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran dikelas V SD Negeri 028 Serusa Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir tahun pelajaran 2015/2016, pelaksanaan *Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Turnament* dapat memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat aktif dalam proses berfikir dan kegiatan belajar, saling bertukar informasi, saling membantu memecahkan masalah, meningkatkan rasa tanggung jawab siswa serta mengembangkan kemampuan komunikasi siswa dengan siswa lainnya.

Peningkatan hasil belajar siswa setelah dilaksanakan tindakan dapat dilihat dari analisis data tentang keterampilan KKM. Dari analisis data tentang ketercapaian KKM diperoleh fakta bahwa terjadi peningkatan persentase siswa mencapai KKM sebelum dan sesudah tindakan. Dari hasil pengamatan terlihat bahwa siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam melakukan diskusi kelompok dengan Model *Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament*.

Adanya peningkatan hasil ulangan harian siklus I yaitu 77,75%, dan ulangan harian siklus II meningkat menjadi 87,5%, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game turnamen* yang diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan karakter belajar siswa kelas dasar (SD), karena pembelajaran dibangun untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dan membantu siswa menumbuhkan berfikir kritis. Hal ini sesuai pendapat Suprijono (2009:61) yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman dan pengembangan keterampilan sosial.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini, dapat dilihat bahwa adanya peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II, secara keseluruhan aktivitas guru dan siswa pada tiap siklus sudah sangat baik dan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan. Menurut Slameto (2010:97) dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu perkembangan siswa.

Hal ini terlihat dari aktivitas guru dan siswa dalam penelitian ini mengalami peningkatan, karena guru semakin mengerti dalam menerapkan pembelajaran sehingga siswa termotivasi dan berdampak pada persentase aktivitas siswa.

Pembelajaran kooperatif memerlukan kerjasama yang saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan dan penghargaan. Penghargaan kelompok akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yg ditentukan. Depdikbud dalam Trianto (2009:241) menyatakan setiap siswa ditanyakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa > 65 dan suatu kelas dinyatakan tuntas belajarnya (

ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat > 85 siswa yang telah tuntas belajarnya.

Kemudian juga terdapat peningkatan ketuntasan siswa secara klasikal pada siklus I dan siklus II setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) membuktikan bahwa model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian hasil analisis tindakan ini mendukung hipotesis tindakan sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir tahun ajaran 2015/2016

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan analisis data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 028 Serusa semester II, ini terlihat dari: 1) Persentase rata-rata aktivitas guru mengalami peningkatan, dari siklus I pertemuan I jumlah skor aktivitas guru yang diperoleh yakni 30%. Kemudian meningkat pada pertemuan kedua dengan skor aktivitas adalah 60% pada kategori cukup. Pada siklus II pertemuan pertama jumlah rata-rata aktivitas yang diperoleh yakni 65%. Kemudian meningkat pada pertemuan kedua dengan rata-rata aktivitas adalah 90% pada kategori baik sekali. Persentase rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan I jumlah persentase aktivitas yang diperoleh yakni 60%. Kemudian meningkat pada pertemuan kedua dengan aktivitas siswa adalah 80%. Pada siklus II pertemuan pertama jumlah persentase aktivitas yang diperoleh yakni 85%. Kemudian meningkat pada pertemuan kedua dengan persentase aktivitas adalah 90%. 2) Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 adalah 66,75 %, pada siklus I pertemuan kedua nilai rata-rata 75,75%, dan terjadi peningkatan sebesar 9%. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama dengan nilai rata-rata 75,25%, pada siklus II pertemuan kedua nilai rata-rata hasil belajar siswa menjadi 82,5%, dengan peningkatan sebesar 7,25%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. Suhardjono dan Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*, Bumi Aksara : Jakarta
- Agus Suprijono. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Pusat Kurikulum. Balitbang Depdiknas. Jakarta

- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta Karya. Jakarta
- Frank Lyman. 1981. *Cooperative Learning*. Grasindo. Jakarta
- Ibrahim dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Universitas Surabaya. Surabaya
- Ridhaazza. 2012. *Model Pembelajaran Tipe TGT*. Diperoleh 30 November 2012 dari <http://model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt.html>
- Silvinia. 2005. *Pendidikan IPA*. Modul Bahan Belajar Mandiri D-II PGSD FKIP Universitas Riau. Pekanbaru
- Slavin.2008. *Cooperative Learning: Theory Research and Pratisse*. Allyn and Bacon Publisher. Boston
- Sudjana. N. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru. Algensindo
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruksi*. Prestasi Pustaka Publisher : Jakarta
- Wardani. 2004. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta

