

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN
MEDIA VISUAL PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V
DI SDN 2 TULUNG SAMPUNG PONOROGO**

SKRIPSI



OLEH:

NAMA : MAYA ZAHROTUL MAULIDA

NIM : 203180195

JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

OKTOBER 2022

ABSTRAK

Zahrotul Maulida, Maya. 2022. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Ulum Fatmahanik, M.Pd.

Kata Kunci: Peningkatan, Hasil Belajar, TGT, IPS

Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur dalam sebuah pembelajaran namun, pelajaran IPS cenderung tidak konsisten. Hal itu disebabkan karena pelajaran IPS dianggap sangat sulit, banyak hafalan, dan materinya terlalu banyak sehingga membuat siswa bosan ditambah lagi dengan cara penyampaian guru yang kurang menarik akibatnya hasil belajar siswa sangat rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS, karena dalam penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual, siswa akan ditempatkan dalam kelompok - kelompok kecil untuk berdiskusi dan melakukan permainan yang bertujuan agar siswa berinteraksi dan aktif dalam pembelajaran serta siswa akan dibantu dengan media visual dalam penyajian materi sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan hasil belajar IPS dapat meningkat.

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran *cooperative* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Tulung, (2) untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *cooperative Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual kelas V di SDN 2 Tulung, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

penelitian ini disusun menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berlangsung dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo yang berjumlah 12 siswa.

Hasil dari penelitian model pembelajaran kooperatif tipe *teams group tournament* (TGT) berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Tulung pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia. Peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia dapat ditunjukkan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa hasil tes yang mendapatkan nilai lebih dari 70 pada siklus I sebesar 66,67% siswa yang tuntas, pada siklus II sebesar 75% siswa yang tuntas, pada siklus III sebesar 100% seluruh siswa tuntas. Selain hasil belajar siswa aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan yaitu pada aktivitas guru siklus I mendapat presentase sebesar 80%, siklus II sebesar 82,72%, dan siklus III sebesar 93,63%. Adapun pada aktivitas siswa yaitu siklus I mendapat presentase sebesar 70,9%, siklus II sebesar 77,28%, dan siklus III sebesar 86,37%.

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

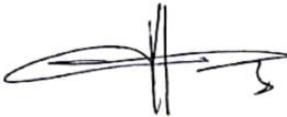
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Maya Zahrotul Maulida
NIM : 203180195
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Tipe TGT (Teams Games Tournament)* Dengan Berbantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Tulung.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Pembimbing



ULUM FATMAHANIK, M.Pd.
NIP. 198512032015032003

Ponorogo 1... September... 2022

Mengetahui

Ketua

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri

Ponorogo



ULUM FATMAHANIK, M.Pd.
NIP. 198512032015032003

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Maya Zahrotul Maulida
NIM : 203180195
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Visual Pada Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo

Telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 12 Oktober 2022

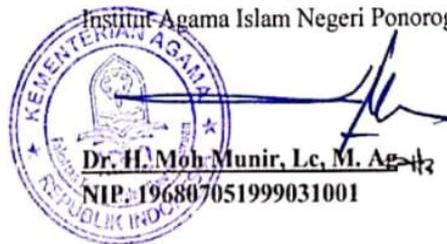
Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah pada:

Hari : Senin
Tanggal : 24 Oktober 2022

Ponorogo, 24 Oktober 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh Munir, Lc, M. Ag
NIP.: 196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Mukhlison Effendi, M.Ag
Penguji I : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd
Penguji II : Ulum Fatmahanik, M.Pd

SURAT PUBLIKASI

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Maya Zahrotul Maulida

NIM : 203180195

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Berbantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo

Menyatakan bahwa naskah skripsi/thesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis. Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 14 November 2022



Maya Zahrotul Maulida

203180195

PERNYATAAN KEASLIHAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIHAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maya Zahrotul Maulida
NIM : 203180195
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan IAIN Ponorogo
Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran
Cooperative Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dengan
Bantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 2
Tulung.

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atau perbuatan tersebut.

Ponorogo, 1 September 2022

Yang Membuat

Pernyataan

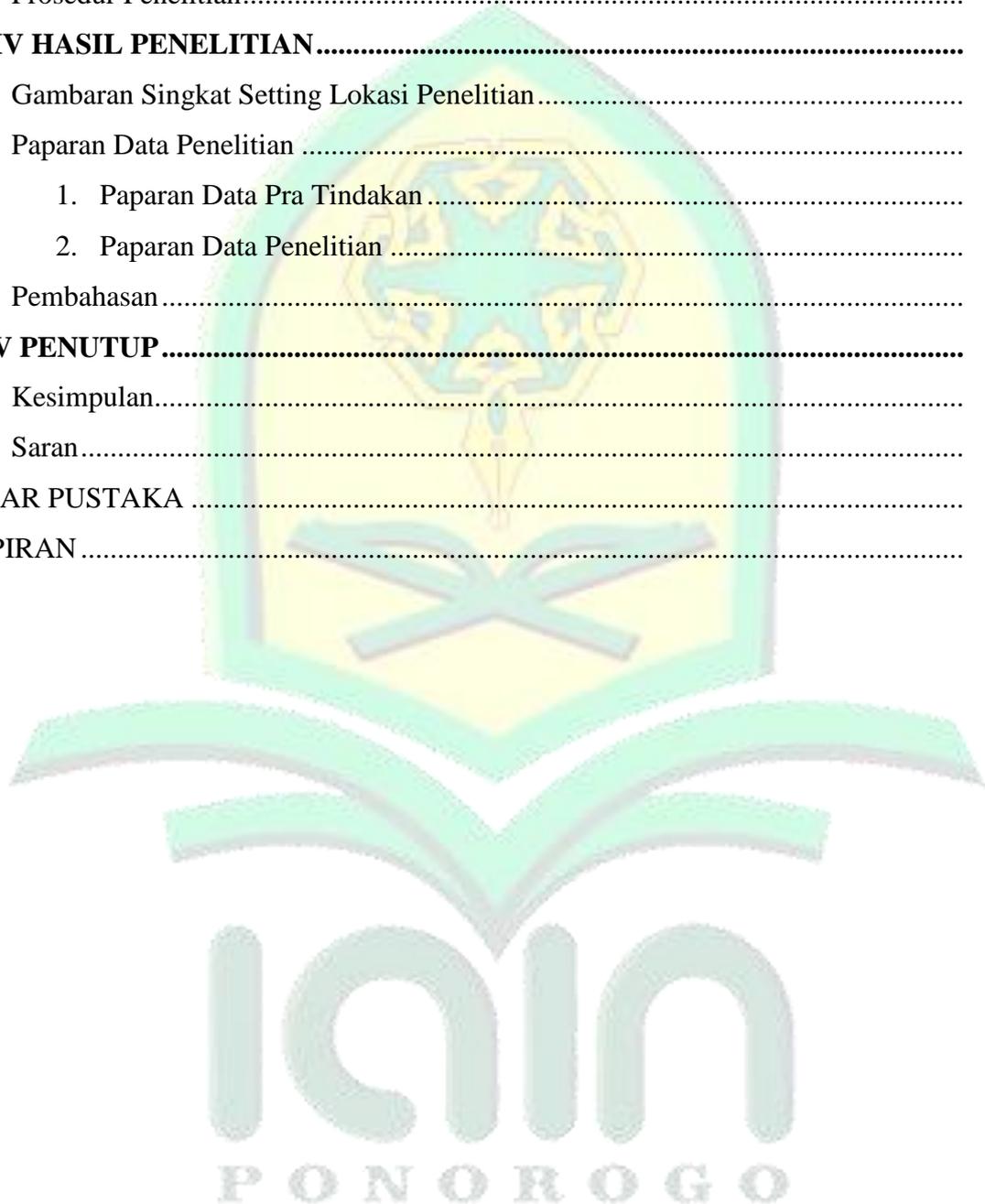


Maya Zahrotul Maulida
NIM. 203180195

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
PERNYATAAN KEASLIHAN	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identitas dan Pembatasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Hasil Belajar	10
2. Model Pembelajaran.....	13
3. Kooperatif Learning	17
4. Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe TGT.....	21
5. Media Pembelajaran Visual.....	24
6. Kaitan Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa	25
7. Mata Pelajaran IPS	27
B. Kajian Terdahulu.....	30
C. Kerangka Berfikir.....	35
D. Pengajuan Hipotesis Tindakan	36
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Seting Subyek Penelitian.....	43
1. Lokasi Penelitian	43
2. Subyek Penelitian	44

3. Variabel Yang Diamati.....	44
C. Data dan Sumber Data.....	45
D. Teknik Pengumpulan Data	46
E. Instrumen Penilaian.....	47
F. Teknik Analisis Data Dan Indikator Keberhasilan	49
G. Prosedur Penelitian.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	58
A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian.....	58
B. Paparan Data Penelitian	58
1. Paparan Data Pra Tindakan.....	58
2. Paparan Data Penelitian	62
C. Pembahasan.....	105
BAB V PENUTUP.....	113
A. Kesimpulan.....	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	117



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tingkat Keberhasilan	51
Tabel 4.1 Nilai IPS IPS Siswa Kelas V Pra Tindakan	61
Tabel 4.2 Presentase Hasil Belajar Pra Tindakan	62
Tabel 4.3 Hasil Data Presentase Observasi Guru Siklus I	69
Tabel 4.4 Hasil Data Presentase Observasi Siswa Siklus I	70
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Presentase Kegiatan Guru dan Siswa Siklus I	71
Tabel 4.6 Rekapitulasi Tes Akhir Siklus I	73
Tabel 4.7 Kendala Siklus I dan Rencana Perbaikan Siklus II	76
Tabel 4.8 Hasil Data Presentase Observasi Guru Siklus II	84
Tabel 4.9 Hasil Data Presentase Observasi Siswa Siklus II	85
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Presentase Kegiatan Guru dan Siswa Siklus II	86
Tabel 4.11 Rekapitulasi Tes Akhir Siklus II	88
Tabel 4.12 Kendala Siklus II dan Rencana Perbaikan Siklus III	91
Tabel 4.13 Hasil Data Presentase Observasi Guru Siklus III	99
Tabel 4.14 Hasil Data Presentase Observasi Siswa Siklus III	100
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Presentase Kegiatan Guru dan Siswa Siklus III	101
Tabel 4.16 Rekapitulasi Tes Akhir Siklus III	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc. Teggart.....	39
Gambar 3.2 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas Mengscu psds Kemmis & Taggart	52
Gambar 4.1 Grafik Hasil Belajar Siswa	109
Gambar 4.2 Grafik Aktivitas Guru.....	109
Gambar 4.3 Grafik Aktifikas Siswa	110
Gambar 4.5 Grafik Ketuntasan Aktivitas Guru dan Siswa	111



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembangunan suatu bangsa dan negara, karena tanpa didukungnya pendidikan tidak mungkin pembangunan suatu bangsa dan negara dapat berkembang dengan baik. Kita dapat melihat contohnya yaitu perkembangan antara desa dengan kota, dimana kota bisa dianggap lebih berkembang dari pada desa dikarenakan sistem pembangunan yang dipimpin oleh orang-orang terpelajar.¹

Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dijelaskan, tujuan pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.²

Salah satu faktor pendukung untuk mencapai tujuan pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa, karena hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.³ Dengan mengetahui hasil belajar siswa guru dapat menilai dirinya bahwa proses belajar mengajar perlu ditingkatkan lagi atau dipertahankan.

Dewasa ini pendidikan di Indonesia masih dianggap sangat rendah terutama untuk pelajaran IPS. Padahal IPS adalah salah satu mata pelajaran yang berusaha membekali wawasan dan keterampilan siswa Sekolah Dasar untuk mampu beradaptasi dan bermasyarakat serta menyesuaikan dengan perkembangan dalam era globalisasi. Melalui

¹ Erlando Doni Sirait, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika" 6, no. 1 (2016): 35.

² *UU RI Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

³ Nasruddin, "Penerapan Metode TGT (Teams Games Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bandar Baru" 9, no. 1 (2019): 62.

mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, siswa diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia yang baik dan warga dunia yang efektif.

Sekolah menjadi tempat berlangsungnya aktivitas belajar mengajar, guru harus melakukan perubahan agar pandangan yang salah mengenai mata pelajaran IPS menjadi pelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Pendidikan dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan yang positif dalam diri siswa baik menurut segi pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku yang bisa diterapkan dalam bermasyarakat melalui proses belajar di sekolah.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bidang studi meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Mata Pelajaran IPS memiliki tujuan untuk membentuk warga negara yang berkemampuan sosial dan memiliki keyakinan akan kehidupannya sendiri di tengah-tengah kekuatan fisik dan sosial, yang pada gilirannya akan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.⁴ Maka dari itu, berdasarkan tujuan pembelajaran IPS guru harus berusaha untuk menjadikan siswa yang semangat dalam mengikuti pelajaran IPS. Karena dengan semangat yang tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Akan tetapi dilihat dari nilai mata pelajaran IPS yang rata-rata masih rendah bila dibandingkan dengan pelajaran lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa masih rendahnya mutu pelajaran IPS.⁵ Ironisnya IPS termasuk pelajaran yang tidak disukai. Banyak siswa yang malas jika mendapat pelajaran IPS. Bagi mereka IPS seperti musuh yang membosankan yang ingin sekali mereka hindari, tidak sedikit siswa yang mengeluh

⁴ Sardiyodkk, *Strategi Pembelajaran IPS di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014), 26.

⁵ Naniek Kusumawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo," *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 2, no. 1 (2017): 3.

dengan adanya pelajaran IPS.⁶ Akibatnya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak selalu baik dan sesuai harapan. Sebagaimana yang menjadi standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar KKM yang telah ditetapkan sebagai patokan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini harus menjadi perhatian dan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah masa pembelajaran.⁷ Untuk mencapai tujuan pembelajaran ini peserta didik harus memahami materi pembelajaran dan mendapatkan nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal. KKM bisa tercapai karena adanya peran siswa sebagai subjek belajar pada proses pembelajaran dan guru sebagai fasilitator yang akan memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SDN 2 Tulung, menurut wali kelas V hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah yaitu di bawah KKM atau di bawah 70. Dibuktikan dengan nilai ulangan harian mata pelajaran IPS kelas V yaitu 70% siswa 7 dari 12 siswa mendapatkan nilai dibawah 70. Hal ini disebabkan karena materi pelajaran IPS di kelas V dianggap sangat sulit, banyak hafalan, materinya terlalu banyak sehingga membuat siswa bosan dan akibatnya hasil belajarnya sangat rendah. Ditambah lagi cara penyampaian materinya pun kurang menarik perhatian siswa. Wali kelas V terbiasa menyampaikan materi dengan metode ceramah yaitu bercerita berdasarkan buku teks saja, wali kelas V pernah menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung tetapi masih jarang sekali, dikarenakan guru menganggap bahwa menggunakan media itu menambah repot. Apabila mengajar dengan menggunakan media itu juga perlu persiapan, guru mempunyai jadwal yang padat, mengejar target kurikulum, ditambah lagi sibuk dengan urusan keluarga.

⁶ Md Widiastini, Nym Kusmaryanti, dan Ni Wyn Arini, "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V" 2, no. 1 (2014).

⁷ Siti Nurhasanah dan A Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa" 1, no. 1 (2016): 12.

Dengan demikian dalam belajar IPS, siswa tidak mempunyai semangat yang tinggi. Hal tersebut dapat dilihat ketika pembelajaran IPS berlangsung. Ada siswa yang mengeluh kesulitan, ada yang berbicara dengan temannya, ada yang melamun bahkan ada yang mengantuk. Ketika mengerjakan soal siswa tidak semangat untuk mengerjakan. Akibatnya hasil belajar IPS siswa menjadi rendah. Dalam permasalahan ini bukan hanya siswa yang menjadi bahan permasalahan, akan tetapi guru juga termasuk dalam permasalahan tersebut. mengapa demikian? Karena guru adalah fasilitator apabila guru tidak bisa mengelola kelas dengan baik, maka akan berdampak kepada peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada peneliti akan menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu model pembelajaran kooperatif learning tipe *teams games tournament* (TGT) berbantuan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 2 Tulung. Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana peserta didik bekerjasama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar.⁸ Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif ini merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.⁹

Selain menggunakan model pembelajaran yang tepat, kehadiran media juga mempunyai arti yang penting. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru adalah

⁸ Siti Zulaikhah dan Jusubaidi, "Model Pembelajaran Kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar," *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 5, no. 2 (2020): 195.

⁹ Aris Shoimin, *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar -Ruzmedia, 2014), 203.

media visual. media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Media ini sangat cocok digunakan guru dalam pembelajaran karena selain mudah dibuat juga dapat mengatasi keterbatasan pengamatan visual siswa.¹⁰ Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media visual diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas V SDN 2 Tulung, karena dalam penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan media visual, siswa akan ditempatkan dalam kelompok - kelompok kecil untuk berdiskusi dan melakukan permainan yang ditujukan agar siswa berinteraksi dan aktif dalam pembelajaran serta siswa akan dibantu dengan media visual dalam penyajian materi sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan hasil belajar IPS dapat meningkat.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti terdorong untuk menerapkan model pembelajaran IPS yaitu dengan *cooperative learning* tipe TGT berbantuan media visual di SDN 2 Tulung kelas V. karena model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) membuat siswa terlibat aktif dalam kelompok. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mewujudkan siswa berperan aktif dan dapat belajar lebih tenang selain dapat memunculkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan antar tim secara sehat, dan ketertiban belajar, sehingga diharapkan dapat mengubah hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik lagi.¹¹ Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Nurul Hidayati dan Suropto Ngatman dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)

¹⁰ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012), 85.

¹¹ Maulana Ibnu Soleh, Dadang Kurnia, dan Dede Tatang Sunarya, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi" 2, no. 1 (2017): 2014.

dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Yang buktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus ke II.¹²

Maka dari itu adapun manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran IPS agar lebih bermakna bagi siswa dalam pengalaman belajarnya. Selain itu guru juga dapat mengasah kreativitasnya untuk menemukan hal-hal yang baru sehingga anak tidak merasa bosan dalam belajar dengan pola pengajaran yang sama. peneliti berharap dengan menerapkan pembelajaran tersebut peserta didik akan lebih semangat dalam belajar IPS dan mendapatkan hasil yang maksimal. Dari penjelasan diatas, maka peneliti mengambil judul : **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Berbantuan Media Visual Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Tulung”**.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah maka diidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Perolehan nilai mata pelajaran IPS di SDN 2 Tulung sebagian besar masih rendah (belum memenuhi KKM) sehingga perlu ditingkatkan.
- b. Penyampaian materi pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Tulung dianggap kurang menarik sehingga minat terhadap mata pelajaran IPS pun rendah.
- c. Pembelajaran IPS di SDN 2 Tulung masih terpaku pada buku teks saja sehingga pemahaman siswa tentang suatu konsep kurang.
- d. Kurangnya literasi membaca siswa sehingga siswa kurang bisa memahami materi yang disampaikan guru karena malas dalam membaca.

¹² Nurul Hidayati, Suripto, dan Ngatman, “Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams GamesTournament (TGT) Dengan Media Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016” 4, no. 6.1 (2016): 692–97.

- e. Kurangnya Kemampuan bertanya siswa terhadap materi yang belum difahami.
- f. Tanggapan beberapa siswa tentang metode ceramah yang digunakan guru dalam mengajar, mereka merasa jenuh dan bosan dalam belajar karena guru selalu ceramah dalam menyampaikan materi

2. Pembatasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk membatasi hal-hal yang akan dibahas.

Berikut batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah peneliti menekankan pada penerapan model *cooperative tipe teams group tournament* (TGT) berbantuan media visual.
2. Ruang lingkup penelitian adalah peserta didik kelas V SDN 2 Tulung.
3. Peneliti mengambil mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Tempat penelitian adalah di SDN 2 Tulung, Sampung, Ponorogo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran *cooperative tipe teams group tournament* (TGT) berbantuan media visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Tulung?
2. Bagaimana peningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan model Pembelajaran *cooperative tipe teams group tournament* (TGT) berbantuan media visual pada kelas V di SDN 2 Tulung?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penelitian ini mempunyai tujuan diantaranya:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran *cooperative* tipe *teams group tournament* (TGT) berbantuan media visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Tulung
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *cooperative* tipe *teams group tournament* (TGT) berbantuan media visual kelas V di SDN 2 Tulung, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat kepada pihak-pihak sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Penelitian ini memberi manfaat bagi siswa agar selalu aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media visual yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media visual diharapkan dapat membantu para guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan bagi siswa.

3. Bagi sekolah

Manfaat penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran koopeatif tipe TGT berbantuan media visual bagi sekolah diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

4. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan atau wawasan dalam penggunaan model pembelajaran koopeatif tipe TGT berbantuan media visual sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai bahan latihan dan pengembangan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

F. Definisi Operasional

Terdapat definisi operasional dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini. Berikut ini merupakan penjabarannya:

1. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir yang telah dilakukan siswa setelah menerima materi yang dijelaskan oleh guru. Hasil belajar siswa dapat diukur melalui tes pilihan ganda sebanyak 10 soal dan isian 10 soal. Pada hasil belajar siswa peneliti hanya fokus terhadap ranah kognitif yang akan dicantumkan melalui interval angka 1-100.
2. Model pembelajaran koopeatif tipe *teams group tournament* (TGT) adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok secara heterogen baik dari latar maupun prestasi akademik dan menempuh permainan (*games*) serta turnamen atau kompetisi tersistematis yang akan memberikan skor, dan juara bagi individu atau kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbaik untuk menumbuhkan rasa senang dan semangat dalam belajar. Dalam penelitian ini peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media visual.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Latar Belakang Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan.¹³

Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.¹⁴

Hasil belajar sering dicerminkan sebagai nilai yang menentukan berhasil tidaknya siswa setelah belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penugasan atas sejumlah bahan diberikan dalam proses belajar mengajar biasa disebut sebagai hasil belajar. Adapun definisi hasil belajar menurut para ahli sebagai berikut :

1. Menurut Rifa'i dan Anni, hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik.
2. Menurut Sanjaya, hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.
3. Menurut Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan

¹³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 54.

¹⁴ Sudjana Nana, dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 7.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikemukakan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang.¹⁵

b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor kemampuan siswa dan faktor lingkungan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya akan tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja. Menurut Slameto ”faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan dalam dua bagian, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.¹⁶

1. Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari siswa, yang termasuk ke dalam faktor ini adalah:

a. Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Demikian halnya kesehatan rohani (jiwa) kurang baik misalnya mengalami gangguan pikiran, perasaan kecewa karena ada konflik atau permasalahan yang sedang dialaminya, atau masalah yang lainnya, ini dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar.

¹⁵ Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), 55.

¹⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Cet III Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010),

b. Intelegensi dan bakat

Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

c. Minat dan motivasi

Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi belajar yang tinggi sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.

d. Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan faktor fisiologis, psikologis, dan kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

2. Faktor Eksternal, yang termasuk ke dalam faktor ini adalah:

- a. Faktor Keluarga Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- b. Faktor Sekolah Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- c. Faktor Masyarakat Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan

siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Wasliman (Susanto, Ahmad) Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal, sebagai berikut :

1. Faktor Internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor Eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.¹⁷

Berdasarkan pendapat di atas faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal yang merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri siswa itu sendiri dan faktor eksternal yaitu faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari luar diri siswa.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Secara umum istilah „model „ diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain, model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya, seperti „globe“ adalah model dari bumi tempat kita hidup. Dalam istilah selanjutnya istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai konseptual atas dasar pemikiran tersebut, maka dimaksud dengan „model belajar mengajar,“ adalah kerangka konseptual dan

¹⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 12.

prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.¹⁸

Istilah “model” sudah sering dipergunakan dalam berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan. Model dapat diartikan sebagai bentuk, namun juga dapat diartikan sebagai contoh. Hal ini sesuai dengan pendapat Mills (dalam Suprijono) model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Dalam pembelajaran, model memiliki peranan yang penting, yakni sebagai petunjuk dan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut Suprijono, model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.¹⁹

Rusman menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.²⁰ Sementara itu, Suprihatiningrum menyebutkan pengertian model pembelajaran yaitu tiruan atau kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran secara sistematis

¹⁸ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung: Rosda Karya, 2012), 127.

¹⁹ Agus Suprijono, *Model-Model Pembelajaran* (Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya, 2011), 45–46.

²⁰ Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 144.

dalam mengelola pengalaman belajar peserta didik agar tujuan belajar tertentu yang diinginkan dapat tercapai.²¹

Model pembelajaran merupakan suatu contoh yang dibuat pendidik pada saat melaksanakan suatu proses pembelajaran. Model yang dipilih haruslah sinkron menggunakan materi pelajaran yang disampaikan. Lantaran menggunakan pemilihan contoh yang sempurna akan membantu pendidik dan peserta didik pada saat melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan semua rangkaian penyajian bahan ajar yang mencakup segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pendidik serta segala fasilitas yang terkait yang dipakai secara pribadi atau secara umum pada proses pembelajaran". Dengan adanya model pembelajaran akan mempermudah pendidik pada saat melakukan proses pembelajaran, dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.²²

Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik pembelajaran.²³

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan sebagai landasan praktik pembelajaran guna memberikan petunjuk pada guru tentang prosedur dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

²¹ Suprihatiningrum dan Jamil, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi* (Yogyakarta: Ar -Ruzmedia 2013), 145.

²² Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2012), 1.

²³ Helmiati, *Model Pembelajaran* (Pekan Baru: Aswaja Pressindo, 2012), 19.

b. Ciri – Ciri Model Pembelajaran

Ciri – ciri model pembelajaran menurut Rusman mengemukakan bahwa model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut :²⁴

1. Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
2. Mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
3. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model Synectic dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pembelajaran mengarang.
4. Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan:
 - a) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax);
 - b) adanya prinsip-prinsip reaksi;
 - c) sistem sosial;
 - d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila guru akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
5. Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi:
 - a. Dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur;
 - b. Dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.

²⁴ *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, 2012, 136.

6. Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Menurut Ngalimun dalam buku strategi model pembelajaran, model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain:

1. Model pembelajaran merupakan rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Berupa landasan pemikiran mengenai apa dan bagaimana peserta didik akan belajar (memiliki tujuan belajar dan pembelajaran yang ingin dicapai).
3. Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.²⁵

Ciri-ciri model pembelajaran yang baik yaitu adanya keterlibatan intelektual dan emosional peserta didik melalui kegiatan mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, adanya keikutsertaan peserta didik secara aktif dan kreatif. Selama pelaksanaan model pembelajaran guru bertindak sebagai fasilitator, koordinator, mediator dan motivator kegiatan belajar peserta didik.

3. Cooperative Learning

a. Pengertian Cooperative Learning

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam

²⁵ Ngalimun, *Strategi dan model pembelajaran* (Cet II Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), 7–8.

orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda.²⁶

Menurut Hamid Hasan dalam Etin Solihatin, kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya.²⁷

Penerapan metode *cooperative learning* dalam pembelajaran dimaksudkan untuk memperkuat pelajaran akademik setiap anggota kelompok dengan tujuan agar para peserta didik lebih berhasil dalam belajar dari pada belajar sendiri. Sebagai konsekuensinya untuk menjamin bahwa setiap peserta didik berhasil dan benar-benar bertanggung jawab terhadap pelajarannya sendiri maka setiap peserta didik harus diberi tanggung jawab secara individual untuk mengerjakan bagian tugasnya sendiri dan mengetahui apa yang telah ditargetkan dan yang harus dipelajari.²⁸

Oleh karena itu, unsur terpenting yang harus dipahami oleh para guru adalah apabila tugas dibagi dalam kelompok jangan sampai hanya diperiksa/dievaluasi atau tidaknya tugas itu dikerjakan secara kelompok, melainkan harus terjadi interdependensi tugas antara kelompok karena tujuan *cooperative learning* bukan terselesaikannya tugas-tugas kelompok, tetapi para peserta didik belajar dalam kehidupan kelompok yang mampu saling membelajarkan antar anggota kelompoknya.

Maka jika dikaitkan dengan pembelajaran IPS, maka dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams group tournament* (TGT) diharapkan dapat

²⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012), 242.

²⁷ Etin Solihatin, *Cooperative Learning* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 4.

²⁸ Syahraini Tambak, "Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" 14, no. 1 (2017): 2.

meningkatkan semangat siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mengubah pandangan bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran yang membosankan dengan menggunakan model yang bervariasi agar menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

b. Prinsip Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Roger dan David Johnson (dalam Rusman) menyebutkan ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), yaitu sebagai berikut:

1. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence*), yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
2. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability*), yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dikerjakan dalam kelompok tersebut.
3. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction*), yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling memberi dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.

4. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication*), yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.²⁹

c. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik atau penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama antara kelompok satu dengan kelompok lain untuk penguasaan materi yang ditugaskan. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas pembelajaran kooperatif. Menurut Wina Sanjaya karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Pembelajaran Secara Tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim.

2) Didasarkan pada Manajemen Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang akan dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain-lain.

²⁹ Rusman, *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 212.

3) Kemauan untuk Bekerja Sama

Dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Misalnya, yang pandai membantu yang kurang pandai.

4) Keterampilan Bekerja Sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain.³⁰

4. Model Kooperatif Learning Tipe *teams group tournament* (TGT)

a. Pengertian Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.³¹

Menurut Slavin model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) ini siswa dituntut untuk saling kerjasama, aktif dan bertanggungjawab terhadap dirinya, sendiri maupun kelompoknya. Selain itu dalam pembelajaran TGT ini siswa dihadapkan pada suatu permainan dan kompetisi, sehingga kemauan dan kemampuan siswa ada perubahan. Dengan

³⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), 244–46.

³¹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 92.

model pembelajaran tersebut diharapkan kebebasan dan keaktifan siswa meningkat, sehingga siswa menjadi senang dalam mengikuti pelajaran.³²

b. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Koopertaif Learning Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Setiap pembelajaran yang menggunakan model, pendekatan dan metode, atau teknik, tentunya mempunyai kekurangan dan kelebihan. Begitu juga dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dari beberapa keterangan dapat diinformasikan bahwa yang menjadi kelebihan dan kelemahan pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu sebagai berikut:³³

Kelebihan

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
4. Motivasi belajar siswa bertambah
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
7. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kelemahan

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.

³² Slavin dan Robert E, *Slavin, Robert E. 2015. Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media* (Bandung: Nusa Media, 2015), 6.

³³ Taniredja dan Tukiran, *Model-model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2012), 72–73.

3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

c. Langkah-Langkah Penerapan Model Kooperatif Lrearning Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Slavin “Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*)”.³⁴

Sedangkan Trianto menyatakan langkah-langkah pembelajaran TGT, yaitu:³⁵

1. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku;
2. guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut, dan
3. seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu”.

Berdasarkan pada kedua teori di atas, peneliti menyimpulkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu:

1. Membentuk kelompok yang beranggotakan 3–4 siswa;
2. guru menyiapkan materi pelajaran;
3. para siswa memainkan permainan turnamen;

³⁴ Rusman, *Model - Model Pembelajaran* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2012), 225.

³⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), 84.

4. memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi, dan
5. siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa.

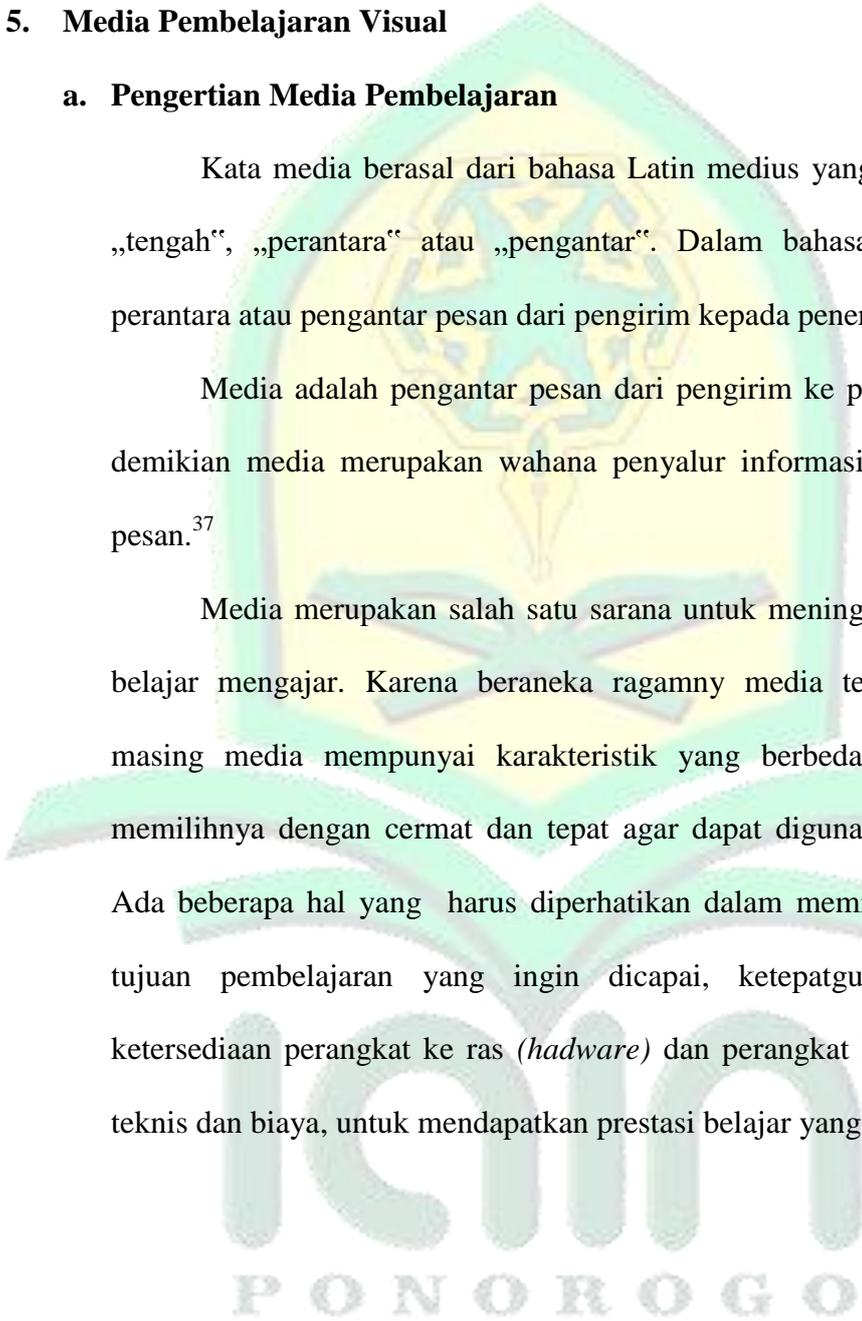
5. Media Pembelajaran Visual

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.³⁶

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.³⁷

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain; tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatangunaan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), mutu teknis dan biaya, untuk mendapatkan prestasi belajar yang diharapkan.³⁸



³⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016), 3.

³⁷ Rusman, Deni Kurniawan, dan Cipi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), 169.

³⁸ Awaliyah Kartika Putri dan Kurnia Hidayati, “Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V,” *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 1, no. 1 (2016): 100.

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.³⁹

Jadi media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran bermanfaat sekali, karena sangat membantu guru dalam mengajarkan materi kepada siswa. Selain itu siswa lebih tertarik untuk belajar, karena dalam proses pembelajaran ada berbagai variasi guru untuk mengajar sehingga membuat siswa lebih semangat dalam belajar.

b. Media Visual

Media visual yaitu media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan. Saluran yang dipakai meyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.⁴⁰

Media visual dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi mengungkapkan kata-kata dan gambar. Media ini sangat tepat untuk tujuan menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan.⁴¹

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan suatu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan untuk menerima pemahaman pesan atau informasi yang dikandung secara menyeluruh.

Media pembelajaran visual ini memungkinkan terciptanya situasi belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi dan kerjasama siswa baik terhadap

³⁹ Arief Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), 7.

⁴⁰ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. [Online]. Tersedia di kbbi.kemdikbud.go.id/entri/visual., 2020, 28.

⁴¹ Rivai, *Media Pengajaran*, 20.

kelompoknya maupun terhadap guru, serta menciptakan situasi belajar mengajar yang kondusif. Adanya kompetisi dalam kelompok juga dapat menumbuhkan pemahaman konsep dalam belajar yang nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

6. Kaitan Model Pembelajaran TGT berbantuan Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.⁴² Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media visual merupakan sarana penunjang keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah, serta dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, membantu guru dalam menjelaskan materi baik yang bersifat konkret maupun abstrak. Sebagai alat bantu mengajar maka media pengajaran dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru.⁴³

Sedangkan hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan.⁴⁴

Berdasarkan kajian di atas yang telah di paparkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan media visual dipilih mampu meningkatkan hasil belajar IPS karena pembelajaran IPS sendiri menyangkup materi yang luas, jika pada saat pembelajaran hanya disampaikan dengan metode ceramah siswa akan cepat merasa bosan dan hal itu dapat berdampak

⁴² Dea Rika Maharani, "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Lumer Terhadap Hasil Belajar IPS," (Skripsi, Universitas Magelang, 2020), 17.

⁴³ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru, 2013), 99.

⁴⁴ Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), 128.

terhadap hasil belajar yang kurang maksimal, sehingga penggunaan *Team Games Tournament* dengan berbantuan media visual siswa dalam pembelajaran diharapkan lebih aktif, tidak cepat merasa bosan ataupun jenuh, selain itu juga membangun kerjasama antar siswa. Sehingga siswa mampu menerima materi yang disampaikan dan mendapat hasil belajar sesuai kompetensi yang diharapkan diatas KKM yaitu 70.

Pada pembelajaran model *Team Games Tournament* dengan berbantuan media visual ini, siswa dibimbing untuk bekerja secara kelompok untuk mencari informasi materi yang akan disampaikan dan juga memecahkan soal yang sudah disiapkan. Walaupun seperti itu setiap siswa harus tetap bertanding untuk memecahkan soal dalam setiap kelompok. Setelah itu akan ada pertandingan antar kelompok yang diadakan di akhir pembelajaran untuk dapat mengukur pengetahuan siswa tentang materi yang sudah dipelajari. Kegiatan ini dilakukan agar siswa memiliki dasar untuk dapat bekerjasama saling membantu dan berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

7. Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian Mata Pelajaran IPS

Ilmu pengetahuan Sosial atau disingkat IPS adalah nama salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar. IPS tidak memusatkan pada satu mata pelajaran saja, melainkan gabungan dari mata pelajaran lain yang berkaitan dengan lingkungan Alam dan masyarakat. Dengan demikian profesi sebagai guru yaitu pelaksana pendidikan dituntut lebih handal dan berkualitas pada semua mata pelajaran khususnya pelajaran IPS.

Ilmu pengetahuan sosial adalah bidang study yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.⁴⁵

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sosiaologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial.⁴⁶

b. Tujuan Mata Pelajaran IPS

Tujuan pembelajaran IPS adalah memperkenalkan siswa pada pengetahuan tentang kehidupan masyarakat secara sistematis. Dengan demikian peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupan kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan tersebut memberikan tanggung jawab yang besar kepada guru untuk menggunakan banyak energi dan pemikiran agar dapat membelajarkan IPS dengan baik dan benar. Proses pembelajaran merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berbagai alternatif metode dan model pembelajaran dapat digunakan guru untuk menciptakan suatu situasi belajar yang menyenangkan dan mendukung proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar siswa yang memuaskan.

Secara umum tujuan pengajaran IPS seperti yang dikemukakan oleh Suhanadji dan Waspodo yaitu “untuk membentuk dan mengembangkan pribadi

⁴⁵ Sardiyo dkk, *Pendidikan IPS di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009), 28.

⁴⁶ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan praktek* (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2014), 124.

warga negara yang baik (*good citizen*)". Sedangkan tujuan khusus Ilmu Pengetahuan Sosial dapat dikelompokkan menjadi 4 (empat) komponen :⁴⁷

1. Memberikan kepada siswa pengetahuan (*knowledge*) tentang pengalaman manusia dalam kehidupan masyarakat pada masa lalu, masa sekarang, dan masa yang akan datang.
2. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (*skills*) untuk mencari, mengolah, dan memproses informasi.
3. Menolong siswa untuk mengembangkan sikap (*value*) demokrasi dalam kehidupan masyarakat. (d) Menyediakan kesempatan pada siswa untuk mengambil bagian atau berperan serta dalam kehidupan sosial (*social participation*).

Menurut Trianto tujuan pembelajaran IPS dapat dirinci sebagai berikut :⁴⁸

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.

⁴⁷ Suhanadji dan Waspodo, *Suhanadji dan Waspodo T S. (2003). Pendidikan IPS. Surabaya : Percetakan Insan Cendekia* (Surabaya: Percetakan Insan Cendekia, 2003), 7.

⁴⁸ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Surabaya: Kencana Prenada Media Group, 2007), 128.

5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

Menurut Solihatin tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.⁴⁹

Dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah memperkenalkan siswa pada pengetahuan tentang kehidupan masyarakat secara sistematis. Dengan demikian peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupan kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik. Tujuan tersebut memberikan tanggung jawab yang besar kepada guru untuk menggunakan banyak energi dan pemikiran agar dapat mengajarkan IPS dengan baik dan benar.

c. Karakteristik Mata Pelajaran IPS

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki karakteristik antara lain:

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.

⁴⁹ Solihatin, Etin, dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 15.

3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan *interdisipliner* dan *multidisipliner*.
4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.
5. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

B. Kajian Terdahulu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai pijakan dalam melakukan penelitian, diantaranya sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayati, Suripto Ngatman (2016) yang berjudul “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)” dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SDN 1 Brecong tahun ajaran 2015/2016 dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dengan persentase ketuntasan mencapai 67,14%, kemudian pada siklus II mencapai 78,57% dan pada siklus III mencapai 85,71% sehingga indikator capaian penelitian terpenuhi. Sesuai dengan judul yang peneliti pilih maka ada kesamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayati, Suripto Ngatman dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni pada variabel input berupa penerapan pembelajaran kooperatif

Teams Games Tournament (TGT), dan variabel outputnya yakni meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Kasmiasi (2014) yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember Tahun Pelajaran 2013/2014” dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dapat perubahan yang sangat baik, hal itu dibuktikan dengan hasil analisis data lembar observasi aktivitas guru.

Penerapan model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada siklus I guru belumbisa optimal dikarenakan beberapa hal, diantaranya adalah ketika membuka pelajaran guru belum memberikan motivasi kepada siswa; ketika bertanya guru belum memberikan waktu berpikir bagi siswa untuk menjawab dan pertanyaan yang diberikan pun belum ditunjukkan kepada semua siswa; guru belum bisa membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (*teams*) dengan baik, suasana kelas juga menjadi gaduh dikarenakan mereka belum begitu memahami cara dan aturan dalam pembelajaran TGT, siswa juga merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, siklus I masih memerlukan perbaikan. Pada siklus II guru sudah memberikan motivasi pada siswa dengan baik, guru juga memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan dan pertanyaan tersebut sudah menyebar ke semua siswa, guru memberikan perhatian penuh dalam membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (*teams*) sehingga suasana kelas menjadi kondusif, siswa sudah memahami aturan dalam permainan *Teams Game Tournament* dan mengakibatkan siswa kelas IIIA merasa senang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Game Tournament* tersebut. Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian ini siswa kelas IIIA SDN Semboro 01 Jember yang berjumlah 45 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I sebesar 70% dengan kategori aktif dan terjadi peningkatan pada siklus II sebesar 90% dengan kategori sangat aktif. Sedangkan peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan klasikal siklus I mendapatkan persentase ketuntasan belajar sebesar 66,7%, kemudian meningkat pada siklus II yaitu sebesar 88,9%. Pada penelitian yang dilakukan oleh Kasmiasi mempunyai kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), variabel input berupa penerapan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), dan variabel outputnya yakni meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Maulana Ibnu Sholeh, Dadang Kurnia, dan Dede Tatang Sunarya (2017) yang berjudul “penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi” Berdasarkan hasil penelitian secara keseluruhan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Padasuka 1 didapatkan pengaruh yang positif. Hal tersebut diketahui dari data-data yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian yang dilakukan sebanyak tiga siklus. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SDN Padasuka 1, pada materi sumber daya alam dan kegiatan ekonomi. Pada siklus I terdapat 42% (12 siswa) yang sudah tuntas atau nilainya yang sudah memenuhi KKM dan yang belum tuntas 58% (16 siswa), pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 75% (21 siswa) yang berhasil tuntas dan sisanya sebanyak 25% (7 siswa) belum tuntas, sedangkan pada siklus III hasil

belajar siswa mencapai 96,5% (27 siswa) yang tuntas dan sebanyak 3,5% (1 siswa) yang belum tuntas. Pada penelitian yang dilakukan oleh Maulana Ibnu Sholeh, Dadang Kurnia, dan Dede Tatang Sunarya mempunyai kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Kesamaanya adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar PIPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Nasruddin yang berjudul “Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bandar Baru” Hasil penelitian ini menunjukkan: Melalui hasil penelitian tindakan kelas pada SMP Negeri 1 Bandar Baru terjadi peningkatan motivasi belajar yaitu pada siklus I rata-rata sebesar 68,10 sedangkan pada siklus II sebesar 80,00. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) nilai siswa adalah 60,71. Pada siklus I hasil evaluasi siswa pada mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi *Unit self-test* mendapatkan nilai rata-rata 70,00, sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai rata-rata 80,00. Dari penelitian tersebut terjadi peningkatan ketuntasan belajar sebesar pada siklus I sebesar 33% dan pada siklus II sebesar 95%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dilaksanakannya penelitian tindakan kelas melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap pembelajaran Bahasa Inggris pada materi *Unit selftest* dapat meningkatkan motivasi belajar yang dengan sendirinya dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bandar Baru. penelitian yang dilakukan oleh Nasruddin mempunyai persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada persamaan yaitu memakai model pembelajaran yang sama yaitu melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT). Akan tetapi pada penelitian yang dilakukan Nasruddin untuk kalangan anak SMP, sedangkan yang peneliti akan lakukan di kalangan SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Robiatul Munanah (2019) dengan judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Tentang Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga Di Kelas VI SD Negeri SukasariI 2” Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat diperoleh hasil penelitian tindakan kelas ini, dapat penulis simpulkan sebagai berikut :

Dengan menggunakan model pembelajaran *cooperatif learning* tipe TGT dapat memperbaiki sekaligus dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar, dari hasil observasi terhadap seluruh aktivitas belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan, dan sekaligus secara langsung dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep atau materi pelajaran yang telah dipelajari, dengan kata lain perubahan pada sisi aktivitas siswa sekaligus dapat merubah kemampuan terhadap hasil pembelajaran. Aktivitas belajar pada siklus ke I 50% dan meningkat pada siklus ke II sebesar 57.56%, jadi terjadi kenaikan aktivitas belajar sebesar 7.56 poin. Sesuai dengan judul yang peneliti pilih maka ada kesamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Robiatul Munanah dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni pada variabel input berupa penerapan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT), dan variabel outputnya yakni meningkatkan hasil belajar siswa.

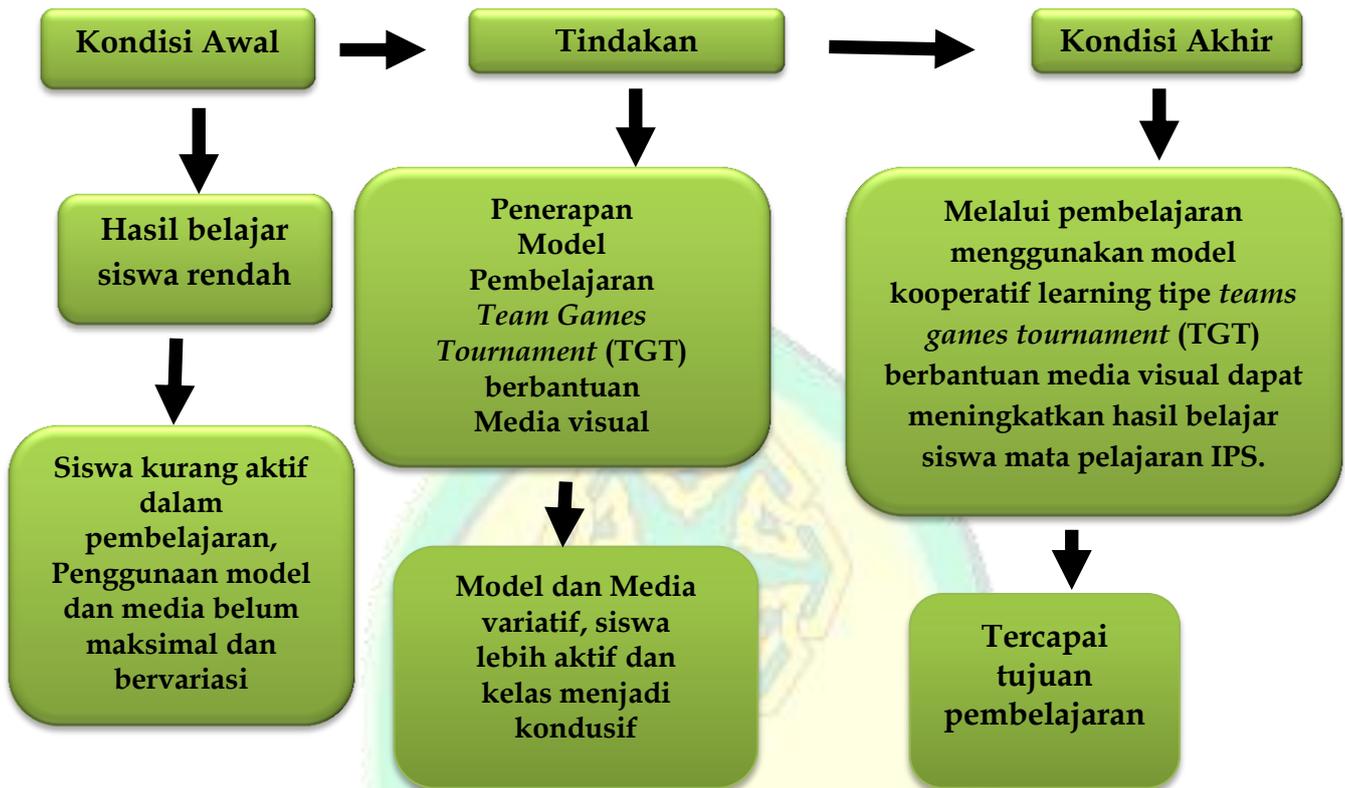
C. Kerangka Berfikir

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya ditinjau berdasarkan nilai akhir hasil belajar saja tetapi juga ditinjau berdasarkan proses pembelajarannya, input yang berkualitas namun tidak diikuti proses yang sinkron maka hasil yang didapatkan belum tentu akan berkualitas baik. Keberhasilan belajar mengajar ditentukan beberapa faktor, salah satunya yakni model mengajar yang dipakai seorang pendidik untuk mengajarkan materinya. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang

melibatkan peserta didik bisa menyebabkan peserta didik sebagai seorang yang pasif, bosan dan jenuh ketika mengikuti pelajaran.

Kondisi awal memperlihatkan bahwa hasil belajar IPS masih tergolong rendah, hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah kurang keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif didalam kelas, selain itu guru belum menemukan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Setelah melihat kondisi awal dimana hasil belajar IPS masih rendah, diberikan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media visual. Penerapan model ini akan membuat siswa lebih aktif dan belajar secara berkelompok. Selain itu penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media visual juga dapat membuat kelas lebih kondusif dan menyenangkan.

Penerapan model *Team Games Tournament* agar lebih maksimal juga dibantu dengan media pembelajaran visual, dimana media tersebut digunakan untuk memudahkan siswa dalam mencari informasi dan latihan soal. Selain itu juga dapat membuat siswa bermain sambil belajar dan meningkatkan interkasi siswa satu dengan yang lainnya. Penggunaan model dan media yang variatif, siswa lebih aktif dan kelas menjadi kondusif. Setelah diberikan *treatment* kondisi akhir melihat dari hasil belajar IPS siswa bahwa hasil belajarnya optimal dan tujuan pembelajaran kognitif dan psikomotorik tercapai diduga penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kondisi peserta didik yang cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif learning *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Tulung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan jenis kualitatif deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi. Dengan menggunakan pendekatan tersebut peneliti dapat mendeskripsikan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Tulung.

2. Jenis Penelitian

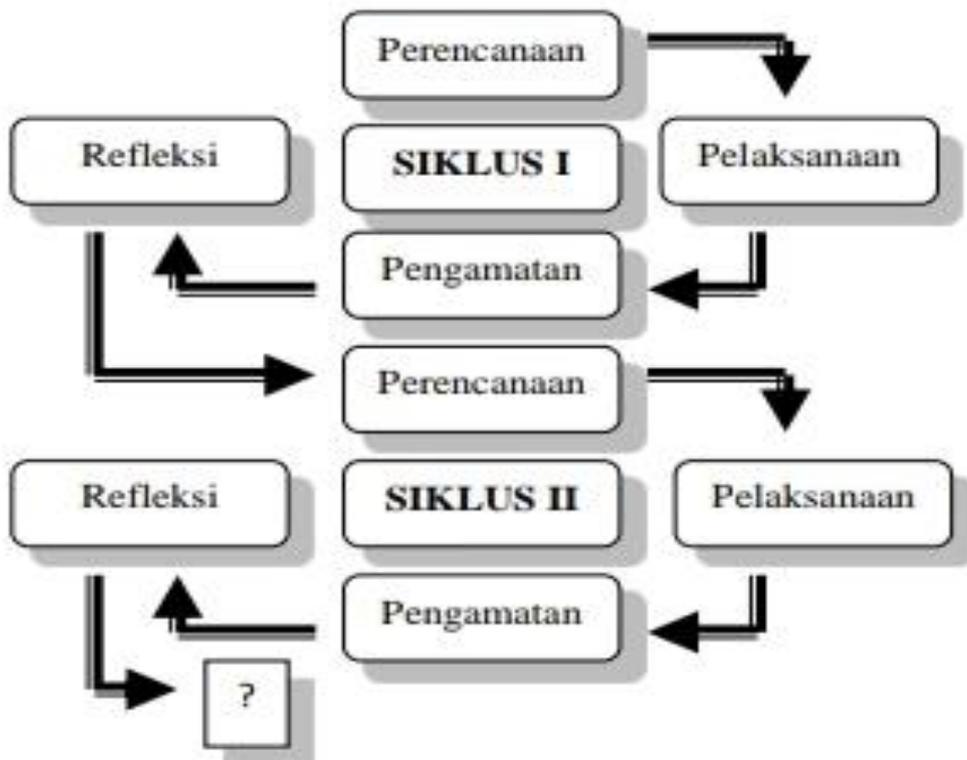
Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau biasa disebut dengan istilah (*classroom action research*). Hal ini karena penelitian tindakan kelas mampu menawarkan pendekatan dan prosedur yang mempunyai dampak langsung bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas.⁵⁰

Dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya hasil belajar siswa di SDN 2 Tulung pada mata pelajaran IPS dengan materi “Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia”. Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model dari Kemmis & Mc. Taggart yang perangkatnya terdiri atas empat komponen, yaitu *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan), *observing* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi).⁵¹

⁵⁰ Ulum Fatmahanik, “Realistic Mathematic Education (RME) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika,” *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 1, no. 1 (2016): 24.

⁵¹ Iskandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Gaung Persada, 2011), 28.

Berdasarkan paparan diatas, dengan demikian dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Sedangkan dalam pelaksanaan PTK harus sesuai alur. Secara sederhana alur pelaksanaan tindakan kelas disajikan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc. Taggart

Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis & Mc. Taggart Dengan mengacu pada refleksi awal tersebut maka dilaksanakan penelitian tindakan kelas dengan prosedur sebagai berikut:

1. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan yaitu rencana tindakan apa yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan *self-efficacy* belajar yang terjadi pada siswa sebagai solusi. Pada tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun perencanaan tindakan berdasarkan identifikasi masalah pada

obeservasi awal sebelum penelitian dilaksanakan. Rencana tindakan ini mencakup semua langkah tindakan secara rinci untuk memilih mana yang penting termasuk ke dalam pelaksanaan tindakan atau tidak.⁵²

Pada tahap ini segala keperluan pelaksanaan peneliti tindakan kelas dipersiapkan mulai dari bahan ajar, rencana pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran, pendekatan yang akan digunakan, subjek penelitian serta teknik dan instrumen observasi disesuaikan dengan rencana. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 2 Tulung pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis udaha kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

2. Pelaksanaan tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan yaitu apa yang dilakukan oleh guru atau peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan tindakan merupakan proses kegiatan pembelajaran kelas sebagai realisasi dari teori dan strategi belajar mengajar yang telah disiapkan serta mengacu pada kurikulum yang berlaku, dan hasil yang diperoleh diharapkan dapat meningkatkan kerja sama peneliti dengan subjek penelitian sehingga dapat memberikan refleksi dan evaluasi terhadap yang terjadi di kelas.⁵³

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa penerapan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Diharapkan dengan tindakan tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa

⁵² Arikuntoro dan Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), 18.

⁵³ 62.

pada mata pelajaran IPS kelas V. Agar hasil penelitian sesuai dengan yang diharapkan, maka tindakan dibagi menjadi beberapa siklus tindakan. Dalam penelitian ini terdiri dari 3 (tiga) siklus yang disesuaikan dengan alokasi waktu setiap pokok bahasan dan jadwal pelajaran siswa yang dijadikan subjek penelitian.

3. Observasi (*observation*)

Observasi dilakukan dengan mengamati situasi proses pembelajaran, apakah kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan skenario dalam RPP, keaktifan siswa dan kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Selain itu observasi bertujuan untuk mengetahui kekurangan serta hambatan yang terjadi selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Tahap observasi dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan oleh seorang peneliti dalam penelitiannya. Teman sejawat selaku sebagai pengamat mengamati kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir sesuai isi yang tersedia di lembar observasi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

4. Refleksi (*reflection*)

Tahapan ini dimaksud untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Refleksi dilakukan dengan mengacu kepada hasil observasi yang telah dianalisa selama proses dan akhir pembelajaran. Jika hasil yang dicapai pada siklus I belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang direncanakan, maka alternatif pemecahannya yaitu dengan merencanakan tindakan berikutnya atau siklus II serta jika pada siklus II masih belum

berhasil maka dilakukan kembali tindak lanjut pada siklus selanjutnya yaitu siklus III.

Refleksi adalah tahap yang dilakukan oleh peneliti, guru pelaksanaan tindakan, observer melakukan pengkajian secara keseluruhan terhadap tindakan yang telah dilakukan, sehingga kekurangan dan kelemahan dalam tindakan tersebut bisa diperbaiki serta hal tersebut tidak terulang pada siklus berikutnya, refleksi harus dilakukan sebaik mungkin karena sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siklus tindakan selanjutnya. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil pengamatan dan hasil tes yang diberikan pada siswa. Apabila pada siklus I tujuan pembelajaran belum tercapai maka perlu adanya perbaikan pada siklus II serta siklus III jika masih belum tercapai pada siklus II.

B. Setting dan Subyek Penelitian Tindakan Kelas

1. Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan Penelitian di SDN 2 Tulung yang terletak di Desa Tulung, Kecamatan Sampung, Kabupaten Ponorogo. Peneliti memilih sekolah ini sebagai lokasi penelitian dengan pertimbangan sebagai berikut :

Pada proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, sehingga anak – anak cenderung malas dalam belajar di kelas, belum pernah menggunakan model *coopetarif learning* tipe TGT (*teams games tournament*) dalam proses pembelajaran IPS, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah yaitu dibawah KKM atau dibawah 70, pihak sekolah utamanya guru dan wali kelas V sangat mendukung dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) dalam rangka meningkatkan hasil belajar IPS siswa khususnya materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah sesuatu yang dijadikan bahan atau sasaran dalam suatu penelitian, yang pada pelaksanaannya dapat dilakukan pada orang perorangan ataupun pada kelompok.⁵⁴ Dalam penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Tulung tahun ajaran 2021/2022 yang terdiri dari 12 orang siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Tulung pada mata pelajaran IPS. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Pemilihan sekolah bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa di Sekolah Dasar Negeri 2 Tulung.

3. Variabel yang diamati

Pada dasarnya variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut. Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain.⁵⁵ Maka dapat disimpulkan bahwa variabel merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai objek dalam suatu penelitian. Sehingga variabel memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang kelancaran suatu penelitian. Variabel-variabel dalam penelitian yang menjadi fokus kajian penelitian tindakan kelas yaitu sebagai berikut:⁵⁶

1. Variabel proses. Sugiyono menjelaskan bahwa variabel proses yaitu variabel yang variabel yang terikat dengan proses pembelajaran seperti cara belajar siswa, implementasi strategi, metode atau model pembelajaran tertentu. Variabel proses dalam penelitian ini yaitu

⁵⁴ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana, 2015), 40.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 3.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2012), 67–68.

implementasi hasil belajar siswa dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif learning tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual di kelas V SDN 2 Tulung pada mata pelajaran IPS.

2. Variabel Output. Sugiyono menjelaskan bahwa variabel output yaitu variabel yang berhubungan dengan hasil setelah penelitian dilakukan. Variabel output dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Tulung pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Data merupakan suatu fakta atau angka yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi. Data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah segala fakta dan angka tentang proses pembelajaran IPS kelas V dengan menerapkan model pembelajaran *cooperatif learning* tipe TGT di SDN 2 Tulung, kecamatan Smpung, Kabupaten Ponorogo. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Skor hasil tes.
2. Hasil observasi aktivitas penelitian dan aktivitas siswa.

2. Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian ini adalah berkaitan dengan asal penelitian guna memperoleh data-data yang dibutuhkan untuk bahan kajian dalam menganalisis data. Pada penelitian ini sumber data yang dibutuhkan adalah dari narasumber, dokumen dan proses belajar mengajar. Adapun informasi yang dibutuhkan adalah informasi tentang kemampuan siswa menguasai materi jenis – jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Sumber data yang dikumpulkan dari penelitian ini meliputi:

1. Informan atau narasumber yaitu guru kelas V, kepala sekolah SD Negeri 2 Tulung dan siswa kelas V SD Negeri 2 Tulung.
2. Tempat dan peristiwa kegiatan belajar mengajar IPS diadakan di dalam kelas pada saat kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *cooperatif learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Dokumen dan arsip yang dipergunakan meliputi data jumlah siswa, jumlah guru, daftar nilai siswa kelas V SD Negeri 2 Tulung dengan Kurikulum 2013.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu sebelum dilakukan tindakan model pembelajaran dan ketika dilakukan tindakan model pembelajaran, observasi ini dilakukan dalam kelas untuk mengamati kegiatan pembelajaran. Cara mengisi lembar observasi yaitu mengamati tingkah laku siswa pada saat belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas dan lain sebagainya. Observasi ini dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh observer lain yaitu teman sejawat.

2. Tes

Tes adalah suatu cara mengumpulkan data dengan memberikan tes kepada objek yang diteliti. Dalam penelitian ini penulis menggunakan tes hasil belajar, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dalam kurun waktu tertentu. Tes ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan melihat nilai yang diperoleh

siswa melalui tes tersebut. Dalam penelitian ini tes yang diberikan kepada siswa ada dua macam, yaitu:

- a. Pre test, yaitu bentuk tes yang diberikan sebelum dimulainya proses pengajaran. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sampai dimana penguasaan siswa terhadap bahan pelajaran yang akan diajarkan.
- b. Post test, yaitu tes yang diberikan pada setiap akhir program satuan pengajaran. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pencapaian siswa terhadap bahan pengajaran setelah melalui kegiatan belajar. Adapun untuk instrumen tes sebagaimana terlampir.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dilakukan berdasarkan jenis data yang dibutuhkan. Instrumen penelitian yang diperlukan untuk survei ini adalah cara yang paling tepat untuk memastikan bahwa data tersebut benar-benar valid dan dapat diandalkan. Peneliti mengumpulkan data berdasarkan alat penelitian dan mengumpulkan data yang dibutuhkan. Maka, dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pembuatan RPP bertujuan sebagai acuan persiapan mengajar guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Komponen-komponen dalam RPP diantaranya yaitu Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator pencapaian, materi pembelajaran, sumber belajar, kegiatan pembelajaran dan penilaian. Pembuatan RPP ini diharapkan agar pembelajaran berjalan dengan efektif, efisien dan optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Pembuatan LKPD bertujuan untuk menemukan konsep dan mengoptimalkan keterampilan proses. LKPD digunakan untuk menentukan

langkah kerja peserta didik di dalam suatu kegiatan pembelajaran agar dapat memunculkan keterampilan proses yang dimiliki peserta didik.

3. Lembar Tes

Lembar tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Soal Tes (Lembar Evaluasi). Lembar tes digunakan sebagai tes evaluasi yaitu berupa lembar evaluasi berbentuk tes uraian yang terdiri dari 10 soal yang dibagikan kepada siswa dan dikerjakan secara individu. Lembar evaluasi diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengukur kemampuan siswa. Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS setelah mengikuti pembelajaran.

4. Lembar Observasi

Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap kegiatan guru (peneliti) dan siswa selama proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dalam pembelajaran.

5. Lembar Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur yang seharusnya diukur. Maka dari itu instrumen validasi dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen yang valid.

Instrumen validasi yang digunakan yaitu lembar validasi ahli. Lembar validasi ahli digunakan untuk mengetahui instrumen yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran menurut ahli atau belum. Ahli yang dimaksud adalah ahli materi yaitu dosen dan guru IPS. Lembar ini digunakan sebagai lembar validasi dari perangkat pembelajaran yang telah dibuat sehingga data dari hasil validasi dapat dianalisis.

F. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

1. Teknis Analisis Data

Perlu diperhatikan bahwa penelitian tindakan kelas memiliki dua jenis data, menurut Dadang Iskandar dan Narsim menyatakan sebagai berikut:⁵⁷

1. Data Kualitatif

Data kualitatif berisi kalimat penjelasan yang diambil dari hasil observasi peneliti pada peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan hasil pengamatan observer pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti dianalisis dengan deskripsi persentase dan dikelompokkan berdasarkan kategori.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa angka-angka yang diambil dari hasil evaluasi setelah diadakan pembelajaran diolah dengan menggunakan teknik deskriptif persentase. Nilai dianalisis berdasarkan pencapaian peserta didik yakni nilai tertinggi, terendah, jumlah, rerata kelas dan ketuntasan. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung dari analisis data kuantitatif:

a. Analisis Hasil Belajar

Untuk mengetahui hasil belajar siswa, maka diambil data dari test pada setiap akhir siklus. Untuk menghitung hasil belajar digunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

S : Nilai yang dicari atau harapan

R : Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

⁵⁷ Iskandar, Dadang, dan Narsim, *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa* (Cilacap: Ihya Media, 2015), 52.

100 : Bilangan tetap

b. Analisis Data Rata-rata Kelas

Untuk menghitung nilai rata-rata pada setiap siklus digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan: \bar{X} = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah nilai tes siswa

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

c. Analisis Data Rata-rata Siswa yang Tuntas

Untuk menghitung persentase siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 , digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan: P = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah siswa yang memperoleh nilai tes ≥ 70

N = Jumlah siswa yang mengikuti tes

d. Analisis Data Rata-rata Observasi Guru dan Siswa

Untuk menghitung nilai rata-rata observasi guru dan siswa pada setiap siklus digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Keterangan: P = Nilai rata-rata observasi guru dan siswa

$\sum X$ = Skor yang di dapat

N = Skor maksimal

Adapun tabel tingkat keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tingkat Keberhasilan

Tingkat Keberhasilan	Kategori
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup
55% - 59%	Kurang
≤ 54 %	Sangat Kurang

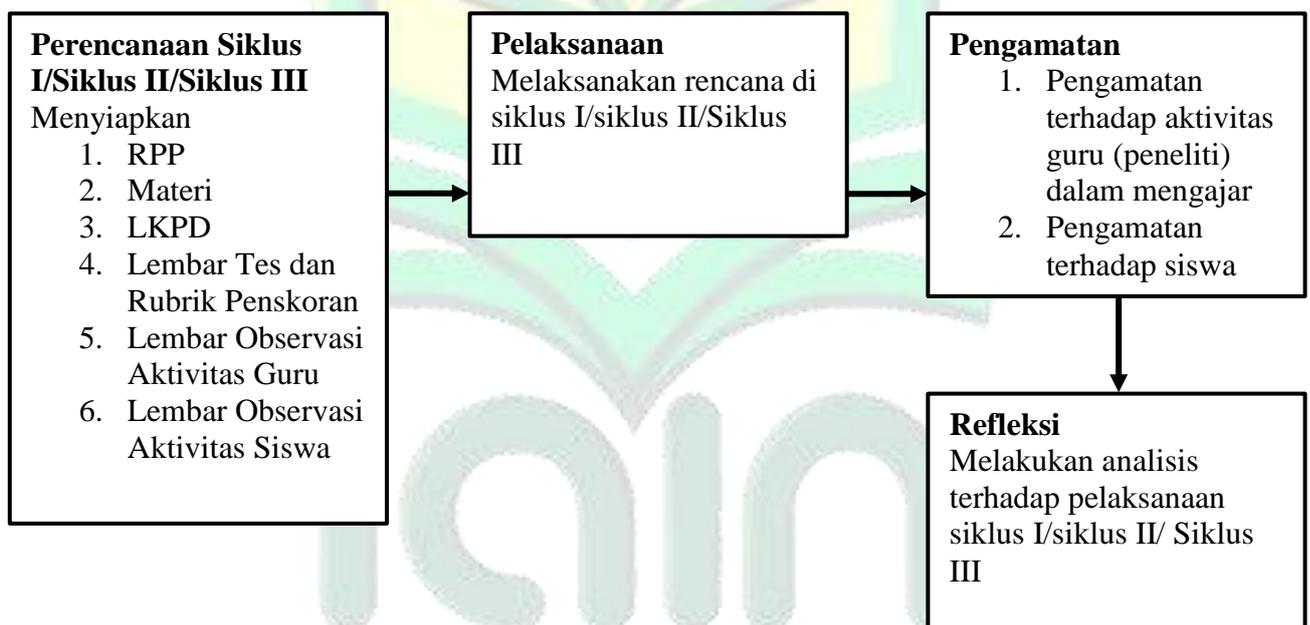
2. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini apabila guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik sesuai dengan RPP diikuti dengan munculnya kemampuan berinteraksi bersama siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar, dan setelah pelaksanaan belajar mengajar siswa dapat menunjukkan unjuk kerja yang positif dengan hasil yang maksimal yaitu mencapai KKM 70%. Kemampuan meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran terutama pada peserta didik mampu memberikan respon terhadap apa yang di terangkan guru, berani bertanya disaat mengalami kesulitan, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan mampu berpikir kritis

G. Prosedur Penelitian

Peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran berdasarkan temuan-temuan masalah yang didapat dari hasil observasi awal yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, terutama dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa belum memadai sesuai dengan nilai KKM yang telah ditentukan. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan strategi mengajar yang digunakan guru disertai penggunaan alat peraga/media dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, salah satu cirinya adalah dengan adanya langkah-langkah yang terukur dan terencana dalam setiap siklus sehingga rancangan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Siklus I merupakan dasar bagi pelaksanaan siklus II. Siklus yang kedua merupakan perbaikan dari kelemahan-kelemahan atau kegagalan pembelajaran pada siklus yang pertama. Siklus III merupakan perbaikan jika masih ada kelemahan-kelemahan atau kegagalan pembelajaran pada siklus yang kedua. Prosedur PTK yang digunakan yakni model Kemmis dan MC Teggart. Penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan MC Teggart, pada satu siklus terdiri dari empat langkah kegiatan, yaitu rencana, pelaksanaan, observasi, refleksi serta pengambilan keputusan untuk pengembangan kegiatan dan tindakan selanjutnya. Adapun diagram alir rancangan penelitian yang mengacu pada Kemmis dan Tanggart sebagai berikut :



Gambar 3.2 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas Mengacu pada Kemmis dan Taggart

1. Pelaksanaan Penelitian

Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Penelitian

1. Menyusun rencana pembelajaran
 2. Menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media visual.
 3. Menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan
 4. Menyiapkan lembar observasi yang telah disiapkan
- b. Pelaksanaan Tindakan Penelitian
- Awal
- a. Melaksanakan do'a dan absensi
 - b. Tepuk semangat
 - c. Apersepsi
 - d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- Inti
- a. Guru membagi siswa menjadi tiga kelompok
 - b. Guru bertanya kepada masing-masing kelompok yang berhubungan dengan materi
 - c. Masing-masing kelompok menjawab menurut pengetahuan mereka masing-masing
 - d. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode peta konsep
 - e. Masing-masing kelompok mengerjakan apa yang diperintahkan oleh guru
 - f. Perwakilan masing-masing kelompok mencatat apa yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan metode peta konsep dan mempresentasikannya di depan kelas.
 - g. Guru memberikan apresiasi dan *reward* kepada kelompok yang sudah berani maju dan mempresentasikan hasil kerjanya.

Penutup

- a. Menyimpulkan dan merefleksikan hasil belajar yang dilakukan oleh siswa
- b. Siswa diminta mengerjakan soal latihan yang telah diberikan
- c. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- d. Guru memberikan motivasi pada siswa agar rajin belajar
- e. Mengakhiri pembelajaran dengan hamdallah dan do'a

c. Tahap Observasi

Pada tahap observasi yaitu pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menilai kegiatan hasil belajar siswa.

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji hasil tindakan, hasil observasi dianalisis untuk membantu tindakan perbaikan yang akan dilakukan kemudian. Dengan melakukan refleksi peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki lagi pada siklus II.

Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Penelitian

1. Menyusun rencana pembelajaran
2. Menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media visual.
3. Menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan
4. Menyiapkan lembar observasi yang telah disiapkan

b. Pelaksanaan Tindakan Penelitian

1. Mencari faktor yang menghambat dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi siklus 1.
2. Memperbaiki proses pembelajaran agar kekurangan dan penghambat yang ada pada siklus 1 tidak terjadi.
3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan membuat media dengan semenaik mungkin.
4. Melaksanakan prosedur pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
5. Melaksanakan observasi keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan peneliti, teman sejawat yang menjadi observer dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa
6. Memberikan penghargaan kepada siswa pada saat proses pembelajaran maupun setelah pembelajaran.
7. Menganalisis yang diperoleh dari hasil observasi mengenai proses dan hasil belajar siswa untuk merencanakan tindakan perbaikan pada tahap selanjutnya.

c. Tahap Observasi

Pada tahap observasi yaitu pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menilai kegiatan hasil belajar siswa.

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji hasil tindakan, hasil observasi dianalisis untuk membantu tindakan perbaikan yang akan dilakukan

kemudian. Dengan melakukan refleksi peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki lagi pada siklus III.

Siklus III

a. Perencanaan Tindakan Penelitian

1. Menyusun rencana pembelajaran
2. Menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media visual.
3. Menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan
4. Menyiapkan lembar observasi yang telah disiapkan

b. Pelaksanaan Tindakan Penelitian

1. Mencari faktor yang menghambat dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi siklus 1.
2. Memperbaiki proses pembelajaran agar kekurangan dan penghambat yang ada pada siklus 1 tidak terjadi.
3. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan membuat media dengan semenaik mungkin.
4. Melaksanakan prosedur pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
5. Melaksanakan observasi keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan peneliti, teman sejawat yang menjadi observer dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa
6. Memberikan penghargaan kepada siswa pada saat proses pembelajaran maupun setelah pembelajaran.

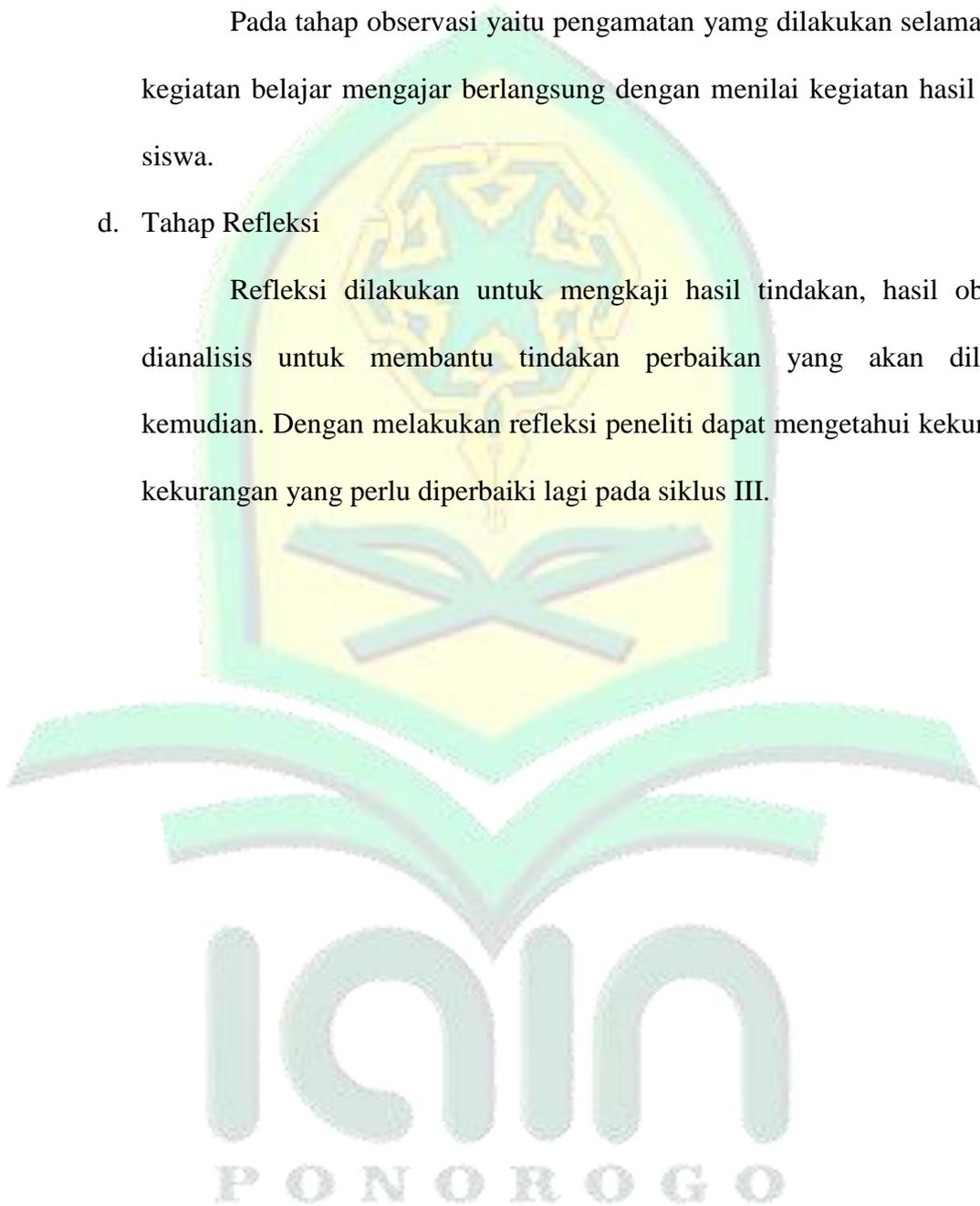
7. Menganalisis yang diperoleh dari hasil observasi mengenai proses dan hasil belajar siswa untuk merencanakan tindakan perbaikan pada tahap selanjutnya.

c. Tahap Observasi

Pada tahap observasi yaitu pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menilai kegiatan hasil belajar siswa.

d. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengkaji hasil tindakan, hasil observasi dianalisis untuk membantu tindakan perbaikan yang akan dilakukan kemudian. Dengan melakukan refleksi peneliti dapat mengetahui kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki lagi pada siklus III.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaram Singkat Setting Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Tulung yang berada di Desa Tulung Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo. Peneliti melakukan penelitian di kelas V dengan jumlah siswa 12 yaitu, 7 perempuan dan 5 laki-laki. Peneliti mengambil mata pelajaran IPS dengan materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia. SDN 2 Tulung merupakan salah satu SD yang berada di Kecamatan Sampung Kabupaten Ponorogo. Jumlah siswa kelas 1 –VI pada tahun ajaran 2021/2022 adalah 59 siswa, terdiri dari 29 siswa laki-laki dan 30 siswa perempuan. Personalia sekolah terdiri dari seorang kepala sekolah, 8 orang guru dan seorang penjaga sekolah. Sarana dan prasarana yang ada di SDN 2 Tulung antara lain, 1 ruang kepala sekolah dan ruang guru, 6 ruang kelas (kelas I-VI), ruang parkir, dapur dan gudang.

B. Paparan Data Penelitian

1) Paparan Data Pra Penelitian

Kegiatan pra siklus dilakukan sebelum peneliti mengajukan judul kepada Fakultas pada hari Senin 30 Agustus 2021. Pada kegiatan tersebut peneliti menemui kepala sekolah untuk meminta izin penelitian sekaligus menanyakan terkait masalah yang dihadapi guru ketika mengajar di kelas. Setelah wawancara peneliti diarahkan untuk menemui wali kelas V yaitu Ibu Susanti, SPd. Setelah melakukan wawancara dengan Ibu Santi peneliti mendapatkan berbagai masalah yang dihadapi ketika mengajar anak-anak kelas V diantaranya yaitu: perolehan nilai mata pelajaran IPS di SDN 2 Tulung sebagian besar masih rendah (belum memenuhi KKM), penyampaian materi pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Tulung dianggap kurang menarik, pembelajaran IPS di SDN 2 Tulung masih terpaku pada buku teks saja sehingga pemahaman siswa tentang suatu konsep kurang.

Setelah peneliti mendapatkan permasalahan dari pihak sekolah tersebut, peneliti memutuskan untuk mengambil judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 5 SDN 2 Tulung” dan mengajukan judul tersebut kepada Fakultas. Alasan peneliti mengambil judul tersebut karena di SDN 2 Tulung belum pernah dilakukan model pembelajaran tersebut maka dari itu peneliti ingin melakukan inovasi terhadap kelas V tersebut. Setelah pengajuan judul sudah disetujui oleh pihak Program Studi SI PGMI, peneliti mengambil surat tanda bukti persetujuan judul penelitian pada tanggal 13 September 2021.

Setelah mendapatkan persetujuan judul peneliti memulai membuat proposal dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas 5 SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo”. Tiba saatnya hari dimana akan diadakan seminar proposal pada hari Selasa 11 Januari 2022 dan setelah disetujui oleh Dosen penguji dan Dosen Pembimbing peneliti langsung meminta tanda tangan kepada Ketua Jurusan PGMI yaitu Ibu Dr. Tintin Susilowati, M.Pd untuk mendapatkan surat izin penelitian dari Kampus.

Pada hari Sabtu 19 Februari 2022 peneliti melakukan pertemuan kedua dengan Bapak kepala sekolah dan wali kelas V untuk memberikan surat izin penelitian dari pihak fakultas. Peneliti juga menyampaikan bahwa penelitian nanti akan dilaksanakan selama 3 siklus, yang masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada pertemuan kedua dalam siklus tersebut akan diberikan tes akhir tindakan untuk mengukur seberapa jauh siswa paham akan materi yang telah diajarkan sekaligus hasil belajarnya.

Pada hari Selasa 22 Maret 2022 peneliti menemui Ibu Susanti, SPd. Selaku wali kelas V untuk meminta tanda tangan selaku validator dari sekolah. Setelah meminta tanda tangan peneliti berdiskusi mengenai jadwal penelitian di kelas V tersebut. Akhir dari diskusi dengan Ibu Santi wali kelas V telah disepakati bahwa peneliti akan melaksanakan penelitian siklus I pada jam pertama hari Sabtu dan Senin 26 Maret 2022 dan 28 Maret 2022 pada pukul 07.00 s/d 09.00 WIB. Dimana pada pertemuan pertama peneliti memberikan materi dan pada pertemuan kedua peneliti memberikan tes soal. kemudian pada hari Selasa dan Rabu 29 Maret 2022 dan 30 Maret 2022 pada pukul 07.00 s/d 09.00 WIB peneliti melakukan penelitian siklus II sama seperti siklus I peneliti memberikan materi pada pertemuan pertama dan memberikan tes soal pada pertemuan kedua. Selanjutnya pada hari Kamis dan Jum'at 31 Maret 2022 dan 1 April 2022 pada pukul 07.00 s/d 09.00 WIB peneliti melakukan penelitian siklus III dengan kegiatan yang sama dengan siklus-siklus sebelumnya yaitu pertemuan pertama pemberian materi dan pertemuan kedua pemberian tes soal.

Pada saat peneliti melakukan penelitian, peneliti disini tidak sendiri tetapi ada teman sejawat peneliti yang menjadi pengamat aktivitas kegiatan guru (peneliti) dan siswa pada siklus I sampai dengan siklus III. Sebelum peneliti melakukan penelitian peneliti meminta data nilai ulangan harian mata pelajaran IPS. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal nilai siswa pada mata pelajaran IPS. Berikut data nilai kondisi awal sebelum penelitian:

Tabel 4.1 Nilai IPS Siswa Kelas V Pra Tindakan

No	Nama Siswa	L/P	KKM	Nilai	Keterangan Belajar
1.	Dwi Apri Saputra	L	70	40	Belum Tuntas
2	Hanung Ernando Eka Saputra	L	70	48	Belum Tuntas
3.	Muttamar	P	70	76	Tuntas
4.	Dimas Wahyu Satrio Pambudi	L	70	56	Belum Tuntas
5.	Mita Julia Anggraini	P	70	68	Belum Tuntas
6.	Amelia Wahyu Suryaningtyas	P	70	80	Tuntas
7.	Erlangga Aditia Pratama	L	70	80	Tuntas
8.	Hariato	L	70	76	Tuntas
9.	Latifatul Ma'riah	P	70	88	Tuntas
10.	Muhammad Nabil Mubarak	L	70	56	Belum Tuntas
11.	Muhammad Nanda Aziz Saputra	L	70	48	Belum Tuntas
12.	Nikyta Nindy Raras Sahwaira	P	70	56	Belum Tuntas
Jumlah skor yang diperoleh				772	
Rata-rata				64,33	
Jumlah peserta tes				12	
Jumlah siswa yang tuntas belajar					5
Jumlah siswa yang belum tuntas belajar					7
Ketuntasan belajar (%)				41,67 %	

Berdasarkan nilai IPS siswa kelas V pra tindakan pada tabel di atas tergambar bahwa dari 12 siswa kelas V SDN 2 Tulung masih banyak yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ini terbukti dari 7 siswa atau 58,33% belum mencapai (KKM) yaitu 70, berarti masih banyak yang belum memahami materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia. Sedangkan yang telah mencapai batas tuntas yaitu sebanyak 5 siswa atau hanya 41,67%.

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 12 siswa di kelas V, ada 7 siswa yang belum mencapai ketuntasan dan 5 siswa yang sudah mencapai ketuntasan. Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui juga rata-rata siswa pada pra tindakan adalah sebesar 64,33 dan presentase ketuntasan belajar sebesar 41,67%. Hasil dari pra tindakan masih sangat jauh dengan ketuntasan kelas yang diinginkan oleh peneliti yaitu 85 % dari jumlah siswa dalam satu kelas. Dari nilai IPS siswa yang

diketahui tersebut peneliti ingin melakukan penelitian pada materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti juga ingin mengetahui perbedaan sebelum diadakan penerapan dan sesudah diadakan penerapan dengan menggunakan metode ini.

Tabel 4.2 Presentase Hasil Belajar Pra Tindakan

Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	5	41,67%
Belum Tuntas	7	58,33%

2) Paparan Data Penelitian

Paparan data penelitian terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi yang membentuk suatu siklus. Secara jelas masing-masing tindakan akan diuraikan sebagai berikut:

a. Paparan Data Siklus I

Siklus I pertemuan I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 26 Maret 2022 pada jam pertama dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Adapun materi yang diajarkan adalah pengertian kegiatan ekonomi dan jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia. Berikut penjelasan dari proses pembelajaran siklus I:

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual pada siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah:

- a. Menyiapkan materi dan sumber belajar yang sesuai dengan konsep pembelajaran.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

- c. Menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media visual.
- d. Menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan.
- e. Menyiapkan soal dan lembar kerja untuk diskusi kelompok yang akan dibagikan kepada siswa.
- f. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan guru untuk data hasil pembelajaran.
- g. Menyusun lembar soal tes akhir yang akan diberikan pada pertemuan kedua.

2) Tahap Pelaksanaan

Pertemuan I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada hari Sabtu dan Senin, yaitu pemberian materi pada pertemuan pertama dan pemberian *post tes* pada pertemuan kedua. Adapun pelaksanaan pada pertemuan pertama yaitu:

Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal siklus I peneliti memasuki kelas pada pukul 07.00, setelah memasuki kelas peneliti mengondisikan kelas terlebih dahulu agar anak-anak siap dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Dirasa anak-anak sudah kondusif dan siap untuk mengikuti pembelajaran peneliti mengucapkan salam dan melakukan tepuk semangat agar anak-anak semangat dalam mengikuti pembelajaran. Setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kegiatan selanjutnya yaitu apersepsi untuk mengingat sedikit tentang materi yang telah anak-anak pelajari sebelumnya.

P : “Anak-anak ada yang tahu apa sih kegiatan ekonomi itu?” hayoo siapa yang bisa jawab, nggak usah malu-malu dan nggak usah takut salah ya (awal dari peneliti memberikan pertanyaan anak-anak awalnya diam semua karena malu)

Latif : Saya bu (sambil mengacungkan tangan) “Itu bu yang ada produksi diatribusi konsumsi kalau nggak salah”

P : “Yak betul ada jawaban lain?”

Angga : Saya bu (sambil mengacungkan tangan) “Pekerjaan yang ada di Indonesia bu”

P : “Nah pinter sekarang coba ibu tanya pekerjaan yang ada di Indonesia itu contohnya apa sih?”

Amel : Kulo bu (Sambil mengacungkan tangan) “Tani, dagang, penjahit, guru, dokter.”

P : “Iya pintar semuanya, nah anak-anak kali ini kita akan belajar tentang jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia. Ibu minta waktunya sebentar tolong ya kerja samanya”

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini peneliti memulai dengan kegiatan mengamati yaitu memberikan media visual tentang kegiatan ekonomi di Indonesia. Disini peneliti mengambil gambar kegiatan ekonomi yaitu pertanian, perikanan, peternakan, perkebunan, pertambangan, industri, jasa, dan perdagangan. Pertama-tama peneliti memberikan pengetahuan kepada anak-anak tentang pengertian kegiatan ekonomi. Selanjutnya menunjukkan

gambar pertanian, disitu anak-anak mengamati tetapi anak-anak kelihatan masih bingung dengan apa yang guru sampaikan. Setelah itu ada anak yang bertanya mengenai gambar.

Dimas : “Apakah maksud dari gambar tersebut bu?”

P : “Ya terima kasih Dimas sudah mau bertanya, nah anak-anak jadi gambar yang ibu tempel didepan ini adalah salah satu kegiatan ekonomi di Indonesia yaitu apa? Ada yang tahu?”

Siswa : (Dengan serentak menjawab) “Pertanian”

P : “Nah betul sekali”

Disi peneliti menjelaskan sedikit tentang kegiatan ekonomi pertanian beserta dengan contoh hasil pertanian. Dan kegiatan tersebut terus berlangsung dengan menunjukkan gambar yang telah ditempel di papan tulis dan menjelaskan sedikit pengertian beserta dengan contoh-contohnya. Pada gambar pertama anak-anak memang masih sangat bingung untuk menjawab, tetapi pada gambar kedua, ketiga, dan seterusnya alhamdulillah anak-anak sudah bisa mengikutinya.

Setelah kegiatan pemberian materi selesai, peneliti meminta anak-anak untuk membuat kelompok dengan cara berhitung. Disini peneliti membuat 3 kelompok jadi anak-anak berhitung 1-4 dan berkumpul dengan kelompoknya masing-masing sesuai nomor yang disebut. Dengan catatan setiap kelompok harus heterogen agar anak-anak yang lain bisa berinteraksi dengan teman-teman yang lain. Dalam kerja kelompok sebelum melakukan *Teams Games Tournament* (TGT) peneliti membagikan LKPD untuk dikerjakan oleh masing-masing kelompok.

Pada siklus I ini LKPD yang diberikan tentang gambar pekerjaan ekonomi di Indonesia. Kemudian peserta didik menentukan aktivitas apa

yang dilakukan pada gambar, kegiatan ekonominya apa, dan jenis pekerjaan yang dilakukan apa.

Peneliti memberi waktu 20 menit untuk mengerjakannya. Setelah selesai mengerjakan peneliti mengintruksikan mengumpulkan LKPD yang telah dikerjakan. Tiba saatnya permainan (*games*) dan pertandingan (*tournament*), sebelum melakukan permainan tersebut guru memberikan arahan terkait permainan *tourament*. Setelah anak-anak faham dengan penjelasan peneliti, kemudian guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cepat oleh masing-masing kelompok. Ketika guru memberikan pertanyaan-pertanyaan tersebut guru juga langsung mencatat kelompok yang paling aktif dan paling banyak menjawab pertanyaan. Dalam melakukan kegiatan ini peneliti membuat kesepakatan dengan anak-anak terkait waktu untuk melakukan permainan, dan pada akhirnya waktu dipakai yaitu 20 menit.

Setelah 20 menit berlangsung dan kegiatan sudah usai, peneliti mengumumkan kelompok yang menang. Dan masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila mendapatkan nilai yang tertinggi. Kemudian peneliti meminta salah satu dari peserta didik untuk mengingat kembali tentang materi yang telah diberikan.

Kegiatan Akhir

Peneliti memberikan penguatan materi dan peserta didik menyimak dengan seksama. Kemudian peneliti beserta peserta didik melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Tidak lupa peneliti memberi informasi kepada siswa bahwa untuk pertemuan berikutnya akan dilaksanakan evaluasi atau tes akhir siklus I, oleh karena itu peneliti meminta siswa agar mempelajari kembali materi yang telah disampaikan di

rumah masing-masing. Kegiatan diakhiri dengan merapikan pakaian, peralatan belajar, membersihkan papan tulis, dan doa bersama.

Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin 28 Maret 2022 pada pukul 07.00 s/d 09.00 WIB. Seperti pertemuan sebelumnya, peneliti kembali ditemani oleh 1 teman sejawat yang bertindak sebagai *observer*. Adapun rincian pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Kegiatan Awal

Seperti pertemuan sebelumnya, peneliti dan *observer* memasuki ruang kelas. Siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran hari ini. Sebelum memulai pelajaran, peneliti mengkondisikan siswa agar siswa siap untuk mengikuti pelajaran. Setelah suasana tenang, kemudian peneliti mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama.

Kegiatan Inti

Memasuki kegiatan inti, peneliti bersama siswa mengingat materi yang telah diajarkan pada pertemuan pertama mengenai jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia. Hal ini bertujuan agar siswa mengingat pelajaran pada pertemuan pertama kemarin. Seperti yang sudah peneliti umumkan kepada siswa bahwa pada pertemuan kedua akan dilakukan *post tes* siklus I untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Peneliti memberikan soal berjumlah 20 yaitu pilihan ganda 10 soal dan isian 10 soal. Sebelum mengerjakan soal tes, peneliti memberikan arahan tentang tata terbib mengerjakan soal tes dan waktu yang digunakan untuk mengerjakan adalah 60 menit. Setelah siswa paham akan tata tertib yang dijelaskan peneliti, peneliti langsung membagikan soal-soal kepada

siswa dan mengingatkan kembali kepada siswa agar mengerjakan dengan sungguh-sungguh dan tidak boleh berdiskusi dengan teman sebangku. Saat siswa mengerjakan soal-soal peneliti menyempatkan untuk berkeliling mengawasi siswa saat mengerjakan soal.

Kegiatan Akhir

Waktu untuk mengerjakan soal tes I sudah selesai, siswa diminta untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya diatas meja. Masih tersisa sedikit waktu, peneliti bertanya kepada siswa terkait materi yang belum jelas atau materi yang belum dipahami oleh siswa. Peneliti sedikit memberi penjelasan terhadap siswa terkait dengan materi yang disampaikan.

Waktu sudah menunjukkan pukul 09.00, pertanda kegiatan pembelajaran akan selesai. Sebelum kegiatan ditutup, peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar selalu semangat untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti mengakhiri kegiatan pembelajaran hari ini dengan membaca hamdalah secara bersama-sama. Kemudian peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam yang dijawab serentak oleh siswa.

3) Tahap Observasi

Pada kegiatan pembelajaran siklus I diikuti oleh 12 siswa dari 12 siswa, Disini peneliti dibantu oleh teman sejawat Dwi Agustina untuk mengamati aktivitas peneliti dan siswa pada saat proses pembelajaran, mengecek kesesuaiannya dengan rencana kegiatan belajar yang telah dibuat diawal kemudian memberikan penilaian pada lembar observasi yang telah disediakan. Jika ada hal-hal yang penting terjadi dalam pembelajaran dan tidak ada dalam lembar observasi, maka dimasukkan dalam catatan lapangan. Berikut ini uraian data hasil observasi.

a) **Data Hasil Observasi Peneliti dan Siswa Dalam Pembelajaran Siklus I**

Tahap hasil observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun hasil observasi terhadap aktivitas peneliti dan siswa dalam pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Data Presentase Observasi Guru Siklus I

No.	Sintak 5M/ TGT	Skor	Skor Maks.	Nilai	Ket.
1.	Pendahuluan (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik)	25	110	80%	Baik
2.	Mengamati (penyajian kelas (<i>class precentation</i>))	4			
3.	Menanya (Penyajian kelas (<i>class precentation</i>))	8			
4.	Mengekplorasi (Belajar dalam kelompok (<i>teams</i>))	5			
5.	Mengasosiasi (Permainan (<i>Games</i>) dan pertandingan (<i>Tournament</i>))	38			
6.	Mengkomunikasi (Penghargaan kelompok (<i>Team Recognize</i>))	3			
7.	Penutup	5			
Jumlah		88			

Dari hasil analisis data pada tabel di atas diketahui bahwa jumlah skornya adalah 88. Presentase nilai rata-ratanya adalah

$$\frac{88}{110} \times 100 \% = 80\%.$$

Hasil analisis data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa secara umum peneliti sudah mempersiapkan segala sesuatu sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya, dan diterapkan

dalam proses pembelajaran walaupun ada beberapa poin yang tidak terpenuhi dalam lembar observasi tersebut. Jika dihitung dengan rumus presentase dapat diketahui hasil observasi yang dilakukan peneliti adalah 80%. Hal tersebut sesuai dengan taraf keberhasilan tindakan yang berada pada skor pencapaian sebanyak 88, dari skor maksimal 110. Keberhasilan tindakan yang dilakukan oleh peneliti berada pada kategori Baik.

Tabel 4.4 Hasil Data Presentase Observasi Siswa Siklus I

No.	Sintak 5M/ TGT	Skor	Skor Maks.	Nilai	Ket.
1.	Pendahuluan (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik)	28	110	70,9%	Cukup
2.	Mengamati (penyajian kelas (<i>class precentation</i>))	3			
3.	Menanya (Penyajian kelas (<i>class precentation</i>))	5			
4.	Mengekplorasi (Belajar dalam kelompok (<i>teams</i>))	5			
5.	Mengasosiasi (Permainan (<i>Games</i>) dan pertandingan (<i>Tournament</i>))	20			
6.	Mengkomunikasi (Penghargaan kelompok (<i>Team Recognize</i>))	5			
7.	Penutup	12			
Jumlah		78			

Dari hasil analisis data pada tabel diatas diketahui bahwa secara umum kegiatan belajar siswa belum sesuai harapan. Sebagian besar indikator pengamatan belum muncul dalam aktivitas kerja siswa, jumlah keseluruhan skornya adalah 87.

Presentase nilai rata-ratanya adalah $\frac{78}{110} \times 100 \% = 70,9\%$ sesuai

dengan tingkat keberhasilan tindakan yang ditetapkan, maka tingkat keberhasilan tindakan yang siswa berada pada kategori Cukup.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Presentase Observasi Kegiatan Guru dan Siswa Siklus I

Keterangan	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Siswa
Jumlah Skor	88	78
Skor Maksimal	110	110
Tingkat Keberhasilan	80%	70,9%
Kriteria Tingkat Keberhasilan	Baik	Cukup

Jadi berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase kegiatan peneliti pada siklus I berakhir dengan kriteria keberhasilan tindakan tergolong baik, dan presentase kegiatan siswa pada siklus I berakhir dengan kriteria keberhasilan tindakan tergolong cukup.

b) Data Hasil Catatan Lapangan

Catatan lapangan dibuat sehubungan dengan hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, dimana tidak terdapat indikator maupun deskriptor seperti pada lembar observasi. Data hasil catatan lapangan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Peneliti kurang dalam menegur siswa yang membuat gaduh dikelas.
2. Peneliti kurang memperhatikan siswa yang keluar kelas dan tidak kembali lagi ke kelas.
3. Peneliti kurang memperhatikan siswa yang kurang aktif dalam mengerjakan LKPD secara kelompok.
4. Suasana masih gaduh saat siswa sedang mengerjakan LKPD dengan kelompoknya.

5. Ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengerjakan LKPD, hal ini terbukti bahwa ada siswa yang hanya diam saja dan ada yang bercanda dengan teman yang lainnya.
6. Ada siswa yang tidak mendengarkan motivasi dari guru.
7. Pada saat mengerjakan soal tes I masih ada beberapa siswa yang menyontek dan bertanya-tanya dengan teman lainnya karena mereka kurang percaya diri dalam mengerjakan.

c) Tes Akhir Siklus I

Setelah melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan pertama, maka pada pertemuan kedua dilaksanakan tes akhir untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang telah disampaikan.

Soal tes akhir siklus I berjumlah 20 butir soal 10 soal pilihan ganda dan 10 soal isian. Untuk soal pilihan ganda jika benar skor 1 dan jika salah/ tidak dijawab skor 0, jumlah skor total adalah 10 . Untuk soal isian jika benar dan tepat skor 2, kurang lengkap skor 1, dan tidak dijawab atau salah skor 0, jumlah skor soal adalah 20. Tetapi apabila jawabannya kurang sesuai dengan yang diharapkan guru, maka nilai tersebut akan disesuaikan dengan kebijakan peneliti.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat nilai hasil belajar siswa adalah :

Jumlah skor pilihan ganda + jumlah skor isian (10 + 20 =

$$30) S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

Adapun data hasil tes akhir siklus I siswa disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Tes Akhir Siklus I

No	Nama Siswa	L/P	KKM	Nilai	Keterangan Belajar
1.	Dwi Apri Saputra	L	70	57	Belum Tuntas
2	Hanung Ernando Eka Saputra	L	70	60	Belum Tuntas
3.	Muttamar	P	70	53	Belum Tuntas
4.	Dimas Wahyu Satrio Pambudi	L	70	73	Tuntas
5.	Mita Julia Anggraini	P	70	77	Tuntas
6.	Amelia Wahyu Suryaningtyas	P	70	80	Tuntas
7.	Erlangga Aditia Pratama	L	70	73	Tuntas
8.	Hariato	L	70	77	Tuntas
9.	Latifatul Ma'riah	P	70	80	Tuntas
10.	Muhammad Nabil Mubarak	L	70	57	Belum Tuntas
11.	Muhammad Nanda Aziz Saputra	L	70	73	Tuntas
12.	Nikyta Nindy Raras Sahwaira	P	70	73	Tuntas
Jumlah skor yang diperoleh				833	
Rata-rata				69,41	
Jumlah peserta tes				12	
Jumlah siswa yang tuntas belajar					8
Jumlah siswa yang belum tuntas belajar					4
Ketuntasan belajar (%)				66,67%	

Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus I yang ditunjukkan tabel diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata tes akhir siklus I yaitu 69,41 yang lebih baik dari nilai rata-rata pada pra tindakan yaitu 64,33. Dari data hasil tes itu juga diperoleh 8 siswa telah memperoleh nilai diatas ketuntasan belajar dan 4 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan belajar siswa dapat dihitung menggunakan cara sebagai berikut:

Presentase Ketuntasan :

Presentase Ketuntasan Belajar $\frac{8}{12} \times 100\% = 66,67\%$

Ketuntasan belajar siswa juga mengalami peningkatan. Terbukti dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa dari 41,67% pada pra tindakan menjadi 66,67% pada tes akhir siklus I. ini berarti bahwa presentase ketuntasan belajar siswa masih dibawah ketuntasan yang diharapkan, yaitu 85% dari jumlah siswa yang mengikuti tes.

Dengan demikian masih diperlukan siklus berikutnya untuk membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* TGT ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi ini bertujuan untuk melakukan evaluasi hasil tindakan penelitian yang telah dilakukan pada siklus I. Hasil evaluasi ini kemudian dipergunakan sebagai acuan perbaikan dalam menyusun rencana tindakan pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap masalah-masalah selama pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, hasil observasi peneliti maupun siswa, catatan lapangan dan hasil tes akhir diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Rata-rata hasil belajar siswa berdasarkan hasil tes soal pada siklus I menunjukkan peningkatan bila dibandingkan dengan nilai pra tindakan, yaitu 64,33 meningkat menjadi 69,41. Namun persentase ketuntasan belajar siswa masih 66,67%, angka tersebut masih dibawah kriteria ketuntasan yang telah ditentukan yaitu 85%.
- b. Siswa masih kurang aktif dalam mengerjakan LKPD secara kelompok.

- c. Kelas masih terdengar gaduh atau belum bisa terkondisikan dengan baik. Terutama pada saat mengerjakan soal tes akhir, banyak yang masih belum percaya diri dengan kemampuannya. Oleh karena itu alternatif yang dilakukan adalah bertanya kepada temannya atau mencontek pada buku catatan.

Masalah-masalah tersebut terjadi karena beberapa faktor antara lain:

- a. Siswa masih belum terbiasa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- b. Siswa masih banyak yang pasif dalam mengerjakan LKPD secara kelompok. Sehingga pada saat mengerjakan LKPD siswa aktiflah yang mengerjakannya.
- c. Siswa masih kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya, baik dalam pelaksanaan permainan TGT ataupun pada saat mengerjakan soal tes akhir.

Ditinjau dari beberapa masalah dan faktor-faktor penyebabnya, maka perlu dilakukan beberapa tindakan untuk mengatasinya, antara lain:

- a. Peneliti harus menjelaskan kemudahan dan manfaat yang diperoleh ketika belajar dengan melakukan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
- b. Peneliti harus bisa menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami dan memberikan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari
- c. Peneliti berusaha mendorong siswa agar semangat dan aktif bertanya mengenai pelajaran, terutama pada siswa yang pasif dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran

- d. Meningkatkan rasa percaya diri siswa akan kemampuan yang dimiliki dan memberi keyakinan kepada siswa bahwa pekerjaan yang dikerjakan sendiri akan memberikan hasil yang baik.

Dari uraian di atas, secara umum pada siklus I belum menunjukkan adanya peningkatan partisipasi semangat dan aktif dari siswa, belum adanya peningkatan hasil belajar siswa, karena belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Oleh karena itu penelitian ini perlu dilanjutkan pada siklus II agar hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo bisa meningkat sesuai dengan yang diharapkan.

Tabel 4.7 Kendala Siklus I dan Rencana Perbaikan Siklus II

No.	Kendala Siklus I	Rencana Perbaikan Siklus II
1.	Dari hasil tes akhir siklus I terlihat bahwa ada beberapa siswa belum menguasai sepenuhnya materi yang diajarkan.	Dalam pembelajaran siklus II, peneliti lebih menekankan penyampaian materi yang belum dikuasai sepenuhnya. Dan mengulang-ulang kembali materi yang sudah diajarkan.
2.	Ada siswa yang masih ramai ketika peneliti menjelaskan materi.	Peneliti berupaya mengkondisikan kelas dengan baik dan berupaya memberikan penjelasan yang mudah dipahami oleh siswa.
3.	Diskusi sudah berjalan lancar tetapi masih ada siswa yang masih belum ikut aktif dalam berdiskusi dan hanya mainan saja.	Peneliti memotivasi siswa agar aktif dalam berdiskusi, dan peneliti harus berkeliling untuk memantau siswa ketika mengerjakan LKPD.
4.	Masih ada beberapa siswa yang malu ketika menjawab soal-soal dalam pertamian turnamen	Peneliti memotivasi siswa agar percaya diri dalam menjawab soal-soal pertamian turnamen dan juga tes akhir.

b. Paparan Data Siklus II

Pembelajaran pada siklus II ini bertujuan untuk perbaikan tindakan siklus I. siklus II dilakukan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Pada pertemuan pertama sama dengan kegiatan siklus I, yaitu memberikan materi

tentang jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan dipertemuan kedua akan diadakan tes akhir siklus II. Proses pelaksanaan siklus II akan dipaparkan oleh peneliti sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual pada siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah:

- a. Menyiapkan materi dan sumber belajar yang sesuai dengan konsep pembelajaran.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c. Menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media visual.
- d. Menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan.
- e. Menyiapkan soal dan lembar kerja untuk diskusi kelompok yang akan dibagikan kepada siswa.
- f. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan guru untuk data hasil pembelajaran.
- g. Menyusun lembar soal tes akhir yang akan diberikan pada pertemuan kedua.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini terbagi menjadi dua pertemuan, adapun penjelasan tiap-tiap pertemuan sebagai berikut:

Pertemuan I

Pertemuan I siklus II dilaksanakan pada hari Selasa 29 maret 2022 pada pukul 07.00 s/d 09.00 WIB. Sebelum melaksanakan tindakan siklus II, berdasarkan pengamatan peneliti pada siklus I, siswa masih belum terbiasa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Terlihat juga siswa masih kebingungan, serta beberapa siswa tidak aktif dalam kegiatan mengerjakan LKPD secara kelompok. Peneliti juga mengoreksi hasil tes akhir siklus I yang telah dikumpulkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Berdasarkan hasil pengamatan tes akhir siklus I, diketahui bahwa keberhasilan proses pembelajaran masih rendah dibawah nilai yang telah ditentukan hal ini terbukti dari nilai yang diperoleh siswa. Berikut rincian kegiatan pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini dilakukan sama seperti kegiatan sebelumnya, yaitu peneliti memasuki kelas pada pukul 07.00 s/d 09.00. sebelum memulai pembelajaran peneliti mengondisikan kelas terlebih dahulu agar anak-anak siap untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti memulai kegiatan awal dengan salam, doa, dan mengajak anak-anak *ice breaking* terlebih dahulu agar anak-anak semakin semangat untuk belajar. Setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran serta manfaat mempelajari pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian melakukan apersepsi agar siswa mengingat kembali materi yang sudah diajarkan kemarin. Berikut adalah apersepsi dengan siswa:

P : “Pertemuan kemarin kita belajar tentang apa anak-anak ada yang masih ingat?”

Siswa : (secara serentak) “Pengertian kegiatan ekonomi, jenis-jenis usaha bidang ekonomi di Indonesia”

P : “Ya pintar semuanya, coba sekarang siapa yang masih ingat jenis usaha bidang ekonomi di Indonesia itu contohnya apa sih? Hayoo yang bisa angkat tangan”

Nindi : (sambil mengangkat tangan) “Saya bu pertanian, perdagangan, perikanan, perkebunan, banyak bu saya lupa hehe (sambil tertawa)”

P : “Iya Nindi sudah benar, tapi yang kita pelajari kemarin ada berapa anak-anak?”

Siswa : (serentak menjawab) “ada 8 pertanian, perikanan, peternakan, perkebunan, pertambangan, industri, jasa, perdanganan”

Kegiatan Inti

Memasuki materi hari ini yaitu tentang pengelolaan usaha perorangan dan pengelolaan usaha kelompok. Disini peneliti memperlihatkan media visual yaitu gambar usaha perindustrian yang dikelola perorangan dan gambar koperasi yang dikelola kelompok. Pada kegiatan ini terjadi percakapan dengan siswa, berikut percakapannya:

P : “Nah anak-anak coba sekarang kalian amati gambar yang ada didepan ini, ada yang tahu ini gambar apa?”

Siswa : (sebagian anak menjawab) “Gambar orang menjahit dan koperasi di sekolah”

P : “Yak betul anak-anak disini ibu menyiapkan contoh gambar orang menjahit dan gambar koperasi disekolah”

Nanda : “Itu maksudnya apa bu?”

P : “Nah terima kasih Nanda sudah bertanya, anak-anak hari ini kita belajar tentang pengelolaan usaha perorangan dan kelompok, nah yang didepan ini ada yang tahu mana yang termasuk pengelolaan usaha perseorangan dan mana yang termasuk usaha kelompok, Ada yang tahu?”

Latif : “Saya bu (sambil mengacungkan tangan) itu bu yang koperasi termasuk usaha kelompok terus yang menjahit usaha perseorangan”

P : “betul sekali terima kasih Latif atas jawabannya, sekarang siapa yang tahu alasannya mengapa gambar menjahit termasuk usaha perseorangan dan koperasi termasuk usaha kelompok”

Siswa : (Terdiam semua)

P : “Hayoo ada yang bisa menjawab?”

Hanung: “karena dikelola oleh perorangan dan tidak membutuhkan banyak modal (sambil tertawa)

P : “Ooh iya benar Hanung jangan ketawa jawabannya sudah benar kok”

Hanung: “hahaha bener bu, jadi yang koperasi usaha kelompok”

P : “Wah benar coba beri tepuk tangan buat Hanung”

Siswa : “Wiiiihh Hanung (sambil tertawa bersama)”

Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti dan mencatat materi. Selanjutnya yaitu peneliti meminta siswa untuk berhitung 1-4, hal ini bertujuan untuk menentukan anggota kelompok. Selesai berhitung peneliti meminta siswa untuk duduk sesuai dengan angka yang sama. Setelah kelas tenang peneliti memberikan LKPD untuk dikerjakan bersama kelompoknya masing-masing. Tak lupa peneliti juga

mengingatkan bahwa anak-anak harus kerja sama dengan kelompoknya dan tidak boleh membuat gaduh. Peneliti menentukan waktu untuk mengerjakan LKPD yaitu selama 20 menit.

Ketika siswa mengerjakan LKPD peneliti berkeliling untuk melihat siswa dalam mengerjakan LKPD. Jika ada siswa yang hanya terdiam dan membuat gaduh peneliti langsung menegur agar tetap fokus kerja sama dengan teman kelompoknya. Waktu mengerjakan LKPD sudah selesai, selanjutnya yaitu perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mengumpulkan soal LKPD diatas meja guru.

Selanjutnya yaitu permainan dan pertandingan antar kelompok, peneliti mengingatkan kembali tata cara permainan pertandingan ini. Setelah semuanya sudah paham dan tenang peneliti memulai memberikan beberapa pertanyaan untuk dijawab secara cepat oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang menjawab benar paling banyak akan mendapatkan hadiah dari peneliti.

Untuk mengefisienkan waktu peneliti menentukan waktu 15 menit untuk melakukan permainan ini. Waktu sudah selesai, peneliti menghitung skor masing-masing kelompok, dimana kelompok yang paling banyak skornya akan mendapatkan hadiah dari peneliti. Setelah pemberian hadiah, selanjutnya peneliti meminta salah satu siswa untuk membuat kesimpulan terkait materi yang dipelajari hari ini.

Kegiatan Akhir

Peneliti memberikan penguatan materi dan peserta didik menyimak dengan seksama. Kemudian peneliti beserta peserta didik melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Tidak lupa peneliti memberi informasi kepada siswa bahwa untuk pertemuan

berikutnya akan dilaksanakan evaluasi atau tes akhir siklus II, oleh karena itu peneliti meminta siswa agar mempelajari kembali materi yang telah disampaikan di rumah masing-masing. Kegiatan diakhiri dengan merapikan pakaian, peralatan belajar, membersihkan papan tulis, dan doa bersama.

Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 30 Maret 2022 pada pukul 07.00 s/d 09.00 WIB. Seperti pertemuan sebelumnya, peneliti kembali ditemani oleh 1 teman sejawat yang bertindak sebagai *observer*. Adapun rincian pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Kegiatan Awal

Seperti pertemuan sebelumnya, peneliti dan *observer* memasuki ruang kelas. Siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran hari ini. Sebelum memulai pelajaran, peneliti mengkondisikan siswa agar siswa siap untuk mengikuti pelajaran. Setelah suasana tenang, kemudian peneliti mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama.

Kegiatan Inti

Memasuki kegiatan inti, peneliti bersama siswa mengingat materi yang telah diajarkan pada pertemuan pertama siklus II mengenai Pengelolaan usaha perseorangan dan pengelolaan usaha kelompok. Hal ini bertujuan agar siswa mengingat pelajaran pada pertemuan pertama kemarin. Seperti yang sudah peneliti umumkan kepada siswa bahwa pada pertemuan kedua akan dilakukan *post tes* siklus II untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Peneliti memberikan soal berjumlah 20 yaitu pilihan ganda 10 soal dan isian 10 soal. Sebelum mengerjakan soal tes, peneliti memberikan arahan tentang tata tertib mengerjakan soal tes dan waktu yang digunakan untuk mengerjakan adalah 60 menit. Setelah siswa paham akan tata tertib yang dijelaskan peneliti, peneliti langsung membagikan soal-soal kepada siswa dan mengingatkan kembali kepada siswa agar mengerjakan dengan sungguh-sungguh dan tidak boleh berdiskusi dengan teman sebangku. Saat siswa mengerjakan soal-soal peneliti menyempatkan untuk berkeliling mengawasi siswa saat mengerjakan soal.

Kegiatan Akhir

Waktu untuk mengerjakan soal tes II sudah selesai, siswa diminta untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya diatas meja guru. Masih tersisa sedikit waktu, peneliti bertanya kepada siswa terkait materi yang belum jelas atau materi yang belum dipahami oleh siswa. Peneliti sedikit memberi penjelasan terhadap siswa terkait dengan materi yang disampaikan.

Waktu sudah menunjukkan pukul 09.00, pertanda kegiatan pembelajaran akan selesai. Sebelum kegiatan ditutup, peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar selalu semangat untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti mengakhiri kegiatan pembelajaran hari ini dengan membaca hamdalah secara bersama-sama. Kemudian peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam yang dijawab serentak oleh siswa.

3) Tahap Observasi

Pada kegiatan pembelajaran siklus II diikuti oleh 12 siswa dari 12 siswa, Disini peneliti dibantu oleh teman sejawat Dwi Agustina untuk

mengamati aktivitas peneliti dan siswa pada saat proses pembelajaran, mengecek kesesuaiannya dengan rencana kegiatan belajar yang telah dibuat diawal kemudian memberikan penilaian pada lembar observasi yang telah disediakan. Jika ada hal-hal yang penting terjadi dalam pembelajaran dan tidak ada dalam lembar observasi, maka dimasukkan dalam catatan lapangan. Berikut ini uraian data hasil observasi.

a. Data Hasil Observasi Peneliti dan Siswa Dalam Pembelajaran

Siklus II

Tahap hasil observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun hasil observasi terhadap aktivitas peneliti dan siswa dalam pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Data Presentase Observasi Peneliti Siklus II

No.	Sintak 5M/ TGT	Skor	Skor Maks.	Nilai	Ket.
1.	Pendahuluan (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik)	27	110	82,72%	Baik
2.	Mengamati (penyajian kelas (<i>class precentation</i>))	4			
3.	Menanya (Penyajian kelas (<i>class precentation</i>))	8			
4.	Mengekplorasi (Belajar dalam kelompok (<i>teams</i>))	5			
5.	Mengasosiasi (Permainan (<i>Games</i>) dan pertandingan (<i>Tournament</i>))	39			
6.	Mengkomunikasi (Penghargaan kelompok (<i>Team Recognize</i>))	3			
7.	Penutup	5			

No.	Sintak 5M/ TGT	Skor	Skor Maks.	Nilai	Ket.
Jumlah		91			

Dari hasil analisis data pada tabel diatas diketahui bahwa jumlah skornya adalah 91. Presentase nilai rata-ratanya adalah $\frac{91}{110} \times 100\% = 82,72\%$.

Hasil analisis data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa secara umum peneliti sudah mempersiapkan segala sesuatu sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya, dan diterapkan dalam proses pembelajaran walaupun ada beberapa poin yang tidak terpenuhi dalam lembar observasi tersebut. Jika dihitung dengan rumus presentase dapat diketahui hasil observasi yang dilakukan peneliti adalah 82,72%. Hal tersebut sesuai dengan tingkat keberhasilan tindakan yang berada pada skor pencapaian sebanyak 91, dari skor maksimal 110. Keberhasilan tindakan yang dilakukan oleh peneliti berada pada kategori baik.

Tabel 4.9 Hasil Data Presentase Observasi Siswa Siklus II

No.	Sintak 5M/ TGT	Skor	Skor Maks.	Nilai	Ket.
1.	Pendahuluan (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik)	30	110	77,28%	Cukup
2.	Mengamati (penyajian kelas (<i>class precentation</i>))	4			
3.	Menanya (Penyajian kelas (<i>class precentation</i>))	7			
4.	Mengekplorasi (Belajar dalam kelompok (<i>teams</i>))	5			
5.	Mengasosiasi (Permainan (<i>Games</i>) dan pertandingan (<i>Tournament</i>))	21			

No.	Sintak 5M/ TGT	Skor	Skor Maks.	Nilai	Ket.
6.	Mengkomunikasi (Penghargaan kelompok (<i>Team Recognize</i>))	6			
7.	Penutup	12			
Jumlah		85			

Dari hasil analisis data pada tabel diatas diketahui bahwa secara umum kegiatan belajar siswa belum sesuai harapan. Sebagian besar indikator pengamatan belum muncul dalam aktivitas kerja siswa, jumlah keseluruhan skornya adalah 95. Presentase nilai rata-ratanya adalah $\frac{85}{110} \times 100\% = 77,28\%$ sesuai dengan tingkat keberhasilan tindakan yang ditetapkan, maka tingkat keberhasilan tindakan yang siswa berada pada kategori cukup.

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Guru dan Siswa

Siklus II

Keterangan	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Siswa
Jumlah Skor	91	85
Skor Maksimal	110	110
Tingkat Keberhasilan	82,72%	77,28%
Kriteria Tingkat Keberhasilan	Baik	Cukup

Jadi berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase kegiatan peneliti pada siklus II berakhir dengan kriteria keberhasilan tindakan masih tergolong Baik, walaupun sudah mengalami peningkatan. Presentase aktivitas guru pada siklus I yaitu 80% kini pada siklus II menjadi 82,72% dan presentase kegiatan siswa pada siklus II berakhir dengan kriteria keberhasilan tindakan tergolong cukup tetapi sudah mengalami peningkatan. Yaitu pada siklus I presentase aktivitas siswa 70,9% kini pada siklus II menjadi 77,28%

b. Data Hasil Catatan Lapangan

Catatan lapangan dibuat sehubungan dengan hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, dimana tidak terdapat indikator maupun deskriptor seperti pada lembar observasi. Data hasil catatan lapangan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1. Suasana kelas sedikit ramai saat siswa mengerjakan LKPD dengan kelompok, namun tetap dalam suasana yang kondusif.
2. Siswa sudah ada perubahan dalam mengikuti pembelajaran.
3. Siswa sudah banyak yang mau bertanya dan mengungkapkan pendapatnya, meskipun masih ada sedikit siswa yang malu, namun itu sudah baik daripada sebelumnya.
4. Siswa sudah mulai aktif dalam kegiatan kelompok walaupun banyak yang teriak-teriak.
5. Siswa sudah mulai terbiasa belajar dengan kelompok yang bersifat heterogen.
6. Saat diadakan tes akhir siklus II masih ada siswa yang belum yakin mengerjakan dengan penuh percaya diri.

c. Tes Akhir Siklus II

Setelah melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan pertama, maka pada pertemuan kedua dilaksanakan tes akhir untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang telah disampaikan.

Soal tes akhir siklus I berjumlah 20 butir soal 10 soal pilihan ganda dan 10 soal isian. Untuk soal pilihan ganda jika benar skor 1 dan jika salah/ tidak dijawab skor 0, jumlah skor total adalah 10 . Untuk soal isian jika benar dan tepat skor 2, kurang lengkap skor 1, dan tidak dijawab atau salah skor 0, jumlah skor toal adalah 20. Tetapi apabila jawabannya kurang sesuai dengan yang diharapkan guru, maka nilai tersebut akan disesuaikan dengan kebijakan peneliti.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat nilai hasil belajar siswa adalah :

Jumlah skor pilihan ganda + jumlah skor isian (10 + 20 =

$$30) S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

Adapun data hasil tes akhir siklus II siswa disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.11 Rekapitulasi Tes Akhir Siklus II

No	Nama Siswa	L/P	KKM	Nilai	Keterangan Belajar
1.	Dwi Apri Saputra	L	70	60	Belum Tuntas
2	Hanung Ernando Eka Saputra	L	70	63	Belum Tuntas
3.	Muttamar	P	70	77	Tuntas
4.	Dimas Wahyu Satrio Pambudi	L	70	77	Tuntas
5.	Mita Julia Anggraini	P	70	80	Tuntas
6.	Amelia Wahyu Suryaningtyas	P	70	80	Tuntas
7.	Erlangga Aditia Pratama	L	70	77	Tuntas
8.	Hariato	L	70	80	Tuntas
9.	Latifatul Ma'riah	P	70	83	Tuntas
10.	Muhammad Nabil Mubarak	L	70	60	Belum Tuntas
11.	Muhammad Nanda Aziz Saputra	L	70	77	Tuntas
12.	Nikyta Nindy Raras Sahwaira	P	70	77	Tuntas

No	Nama Siswa	L/P	KKM	Nilai	Keterangan Belajar
Jumlah skor yang diperoleh				891	
Rata-rata				74,25	
Jumlah peserta tes				12	
Jumlah siswa yang tuntas belajar					9
Jumlah siswa yang belum tuntas belajar					3
Ketuntasan belajar (%)				75%	

Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus II yang ditunjukkan tabel diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata tes akhir siklus II yaitu 74,25 yang lebih baik dari nilai rata-rata pada siklus I yaitu 69,41. Dari data hasil tes itu juga diperoleh 9 siswa telah memperoleh nilai diatas ketuntasan belajar dan 3 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan belajar siswa dapat dihitung menggunakan cara sebagai berikut:

Presentase Ketuntasan :

$$\text{Presentase Ketuntasan Belajar} = \frac{9}{12} \times 100\% = 75\%$$

Ketuntasan belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Terbukti dengan ketuntasan belajar siswa dari 66,66% pada siklus I dan 75% pada tes akhir siklus II. ini berarti bahwa presentase ketuntasan belajar siswa sudah diatas ketuntasan yang diharapkan, yaitu 70% dari jumlah siswa yang mengikuti tes.

Dengan demikian agar peneliti mendapatkan hasil nilai yang lebih baik lagi, peneliti melakukan siklus III untuk membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini benar-benar mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil tes akhir siklus II, hasil observasi, dan hasil catatan lapangan dapat diperoleh beberapa hal sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil tes akhir dari siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Ini terbukti dari nilai tes akhir siklus II yang lebih baik dari nilai tes akhir siklus I. Ketuntasan belajar siswa juga sudah mengalami peningkatan. Terbukti dengan ketuntasan belajar siswa pada siklus I yaitu 66,67% dan ketuntasan belajar siswa pada siklus II masih sama yaitu 75%. Ketuntasan belajar tersebut sudah sesuai dengan yang diharapkan yaitu minimal 70% dari jumlah siswa yang mengikuti tes.
- b. Aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran belum menunjukkan perubahan dan tingkat keberhasilan masih pada kriteria baik.
- c. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran belum menunjukkan tingkat keberhasilan masih pada kriteria cukup.
- d. Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat siswa lebih aktif dari pada siklus I, sudah berani berinteraksi, tetapi masih ada siswa yang membuat gaduh di kelas.

Berdasarkan tahap refleksi siklus II diatas, dapat disimpulkan bahwa secara umum pada siklus II belum menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif dari siswa, walaupun hasil belajar meningkat tetapi belum memenuhi ketuntasan yang diharapkan yaitu 85%. Maka setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II ini masih diperlukan pengulangan siklus, karena secara umum kegiatan pembelajaran belum berjalan sesuai rencana yang diharapkan.

Tabel 4.12 Kendala Siklus II dan Rencana Perbaikan Siklus III

No.	Kendala Siklus II	Rencana Perbaikan Siklus III
1.	Dari hasil tes akhir siklus II terlihat bahwa peneliti belum melakukan prosem pembelajaran secara maksimal.	Dalam pembelajaran siklus III, peneliti harus lebih maksimal dalam menjelaskan pelajaran dan pengelolaan kelas.
2.	Masih ada siswa yang masih ramai ketika peneliti menjelaskan materi.	Peneliti berupaya mengkondisikan kelas dengan baik.
3.	Masih ada siswa yang membuat gaduh di kelas ketika berdiskusi.	Peneliti memotivasi siswa agar aktif dalam berdiskusi, dan peneliti harus berkeliling untuk memantau siswa ketika mengerjakan LKPD.

c. Paparan Data Suklus III

Pembelajaran pada siklus III ini bertujuan untuk perbaikan tindakan siklus II. siklus III dilakukan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit. Pada pertemuan pertama sama dengan kegiatan siklus II, yaitu memberikan materi tentang jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan dipertemuan kedua akan diadakan tes akhir siklus III. Proses pelaksanaan siklus III akan dipaparkan oleh peneliti sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual pada siklus III terdiri dari 2 kali pertemuan. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan adalah:

- a. Menyiapkan materi dan sumber belajar yang sesuai dengan konsep pembelajaran.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

- c. Menentukan pendekatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media visual.
- d. Menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan.
- e. Menyiapkan soal dan lembar kerja untuk diskusi kelompok yang akan dibagikan kepada siswa.
- f. Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa dan guru untuk data hasil pembelajaran.
- g. Menyusun lembar soal tes akhir yang akan diberikan pada pertemuan kedua.

2) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan ini terbagi menjadi dua pertemuan, adapun penjelasan tiap-tiap pertemuan sebagai berikut:

Pertemuan I

Pertemuan I siklus III dilaksanakan pada hari Kamis 31 maret 2022 pada pukul 07.00 s/d 09.00 WIB. Sebelum melaksanakan tindakan siklus III, berdasarkan pengamatan peneliti pada siklus II, siswa sudah mulai terbiasa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Terlihat juga siswa sudah mulai menyesuaikan dengan model pembelajaran tersebut, walaupun ada beberapa siswa tidak aktif dalam kegiatan mengerjakan LKPD secara kelompok tetapi sudah lebih baik dari pada siklus I. Peneliti juga mengoreksi hasil tes akhir siklus II yang telah dikumpulkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Berdasarkan hasil pengamatan tes akhir siklus II, diketahui bahwa

keberhasilan proses pembelajaran masih rendah dibawah nilai yang telah ditentukan, hal ini terbukti dari ketuntasan belajar yang diperoleh siswa. Berikut rincian kegiatan pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini dilakukan sama seperti kegiatan sebelumnya, yaitu peneliti memasuki kelas pada pukul 07.00 s/d 09.00. sebelum memulai pembelajaran peneliti mengondisikan kelas terlebih dahulu agar anak-anak siap untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti memulai kegiatan awal dengan salam, doa, dan mengajak anak-anak *ice breaking* terlebih dahulu agar anak-anak semakin semangat untuk belajar. Setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran serta manfaat mempelajari pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian melakukan apersepsi agar siswa mengingat kembali materi yang sudah diajarkan kemarin. Berikut adalah apersepsi dengan siswa:

P : “Pertemuan kemarin kita belajar tentang apa anak-anak ada yang masih ingat?”

Siswa : (secara serentak) “Pengelolaan usaha perseorangan dan pengelolaan usaha kelompok”

P : “Ya pintar semuanya, coba sekarang siapa yang masih ingat apa saja contoh usaha yang dikelola perseorangan? Hayoo yang bisa angkat tangan”

Amel : (sambil mengangkat tangan) “Saya bu pertanian, perdagangan, perkebunan”

P : “Iya Amel sudah benar, sekarang siapa yang masih ingat contoh usaha yang dikelola secara kelompok?”

Angga : (sambil mengangkat tangan) “Saya bu Koperasi, PT, Firma”

P : “Iya benar sekali terima kasih Angga”

Kegiatan Inti

Memasuki materi hari ini yaitu tentang Jenis kegiatan ekonomi. Disini peneliti memperlihatkan media visual yaitu aktivitas orang jual beli di pasar. Pada kegiatan ini terjadi percakapan dengan siswa, berikut percakapannya:

P : “Nah anak-anak coba sekarang kalian amati gambar yang ada di depan ini, ada yang tahu ini gambar apa?”

Siswa : (sebagian anak menjawab) “Gambar orang di pasar”

P : “Yak betul anak-anak disini ibu menyiapkan contoh aktivitas orang jual beli di pasar”

Hanung: “Apakah maksdu dari gambar tersebut bu?”

P : “Nah terima kasih Hanung sudah bertanya, anak-anak hari ini kita belajar tentang jenis kegiatan ekonomi, nah yang didepan ini ada gambar aktivitas orang di pasar, perlu anak-anak ketahui kegiatan ekonomi itu dibagi 3 yaitu kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi, ada yang tahu pengertian dari masing-masing kegiatan tersebut?”

Siswa : (sebagian terdiam dan menggelengkan kepala dan sebagian menjawab) sudah pernah dengar bu tapi lupa pengertiannya hehe”
(sambil tertawa)

P : “Nah anak-anak dari kegita kegiatan ini ada pengertiannya masing-masing sekarang coba perhatikan gambar di papan tulis disini ada orang yang menjual dan ada orang yang membeli, nah dari contoh ini kita bisa melihat mana yang termasuk dari ketiga kegiatan tersebut. yang pertama ada warung yang menjual makanan nah ini

termasuk kegiatan produksi, yang kedua ada orang yang menjual sayur mayur, dan yang ketiga gambar pembeli. Sampai sini sudah bisa dipahami”

Siswa : (sebagian siswa menjawab) “Sudah, belum”

P : “Nah sekarang perhatikan ibu akan menuliskan di papan tulis pengertian dari masing-masing kegiatan ekonomi tersebut” (peneliti menulis pengertian dari produksi, distribusi, dan konsumsi beserta dengan pelakunya)

Dimas : “Di tulis bu”

P : “Iya, di tulis ya semuanya” (peneliti sambil mengawasi siswa agar semuanya menulis di buku masing-masing)

Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari peneliti dan mencatat materi. Selanjutnya yaitu peneliti meminta siswa untuk berhitung 1-4, hal ini bertujuan untuk menentukan anggota kelompok. Selesai berhitung peneliti meminta siswa untuk duduk sesuai dengan angka yang sama. Setelah kelas tenang peneliti memberikan LKPD untuk dikerjakan bersama kelompoknya masing-masing. Tak lupa peneliti juga mengingatkan bahwa anak-anak harus kerja sama dengan kelompoknya dan tidak boleh membuat gaduh. Peneliti menentukan waktu untuk mengerjakan LKPD yaitu selama 20 menit.

Ketika siswa mengerjakan LKPD peneliti berkeliling untuk melihat siswa dalam mengerjakan LKPD. Jika ada siswa yang hanya terdiam dan membuat gaduh peneliti langsung menegur agar tetap fokus kerja sama dengan teman kelompoknya. Waktu mengerjakan LKPD sudah selesai, selanjutnya yaitu perwakilan dari masing-masing kelompok untuk mengumpulkan soal LKPD diatas meja guru.

Selanjutnya yaitu permainan dan pertandingan antar kelompok, peneliti mengingatkan kembali tata cara permainan pertandingan ini. Setelah semuanya sudah paham dan tenang peneliti memulai memberikan beberapa pertanyaan untuk dijawab secara cepat oleh masing-masing kelompok. Kelompok yang menjawab benar paling banyak akan mendapatkan hadiah dari peneliti.

Untuk mengefisienkan waktu peneliti menentukan waktu 15 menit untuk melakukan permainan ini. Waktu sudah selesai, peneliti menghitung skor masing-masing kelompok, dimana kelompok yang paling banyak skornya akan mendapatkan hadiah dari peneliti. Setelah pemberian hadiah, selanjutnya peneliti meminta salah satu siswa untuk membuat kesimpulan terkait materi yang dipelajari hari ini.

Kegiatan Akhir

Peneliti memberikan penguatan materi dan peserta didik menyimak dengan seksama. Kemudian peneliti beserta peserta didik melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. Tidak lupa peneliti memberi informasi kepada siswa bahwa untuk pertemuan berikutnya akan dilaksanakan evaluasi atau tes akhir siklus III, oleh karena itu peneliti meminta siswa agar mempelajari kembali materi yang telah disampaikan di rumah masing-masing. Kegiatan diakhiri dengan merapikan pakaian, peralatan belajar, membersihkan papan tulis, dan doa bersama.

Pertemuan II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jum'at 1 April 2022 pada pukul 07.00 s/d 09.00 WIB. Seperti pertemuan sebelumnya, peneliti

kembali ditemani oleh 1 teman sejawat yang bertindak sebagai *observer*.

Adapun rincian pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Kegiatan Awal

Seperti pertemuan sebelumnya, peneliti dan *observer* memasuki ruang kelas. Siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran hari ini. Sebelum memulai pelajaran, peneliti mengkondisikan siswa agar siswa siap untuk mengikuti pelajaran. Setelah suasana tenang, kemudian peneliti mengucapkan salam dan mengajak siswa untuk berdoa bersama-sama.

Kegiatan Inti

Memasuki kegiatan inti, peneliti bersama siswa mengingat materi yang telah diajarkan pada pertemuan pertama siklus III mengenai jenis kegiatan ekonomi. Hal ini bertujuan agar siswa mengingat pelajaran pada pertemuan pertama kemarin. Seperti yang sudah peneliti umumkan kepada siswa bahwa pada pertemuan kedua akan dilakukan *post tes* siklus III untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Peneliti memberikan soal berjumlah 20 yaitu pilihan ganda 10 soal dan isian 10 soal. Sebelum mengerjakan soal tes, peneliti memberikan arahan tentang tata tertib mengerjakan soal tes dan waktu yang digunakan untuk mengerjakan adalah 60 menit. Setelah siswa paham akan tata tertib yang dijelaskan peneliti, peneliti langsung membagikan soal-soal kepada siswa dan mengingatkan kembali kepada siswa agar mengerjakan dengan sungguh-sungguh dan tidak boleh berdiskusi dengan teman sebangku. Saat siswa mengerjakan soal-soal peneliti menyempatkan untuk berkeliling mengawasi siswa saat mengerjakan soal.

Kegiatan Akhir

Waktu untuk mengerjakan soal tes III sudah selesai, siswa diminta untuk mengumpulkan hasil pekerjaannya diatas meja guru. Masih tersisa sedikit waktu, peneliti bertanya kepada siswa terkait materi yang belum jelas atau materi yang belum dipahami oleh siswa. Peneliti sedikit memberi penjelasan terhadap siswa terkait dengan materi yang disampaikan.

Waktu sudah menunjukkan pukul 09.00, pertanda kegiatan pembelajaran akan selesai. Sebelum kegiatan ditutup, peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar selalu semangat untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti mengakhiri kegiatan pembelajaran hari ini dengan membaca hamdalah secara bersama-sama. Kemudian peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam yang dijawab serentak oleh siswa.

3) Tahap Observasi

Pada kegiatan pembelajaran siklus III diikuti oleh 12 siswa dari 12 siswa, Disini peneliti dibantu oleh teman sejawat Dwi Agustina untuk mengamati aktivitas peneliti dan siswa pada saat proses pembelajaran, mengecek kesesuaiannya dengan rencana kegiatan belajar yang telah dibuat diawal kemudian memberikan penilaian pada lembar observasi yang telah disediakan. Jika ada hal-hal yang penting terjadi dalam pembelajaran dan tidak ada dalam lembar observasi, maka dimasukkan dalam catatan lapangan. Berikut ini uraian data hasil observasi.

a. Data Hasil Observasi Peneliti dan Siswa Dalam Pembelajaran Siklus III

Tahap hasil observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai

guru. Adapun hasil observasi terhadap aktivitas peneliti dan siswa dalam pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 4.13 Hasil Data Presentase Observasi Peneliti Siklus III

No.	Sintak 5M/ TGT	Skor	Skor Maks.	Nilai	Ket.
1.	Pendahuluan (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik)	32	110	93,63%	Sangat Baik
2.	Mengamati (penyajian kelas (<i>class precentation</i>))	5			
3.	Menanya (Penyajian kelas (<i>class precentation</i>))	9			
4.	Mengekplorasi (Belajar dalam kelompok (<i>teams</i>))	5			
5.	Mengasosiasi (Permainan (<i>Games</i>) dan pertandingan (<i>Tournament</i>))	43			
6.	Mengkomunikasi (Penghargaan kelompok (<i>Team Recognize</i>))	4			
7.	Penutup	5			
Jumlah		103			

Dari hasil analisis data pada tabel diatas diketahui bahwa jumlah skornya adalah 103. Presentase nilai rata-ratanya adalah

$$\frac{103}{110} \times 100 \% = 93,63 \%$$

Hasil analisis data pada tabel diatas dapat diketahui bahwa secara umum peneliti sudah mempersiapkan segala sesuatu sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya, dan diterapkan dalam proses pembelajaran walaupun ada beberapa poin yang belum terpenuhi dalam lembar observasi tersebut. Jika dihitung dengan rumus presentase dapat diketahui hasil observasi yang dilakukan peneliti adalah 93,63%. Hal tersebut sesuai dengan

tingkat keberhasilan tindakan yang berada pada skor pencapaian sebanyak 103, dari skor maksimal 110. Keberhasilan tindakan yang dilakukan oleh peneliti berada pada kategori sangat baik.

Tabel 4.14 Hasil Data Presentase Observasi Siswa Siklus III

No.	Sintak 5M/ TGT	Skor	Skor Maks.	Nilai	Ket.
1.	Pendahuluan (Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik)	32	110	86,37%	Baik
2.	Mengamati (penyajian kelas (<i>class precentation</i>))	5			
3.	Menanya (Penyajian kelas (<i>class precentation</i>))	9			
4.	Mengekplorasi (Belajar dalam kelompok (<i>teams</i>))	5			
5.	Mengasosiasi (Permainan (<i>Games</i>) dan pertandingan (<i>Tournament</i>))	35			
6.	Mengkomunikasi (Penghargaan kelompok (<i>Team Recognize</i>))	8			
7.	Penutup	13			
Jumlah		95			

Dari hasil analisis data pada tabel diatas diketahui bahwa secara umum kegiatan belajar siswa belum sesuai harapan. Sebagian besar indikator pengamatan belum muncul dalam aktivitas kerja siswa, jumlah keseluruhan skornya adalah 107.

Presentase nilai rata-ratanya adalah $\frac{95}{110} \times 100 \% = 86,37\%$, maka tingkat keberhasilan tindakan yang siswa berada pada kategori baik.

**Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Penelitian dan Siswa
Siklus III**

Keterangan	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Siswa
Jumlah Skor	103	95
Skor Maksimal	110	110
Tingkat Keberhasilan	93,63%	86,37%
Kriteria Tingkat Keberhasilan	Sangat Baik	Baik

Jadi berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase kegiatan peneliti pada siklus III berakhir dengan kriteria keberhasilan tindakan sangat baik, dan sudah mengalami peningkatan. Presentase aktivitas guru pada siklus II yaitu 86,37% kini pada siklus III menjadi 93,63% dan presentase kegiatan siswa pada siklus III berakhir dengan kriteria keberhasilan tindakan tergolong baik dan sudah mengalami peningkatan. Yaitu pada siklus II presentase aktivitas siswa 77,28% kini pada siklus III menjadi 86,37%

b. Data Hasil Catatan Lapangan

Catatan lapangan dibuat sehubungan dengan hal-hal yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, dimana tidak terdapat indikator maupun deskriptor seperti pada lembar observasi. Data hasil catatan lapangan pada siklus III adalah sebagai berikut:

1. Suasana kelas sudah mulai kondusif saat siswa mengerjakan LKPD dengan kelompok.
2. Siswa sudah ada perubahan dalam mengikuti pembelajaran.
3. Siswa sudah banyak yang mau bertanya dan mengungkapkan pendapatnya

4. Siswa sudah mulai aktif dalam kegiatan kelompok walaupun ada yang diam, tetapi ketika ditegur sudah mau ikut mengerjakan.
5. Siswa sudah mulai terbiasa belajar dengan kelompok yang bersifat heterogen.
6. Saat diadakan tes akhir siklus III siswa sudah mulai yakin mengerjakan dengan penuh percaya diri.

c. Tes Akhir Siklus III

Setelah melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan pertama, maka pada pertemuan kedua dilaksanakan tes akhir untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran yang telah disampaikan.

Soal tes akhir siklus I berjumlah 20 butir soal 10 soal pilihan ganda dan 10 soal isian. Untuk soal pilihan ganda jika benar skor 1 dan jika salah/ tidak dijawab skor 0, jumlah skor total adalah 10 . Untuk soal isian jika benar dan tepat skor 2, kurang lengkap skor 1, dan tidak dijawab atau salah skor 0, jumlah skor toal adalah 20. Tetapi apabila jawabannya kurang sesuai dengan yang diharapkan guru, maka nilai tersebut akan disesuaikan dengan kebijakan peneliti.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat nilai hasil belajar siswa adalah :

Jumlah skor pilihan ganda + jumlah skor isian (10 + 20 =

$$30) S = \frac{R}{N} \times 100 \%$$

Adapun data hasil tes akhir siklus III siswa disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 4.16 Rekapitulasi Tes Akhir Siklus III

No	Nama Siswa	L/P	KKM	Nilai	Keterangan Belajar
1.	Dwi Apri Saputra	L	70	77	Tuntas
2	Hanung Ernando Eka Saputra	L	70	77	Tuntas
3.	Muttamar	P	70	87	Tuntas
4.	Dimas Wahyu Satrio Pambudi	L	70	80	Tuntas
5.	Mita Julia Anggraini	P	70	87	Tuntas
6.	Amelia Wahyu Suryaningtyas	P	70	90	Tuntas
7.	Erlangga Aditia Pratama	L	70	87	Tuntas
8.	Hariato	L	70	87	Tuntas
9.	Latifatul Ma'riah	P	70	93	Tuntas
10.	Muhammad Nabil Mubarak	L	70	77	Tuntas
11.	Muhammad Nanda Aziz Saputra	L	70	80	Tuntas
12.	Nikyta Nindy Raras Sahwaira	P	70	80	Tuntas
Jumlah skor yang diperoleh				1,002	
Rata-rata				83,88	
Jumlah peserta tes				12	
Jumlah siswa yang tuntas belajar					12
Jumlah siswa yang belum tuntas belajar					-
Ketuntasan belajar (%)				100%	

Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus III yang ditunjukkan tabel diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata tes akhir siklus III yaitu 83,88 yang lebih baik dari nilai rata-rata pada siklus II yaitu 69,41. Dari data hasil tes itu juga diperoleh 12 siswa telah memperoleh nilai diatas ketuntasan belajar. Persentase ketuntasan belajar siswa dapat dihitung menggunakan cara sebagai berikut :

Presentase Ketuntasan :

$$\text{Presentase Ketuntasan Belajar} = \frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$$

Ketuntasan belajar siswa sudah mengalami peningkatan pada siklus III. Terbukti dengan ketuntasan belajar siswa dari 75% pada siklus II dan 100% pada tes akhir siklus III. Berdasarkan presentase ketuntasan belajar dapat diketahui bahwa siklus III siswa kelas V SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo sudah memenuhi kriteria ketuntasan belajar yaitu 70%, dari jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes. Dengan demikian siklus penelitian tindakan kelas dihentikan.

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil tes akhir siklus III, hasil observasi, dan hasil catatan lapangan dapat diperoleh beberapa hal sebagai berikut :

- a. Berdasarkan hasil tes akhir dari siklus III menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Ini terbukti dari nilai tes akhir siklus III yang lebih baik dari nilai tes akhir siklus II. Ketuntasan belajar siswa juga meningkat. Terbukti dengan ketuntasan belajar siswa pada siklus II yaitu 75% dan ketuntasan belajar siswa pada siklus III menjadi 100%. Ketuntasan belajar tersebut sudah sesuai dengan yang diharapkan yaitu minimal 70% dari jumlah siswa yang mengikuti tes.
- b. Aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran sudah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria sangat baik.
- c. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria baik.
- d. Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat siswa lebih aktif dari pada siklus I dan siklus II, siswa sudah berani berinteraksi dan senang dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan tahap refleksi siklus III diatas, dapat disimpulkan bahwa secara umum pada siklus III sudah menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif dari siswa dan adanya peningkatan hasil belajar siswa serta keberhasilan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Maka setelah pelaksanaan tindakan pada siklus III ini tidak diperlukan pengulangan siklus, karena secara umum kegiatan pembelajaran telah berjalan sesuai rencana yang diharapkan.

C. Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pembelajaran Kooperatif karena model pembelajaran Kooperatif menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang anggotanya bersifat heterogen, terdiri dari siswa dengan prestasi tinggi, sedang, dan rendah, perempuan dan laki-laki dengan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu dan bekerja sama mempelajari materi pelajaran agar semua anggota dapat belajar secara maksimal, hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Slavin.

Menurut Slavin pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. *Cooperative learning* menurut Slavin merujuk pada berbagai macam model pembelajaran di mana para siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari berbagai tingkat prestasi, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan, dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.⁵⁸

⁵⁸ Isjoni, *Cooperative learning: Mengembangkan kemampuan belajar berkelompok* (Bandung: Alfabeta, 2011), 15.

Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.⁵⁹

Menurut Hamdani Pembelajaran kooperatif model TGT adalah suatu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.⁶⁰ Tujuan dari pembelajaran tersebut adalah agar siswa semakin semangat dan tidak bosan dengan materi yang diajarkan yaitu IPS. Karena IPS adalah pelajaran yang memuat banyak sekali materi yang mengharuskan siswa untuk memperlajarinya semua. Kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran model TGT ini adalah peneliti membuat 3 kelompok secara acak, sebelum melakukan permainan turnamen semua siswa dalam kelompok tersebut harus mengerjakan LKPD untuk mengingat pelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Dalam penelitian ini peneliti juga menambahkan media visual untuk mempermudah siswa maupun peneliti dalam melakukan proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad. Menurut Azhar Arsyad Media visual gambar merupakan media yang menggunakan indera penglihatan. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Gambar

⁵⁹ Eka Nofri Ari Yanto, "Penggunaan Model Pembelajaran SAVI Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Al Husna Kota Madiun," *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 2, no. 2 (2017): 34.

⁶⁰ *Strategi Belajar Mengajar*, 92.

yang digunakan dalam pembelajaran menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Sehingga dapat memperlancar pemahaman belajar siswa.⁶¹

Ketika semua kelompok selesai mengerjakan LKPD selanjutnya yaitu mengumpulkan LKPD di atas meja guru untuk dikoreksi peneliti. Setelah itu siswa bersiap-siap untuk melakukan permainan turnamen. Sebelumnya guru memberi arahan terlebih dahulu terkait teknis pelaksanaannya. Setelah siswa memahaminya guru memberi beberapa pertanyaan untuk dijawab secara cepat oleh semua tim. Tim yang menjawab lebih dulu akan mendapatkan poin. Nantinya poin tersebut akan diumumkan setelah pembelajaran usai. Tim yang mendapatkan poin paling banyak akan mendapat hadiah dari peneliti.

Penelitian ini dilakukan 3 siklus dengan tujuan agar siswa terbiasa dengan penerapan model pembelajaran TGT yang diberikan oleh peneliti. Dalam proses pembelajaran ini pastinya banyak sekali kendala-kendalan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, peneliti melakukan perbaikan pada siklus berikutnya agar proses pembelajaran ini berhasil sesuai yang di inginkan oleh peneliti yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada saat pelaksanaan siklus I masih ada siswa yang mendapat nilai dibawah KKM. Selain itu banyak juga siswa yang tidak memperhatikan guru ketika mengajar, membuat gaduh, dan lain-lain. Ketika mengerjakan LKPD siswa yang pendiam cenderung tidak membantu temannya ketika mengerjakan dan pada saat mengerjakan tes siklus I kebanyakan siswa masih belum percaya diri dengan pilihan jawabannya maka dari itu yang dilakukan siswa adalah bertanya-tanya kepada temannya dengan berbisik-bisik. Akan tetapi kendala tersebut diperbaiki pada siklus II. Hasil dari siklus II menunjukkan bahwa sudah ada perubahan dibandingkan dengan siklus I yaitu, siswa sudah mulai aktif dan semangat mengikuti pembelajaran, ketika mengerjakan LKPD

⁶¹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 91.

siswa yang pendiam sudah mau berdiskusi dengan teman kelompoknya. Pada saat mengerjakan tes siklus II siswa sudah mulai percaya diri untuk mengerjakan soal-soal dan hasil belajar siswa pada siklus II ini mengalami peningkatan.

Pada saat pelaksanaan siklus III sudah mengalami peningkatan dari segi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan nilai-nilai siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III. Dengan demikian dari peningkatan hasil belajar siswa dan observasi aktivitas siswa tersebut itu membuktikan bahwa pembelajaran dengan model *teams games tournament* (TGT) ini memang tepat untuk mengatasi masalah-masalah yang ada di SDN 2 Tulung. Pada siklus III ini siswa sudah terbiasa dengan model pembelajaran TGT dibuktikan dengan semangatnya siswa ketika melakukan permainan turnamen dan aktifnya siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pada setiap siklusnya hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayati dan Suripto Ngatman (2016) yang menyimpulkan pembelajaran dengan menggunakan kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil belajar siswa setiap siklus sebagai berikut:

Tabel 4.17 Hasil Belajar Siswa

Aspek	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	F	%	f	%	F	%
Tuntas	8	66,67%	9	75%	12	100%
Belum Tuntas	4	33,33%	3	25%	-	-

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa persiklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus II siswa yang belum tuntas 3 anak dan siswa yang tuntas 9 anak. Hal tersebut terbukti bahwa dari perbandingan siklus I dan siklus II siswa mengalami

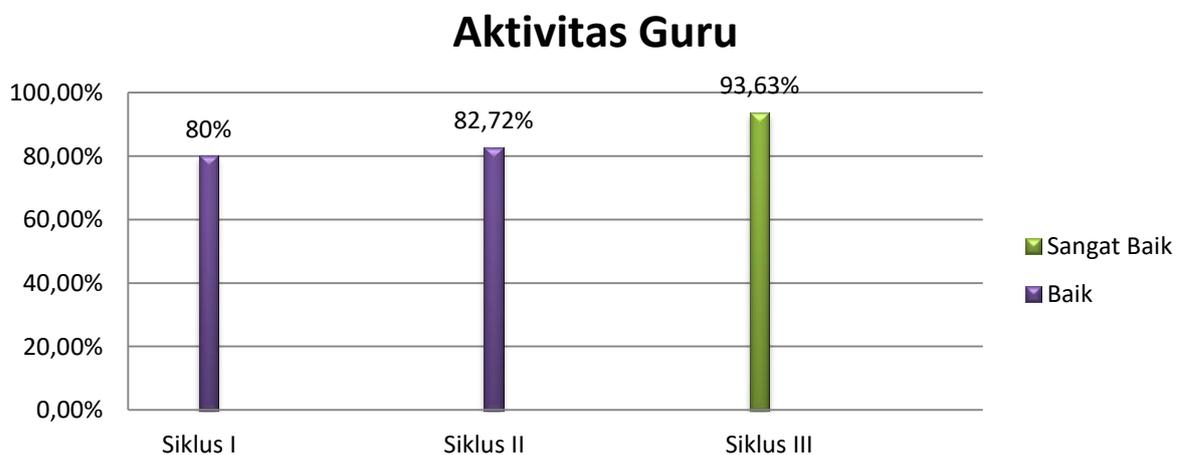
peningkatan hasil belajar. Akan tetapi siswa yang belum tuntas di siklus I mereka mengalami peningkatan hasil belajar dari siklus II dan siklus III.

Dengan adanya siklus III menjadi penguat bahwa model pembelajaran TGT sangat tepat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Tulung. Pada saat pelaksanaan siklus III semua siswa mendapatkan nilai diatas KKM, semua siswa mendapat nilai bagus dan dalam kategori tuntas. Berikut hasil belajar siswa jika disajikan dengan bentuk grafik:

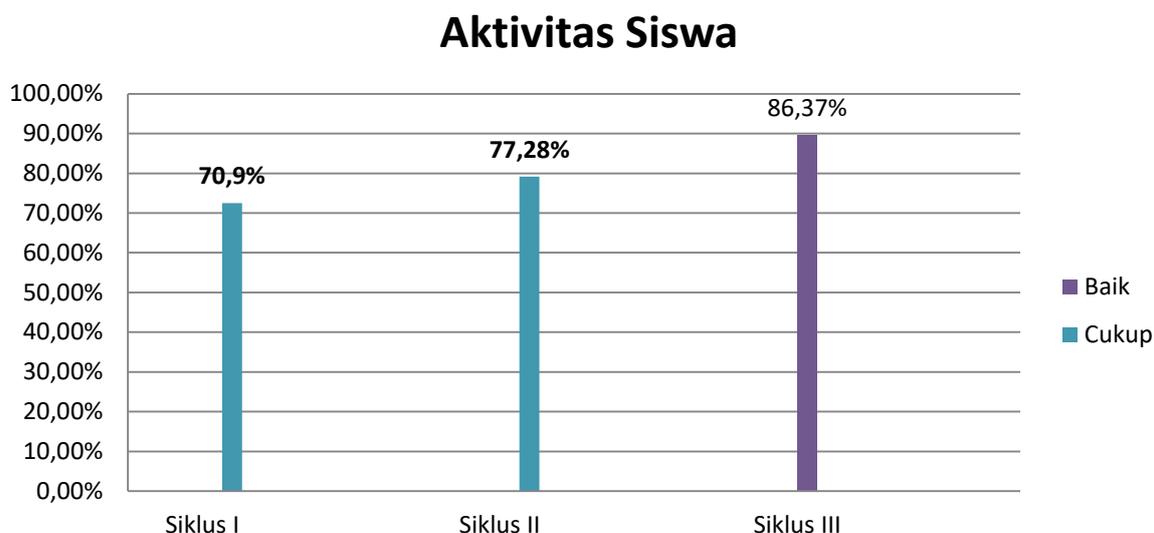


Gambar 4.1 Grafik Hasil Belajar Siswa

Selain hasil belajar siswa, terdapat hasil data aktivitas guru dan siswa pada setiap siklus. Berikut rata-rata presentase aktivitas guru dan siswa dalam bentuk grafik:



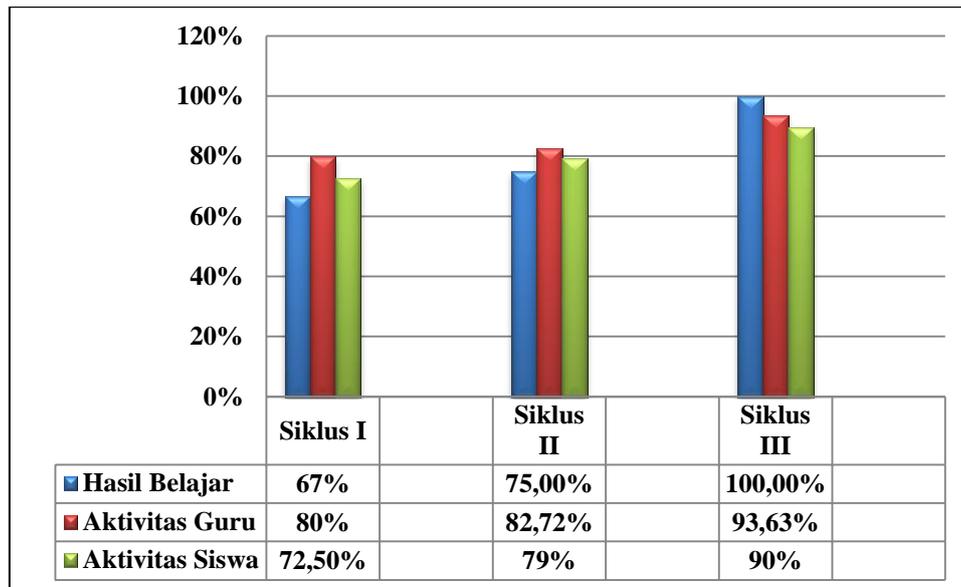
Gambar 4.2 Grafik Aktivitas Guru



Gambar 4.3 Grafik Aktivitas Siswa

Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa aktivitas guru dan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I observasi aktivitas guru mendapat presentase 80% dengan kategori baik dan presentase aktivitas siswa 70,9% dengan kategori cukup. Karena pada siklus I siswa belum mengenal dan terbiasa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 82,72% aktivitas guru dengan kategori baik dan 77,28% aktivitas siswa dengan kategori cukup. Pada siklus III guru dan siswa sudah mulai terbiasa dan beradaptasi dengan menggunakan model pembelajaran TGT yaitu mendapat presentase 93,63% aktivitas guru dengan kategori sangat baik dan 86,37% aktivitas siswa dengan kategori baik

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia pada siswa kelas V SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo. Dari keseluruhan hasil belajar dan keaktifan guru maupun siswa tersebut dapat dilihat dari gambar grafik berikut ini:



Gambar 4.4 Grafik Ketuntasan Aktivitas Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dan aktivitas guru maupun siswa pada setiap siklusnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



BAB V

PENUTUP:

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di kelas V SDN 2 Tulung Sampung Ponorogo dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V, maka peneliti mengemukakan beberapa hal sebagai kesimpulan dan saran yang dapat dilihat pada uraian berikut:

1. Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Tulung pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia.

Tahap awal pada penelitian ini peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, doa, dan tepuk semangat. Setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran, memberi apersepsi, dan memotivasi siswa agar semangat dalam mengikuti pembelajaran.

Tahap inti peneliti bersama melakukan kegiatan mengamati yaitu siswa mengamati gambar yang telah disediakan oleh peneliti sesuai dengan materi yang telah diberikan. Kemudian siswa mendengarkan penjelasan peneliti, membentuk kelompok menjadi 4 kelompok secara acak dengan cara berhitung, mengerjakan LKPD, dan yang terakhir melakukan permainan turnamen dengan materi yang telah diberikan.

Tahap akhir peneliti bersama dengan siswa menarik kesimpulan, peneliti meminta siswa ke depan kelas untuk menyimpulkan dari apa yang kita pelajari. Kemudian peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran, dan peneliti menutup pembelajaran dengan salam.

- Adapun peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi jenis-jenis kegiatan ekonomi di Indonesia dapat ditunjukkan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa hasil tes yang mendapatkan nilai lebih dari 70 pada siklus I sebesar 66,67% siswa yang tuntas, pada siklus II sebesar 75% siswa yang tuntas, pada siklus III sebesar 100% seluruh siswa tuntas. Selain hasil belajar siswa aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan yaitu pada aktivitas guru siklus I mendapat presentase sebesar 80%, siklus II sebesar 82,72%, dan siklus III sebesar 93,63%. Adapun pada aktivitas siswa yaitu siklus I mendapat presentase sebesar 70,9%, siklus II sebesar 77,28%, dan siklus III sebesar 86,37%.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual maka peneliti memberi saran sebagai berikut :

- Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru-guru untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual sebagai salah satu alternatif model pembelajaran, karena model pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Bagi pihak sekolah, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual di sekolah diharapkan mampu diterapkan pada mata pelajaran lain selain mata pelajaran IPS
- Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan atau wawasan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media visual sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai bahan latihan dan pengembangan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikuntoro, dan Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016.
- Asma Andre, Abu. *40 Hadits Tentang Ilmu Dan Keutamaan Menuntut Ilmu*. Griya Fajar Madani, 2017.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Dalyono. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- dkk, Sardiyo. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- . *Strategi Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2014.
- Doni Sirait, Erlando. “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika” 6, no. 1 (2016): 35–43.
- Fatmahanik, Ulum. “Realistic Mathematic Education (RME) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.” *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 1, no. 1 (2016).
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Helmiati. *Model Pembelajaran*. Pekanbaru: Aswaja Pressindo, 2012.
- Hidayati, Nurul, Suripto, dan Ngatman. “Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Visual Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Brecong Tahun Ajaran 2015/2016” 4, no. 6.1 (2016): 692–97.
- Ibnu Soleh, Maulana, Dadang Kurnia, dan Dede Tatang Sunarya. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sumber Daya Alam Dan Kegiatan Ekonomi” 2, no. 1 (2017).
- Isjoni. *Cooperative learning: Mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Iskandar. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada, 2011.
- . *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada, 2011.
- Iskandar, Dadang, dan Narsim. *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya Untuk Kenaikan Pangkat dan Golongan Guru & Pedoman Penulisan PTK bagi Mahasiswa*. Cilacap: Ihya Media, 2015.
- Istarani. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada, 2012.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. [Online]. Tersedia di kbbi.kemdikbud.go.id/entri/visual., 2020.
- Kartika Putri, Awaliyah, dan Kurnia Hidayati. “Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V.” *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 1, no. 1 (2016).
- Kusumawati, Naniek. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dengan Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN Bondrang Kecamatan Sawoo Kabupaten Ponorogo.” *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 2, no. 1 (2017).
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya, 2012.
- Nasruddin. “Penerapan Metode TGT (Teams Games Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Bandar Baru” 9, no. 1 (2019).
- Ngalimun. *Strategi dan model pembelajaran*. Cet II Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016.
- Nofri Ari Yanto, Eka. “Penggunaan Model Pembelajaran SAVI Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Al Husna Kota Madiun.” *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 2, no. 2 (2017).
- Nurhasanah, Siti, dan A Sobandi. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa” 1, no. 1 (2016): 128–35.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.

- Rika Maharani, Dea. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Media Lumer Terhadap Hasil Belajar IPS," t.t.
- Rusman. *Model - Model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2012.
- . *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- . *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2012.
- . *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2012.
- Shoimin, Aris. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzmedia, 2014.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Cet III Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012.
- Slavin, dan Robert E. *Slavin, Robert E. 2015. Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media. Bandung: Nusa Media, 2015.
- Solihatin, Etin. *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- Solihatin, Etin, dan Raharjo. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru, 2013.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- . *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Suhanadji, dan Wasposito. *Suhanadji dan Wasposito T S. (2003). Pendidikan IPS*. Surabaya: Percetakan Insan Cendekia. Surabaya: Percetakan Insan Cendekia, 2003.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2012.
- Suorihatiningrum, dan Jamil. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzmedia, 2013.
- Suprijono, Agus. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya, 2011.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group, 2016.
- Tambak, Syahraini. "Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" 14, no. 1 (2017).
- Taniredja, dan Tukiran. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group, 2007.
- . *Model Pembelajaran Terpadu dalam teori dan praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2014.
- . *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- UU RI Sistem Pendidikan Nasional, 2003.
- Widiastini, Md, Nym Kusmaryanti, dan Ni Wyn Arini. "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V" 2, no. 1 (2014).
- Zulaikhah, Siti, dan Jusubaidi. "Model Pembelajaran Kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar." *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 5, no. 2 (2020).