

# **Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa kelas V Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament**

**Fransiskus Alpendi<sup>1\*</sup>, Siswantoro<sup>2</sup>, Rapani<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>FKIP Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung

<sup>2</sup> FKIP Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus Air Tawar Padang Kota Padang Sumatera Barat 25131

<sup>3</sup>FKIP Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Setiabudhi No. 229, Isola, Sukarsari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154

\*email: fransiskus\_alpendi@yahoo.co.id, Telp. +6285658934247

Received:

Accepted:

Online Published:

## ***Abstract: Improving IPS Learning Results Through Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament Fifth Grader***

*This research was motivated by the student low learning result on Social Science subject IPS of SD Negeri 3 Braja Sakti showed from 21 students, there are 11 students (52,38%) have not reached KKM that is 67. This research aims to improve student learning outcomes on IPS subjects by applying cooperative learning model of Team Game Tournament (TGT) type. The type of research used was classroom action research (classroom action reseach). The procedure was implemented 2 cycles, each cycle consists of (planning), (acting), (observing), (reflecting). Data collection was done through observation and test, using observation sheet and test question. The collected data was then analyzed using qualitative and quantitative analysis. The results showed that there was an increase in student learning outcomes after applying cooperative learning model of Team Game Tournament type. The value of student learning outcomes in the first cycle is 69.90 and increased by 4.38 to 74.28 in cycle II. Percentage in cycle I 61,90% (good enough category) and increased to 80,95% (very good category) in cycle II.*

**Keywords :** Cooperative learning, learning outcomes, TGT.

## **Abstrak: Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament Siswa Kelas V**

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V SD Negeri 3 Braja Sakti yang menunjukkan dari 21 siswa, terdapat 11 siswa (52,38%) belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 67. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*). Prosedur dilaksanakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planing*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes, menggunakan lembar observasi dan soal tes. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa setelah menerapkan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament*. Nilai hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 69,90 dan meningkat sebesar 4,38 menjadi 74,28 pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I 61,90% (kategori cukup baik) dan meningkat menjadi 80,95% (kategori sangat baik) pada siklus II.

**Kata kunci:** Cooperative learning, hasil belajar, TGT.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup untuk mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan adalah segala situasi yang diupayakan sekolah terhadap siswa agar mempunyai kemampuan dan kesadaran terhadap hubungan dan tugas sosial mereka.

Di dalam Undang Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan itu bisa dilakukan di berbagai tempat. Salah satunya adalah di sekolah. Sekolah merupakan sebuah tempat yang di dalamnya terdapat guru dan siswa untuk melakukan sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-undang Sisdiknas Nomor 23 Th 2003).

Pendidikan dan pembelajaran merupakan komponen yang saling terkait. Dalam pencapaian pendidikan, setiap individu memerlukan proses belajar. Belajar merupakan tingkah laku untuk melakukan proses dan meningkatkan kemampuan mental pada individu. Siswa sebagai pembelajar di sekolah memiliki kepribadian, pengalaman, dan tujuan. Siswa mengalami perkembangan jiwa sesuai asas

emansipasi diri menuju keutuhan dan kemandirian.

Menurut Siswoyo, dkk (2008 : 18) pendidikan adalah tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Dengan demikian pendidikan yaitu, menuntut segala kekuatan kodrat yang ada dalam anak agar menjadi manusia dan bagian masyarakat serta mencapai kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan merupakan usaha menuntun segenap kekuatan kodrat yang ada pada anak baik sebagai individu manusia maupun sebagai anggota masyarakat agar dapat mencapai kesempurnaan hidup. Rohman (2009: 8).

Pendidikan mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan umat manusia. Dengan adanya pendidikan manusia mampu membangun sebuah peradaban, menciptakan kebudayaan, memelihara lingkungan, menjalin hubungan dengan sesama. Siswoyo, dkk (2008: 17) mengartikan pendidikan sebagai suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya jiwanya (akal, rasa dan kehendak), sosial dan 2 moralitasnya. Secara mendasar pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materialnya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan jiwanya, pemanfaatan sumber daya yang ada di muka bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan pada siswa SD agar mereka kelak mengenal fenomena alam dan fenomena sosial mulai dari lingkungan yang dekat sampai kepada lingkungan yang lebih jauh (dunia). IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan (KTSP: 2006).

IPS di Sekolah Dasar berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara Indonesia” (KTSP: 2006). Fungsi-fungsi tersebut dapat diwujudkan bila guru menggunakan contoh-contoh dan alat pelajaran yang relevan dengan tingkat dan perkembangan anak didik, pada saat melakukan proses pembelajaran. Dalam KTSP (2006) mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

(1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.(2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

(4)Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Mata pelajaran IPS di SD bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia serta mampu memahami

kenampakan alam seperti letak pulau-pulau serta benua-benua yang ada di Indonesia sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air.

Guru yang inovatif selalu dapat menciptakan ide baru dalam pembelajaran agar setiap pembelajaran mengajak siswa secara aktif, sehingga guru mengetahui kesulitan yang di alami siswa dan mencari solusi pemecahannya, selalu mengupayakan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh manfaat dari proses maupun hasil belajarnya.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas V SDN 3 Braja Sakti pada tanggal 8 dan 11 Desember 2016, diperoleh data nilai pembelajaran IPS siswa di SD 3 Braja Sakti yang masih kurang dari standar KKM, hal ini dapat ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada setiap ulangan. Dari hasil nilai ulangan formatif IPS rata-rata masih 52,42 masih dibawah standar KKM yang ditetapkan yaitu 67, para guru membuat kesimpulan bahwa mata pelajaran IPS banyak materinya dan sangat sedikit waktu/jam pertemuannya sehingga guru tidak dapat menyampaikan secara jelas semua materi yang sudah diprogramkan dalam satu semester, dan mungkin kurangnya buku-buku, alat peraga, serta metode yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga pada saat diadakan evaluasi hasil belajar siswa tidak memuaskan.

Tabel 1. Data Nilai Hasil Belajar IPS Mid Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 3 Brajasakti.

| NO | Jumlah Siswa | KKM | Nilai Rata-Rata | Presentase |
|----|--------------|-----|-----------------|------------|
| 1. | 21           | 67  | 52,42           | 55%        |

Dari tabel di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) terutama dalam pembelajaran IPS. Dengan jumlah siswa 21 dan nilai rata-rata 52,42, nilai tersebut masih terbilang rendah karena belum sesuai dengan pedoman penyusunan KTSP pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dari BNSP yang menyatakan bahwa target ketuntasan secara nasional yang diharapkan mencapai nilai minimal 75.

Kurang maksimalnya hasil belajar siswa disebabkan beberapa hal yaitu penyampaian materi ajar yang masih terpaku pada buku yang digunakan. Selain itu, sebagian siswa kurang berpartisipasi aktif hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang percaya diri dalam memberikan pendapat, kurangnya rasa kebersamaan antar teman, siswa tidak terbiasa berkerja sama dengan teman, takut untuk bertanya, siswa terbiasa dengan adanya perbedaan hal ini ditunjukkan dengan ada siswa yang mengganggu dan tidak menghargai teman yang berbeda pendapat. Keadaan seperti ini, perlu adanya upaya perbaikan pada cara mengajar guru sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan inovasi pembelajaran yaitu dengan penerapan suatu metode pembelajaran tipe *Team Game Tournament* yang mampu menempatkan siswa pada posisi yang lebih aktif, kreatif, mendorong pengembangan potensi dan kemampuan yang dimiliki.

Model *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor

sebayu dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Rusman (2012: 224) menjelaskan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-7 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Berdasarkan permasalahan di atas maka, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran pada hasil belajar dengan judul : “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Brajasakti Lampung Timur*”.

## METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Arikunto (2006: 58) bahwa penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran dikelas yang di alami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar. Kunandar (2011: 44-45) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan secara kolaboratif dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan

mutu proses pembelajaran dikelas melalui treatment tertentu dalam satu siklus. Sejalan dengan pendapat tersebut Wardani,dkk., (2008: 1.4) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Brajasakti yang beralamat di Jalan Merdeka no 47, Brajasakti, Kec. Way Jepara, Lampung Timur. Kegiatan penelitian ini yang dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018 selama 5 bulan. Terhitung dari bulan Mei 2017 sampai September 2017.

### **Subjek Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 3 Brajasakti. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 3 Brajasakti tahun pelajaran 2017/2018, yaitu 1 orang guru, serta siswa dengan jumlah 21 siswa, yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

### **Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian yang digunakan berupa kegiatan persiklus dan dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru dan teman sejawat. Sanjaya (2013:176) kegiatan setiap siklus dilakukan dengan empat kegiatan pokok yaitu (1)

perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan di akhiri dengan (4) refleksi.

### **Teknik Pengumpul Data**

Pengumpulan data ini dilaksanakan selama pelaksanaan tindakan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik nontes (observasi) dan tes. Teknik non tes melalui observasi untuk memperoleh data yang bersifat kualitatif. Teknik ini digunakan untuk mengetahui kinerja guru, hasil belajar afektif,dan psikomotor siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*. Teknik tes yaitu untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Teknik tes ini digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat kuantitatif (angka) dengan memberikan tes formatif berupa soal yang dikerjakan siswa secara individu. Melalui tes ini, diketahui hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus.

### **Teknik Analisis Data**

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis dua kualitatif diperoleh melalui kegiatan pengamatan (observasi). Data kualitatif adalah kinerja guru, nilai afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan), selama pembelajaran berlangsung. Rumus penilaian dari kinerja guru, afektif (sikap) siswa, hasil belajar psikomotor (keterampilan) di atas adalah sebagai berikut. Data kuantitatif merupakan

data hasil tes melalui penerapan model *Team Game Tournament* pada siklus I pertemuan ke dua dan siklus II pertemuan ke dua.

Penerapan pembelajaran model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila: (1) Persentase hasil belajar kognitif siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga mencapai  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut, (2) Persentase hasil belajar afektif yang memperoleh kategori “Baik” mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga mencapai  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut, (3) Persentase hasil belajar psikomotor yang memperoleh kategori “Terampil” mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga mencapai  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.

### Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018 secara kolaboratif antara guru kelas dan peneliti melalui penerapan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament*. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan yang dibagi dalam dua siklus mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan pelaksanaan tes formatif pada pertemuan ke-2. Penelitian siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 12 September 2017 dan Penelitian siklus I pertemuan II

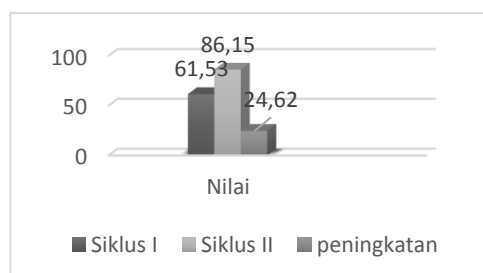
dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 16 September 2017, dengan materi pokok “materi mengenal peninggalan-peninggalan sejarah dari masa Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia”. Penelitian siklus II pertemuan 1 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 September 2017, Penelitian siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 23 September 2017, dengan materi pokok “mengenal peninggalan Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia”.

Hasil Rekapitulasi nilai kinerja guru pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 27. Rekapitulasi nilai kinerja guru siklus I dan II

| No | Keterangan         | Siklus I | Siklus II   |
|----|--------------------|----------|-------------|
| 1  | Nilai Kinerja Guru | 61,53    | 86,15       |
| 2  | Katagori           | Baik     | Sangat Baik |
| 3  | Peningkatan        | 24,62    |             |

Berdasarkan tabel 27, dapat diketahui bahwa hasil rekapitulasi nilai kinerja guru mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai kinerja guru yang diperoleh adalah sebesar 61,53 dengan katagori “Baik” dan mengalami peningkatan sebesar 24,62 pada siklus II sehingga nilai kinerja guru pada siklus II mencapai 86,15 dengan katagori “Sangat Baik”. Rekapitulasi nilai kinerja guru tersebut dapat pula disajikan dalam bentuk grafik rekapitulasi nilai kinerja guru, sebagai berikut.



Gambar 4. Peningkatan kinerja guru

Peningkatan kinerja guru yang telah dialami guru merupakan sebuah prestasi bagi dirinya. Hal ini sejalan dengan Djamarah dan Aswan (2006: 120) menyatakan bahwa kinerja guru adalah kemampuan yang ditunjukkan oleh guru dalam melaksanakan tugas atau pekerjaannya. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah kemampuan dalam memilih model dan metode pembelajaran yang tepat agar siswa dapat belajar secara efektif, dan efisien, serta mengena pada tujuan pembelajaran. Kinerja guru dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* terlaksana dengan baik, namun masih diperlukan perbaikan yang bertujuan agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

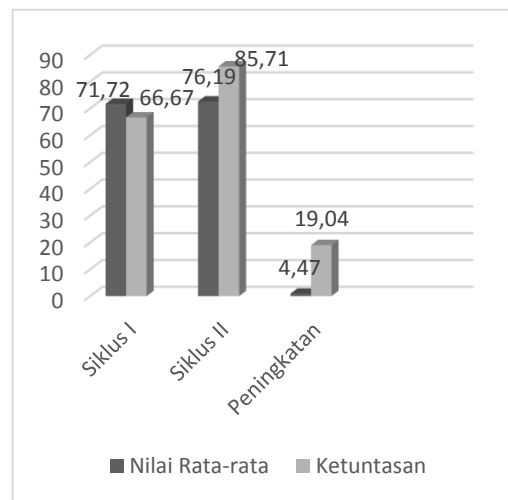
| No | Keterangan              | Siklus |       | Peningkatan |
|----|-------------------------|--------|-------|-------------|
|    |                         | I      | II    |             |
| 1  | Nilai rata-rata         | 71,72  | 76,19 | 4,47        |
| 2  | Ketuntasan Klasikal (%) | 66,67  | 85,71 | 19,04       |

Berikut tabel peningkatan hasil belajar afektif siswa dari siklus I ke siklus II.

Tabel 28. Rekapitulasi hasil belajar afektif siswa siklus I dan II.

Sesuai dengan tabel 28, diketahui nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa siklus I sebesar 71,72, siklus II mendapat nilai rata-rata sebesar 76,19. Nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II

sebesar 11. Ketuntasan klasikal hasil belajar afektif siswa siklus I sebesar 66,67%. Pada siklus II mendapat ketuntasan hasil belajar afektif secara klasikal sebesar 85,71%. Ketuntasan klasikal hasil belajar afektif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 19,04%. Rekapitulasi nilai hasil belajar afektif siswa dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 5. Peningkatan hasil belajar afektif siswa

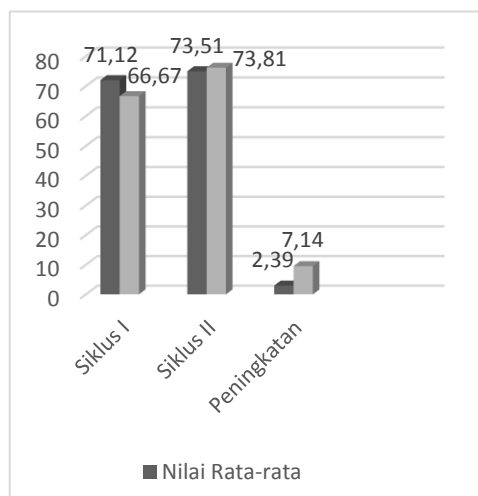
Rekapitulasi hasil belajar psikomotor siswa pada siklus I dan siklus II dapat digambarkan dalam tabel berikut.

Tabel 29. Rekapitulasi hasil belajar psikomotor siswa siklus I dan II.

| No | Keterangan              | Siklus |       | Peningkatan |
|----|-------------------------|--------|-------|-------------|
|    |                         | I      | II    |             |
| 1  | Nilai rata-rata         | 71,12  | 73,51 | 2,39        |
| 2  | Ketuntasan Klasikal (%) | 66,67  | 73,81 | 7,14        |

Tabel 29, menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar psikomotor siswa siklus I sebesar 71,12 dan siklus II sebesar 73,51. Nilai rata-rata

hasil belajar psikomotor siswa meningkat 2,98 dari siklus I ke siklus II. Ketuntasan klasikal hasil belajar psikomotor siswa siklus I sebesar 66,67% dan siklus II sebesar 73,81%. Ketuntasan klasikal hasil belajar psikomotor siswa meningkat sebesar 7,14%. Rekapitulasi nilai hasil belajar psikomotor siswa dapat pula disajikan dalam bentuk grafik peningkatan nilai aktivitas belajar siswa berikut.



Gambar 6. Peningkatan hasil mbelajar psikomotor siswa.

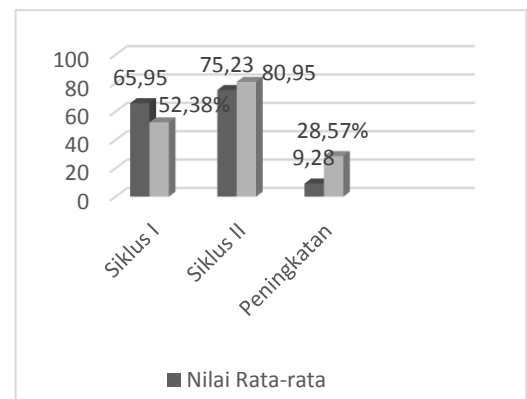
Rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 30. Rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa siklus I dan II.

| No | Keterangan              | Siklus |       | Peningkatan |
|----|-------------------------|--------|-------|-------------|
|    |                         | I      | II    |             |
| 1  | Nilai rata-rata         | 65,95  | 75,23 | 9,28        |
| 2  | Ketuntasan Klasikal (%) | 52,38  | 80,95 | 28,57       |

Tabel 30, nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa siklus I 65,95 dan siklus II 75,23. Peningkatan hasil

belajar kognitif siswa dari siklus I ke siklus II adalah 9,28. Ketuntasan hasil belajar kognitif siswa secara klasikal siklus I yaitu 52,38%, dan siklus II memperoleh 80,95%. Ketuntasan hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan sebesar 28,57%. Rekapitulasi nilai hasil belajar kognitif siswa dapat pula disajikan dalam bentuk grafik peningkatan berikut.



Gambar 7. Peningkatan hasil belajar koqnitif siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran dapat diketahui bahwa hasil penelitian mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berikut merupakan rangkuman hasil penelitian dan pembahasan yang mendeskripsikan penerapan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* dalam pembelajaran IPS.

Selain itu penerapan model pembelajaran TGT juga sesuai dengan penelitian relevan yang dilaksanakan oleh Lidariah dengan judul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Di Kelas IV SDN Margakaya Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016*”, dan



penelitian relevan dari Meylisa Epriliyati (2014) dengan judul *Penerapan Team Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV B SD Negeri 01 Metro Pusat Tahun Pelajaran. 2013/2014.*

Berdasarkan uraian di atas kedua penelitian tersebut cukup relevan karena penelitian tersebut mengungkapkan keberhasilan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* yang dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian mengenai model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* pada mata pelajaran IPS SD Negeri 3 Brajasakti.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil tindakan dan pembahasan yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* terhadap siswa kelas V SD Negeri 3 Braja Sakti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat disimpulkan bahwa: Penerapan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* pada mata pelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Braja Sakti. Nilai hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 69,90 pada siklus II sebesar 74,28 dan nilai hasil belajar siklus I ke siklus II terdapat peningkatan sebesar 4,38. Hasil belajar meliputi 3 ranah yaitu afektif, psikomotor, dan kognitif. Pada siklus I, nilai rata-rata afektif siswa sebesar 71,72 dengan ketuntasan 66,67% (kategori :Baik”). Pada siklus II nilai rata-rata afektif siswa sebesar 72,62 dengan presentase ketuntasan 85,71%

(katagori “Sangat Baik”). Rata-rata nilai psikomotor siswa pada siklus I sebesar 72,02 dengan presentase ketuntasan sebesar 66,67% (katagori “Terampil”). Pada siklus II sebesar 75,00 dengan presentase ketuntasan sebesar 76,19% (katagori “Terampil”). Rata-rata nilai kognitif siswa pada siklus I sebesar 65,95 dengan presentase ketuntasan sebesar 52,38% (katagori “Cukup Tinggi”). Pada siklus II sebesar 75,23 dengan presentase ketuntasan 80,95% (katagori “Sangat Tinggi”).

## DAFTAR RUJUKAN

- Arif Rohman. (2009). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: LaksBang Mediatama.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *“Penelitian Tindakan Kelas”*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta. BSNP Depdiknas.
- Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta. Rajawali Pres..
- . 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta. PT. RajaGrafindo Persada.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*.

- Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Grup.
- Siswoyo,dkk. 2008. *Pengertian pendidikan*. Yogyakarta. UNY PRESS.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Fungsi Pendidikan Nasional
- Wardhani, IGAK dan Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Universitas Terbuka.