



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA DENGAN MENERAPKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) DI KELAS V SDN 200111
PADANGSIDIMPUAN**

Darinda Sofia Tanjung

(Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unika St. Thomas Medan)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan ini untuk: meningkatkan hasil belajar IPS siswa materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan di kelas V SDN 200111 Padangsidimpuan. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN 200111 Padangsidimpuan sebanyak 21 orang yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data melalui pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa, dan tes hasil belajar siswa. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan deskriptif kualitatif dengan menentukan rata-rata persentase aktivitas guru dan siswa, ketuntasan hasil belajar siswa, dan kemudian menentukan kriteria keberhasilannya. Berdasarkan analisis data diperoleh kesimpulan: terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 45,00% dan pada siklus II sebesar 90,48% sehingga terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 45,48%. Diharapkan jika diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, guru memberikan bimbingan terbatas pada siswa saat melakukan diskusi kelompok sehingga siswa benar-benar memanfaatkan waktu dan memahami materi dengan baik.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Hasil Belajar IPS.

ABSTRACT

This study aims to: improve student learning outcomes Social Sciences Maintaining Independence Struggle material in class V SDN 200111 Padangsidimpuan. This classroom action research consisted of two cycles with research subjects fifth grade students of SDN 200111 Padangsidimpuan as many as 21 people consisting of 15 boys and 6 girls. The technique of collecting data through observation of the activities of teachers and student activities, and student achievement test. Data analysis using quantitative and qualitative descriptive analysis by determining the average percentage of the activities of teachers and students, the thoroughness of student learning outcomes, and then specify the criteria for success. Based on data analysis conclusion: an increase in student learning outcomes in social studies learning



materials Maintain Independence Struggle. It can be seen from the percentage of completeness of classical study in the first cycle of 45.00% and the second cycle of 90.48% resulting in a significant increase of 45.48%. Expected if implemented model of cooperative learning TGT, teachers provide guidance restricted to current students discussion groups so that students actually take the time and understand the material well.

Keywords: Cooperative Learning Model Learning Outcomes TGT and Social Sciences.

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan pendidikan untuk menghantarkan manusia menuju alam kedewasaan yang sempurna lewat proses yang direncanakan dan diinginkan baik oleh dirinya maupun oleh masyarakat yang ada di sekelilingnya. Akan tetapi pendidikan di Indonesia dihadapkan pada beberapa hal diantaranya, masalah pemerataan pendidikan, masalah mutu pendidikan, masalah relevansi dan masalah efisiensi serta efektivitas (Chalijah, 1994:48).

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan. Secara umum penyelenggaraan pendidikan bertujuan untuk membentuk proses belajar, yaitu usaha untuk memperkenalkan seseorang pada sesuatu yang akan diketahuinya ataupun lingkungannya. Sekolah merupakan tempat pendidikan, tempat guru mengajar dan murid belajar, sehingga terjadilah proses belajar mengajar yang bertujuan untuk membangun manusia Indonesia seutuhnya seperti yang tercantum pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB II Pasal 3 yang berbunyi :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, telah banyak upaya-upaya untuk memperbaiki aspek-aspek yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Tercakup dalam perbaikan itu adalah perbaikan terhadap tujuan, kurikulum, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi juga terhadap kualifikasi guru. Upaya yang berkaitan dengan perbaikan tujuan dan kurikulum dilakukan setiap ada pemberlakuan perangkat kurikulum baru atau penyempurnaan terhadap kurikulum yang sedang diterapkan, seperti kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) lalu dilakukan perubahan terhadap Kurikulum Tingkat Satuan Pengajaran (KTSP).

Namun pada kenyataan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran tertentu ternyata kurang menggembirakan termasuk salah satunya pada mata pelajaran IPS. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Wahyudin (dalam Jarnawi 2003) menemukan bahwa: rata-rata tingkat penguasaan siswa dalam mata pelajaran IPS adalah 19,4% dengan simpangan baku 9,8%, juga diketahui bahwa kurva berkaitan dengan tingkat penguasaan siswa adalah positif (miring ke kiri) yang berarti sebaran tingkat penguasaan para siswa tersebut cenderung rendah. Fenomena ini juga dapat dilihat dari perolehan nilai IPS siswa SD Negeri 200111 Padangsidimpuan pada Ujian Nasional yang relatif masih rendah seperti terlihat pada tabel berikut.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa, telah banyak upaya-upaya untuk memperbaiki aspek-aspek yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. Tercakup dalam perbaikan itu adalah perbaikan terhadap tujuan, kurikulum, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi juga terhadap kualifikasi guru. Upaya yang berkaitan dengan perbaikan tujuan dan kurikulum dilakukan setiap ada pemberlakuan perangkat kurikulum baru atau penyempurnaan terhadap kurikulum yang sedang diterapkan, seperti kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) lalu dilakukan perubahan terhadap Kurikulum Tingkat Satuan Pengajaran (KTSP).

Namun pada kenyataan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran tertentu ternyata kurang menggembirakan termasuk salah satunya pada mata pelajaran IPS. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Wahyudin (dalam Jarnawi 2003) menemukan bahwa: rata-rata tingkat penguasaan siswa dalam mata pelajaran IPS adalah 19,4% dengan simpangan baku 9,8%, juga diketahui bahwa kurva berkaitan dengan tingkat penguasaan siswa adalah positif (miring ke kiri) yang berarti sebaran tingkat penguasaan para siswa tersebut cenderung rendah. Fenomena ini juga dapat dilihat dari perolehan nilai IPS siswa SD Negeri 200111 Padangsidempuan pada Ujian Nasional yang relatif masih rendah seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Hasil Nilai UN Mata Pelajaran IPS SD Negeri 200111 Padangsidempuan

Tahun Pelajaran	Nilai Rata-rata
2009/2010	5,43
2010/2011	6,33
2011/2012	7,75
2012/2013	6,50
2013/2014	6,25

Pada umumnya pembelajaran di kelas selama ini cenderung monoton dan tidak menarik, sehingga beberapa pelajaran diakui dan selalu dianggap sulit oleh siswa, misalnya pelajaran Matematika, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan PKn. Pembelajaran IPS oleh guru cenderung bersifat belajar pasif dengan menggunakan metode ceramah hampir disebagian besar aktivitas proses belajar mengajarnya di kelas, dan sangat tergantung pada kegiatan yang ditawarkan oleh buku pelajaran IPS yang dimiliki guru dan siswa tanpa memperhatikan sumber lainnya.

Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran PKn saat ini adalah kurang diterapkannya pembelajaran siswa aktif (*active learning*). Guru lebih banyak mengajarkan IPS secara tradisional, yaitu secara informatif dengan metode ceramah, dan pemberian tugas. Pembelajaran IPS dengan metode ini kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi sesamanya, mengeluarkan pendapat. Kegiatan belajar seperti ini lebih bersifat individual. Keberhasilan metode ini sangat bergantung kepada kemampuan siswa untuk mengingat dan kemampuan improvisasi guru. Oleh karena itu perlu adanya model yang bervariasi agar jalannya proses belajar mengajar tidak membosankan, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan pada akhirnya kualitas pembelajaran semakin meningkat.



Penggunaan model yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat dan tidak sesuai dengan situasi yang mendukung dan kondisi psikologis siswa.

Pembelajaran IPS didasarkan kepada belajar secara aktif akan lebih menekankan peranan siswa untuk belajar. Guru memegang peranan penting untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan dirinya sebagai siswa aktif. Kemampuan guru dalam menggunakan berbagai metode, model dan media pembelajaran sangat diperlukan.

Untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik, salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Penggunaan model pembelajaran merupakan suatu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, dalam hal ini dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa, dimana siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru harus merubah model pembelajaran yang lama kepada model pembelajaran yang baru. Para pendidik harus bisa mengubah cara mengajar dan merespon perkembangan dengan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif. Hal ini juga sesuai dengan yang dinyatakan Ibrahim (2000:7) bahwa “Model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.”

Melalui pembelajaran inilah interaksi antara siswa dengan siswa dan interaksi guru dengan siswa harus ditekankan dalam proses belajar mengajar. Pemilihan dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan penyajian materi dan penyampaian tujuan pembelajaran akan lebih efektif.

Disadari bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menerima pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Untuk meminimalkan perbedaan itu, maka digunakanlah model pembelajaran secara berkelompok agar siswa saling mengisi, saling melengkapi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal atau tugas yang diberikan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti: **”Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SDN 200111 Padangsidempuan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut : Bagaimana meningkatkan hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) siswa kelas V SD Negeri 200111 Padangsidempuan.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya,, aka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan

menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) siswa kelas V SD Negeri 200111 Padangsidempuan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini bagi siswa adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS s siswa, sedangkan bagi guru adalah untuk mendapat pengetahuan dan pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif..

2 KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hasil belajar

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melakukan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dari buku-buku pelajaran. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal. Menurut Geoch (dalam Suprijono 2009:23) mengatakan: “*Learning is change in performance as a result of practice.* (Belajar adalah perubahan performance sebagai hasil latihan)”.

Aunurrahman (2009:35) menyatakan “belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya”. Pengertian belajar menurut Slameto (2003:21) menyatakan “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Jadi, belajar di sini diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri.

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2009:6-7) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan

rountinized.Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Menurut Lindgren (dalam Suprijono, 2009:13) hasil belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.

Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja.Artinya, hasil pembelajaran dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana disebut di atas tidak terlihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif.

Djamarah (2002:142) juga mengemukakan pendapatnya tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor lingkungan
 1. Lingkungan alami, yaitu lingkungan hidup (tempat tinggal anak didik) dan lingkungan sekolah.
 2. Lingkungan sosial budaya, yaitu lingkungan di dalam sekolah dan di luar sekolah.
- b. Faktor instrumental
 1. Kurikulum, dapat dipakai oleh guru dalam merencanakan program pengajaran.
 2. Program sekolah, dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar.
 3. Sarana dan fasilitas mencakup gedung sekolah(ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru,ruang perpustakaan, ruang BP, ruang tata usaha, dan halaman sekolah yang memadai) buku-buku di perpustakaan, buku pegangan anak didik, buku pegangan guru dan buku penunjang, alat peraga.
- c. Faktor fisiologis
 1. Kondisi fisiologis yaitu jasmani yang sehat dan tidak sehat.
 2. Kondisi panca indra yaitu mata, hidung, pengecap, telinga, dan tubuh.
- d. Faktor psikologis
 1. Minat yaitu suatu rasa lebih suka dan rasaketerikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.
 2. Kecerdasan yaitu kecerdasan yang tinggi dan kecerdasan yang rendah.
 3. Bakat yaitu kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latihan.
 4. Motivasi yaitu kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.
 5. Kemampuan kognitif yaitu persepsi, mengingat, dan berpikir.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.



Maka dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil yang diperoleh siswa setelah ia menerima suatu pengetahuan dan latihan berupa angka (**nilai**).

2. 2 Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Melalui kegiatan kelompok baik diskusi maupun kerja kelompok siswa dapat berbagi pengalaman dan belajar dari pengalaman siswa lainnya. Dalam kegiatan kelompok, pengalaman siswa merupakan sumber yang penting. Suyatno (2009:54) menyatakan “TGT merupakan model yang berkaitan dengan STAD, dimana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka”. Fadillah mengatakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Sedangkan Slavin (2005:43) menjelaskan sintaks pembelajaran TGT adalah: (1) presentasi di kelas, (2) tim, (3) game, (4) turnamen dan (5) rekognisi tim.

Presentasi di kelas, materi ajar pertama kali diperkenalkan guru dalam presentasi di kelas. Ini merupakan pengajaran langsung yang dilakukan guru melalui ceramah, tanya jawab atau diskusi. Pada saat presentasi diharapkan siswa benar-benar memberikan perhatian karena akan sangat membantu siswa dalam mengerjakan tugas-tugas nantinya dan pada akhirnya berpengaruh pada perolehan nilai dalam kelompoknya nanti. *Tim*, terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kemampuan akademik, jenis kelamin, dan etnis. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan lebih khusus lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya mampu mengerjakan tugas dengan baik. Setelah guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari dan mengerjakan lembar-lembar soal atau materi lainnya.

Game berupa pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. *Turnamen* adalah struktur di mana game berlangsung, biasanya berlangsung pada akhir pembelajaran setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan soal. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen pertama, berikutnya pada meja kedua dan seterusnya. Setelah turnamen pertama, siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja siswa pada turnamen terakhir. *Rekognisi tim*, adalah bentuk penghargaan yang diberikan kepada tim yang telah bekerja dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diturnamenkan. Penghargaan yang diberikan berdasarkan nilai dari masing-masing tim dan diumumkan di kelas tim-tim dengan urutan terbaik pertama, kedua dan seterusnya.

Rangkuman mengenai sintaks pembelajaran tipe TGT dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Sintaks Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Kegiatan	Perilaku Guru
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi yang dipelajari dan memotivasi siswa untuk belajar
Tahap 1 Presentasi di kelas	Guru menyajikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa baik dengan demonstrasi atau bahan bacaan
Tahap 2 Tim	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan bekerjasama dalam kelompok agar terjadi perubahan yang efisien.
Tahap 3 Game	Guru mengamati mendorong, dan membimbing siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan berupa game dalam menyelesaikan tugas
Tahap 4 Turnamen	Guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen pertama, berikutnya pada meja kedua dan seterusnya. Setelah turnamen pertama, siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja siswa pada turnamen terakhir
Tahap 5 Rekognisi Tim	Guru memberikan umpan balik dan penghargaan yang diberikan kepada tim yang telah bekerja dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diturnamenkan

Sumber: Slavin (2005)

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa secara heterogen, dan tugas setiap kelompok bisa sama bisa pula berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar

kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*), dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, dan santun. Setelah selesai kerja kelompok, sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.

3 METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas V SD Negeri 200111 Padangsidimpuan yang berjumlah 21 orang, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan. Usia siswa di kelas ini berkisar antara 9-10 tahun dengan tingkat kecerdasan yang heterogen. Seluruh siswa bertempat tinggal di sekitar sekolah yang berlokasi di ibu kota Kecamatan Padangsidimpuan Utara kota Padangsidimpuan. Mereka diasuh oleh guru kelas yang juga menjadi kolaborator dalam penelitian ini. Kelas ini menjadi subjek penelitian karena mengalami masalah belajar dalam pembelajaran. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams ames tournaent*. Peneliti berupaya menggambarkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams ames tournaent* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 200111 Padangsidipuan. Pada penelitian ini telah dilakukan sebanyak 2 siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Analisis data dilakukan dengan analisis data kuantitatif.

4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan penelitian selama proses pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaent* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V, maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Aktivitas guru dalam pembelajaran IPS materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terjadi peningkatan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata persentase skor aktivitas guru secara umum pada siklus I sebesar 78,64% masih dalam kategori cukup dan pada siklus II sebesar 85,91% dan sudah dalam kategori baik dan telah memenuhi indikator keberhasilan.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga terjadi peningkatan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan rata-rata persentase skor aktivitas siswa secara umum pada siklus I sebesar 77,50% masih dalam kategori cukup dan pada siklus II sebesar 85,50% dan sudah dalam kategori baik dan telah memenuhi indikator keberhasilan.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terjadi peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 45,00% dan pada siklus II sebesar 90,48% sehingga terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 45,48%.

4 SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diruakan, maka dapat dibuat suatu kesimpulan sebagai berikut :

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT. Hal ini memberikan penjelasan dan penegasan bahwa penggunaan strategi/pendekatan/metode/model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menjadi perhatian untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dimaklumi karena melalui penerapan strategi/pendekatan/metode/model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya dapat mengiring keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

Dengan demikian konsekuensinya apabila strategi/pendekatan/model pembelajaran yang kurang tepat dalam pembelajaran maka tentu akan berakibat berkurang pula hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu manfaat hasil penelitian ini bagi pendidikan adalah :

1. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran kooperatif TGT membawa dampak positif yakni dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, dikarenakan model ini didominasi oleh aktivitas siswa dalam pembelajaran.
 2. Bagi guru, penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dalam pembelajaran IPS dapat digunakan guru sebagai acuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
-
1. Kemampuan berpikir kritis siswa yang diajar dengan pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional
 2. Tidak terdapat interkasi antara model pembelajaran (pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran konvensional) dengan kemampuan awal siswa terhadap perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa.
 3. Respon siswa terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran berbasis masalah adalah positif. Bahan ajar yang dapat meningkatkan respon siswa adalah bahan ajar yang menyajikan permasalahan terbuka serta merupakan permasalahan yang sering ditemukan siswa baik permasalahan kehidupan sehari hari maupun permasalahan yang merupakan imajinasi dunia anak.

4.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, agar mempertimbangkan penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Mengingat, model pembelajaran kooperatif TGT ini dapat meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan guru dalam membelajarkan IPS. Agar model pembelajaran kooperatif TGT ini dapat terlaksana dengan baik, maka guru harus :
 - a. Menguasai materi pelajaran.



- b. Mengetahui keterkaitan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
 - c. Memahami model pembelajaran kooperatif TGT.
 - d. Berkonsultasi dengan ahli yang memahami model pembelajaran kooperatif TGT.
2. Bagi siswa, agar dapat meningkatkan aktivitasnya dalam kegiatan pembelajaran agar terjadi pembelajaran yang berfokus pada siswa atau student centered. Dengan demikian apabila aktivitas siswa ini terjadi seperti yang diharapkan maka pastinya akan meningkatkan hasil belajarnya.
 3. Bagi sekolah, agar mendukung terhadap perkembangan inovasi pembelajaran yang telah dilakukan guru guna perbaikan pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dalam hal ini adalah hasil belajar siswa.
 4. Jika diterapkan model pembelajaran kooperatif TGT ini yang dilakukan secara kelompok, maka guru diharuskan memberikan bimbingan terbatas pada siswa saat melakukan diskusi kelompok sehingga siswa benar-benar memanfaatkan waktu dan memahami materi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Chalijah, H. 1994. *Dimensi-dimensi Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Al-Ikhlash
- Djamarah, S. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elliot, J. 1991. *Action Research for Educational Change*. Philadelphia: Open University Press
- Sanjaya, W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kencana Prenada Media Group
- Slavin, E, Robert. 1995. *Cooperative Learning, Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmedia Buana Pustaka
- Trianto. 2008. *Model-model Pembelajaran Inovatif Beorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana