

PENGGUNAAN MODEL TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN MANUKAN WETAN I SURABAYA

Marlinda Erwanti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (marlinda.me@gmail.com)

Supriyono

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa hal, salah satunya ialah pemilihan model pembelajaran. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan – tujuan pengajaran, tahap dalam pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengolahan kelas. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Manukan Wetan I Surabaya, dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah serta melakukan tanya jawab beberapa kali. Siswa hanya sebagai pendengar dan terlihat pasif. Hal ini membuat pembelajaran menjadi membosankan dan siswa kurang aktif. Pembelajaran seperti itu berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu, ditawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan itu yaitu dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dalam pembelajaran. Rancangan penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III SDN Manukan Wetan I Surabaya, dengan siswa yang berjumlah 30 siswa. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan tes. Data observasi kegiatan pembelajaran dianalisis dalam bentuk persentase. Sedangkan data hasil tes siswa dianalisis dengan menggunakan persentase yang diukur dari ketuntasan belajar secara klasikal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I sebesar 77% dan meningkat pada siklus II menjadi 81,2 %. Sedangkan Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa menunjukkan 71,9% meningkat menjadi 81,2% pada siklus II. Kemudian pada hasil belajar siswa pada siklus I hanya mencapai 73% siswa yang mencapai indikator keberhasilan kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 80%. Kendala- kendala yang muncul pada proses penelitian ialah waktu yang dibutuhkan untuk menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sangat terbatas sehingga penerapan model tersebut kurang optimal. Kesimpulan ialah model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keaktifan siswa, dan kerjasama siswa didalam pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa pun ikut meningkat.

Kata kunci: Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, hasil belajar.

Abstract: The success of the learning process is determined by several factors, one of the factor is the selection of the learning model. The learning model considers to learning approaches will be used, including the aims of teaching, the stags of learning, the learning environment and the processing class. Based on observations at SDN Manukan Wetan I Surabaya, the teacher are still using the lecture method and doing ask and answer sometimes. The Students are listener and passive. This makes learning becomes boring and less active students. The impact of it is low student learning outcomes. The low student learning outcomes can be seen from the number students who have not reached minimum completetness criteria. Therefore, offered a solution to solve that problem is using cooperative learning model TGT (Team Games Tournament) for learning. The research design is research class action that consist of two cycles. The subjects of this research were the teacher and third grade students of SDN Manukan Wetan I Surabaya, with 30 students. The data was obtained through observation and test. The observation data of learning activities was analyzed in the form of persentase. The students test data were analyzed using persentase as measured from the completeness learning with classical. The result showed that the activity of the teacher in the first cycle by 77 % and increased in the second cycle becomes 81.2 %. While the students activity in learning also increased. In the first cycle of student activity showed 71.9 % increased to 81.2 % in second cycle. Then students learning outcomes in the first cycle only reached 73 % of students who achieved success indicators later in the second cycle increased to 80 %. The problem which appears in the research process is the time required to implement the learning with cooperative learning model TGT is so limited that the application of such models is less optimal. The conclude of TGT cooperative learning can improve the motivation of students, student activity, and collaboration in learning of students in learning so that achievement students increased.

Keywords : TGT cooperative learning model, learning outcomes

PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan, merupakan salah satu pilar pengembangan SDM yang bermakna karena sangat penting bagi pembangunan nasional. Masa depan bangsa bergantung pada keberadaan pendidikan yang berkualitas yang berlangsung di masa kini. Pendidikan yang berkualitas hanya akan muncul apabila proses pembelajarannya berkualitas. Proses pembelajaran yang berkualitas yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas belajar maupun hasil belajar siswa. Dalam hal ini gurulah yang memiliki peran penting. Upaya untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran.

Tugas utama guru adalah bertanggung jawab membantu anak didik dalam hal belajar. Dalam proses belajar mengajar, gurulah yang menyampaikan pelajaran, memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam kelas, membuat evaluasi belajar siswa, baik sebelum, sedang maupun sesudah pelajaran berlangsung (Combs, 1984: 11-13). Untuk memainkan peranan dan melaksanakan tugas-tugas itu, seorang guru diharapkan memiliki kemampuan profesional yang tinggi. Dalam hubungan ini maka guru harus mengenal siswa-siswanya dengan baik, guru perlu memiliki kemampuan untuk melakukan diagnosis serta mengenal dengan baik cara-cara yang paling efektif untuk membantu siswa tumbuh sesuai dengan potensinya masing-masing.

Proses pembelajaran yang dilakukan guru memang dibedakan keluasannya cakupannya, tetapi dalam konteks kegiatan belajar mengajar mempunyai tugas yang sama. Maka tugas mengajar bukan hanya sekedar menuangkan bahan pelajaran, tetapi *teaching is primarily and always the stimulation of learner* (Wetherington, 1986: 131-136), mengajar tidak hanya dapat dinilai dengan hasil penguasaan mata pelajaran, tetapi yang terpenting adalah perkembangan pribadi anak, sekalipun mempelajari pelajaran yang baik, akan memberikan pengalaman membangkitkan bermacam-macam sifat, sikap dan kesanggupan yang konstruktif.

Dengan tercapainya tujuan dan kualitas pembelajaran, maka dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar tentu saja diketahui setelah diadakan evaluasi dengan berbagai faktor yang sesuai dengan rumusan beberapa tujuan pembelajaran. Sejauh mana tingkat keberhasilan belajar mengajar, dapat dilihat dari daya serap anak didik dan persentase keberhasilan anak didik dalam mencapai tujuan pembelajaran khusus. Jika hanya tujuh puluh lima persen atau lebih dari jumlah anak didik yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf keberhasilan

kurang (di bawah taraf minimal), maka proses belajar mengajar berikutnya hendaknya ditinjau kembali.

Setiap akan mengajar, guru perlu membuat persiapan mengajar dalam rangka melaksanakan sebagian dari rencana bulanan dan rencana tahunan. Dalam persiapan itu sudah terkandung tentang, tujuan mengajar, pokok yang akan diajarkan, metode mengajar, bahan pelajaran, alat peraga dan teknik evaluasi yang digunakan. Karena itu setiap guru harus memahami benar tentang tujuan mengajar, secara khusus memilih dan menentukan metode mengajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, cara memilih, menentukan dan menggunakan alat peraga, cara membuat tes dan menggunakannya, dan pengetahuan tentang alat-alat evaluasi. Jika guru konsiaten melaksanakan kegiatan itu, maka suasana belajar mengajar yang kondusif dan mencapai hasil yang optimal didalam kelas.

Namun suasana seperti itu jarang sekali dirasakan dalam proses belajar mengajar termasuk dalam pembelajaran tematik untuk mata pelajaran Matematika dan IPS terutama pada mata pelajaran IPS ditemukan kondisi dimana pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher center). Guru hanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah dan sedikit melakukan tanya jawab dengan para siswa tentang materi yang disampaikan. Dari proses pembelajaran tersebut banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran terutama materi yang memiliki muatan pelajaran IPS karena mata pelajaran IPS merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek bahasan yang sangat luas dan dibangun melalui proses penalaran yang dinamis, sehingga keterkaitan antar konsep dalam IPS bersifat penjelasan. Hal ini kurang mendukung untuk membentuk kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif pada siswa. Metode pembelajaran yang monoton akan membuat siswa menjadi bosan dalam pembelajaran. Suasana belajar yang tidak menyenangkan inilah yang akan menjadi kendala serius dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu guru sebaiknya menyadari apa yang seharusnya dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang kondusif. Tujuan dari kegiatan belajar mengajar tidak akan pernah tercapai selama komponen-komponennya belum dipenuhi. Dengan menggunakan model pembelajaran tersebut hasil belajar siswa rendah. Hasil belajar siswa rendah dapat dilihat dari ketuntasan belajar. Dari hasil ulangan formatif yang menggunakan model ceramah tersebut ternyata hanya 33% yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 67% siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Untuk itu perlu dicoba menggunakan suatu metode yang tepat agar pembelajaran dapat berhasil dengan baik.

Hal ini menunjukkan terjadinya kesenjangan antara harapan yang ingin dicapai dalam pembelajaran Tematik

untuk mata pelajaran Matematika dan IPS dengan kenyataan yang diperoleh hasil belajar siswa khususnya pada Tema Tempat Umum di kelas III SDN Manukan Wetan I Surabaya. Dari hasil observasi awal dapat diidentifikasi masalah yang menjadi kendala dalam kegiatan pembelajaran Tematik mata pelajaran Matematika dan IPS di SDN Manukan Wetan I Surabaya sebagai berikut: (1) siswa tidak tertarik untuk belajar selama proses pembelajaran berlangsung, (2) ketidakaktifan siswa dalam proses pembelajaran, (3) guru kurang memberikan motivasi terhadap siswa. Dari beberapa masalah di atas peneliti dapat menemukan faktor penyebab timbulnya masalah tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru hanya menggunakan metode ceramah, (2) siswa kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas III SDN Manukan Wetan I Tandes Surabaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terutama pada mata pelajaran IPS, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas. Upaya yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dipilih sebagai upaya mengatasi masalah karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan kerja sama antar teman dan pembelajaran ini juga menciptakan situasi yang menyenangkan sebab terdapat fase permainan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) sangat cocok untuk kegiatan pembelajaran terutama kelas rendah yaitu kelas III, karena pada kelas rendah siswa masih senang bernilai, dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran yang terdapat unsur permainan. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasahi antar sesama siswa. Hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan cara bekerja sama dengan teman. Bahwa teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang lemah. Dan setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Para siswa juga mendapat kesempatan untuk bersosialisasi. (Suryanti, 2009:15).

Pada pembelajaran Kooperatif terdapat tipe TGT (Team Games Tournament) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru

menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. (Julianto, 2011:49). Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) a. Penyajian kelas, b. Kelompok (Team). C. Permainan (Game), d. Turnamen, e. Penghargaan kelompok (team recognize)

Teori yang mendasari TGT ialah didasarkan pada teori motivasi dan teori kognitif: a. Teori Motivasi yaitu Perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif tipe TGT terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan dimana para siswa bekerja lebih banyak dari pada kelas yang diorganisir secara tradisional (Slavin, 1993 dalam Julianto 2011:53). Dari perspektif motivasional (seperti yang dikemukakan Johnson dkk, 1981) dan (Salvin, 1983) struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi dimana satu-satunya cara anggota kelompok mereka bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka bisa sukses. b. Teori Kognitif yaitu Sementara teori motivasi dalam pembelajaran kooperatif menekankan pada derajat perubahan tujuan kooperatif mengubah intensitas bagi siswa untuk melakukan tugas-tugas akademik, teori kognitif menekankan pada pengaruh dari kerja sama itu sendiri. Pengertian Hasil Belajar

Di dalam istilah hasil belajar, terdapat dua unsur di dalamnya, yaitu unsur hasil dan unsur belajar. Hasil merupakan suatu hasil yang telah dicapai pembelajar dalam kegiatan belajarnya (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya), sebagaimana dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (1995: 787). Dari pengertian ini, maka hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru.

Menurut Wasty Sumanti (2003:104). Belajar merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Kita pun hidup menurut hidup dan bekerja menurut apa yang telah kita pelajari. Belajar itu bukan sekedar pengalaman. Belajar adalah suatu proses, dan bukan suatu hasil. Karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.

Belajar itu sebagai suatu proses perubahan tingkah laku, atau memaknai sesuatu yang diperoleh. Akan tetapi apabila kita bicara tentang hasil belajar, maka hal itu merupakan hasil yang telah dicapai oleh si pembelajar. Nawawi (1981: 100) mengemukakan pengertian hasil belajar adalah sebagai berikut: Keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran

di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu.

Menurut Nawawi (1981: 127), berdasarkan tujuannya, hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu: (a) Hasil belajar yang berupa kemampuan keterampilan atau kecakapan di dalam melakukan atau mengerjakan suatu tugas, termasuk di dalamnya keterampilan menggunakan alat, (b) Hasil belajar yang berupa kemampuan penguasaan ilmu pengetahuan tentang apa yang dikerjakan, (c) Hasil belajar yang berupa perubahan sikap dan tingkah laku.

B. Rumusan Masalah : (1) Bagaimanakah peningkatan aktifitas guru saat penggunaan pembelajaran Tipe TGT pada Tema Tempat Umum guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Manukan Wetan I Surabaya ? (2) Bagaimanakah peningkatan aktifitas siswa saat penggunaan pembelajaran Tipe TGT pada Tema Tempat Umum guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Manukan Wetan I Surabaya ? (3) Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan pembelajaran Tipe TGT pada Tema Tempat Umum pada siswa kelas III SDN Manukan Wetan I Surabaya ?

C. Manfaat Penelitian

Hasil temuan peneliti ini diharapkan akan berguna dan memberikan manfaat bagi : a. Guru dan peneliti: (1) Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran yang dapat memberikan manfaat bagi siswa. (2) Sumbangan pemikiran bagi guru Kelas rendah terutama guru kelas III dalam mengajar dan meningkatkan pemahaman siswa. (3) Hasil dan temuan penelitian ini dapat memberikan informasi tentang pembelajaran TGT dalam pembelajaran Tematik. b. Siswa (1) Siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran tipe TGT pada Tema Tempat Umum (2) Melatih siswa mengungkapkan pendapatkannya dalam pembelajaran (3) Melatih sikap sosial untuk saling peduli terhadap keberhasilan siswa lain dalam mencapai tujuan belajar. c. Sekolah (1) Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik di SDN Manukan Wetan I Surabaya. (2) Sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan kebijakan, utamanya dalam pemilihan model pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran.

Batasan Masalah

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu dirumuskan batasan masalah: (1) Penelitian ini hanya terbatas pada pembelajaran Tematik pada Tema Tempat Umum di kelas III di SDN Manukan Wetan I Surabaya dalam hal aktivitas guru dan siswa, hasil belajar, dan hambatan-hambatan dalam pembelajaran. (2) Model pembelajaran yang digunakan

terbatas pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT (3) Subyek penelitian terbatas pada siswa kelas III SDN Manukan Wetan I Surabaya. (4) Materi Pembelajaran yang digunakan dalam penelitiannya adalah materi dalam mata pelajaran Matematika dan IPS semester II (a) Mata pelajaran Matematika yaitu SK : Melakukan operasi hitung bilangan sampai tiga angka. KD : Melakukan perkalian yang hasilnya bilangan tiga angka dan pembagian bilangan tiga angka. (b) Mata pelajaran IPS. SK : Memahami lingkungan dan melaksanakan kerja sama dilingkungan rumah dan sekolah. KD : Menceritakan lingkungan alam dan buatan disekitar rumah dan sekolah. Peneliti terfokus pada mata pelajaran IPS (3) Kualitas pembelajaran dalam penelitian ini hanya terbatas pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), karena penelitian ini dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran atau memecahkan yang dihadapi dalam pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, karena menggambarkan bagaimana suatu strategi dan metode pembelajaran diterapkan serta bagaimana hasil yang diharapkan dapat dicapai.

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat SDN Manukan Wetan I Surabaya.

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014, pada bulan April selama 2 siklus.

Subyek penelitian adalah seseorang yang akan dikenai dalam penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah guru kelas III SDN Manukan Wetan I Surabaya dan siswa kelas III SDN Manukan Wetan I kelas III - A yang berjumlah 30 siswa dengan rincian siswa perempuan 18 anak dan siswa laki-laki 12 anak. Subyek penelitian ini sangat heterogen dilihat dari kemampuannya yakni ada sebagian siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Sesuai dengan jenis penelitian yang di pilih yaitu penelitian tindakan maka penelitian ini menggunakan model penelitian oleh Hopkins (dalam Mansur Muslich, 2009: 150), yaitu penelitian tindakan dipandang sebagai suatu siklus spiral. Setiap siklus terdiri dari rencana (*planning*); tindakan (*action*); pengamatan (*observation*); dan refleksi (*reflecsion*). Langkah pada

siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Dalam pengumpulan data yang dibutuhkan, penulis menggunakan berbagai macam teknik pengumpulan data yang dianggap sesuai dengan kondisi objek pengamatan. Adapun teknik pengumpulan data pada pengamatan ini melalui : (1) Observasi yaitu pengamatan yang meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra (Arikunto, 2006:156). (2) Tes adalah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden. Adapun instrumen yang penelitian yang disiapkan oleh yaitu berupa: (1) Lembar observasi aktivitas guru. (2) Lembar analisis hasil belajar siswa. (3) Lembar kerja siswa dan lembar penilaian..

Hasil analisis data merupakan salah satu langkah penting dalam rangka memperoleh temuan-temuan hasil penelitian. Dari hasil pengumpulan data diadakan analisis data/pengolahan data. Untuk analisis datanya peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu : suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan sesuai dengan data yang diperoleh untuk mengetahui motivasi dan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada saat penerapan pembelajaran kooperati tipe Team Games Tournament.

Untuk analisis tes : berupa penentuan ketuntasan belajar dimana siswa secara klasikal telah belajar tuntas jika keberhasilan belajar siswa memperoleh nilai lebih atau sama dengan 65 mencapai 75%. Sedangkan rata-rata hasil klasikal seluruh siswa mencapai 70.

Untuk menghitung prosentase hasil tes digunakan rumus :

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

(Zainal Aqib, Dkk, 2009: 205)

Untuk menghitung rata-rata hasil tes digunakan rumus :

$$\text{Rumus : } M = \frac{\sum X}{\sum N} \quad (\text{Wisnu Tjahjono, 01})$$

Keterangan : M= Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Untuk analisis hasil observasi guru dan siswa digunakan rumus :

$$\text{Rumus : } P = \frac{f}{N} \times 100\% \quad (\text{Arikunto, 2001: 08})$$

Keterangan : P = Prosentase

F= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimal semua komponen yang diambil.

Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah ketercapaian tujuan kinerja guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Tematik pada mata pelajaran IPS dan Matematika kelas III SD. Indikator ketercapaian tujuan kinerja guru dan siswa meliputi : (1) Siswa secara klasikal telah belajar tuntas, jika keberhasilan belajar siswa yang memperoleh nilai lebih/sama dengan 65 mencapai 75%. Sedangkan rata-rata hasil belajar klasikal seluruh siswa mencapai 70. (2) Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran mencapai keberhasilan jika memenuhi strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini terdapat dua siklus yaitu pada kelas yang sama, mata pelajaran yang sama, serta dengan materi yang sama. Penelitian lebih ditekankan pada masing – masing individu yaitu lewat penilaian akhir pembelajaran dan test hasil belajar siswa. Pada observasi awal sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas peneliti terlebih dahulu melakukan penelitian awal untuk menentukan permasalahan dalam pembelajaran. Adapun hasilnya sebagai berikut: (1) Aktivitas guru. Dalam melaksanakan pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab yang berpusat pada aktivitas guru sebagai satu-satunya sumber informasi. Karena aktivitas guru lebih dominan sehingga berdampak pada aktivitas siswa yang kurang aktif. Siswa hanya sebagai pendengar dan penerima informasi kemudian menjawab pertanyaan saat guru mengajukan pertanyaan. Pada proses tanya jawab siswa yang mampu menjawab tidak banyak, karena sebagian besar siswa bosan dengan metode itu. Siswa tidak termotifasi untuk belajar dan berfikir. Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa permasalahan pada pembelajaran tematik mata pelajaran IPS dan Matematika kelas III di SDN Manukan Wetan I Surabaya yaitu siswa terlihat pasif sebab siswa hanya mendengar ceramah dari guru, siswa tidak termotifasi untuk berfikir dan berkompetisi. Saat mengajukan pertanyaan hanya beberapa siswa saja yang mau menjawab siswa yang pasif cenderung lebih pasif, bahkan mereka tidak memperhatikan materi yang dijelaskan oleh guru, bahkan siswa banyak yang ngobrol dengan temannya. (2) Hasil belajar siswa. Dari observasi yang dilakukan diperoleh pula data hasil belajar siswa

dalam bentuk nilai hasil ulangan harian siswa sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab hasil belajar siswa kurang maksimal, banyak siswa yang tidak tuntas. Dari 30 siswa yang mencapai ketuntasan 33 % (10 anak) sedangkan yang belum tuntas 67 (20 anak).

Kegiatan yang dilakukan saat penelitian

Tahap perencanaan tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:(a) Menganalisis kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus II.(b) Merancang kegiatan perbaikan yang harus dilakukan(c) Membuat RPP dengan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament sesuai dengan analisa kegiatan dari siklus II(d) Menyusun alat evaluasi pembelajaran (Tes Formatif) untuk mengetahui hasil belajar siswa.(e) Merancang lembar observasi yang akan digunakan untuk mengobservasi siswa, dan juga lembar observasi untuk guru.

Tahap pelaksanaan

(1) Fase 1 Memotivasi siswa/memberi apersepsi(a) Guru mengabsen siswa(b) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa(c) Guru mengaitkan dengan materi pembelajaran yang akan dilakukan melalui tanya jawab.(d) Guru menempel beberapa gambar kenampakan alam dipapan tulis.(e) Guru menjelaskan pentingnya mempelajari materi yang akan disampaikan.**(2) Fase II Menyampaikan tujuan pembelajaran:**(a) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas kepada siswa sampai siswa mengerti dan memahami dengan baik. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya.(b) Guru memberikan penekanan pada beberapa aspek yang diukur maupun yang ingin dikembangkan baik mengenai materi, sikap, maupun keterampilan selama pembelajaran berlangsung dengan maksud untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa tentang materi tersebut.(c) Guru memberikan penjelasan secara perlahan dan jelas tentang pentingnya materi, sikap maupun keterampilan yang akan dikembangkan dan dipelajari supaya siswa dapat berperilaku sesuai dengan materi yang disampaikan.(d) Guru menjelaskan prosedur pembelajaran yang akan dilakukan agar siswa benar – benar memperhatikan selama pembelajaran.(e) Guru menjelaskan metode dan prosedur penelitian yang digunakan selama proses pembelajaran.(f) Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai metode maupun prosedur pembelajaran dan penilaian sampai siswa memahami tentang prosedur pembelajaran.**(3) Fase III Penyajian kelas:**(a) Guru dalam menerang menggunakan metode ceramah.(b) Guru dalam menerangkan juga melakukan tanya jawab untuk mengetahui seberapa memahami materi setelah pembelajaran berlangsung.**(4) Fase IV**

kelompok (team):(a) Guru monggelompokkan siswa sejumlah 5 orang tiap kelompok.(b) Guru meminta siswa untuk melakukan diskusi tentang materi yang baru disampaikan.Pada saat diskisi berlangsung siswa yang kurang memahami materi bisa bertanya.(5) **Fase V permainan (game):**(a) Guru menyediakan soal-soal sebagai alat game yang berhubungan dengan materi yang disampaikan.(b) Guru memberi nomor dibalik soal yang telah dibuatnya.(c) Guru meminta kelompok yang dibentuk untuk mengambil soal-soal yang telah diberi nomor(d) Guru melakukan penyekoran pada siswa yang berhasil menjawab dengan benar pertanyaan.**(6) Fase VI turnamen.**(a) Guru memilih lima siswa memiliki prestasi tertinggi untuk meja pertama, kemudian lima siswa yang memiliki prestasi dibawahnya di meja kedua, kemudian siswa yang memiliki prestasi dibawah meja dua berada di meja tiga dan seterusnya.(b) Guru mengajukan pertanyaan untuk diperebutkanoleh masing – masing team.(c) Guru memberi skor pada tiap team setelah selesai menjawab pertanyaan.**(7) Fase VII Memberi penghargaan:**(a) Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memiliki kerjasama sama yang baik.(b) Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memiliki kecepatan dalam menjawab pertanyaan.(c) Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memiliki ketepatan dalam menjawab pertanyaan.(d) Guru meningkatkan hal atau aspek yang belum dikembangkan oleh siswa selama kegiatan belajar kelompok.**(8) Fase VIII Evaluasi:** Evaluasi untuk siswa(a) Guru melakukan evaluasi terhadap materi atau pokok bahasan yang telah dipelajari siswa atau kelompok secara individual dengan memberikan 15 soal yang terdiri dari 10 soal esai dan 5 soal uraian.Evaluasi untuk guru(a) Peneliti mengobservasi hasil kinerja guru dalam proses pembelajaran

Tahap observasi

Berikut ini hasil pengamatan (observasi) terhadap aktivitas guru dan selama kegiatan pembelajara dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada siklus II.

Siklus I

Pada siklus I ini siswa belum maksimal dalam melakukan aktivitas pembelajaran, terbukti poin atau perolehan nilai/skor yang dimiliki hanya 1 yang mencapai skor maksimal. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$\text{Rumus : } P = \frac{f}{N} \times 100 \% \quad (\text{Arikunto, 2001: 08})$$

$$= \frac{26}{36} \times 100 \% \\ = 71,9 \%$$

Jadi hasil observasi guru diperoleh presentase sebesar 71,9%.

Pada siklus I ini aktivitas guru belum maksimal dalam mendemonstrasikan ketrampilan, terbukti poin atau perolehan nilai/skor yang dimiliki hanya 2 yang mencapai skor maksimal. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$\text{Rumus : } P = \frac{f}{N} \times 100 \% \quad (\text{Arikunto, 2001: 08})$$

$$= \frac{33}{44} \times 100 \% \\ = 77 \%$$

Jadi hasil observasi guru diperoleh presentase sebesar 77%.

data hasil tes belajar siswa ada peningkatan, pada temuan awal siswa yang mencapai nilai tuntas sebanyak 10 orang atau 33% menjadi 22 orang atau 73 % jadi mengalami peningkatan 40%. Dari peningkatan itu maka dapat dilihat bahwa siswa yang tidak tuntas awalnya 20 siswa atau 67% menurun menjadi 8 siswa atau 27%. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan sebesar 9,9 yang awalnya 57,8 menjadi 67,7

Dari 30 siswa yang mengikuti tes , sebanyak 22 siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 65, dan sebanyak 8 siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65. Hal ini menunjukkan ketuntasan belajar siswa 73% dan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 67,7.

Dapat disimpulkan bahwa pada siklus I kriteria ketuntasan yaitu jika siswa memperoleh nilai lebih atau sama dengan 65 mencapai 75%. Sedangkan rata-rata hasil klasikal seluruh siswa mencapai 70 belum dapat dipenuhi meskipun ada peningkatan dari temuan awal.

Observasi guru dan siswa terhadap pembelajaran, dan hasil belajar siswa, maka dapat direfleksikan sebagai acuan pada siklus berikutnya agar penelitian menjadi lebih maksimal. Hasil penelitian siklus I untuk penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa hal yang perlu direfleksikan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus II adalah sebagai berikut :a. *Aktifitas guru*: Secara umum aktivitas guru sudah sesuai dengan sintak pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournamen) , namun dalam penyampaian materi guru tidak memberikan contoh, guru juga kurang dalam memberikan pertanyaan secara lisan saat menyampaikan materi. b.*Aktifitas siswa* : Aktifitas siswa berubah dari siswa yang kurang aktif menjadi siswa yang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebab kegiatan pembelajaran mengharuskan siswa melakukan permainan.Namun masuk ada beberapa siswa yang belum memahami tentang aturan permainan. c.*Hasil belajar* :

Hasil belajar siswa pada siklus I ini sudah mengalami peningkatan jika dibanding dengan temuan awal, namun masih belum mampu mencapai nilai ketuntasan. Kreteria ketuntasan yang diharapkan adalah jika siswa memperoleh nilai lebih atau sama dengan 65 mencapai 75%. Sedangkan rata-rata hasil klasikal seluruh siswa mencapai 70 belum. Sedangkan hasil yang diperoleh adalah ketuntasan belajar siswa 73% dan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 67,7. *Hambatan*: 1. Karena pembelajaran ini baru pertama digunakan oleh guru siswa masih belum paham dengan kegiatan apa saja yang harus dilakukan oleh guru, walaupun guru telah menjelaskan urutan kegiatan serta juga membimbing siswa saat melakukan kegiatan.2. Ketika proses diskusi masih banyak didominasi oleh siswa yang pandai. 3. Waktu yang dimiliki untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament sangat terbatas sehingga menyebabkan kurang optimalnya penerapan model pembelajaran tersebut .

Sklus II

Pada siklus II ini siswa sudah mengalami perubahan dalam melakukan aktivitas pembelajaran, dan ada beberapa fase yang mencapai nilai maksimal yaitu 4. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$\text{Rumus : } P = \frac{f}{N} \times 100 \% \quad (\text{Arikunto, 2001: 08})$$

$$= \frac{29}{36} \times 100 \% \\ = 81,2 \%$$

Jadi hasil observasi guru diperoleh presentase sebesar 81,2%. Berdasarkan lembar pengamatan di atas, dapat dilihat dan disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan mengalami peningkatan yaitu keberhasilan sebelum menggunakan pembelajaran Kooperatif tipe team Games Tournamen hanya 33% meningkat pada siklus I menjadi 71,9% meningkat lagi pada siklus II yaitu 81,2.

Pada siklus II ini aktifitasn guru mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, terbukti poin atau perolehan nilai/skor yang dimiliki mengalami peningkatan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$\text{Rumus : } P = \frac{f}{N} \times 100 \% \quad (\text{Arikunto, 2001: 08})$$

$$= \frac{36}{44} \times 100 \% \\ = 81,2 \%$$

Jadi hasil observasi guru diperoleh presentase sebesar 81,2%. Berdasarkan lembar pengamatan di atas, dapat dilihat dan disimpulkan bahwa pembelajaran

sudah mengalami peningkatan serta memenuhi indikator pencapaian.

Data hasil tes belajar siswa ada peningkatan, pada siklus I siswa yang mencapai nilai tuntas sebanyak 22 orang atau 73% menjadi 24 orang atau 80 % jadi mengalami peningkatan 7%. Dari peningkatan itu maka dapat dilihat bahwa siswa yang tidak tuntas awalnya 8 siswa atau 27% menurun menjadi 6 siswa atau 20%. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan sebesar 2,3 yang awalnya 67,7 menjadi 70

Dari 30 siswa yang mengikuti tes , sebanyak 24 siswa yang mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 65, dan sebanyak 6 siswa yang memperoleh nilai kurang dari 65. Hal ini menunjukkan ketuntasan belajar siswa 80% dan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 70.

Dapat disimpulkan bahwa pada siklus II kriteria ketuntasan yaitu jika siswa memperoleh nilai lebih atau sama dengan 65 mencapai 75%. Sedangkan rata-rata hasil klasikal seluruh siswa mencapai 70 sudah dapat dicapai

Berdasarkan data yang disajikan penulis yaitu observasi guru dan siswa terhadap pembelajaran, dan hasil belajar siswa, maka dapat direfleksikan sebagai acuan pada siklus berikutnya agar penelitian menjadi lebih maksimal. Hasil penelitian siklus II untuk penerapan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa hal yang perlu direfleksikan sebagai acuan dalam pelaksanaan tindakan berikutnya. *a. Aktifitas guru* : Secara umum aktivitas guru sudah meningkat, kemudian guru mulai melakukan variasi dalam proses pembelajarannya yang tadinya belum menggunakan media pembelajaran yaitu gambar sekarang sudah menggunakan media pembelajaran. Guru sudah lebih banyak memotivasi siswa untuk belajar sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif. *b. Aktivitas siswa* : Aktifitas siswa berubah siswa yang memperhatikan guru saat menerangkan sudah maksimal. Kemudian siswa sudah mampu melakukan permainan dan turnamen dengan baik serta aktif. *c. Hasil belajar* : Hasil belajar siswa pada siklus II ini sudah mengalami peningkatan jika dibanding dengan siklus I, Peningkatan yang dicapai itu telah memenuhi kriteria ketuntasan. Kriteria ketuntasan yang diharapkan adalah jika siswa memperoleh nilai lebih atau sama dengan 65 mencapai 75%. Sedangkan rata-rata hasil klasikal seluruh siswa mencapai 70 belum. Dan hasil yang diperoleh adalah ketuntasan belajar siswa 80% dan rata-rata hasil belajar siswa mencapai 70. *c. Hambatan* . : 1. Ketika proses diskusi masih banyak didominasi oleh siswa yang pandai. 2. Waktu yang dimiliki untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament sangat terbatas sehingga menyebabkan kurang optimalnya penerapan model pembelajaran

tersebut. 3 Siswa masih sulit untuk mengungkapkan pendapat atau gagasan didalam kelas.

Tabel 1

Perbandingan Aktivitas siswa pada Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Aspek peningkatan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata-rata Persentase aktivitas Guru	77	81,2	Meningkat

Tabel 2

Perbandingan Aktivitas Guru pada Pembelajaran Siklus I dan Siklus I

Aspek peningkatan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata-rata Persentase aktivitas siswa	71,9	81,2	Meningkat

Tabel 3

Perbandingan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Observasi, Siklus I dan Siklus II

Aspek peningkatan	Observasi	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata-rata Persentase hasil belajar	33	73	80	Meningkat

Pembahasan

Berdasarkan dari hasil analisis data-data yang dihimpun dari pelaksanaan penelitian dilapangan, peneliti akan mengemukakan data yang berhasil diperoleh. (1). Temuan Awal Aktivitas Guru dan Siswa

Berdasarkan opservasi awal yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab hasil belajar siswa kurang maksimal, banyak siswa yang tidak tuntas. Dari 30 siswa yang mencapai ketuntasan 33 % (10 anak) sedangkan yang belum tuntas 67 (20 anak). Dari hasil belajar siswa yang kurang maksimal itu maka diperlukan sebuah upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dari analisa permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran tematik mata pelajaran IPS dan Matematika di SDN Manukan Wetan I bahwa siswa kurang aktif saat mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar mengajar yang monoton dan membosankan. Sebab guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Maka tindakan perbaikan yang harus dilakukan adalah dengan penggunaan medel

penbelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament. Melalui model pembelajaran ini siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dan saling menghargai pendapat.(2) Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian ,dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament menunjukkan adanya peningkatan. Berikut ini disajikan rangkuman data hasil penelitian (siklus I dan II) dalam bentuk diagram

Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

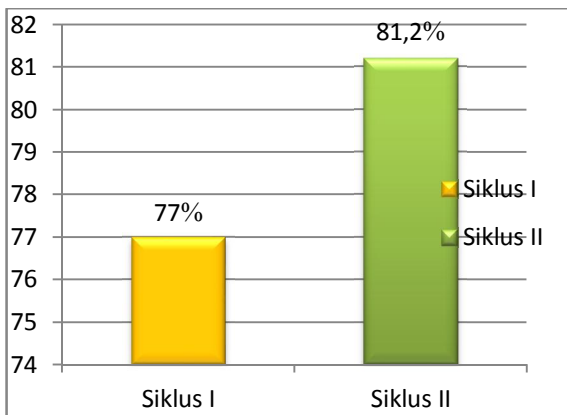


Diagram 1

Hasil pengamatan aktifitas Guru

Diagram 1 menunjukkan aktivitas guru selama pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Hasil pengamatan aktifitas uru dalam tiap siklus selalu mengalami peningkatan dari 77% pada sklus I menjadi 81,2 % pada siklus II.

Hal ini menunjukkan kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament sudah mengalami peningkatan yang lebih baik.

Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

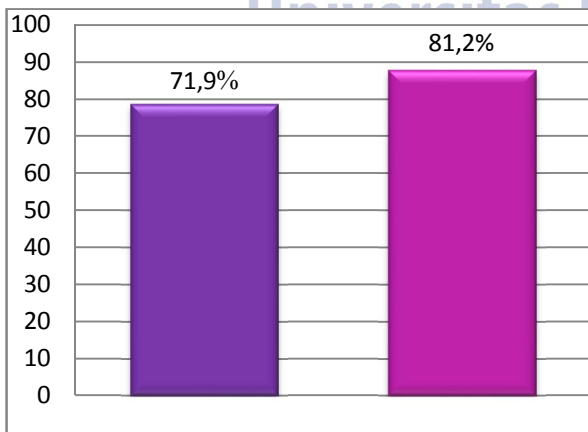


Diagram 2

Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Diagram 2 menunjukkan aktivitas siswa selama pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Hasil pengamatan aktifitas siswa dalam tiap siklus selalu mengalami peningkatan dari 71,9% pada sklus I menjadi 81,2 % pada siklus II.

Hal ini menunjukkan kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team games tournament sudah mengalami peningkatan yang lebih baik.

Hasil belajar Siswa dalam Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

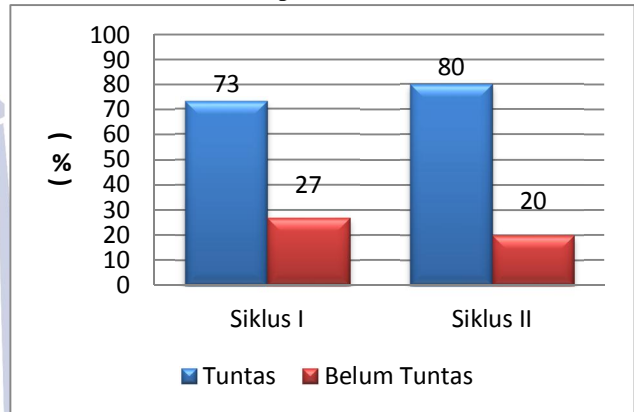


Diagram 3

Hasil Pengamatan Hasil Belajar Siswa

Dari diagram 3 menunjukkan hasil belajar (nilai) siswa selama pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Hasil belajar siswa dapat dilihat sejak observasi awal atau pembelajaran sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament yaitu siswa yang berhasil atau tuntas hanya 33%. Kemudian setelah guru mengubah pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe team games tournament siswa yang tuntas mengalami peningkatan yang pesat pada siklus I yaitu 73%, namun nilai itu belum memenuhi indikator keberhasilan. Setelah itu dilakukan penelitian pada siklus II dengan melihat beberapa kekurangan dan memperbaikinya hasilnya mengalami peningkatan lagi yaitu 80%.

Dari hasil pembahasan diatas dapat diketahui adanya pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dalam pembelajaran Tematik mata pelajaran IPS dan Matematika dengan materi Menceritakan Lingkungan Alam dan lingkungan Buatan di sekitar rumah dan sekolah di kelas III SDN Manukan Wetan I Surabaya.

Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, keaktifan siswa , dan kerjasama siswa didalam pembelajaran Tematik mata pelajaran IPS

dan Matematika sehingga prestasi belajar siswa pun ikut meningkat.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan yang telah dirumuskan maka berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian yang dilaksanakan selama dua siklus dapat disimpulkan bahwa (1) Aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team games Tournament*) meningkat dengan baik, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktifitas guru dalam tiap siklus selalu mengalami peningkatan dari 77% pada siklus I menjadi 81,2 % pada siklus II. Jadi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas guru selama proses pembelajaran.(2) Aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team games Tournament*) menunjukkan peningkatan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan aktifitas siswa dalam tiap siklus selalu mengalami peningkatan dari 71,9% pada siklus I menjadi 81,2 % pada siklus II. Jadi penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat mempengaruhi aktivitas siswa untuk lebih aktif dalam belajar baik secara individu ataupun kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.(3) Hasil Belajar siswa kelas III pada materi Lingkungan alam dan lingkungan buatan pada pembelajaran Tematik khususnya mata pelajaran IPS mengalami peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Peningkatan hasil belajar IPS dapat dilihat pada siklus I sebesar 73% meningkat menjadi 80% pada siklus II hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS secara individual maupun klasikal.

Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan berupa masukan demi lancarnya pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran tematik terutama terfokus pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran guna terlaksana pembelajaran dengan baik, saran tersebut sebagai berikut: (1) Dalam proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan variatif. Guru tidak hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah, terutama pada siswa dengan tingkatan kelas rendah yaitu kelas III. Salah satu pilihan model pembelajaran yang membuat

aktivitas guru bervariasi ialah Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT karena dalam model pembelajaran ini guru menyampaikan materi dengan ceramah, kemudian guru membimbing siswa dalam diskusi, serta guru sebagai motivator dalam kegiatan permainan dan tournament.(2) Penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT dapat memacu siswa untuk aktif dalam belajar berkelompok dan memahami materi secara bersama-sama, namun jika guru tidak mampu menumbuhkan motivasi belajar dan kurang dapat mengondisikan kelas, terutama pada fase permainan dan tournament maka siswa yang pandai saja yang aktif. Sedangkan siswa yang tidak mampu akan cenderung lebih pasif.(3) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti dengan tercapainya ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal, namun guru harus mampu membuat alat evaluasi yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 1996. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Mengajar Secara Manusuawi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: RineksaCipta.
- Azhar, Lalu Muhammad. 1993. *Proses Belajar mengajar Pendidikan*. Jakarta: Usaha Nasional.
- Daroeso, Bambang. 1989. *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral Pancasila*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Djamarah, SyaifulBahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Djamarah, SyaifulBahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineksa Cipta.
- Hadi, Sutrisno. 1982. *Metodologi Research*, Jilid I. Yogyakarta: YP.Fak. Psikologi UGM.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hasibuan.J.J. dan Murdjiono. 1998. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Julianto ,dkk.2011. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Margono. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: RineksaCipta.
- Masriyah. 1999. *Analisis Butir Tes*. Surabaya: Universitas Press.

- Ngalim, Purwanto M. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nur, Muh. 2001. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Surabaya: University Press. Universitas Negeri Surabaya.
- Rustiyah, N.K. 1991. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sardiman, A.M. 1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Soekamto, Toeti. 1997. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PAU-PPAI, Universitas Terbuka.
- Sukidin, dkk. 2002. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Surakhmad, Winarto. 1990. *Metode Pengajaran Nasional*. Bandung: Jemmars.
- Suryanti, dkk. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inofatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Suryosubroto, B. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT. Rineksa Cipta.
- Syah, Muhibin. 1995. *Psikologi Pendidikan, Suatu Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Usman, Muh. Uzer. 2001. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Waspodo Dr. 2009. *Bahan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Surabaya : Unesa University Press.

