

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA EKOSISTEM KELAS V SDN GUNUNGYANG TAMBAK/628 SURABAYA

Nurul Fatikah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email: madsalman6@gmail.com)

Budiyono

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email: budiyono@unesa.ac.id)

Abstrak : Latar belakang penelitian ini adalah guru kurang bisa menggunakan model pembelajaran yang sesuai materi dan karakteristik siswa yang mengakibatkan siswa kurang antusias belajar sehingga hasil belajar siswa belum maksimal. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran ke-1 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams games tournament. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data penelitian diperoleh dari observasi dan tes. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh data hasil belajar yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif pada siklus I sebesar 70,38%, dan meningkat pada siklus II sebesar 92,52%. ranah afektif sebesar 54,25% pada siklus I, dan meningkat menjadi 100% pada siklus II. Ranah psikomotorik pada siklus I sebesar 40,74%, dan meningkat menjadi 100% pada siklus II. Pada kegiatan aktivitas guru mengalami peningkatan dengan rata-rata siklus I sebesar 70,83%, dan pada siklus II meningkat sebesar 91,67%. Pada kegiatan aktivitas guru mengalami peningkatan dengan rata-rata siklus I sebesar 72,50%, dan meningkat pada siklus II sebesar 90%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran ke-1 di kelas V SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya.

Kata kunci: hasil belajar, model pembelajaran kooperatif tipe TGT, tema ekosistem.

Abstract : The background of this research was teacher was unable to applying learning model that appropriated with student's characteristic and matter that causing student was not enthusiast to learn and low student learning result. The aim of this research was to found out student activity, teacher activity, and student learning result on ecosystem theme subtheme ecosystem component first lesson by applying cooperative learning model type teams games tournament (TGT). This was a class action research by applying descriptive quantitative technique. Research data obtained from observation and test. Based on the research result, student learning outcomes include three domains, namely the cognitive domains on first cycle of 70.83%, and on second cycle increased of 92.52%. the affective domains of 54.25% in first cycle, and increased of 100% in second cycle. The psychomotor domains on first cycles of 40.74%, and increased of 100% on second cycles. On teacher activity experienced improvement with average on first cycle of 70.83%, and on second cycle increased of 91.67%. On teacher activity experienced improvement with average on first cycle of 72.50%, and on second cycle increased of 90%. From those data it can be conclude that cooperative learning model type teams games tournament (TGT) can increased student learning result, teacher activity, and student activity when applied on ecosystem theme subtheme ecosystem component lesson one in class V on SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya.

Keywords: learning result, cooperative learning model type teams games tournament (TGT), ecosystem theme.

PENDAHULUAN

Kesuksesan proses pembelajaran dalam suatu kelas sangat bergantung pada kreasi dan kreatifitas guru dalam melakukan tindakan. Karena keberadaan kelas, guru, Siswa dan model pembelajaran harus sesuai seperti apa yang direncanakan guru tersebut. Banyak cara yang dilakukan oleh guru untuk proses pembelajarannya yang semuanya bertujuan untuk mensukseskan proses pembelajaran tersebut.

Diakui ataupun tidak, kebanyakan guru di zaman modern ini masih menggunakan model pembelajaran yang tradisional. Pengajaran secara tradisional ini

cenderung berpusat pada guru dan bersifat otoriter. Shoimin (2014:17) mengatakan “pengajaran tradisional menjadikan siswa tidak bebas untuk mengemukakan pendapatnya”. Dari pernyataan tersebut dapat dipastikan ketika siswa mengalami hal tersebut maka akan menyebabkan anak menjadi takut untuk menjawab suatu pertanyaan karena takut disalahkan. Hal ini tentunya akan mengganggu potensi pengembangan Siswa tersebut.

Suyatno (2009:98) mengatakan anak anak dapat mengungkapkan hasil pemikiran mereka dengan cara dan upayanya sendiri. Proses pengungkapan pikiran menjadi tidak beraturan atau malah tersendat ketika seorang guru

salah memilih model dalam pembelajaran yang akan membuat hilangnya kreatifitas anak tersebut. Dari pemamaparan tersebut dapat dikatakan bahwa dalam melakukan pemilihan model pembelajaran haruslah dipilih secara tepat, harus relevan dengan materi yang akan diajarkan. Karena jika salah memilih maka hanya akan menyebabkan tersendatnya proses pembelajaran tersebut.

Ditinjau dari segi model pembelajaran yang dipakai para guru, banyak sekali model pembelajaran yang berbeda beda dengan keunggulan masing masing yang bisa dipakai untuk suatu proses pembelajaran. Seperti model pembelajaran langsung, model pembelajaran inkuiri, model pembelajaran kooperatif dan masih banyak lagi yang lainnya. Dari semua model pembelajaran yang ada dan telah dibuat, kesemuanya memiliki tujuan secara umum yakni untuk mensukseskan proses pembelajaran tersebut. Pemilihan model pembelajaran yang tepat pada suatu proses pembelajaran sangat penting. Karena tidak semua model pembelajaran cocok dengan materi yang akan disampaikan. Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing masing. Karena model pembelajaran harus relevan dengan materi yang akan disampaikan. Jika tidak, maka hanya akan merusak proses pembelajaran tersebut. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, guru boleh mengambil model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk memaksimalkan proses pembelajarannya (Rusman, 2012:133).

Kurikulum 2013 yang telah berjalan selama satu setengah tahun dengan rincian tahun pertama dicobakan untuk sekolah-sekolah pilihan dan kemudian ditahun selanjutnya mulai diterapkan ke semua sekolah se Indonesia secara keseluruhan, dan sudah berjalan satu semester. Selama satu semester tercatat pemaduan mata pelajaran yang ditematikan kedalam kurikulum 2013 cukup baik. kurikulum 2013 sangat memudahkan kinerja guru dalam proses pembelajaran. hal ini dikarenakan salah satu karakteristik pembelajaran tematik yang berpusat pada anak. "Kurikulum 2013 sangat memungkinkan bagi setiap sekolah untuk menitikberatkan dan mengembangkan mata pelajaran tertentu yang akseptable (dapat diterima) bagi kebutuhan siswa" (Poerwati & Amri, 2013:287).

Pada Kurikulum 2013 pembelajaran dilakukan berdasarkan per tema, tiap-tiap tema berlangsung selama satu bulan, yang dibagi menjadi empat subtema dan didalam subtema terdapat enam pembelajaran. Satu pembelajaran berlangsung dalam waktu sehari. Dari setiap pembelajarannya menggunakan model pembelajaran terpadu. Konsep pembelajaran terpadu dapat diartikan pemaduan dari materi, tema, dan pokok

bahasan, serta subpokok bahasan terhadap dua atau beberapa mata pelajaran (poerwati & Amri, 2013:29)

SDN Jeruk 1 merupakan salah satu dari SD yang menggunakan kurikulum 2013 untuk diterapkan ke siswa didiknya. Tentunya sebelum kurikulum 2013 SDN Jeruk 1 menggunakan Kurikulum satuan Pendidikan (KTSP). Dari observasi yang telah dilakukan peneliti, ada beberapa masalah yang ditemukan ketika melakukan observasi dikelas V SD di SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya, diantaranya guru belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran tematik, hal ini menyebabkan kurangnya antusias siswa terhadap proses pembelajaran tematik yang terkesan membosankan sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar mereka. Tidak adanya komunikasi yang baik antara guru dan siswa yang menyebabkan guru seolah-olah berjalan melakukan proses pembelajaran itu sendiri tanpa memperhatikan karakteristik siswanya.

Pada tahap proses pembelajaran tampak terlihat guru terlalu dominan dalam penyajian materi yang diberikan kepada siswa, guru hanya menyuruh siswa membuka buku siswa kelas V SD, lalu siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menjadikan guru cenderung lebih aktif dibanding siswa. Hal ini menyebabkan siswanya menjadi kehilangan konsentrasi dan merasa bosan dengan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru. Siswa jadi ramai sendiri dengan temannya. Hal ini menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar

Hasil belajar yang rendah dilihat dari KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70 namun secara keseluruhan siswa banyak yang belum mencapai ketuntasan tersebut. Hal ini dibuktikan ketika observasi yang dilakukan secara klasikal siswa yang tuntas dalam pembelajaran tematik kurikulum 13 ini hanya mencapai 51,85% dengan rincian 14 siswa tuntas belajarnya sedangkan 13 siswa lainnya belum memenuhi ketuntasan belajar. Setelah mengidentifikasi masalah serta mengetahui akar penyebabnya. Dapat dilakukan cara untuk memperbaiki masalah tersebut dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan antusias siswa terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya antusias tersebut diharapkan akan menjadi dorongan siswa untuk belajar lebih baik lagi yang juga akan meningkatkan hasil belajarnya. Karena siswa akan menemukan hal baru yang membuat mereka merasa senang menerima proses pembelajaran tersebut sehingga meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diharapkan akan memaksimalkan hasil belajar para siswa Tentunya agar siswa antusias dapat dilakukan dengan cara ketika pelaksanaan turnamen

menempatkan kedalam meja-meja turnamen sesuai dengan tingkat kemampuannya. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Rusman (2012:224) yang mengatakan “turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya”. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang juga menggunakan turnamen dalam proses pembelajarannya ini nantinya akan semakin membuat semua siswanya antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka semua bisa bersaing mencoba menjawab pertanyaan dari teman sebayanya melalui meja turnamen yang telah disiapkan. Hal ini senadiah dengan yang dikatakan oleh slavin (2006:163) yang mengatakan TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Oleh dasar uraian masalah tersebut mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Temas Games Toernament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Ekosistem Kelas V SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya. Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas siswa kelas V SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas guru siswa kelas V SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT?

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Jeruk 1 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
2. Mendiskripsikan peningkatan aktivitas siswa kelas V SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya dalam menggunakan Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT.
3. Mendiskripsikan peningkatan aktivitas Guru kelas V SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya dalam menggunakan Model pembelajaran Kooperatif tipe TGT.

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini nantinya dibuat sebagai alternatif pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

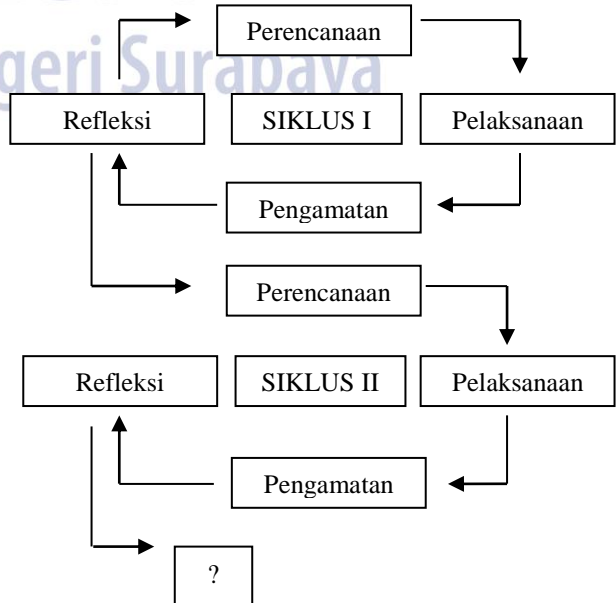
Hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu alternatif pembelajaran dengan memakai model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada Tema ekosistem subtema komponen ekosistem pada pembelajaran 1 untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa lebih aktif dan bersemangat dengan adanya alternatif pembelajaran model kooperatif tipe TGT yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar.

METODE

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bersifat Deskriptif Kuantitatif. Penggunaan rancangan PTK digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Dalam penelitian ini terdapat model siklus, satu siklus dilaksanakan satu kali pertemuan. Jika pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditentukan, maka dapat dilakukan melalui siklus II agar dapat memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditentukan. Apabila pada siklus II kriteria belum terpenuhi, dapat dilakukan siklus yang selanjutnya hingga memenuhi kriteria ketuntasan yang tercantum. Tiap-tiap siklus mengikuti tahapan atau prosedur yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Prosedur penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2011 : 6). Berikut ini desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan :



Bagan 1. Bagan siklus PTK

lokasi Penelitian dilakukan di SDN Jeruk 1, kecamatan Lakarsantri, kota Surabaya. Alasan penentuan sekolah ini dikarenakan sekolah ini mau bersikap terbuka, dimana sekolah SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya ini mau menerima setiap perubahan atau memiliki keinginan untuk melakukan inovasi yang lebih baik.

Subjek penelitian meliputi guru kelas V dan siswa kelas V dengan jumlah siswa 27 siswa yang terdiri dari 12 perempuan dan 15 laki laki. Siswa-siswi di sekolah ini memiliki karakteristik kurang antusias dan bersemangat serta mudah hilang konsentrasi dalam mengikuti pelajaran karena proses pembelajaran terkesan membosankan dan kurang membuat siswanya menjadi aktif. Banyaknya siswa-siswi yang terlihat pasif yang mengakibatkan suasana kelas menjadi gaduh dan akhirnya menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar dari para siswa tersebut. Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi dan tes serta angket.

a. Observasi

Sukmadinata (2010:220) mengatakan observasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan. Aktivitas yang diamati adalah aktivitas siswa yang dilakukan selama proses pembelajaran dan aktivitas guru dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini dilakukan ketika proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan instrumen lembar observasi pengamatan aktivitas siswa dan lembar pengamatan aktivitas guru.

b. Tes

Purwanto (2011:63) mengemukakan tes merupakan alat ukur untuk pengumpulan data yang berupa respons atas pertanyaan yang ada dalam instrumen yang digunakan untuk menunjukkan kemampuan siswa. Tes digunakan untuk mengukur apa yang telah dilakukan dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Tes ini digunakan untuk sebagai pengukur tingkat hasil belajar siswa terhadap Tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran 1 kelas V di SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya.

Pengumpulan data dilakukan pada setiap siklus, dimulai dari awal sampai akhir tindakan siklus. Dalam melakukan pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik observasi, dan tes

Data hasil observasi dianalisis menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : presentase aktifitas guru dan siswa
- F : jumlah skor aktivitas yang diperoleh
- N : jumlah skor maksimal

Sudijono (dalam bahtiar, 2006:43)

Dengan kriteria sebagai berikut :

- 1) 76% - 100% = baik sekali
- 2) 56% - 75% = baik
- 3) 40% - 55% = kurang baik
- 4) 0% - 39% = buruk

Arikunto (dalam Nurwahyuni, 2006:243)

Untuk mengukur data hasil tes nilai rata-rata kelas digunakan rumus digunakan data secara kuantitatif dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

- X = Nilai rata-rata
- $\sum x$ = Jumlah semua nilai siswa
- $\sum N$ = Jumlah siswa

(Aqib, 2011:40)

Ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Dengan menggunakan rumus di atas, dapat diketahui nilai rata-rata kelas dan nilai tes siswa setelah diterapkan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Untuk menentukan kriteria peringkat persentase hasil belajar siswa, maka peneliti harus menggunakan kriteria penilaian sebagai berikut:

- $\geq 80\%$ = sangat tinggi
- 60 - 79% = tinggi
- 40 - 59% = sedang
- 20 - 39% = rendah
- $< 20\%$ = sangat rendah

(Aqib dkk, 2011: 41)

Indikator keberhasilan yang digunakan oleh peneliti sebagai indikator keberhasilan untuk aktivitas siswa dan guru mencapai keberhasilan jika mendapatkan skor lebih atau sama dengan 80%. Untuk indikator keberhasilan untuk hasil belajar siswa apabila hasil belajar siswa diperoleh nilai ≥ 70 mencapai 80%. Siswa dianggap tuntas dalam penguasaan materi apabila mendapat nilai lebih besar atau sama dengan 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran ke-1, peneliti menggunakan dua siklus, yaitu;

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa 18 Maret 2015 dengan alokasi waktu sehari atau 6 x 35 menit.

Aktivitas Guru

Dari observasi yang telah dilakukan maka diperoleh data aktivitas guru dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{25,5}{36} \times 100$$

$$P = 70,83\%$$

Dapat dideskripsikan aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games turnamen (TGT) pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran ke-1, ternyata dalam menyiapkan siswa untuk belajar dan melakukan apersepsi, mengecek pemahaman siswa dengan memberikan lembar evaluasi, dan melakukan kegiatan penutup pembelajaran mendapatkan nilai mencapai 87,5% yang berarti dapat dikategorikan sangat baik. Sedangkan, dalam penyajian materi mendapat nilai 75% yang dapat dikategorikan baik. Namun, dalam menyampaikan informasi pembelajaran, membentuk kelompok belajar dan memberi LKS, meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi, mengumumkan nilai game & turnamen hanya memperoleh nilai 62,5%. Utamanya dalam mengadakan Game & Turnamen nilainya hanya mencapai 50% yang dapat dikategorikan kurang baik.

Secara garis besar dapat dikategorikan baik dengan hasil rata-rata secara klasikal seluruh aspek aktivitas guru pada siklus I telah mencapai 70,83% akan tetapi, hal ini masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80%. Oleh karenanya perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Aktivitas Siswa

Dari observasi yang telah dilakukan maka diperoleh data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$p = \frac{29}{40} \times 100$$

$$p = 72\%$$

Dapat dideskripsikan aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games turnamen (TGT) pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran ke-1. Dalam melakukan kegiatan penutup pembelajaran mencapai kriteria sangat baik dengan memperoleh nilai mencapai 87,5%. Sedangkan dalam bersiap mengikuti pembelajaran

dan memberi respon apersepsi yang diberikan oleh guru, memperhatikan penjelasan guru terhadap informasi pembelajaran dan materi pelajaran yang disampaikan, mengerjakan LKS, mempresentasikan hasil diskusi, nilai game dan turnamen, mengerjakan lembar evaluasi, menerima penghargaan dapat dikategorikan baik karena memperoleh nilai presentase mencapai 75%. Namun, dalam membentuk kelompok belajar hanya memperoleh nilai 62,5% dan dalam pelaksanaan game dan turnamen hanya memperoleh nilai 50% yang dalam hal ini dapat dikategorikan dalam kurang baik.

Walaupun secara garis besar dapat dikategorikan baik dengan hasil rata-rata secara klasikal seluruh aspek aktivitas guru pada siklus I telah mencapai 72%. Akan tetapi, hal ini masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80%. Oleh karenanya perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Hasil Belajar

Hasil belajar ini mencakup hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Seorang siswa dikatakan lulus apabila mendapatkan nilai individu >70 atau 2,8 dari skala 4.

Untuk mengetahui persentase klasikal hasil belajar kognitif dapat digunakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$p = \frac{19}{27} \times 100\%$$

$$p = 70,38\%$$

Untuk mengetahui persentase klasikal hasil belajar afektif dapat digunakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{16}{27} \times 100\%$$

$$p = 59,25\%$$

Untuk mengetahui persentase klasikal hasil belajar psikomotorik dapat digunakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{27} \times 100\%$$

$$P = 40,74\%$$

Karena hasil belajar pada siklus I belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditetapkan. Maka pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus II untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan agar mencapai ketuntasan sesuai dengan yang diharapkan.

Siklus II

Siklus II terdiri dilaksanakan pada hari Jumat 28 Maret 2015 dengan alokasi waktu sehari atau 6 x 35 menit.

Aktivitas Guru

Dari observasi yang telah dilakukan maka diperoleh data aktivitas guru dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

$$p = \frac{33}{36} \times 100\%$$

$$P = 91,67\%$$

Dapat dideskripsikan aktivitas guru selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games turnamen (TGT) pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran ke-1, dalam menyiapkan siswa untuk belajar dan melakukan apersepsi, mengecek pemahaman siswa dengan memberikan lembar evaluasi, dan melakukan kegiatan penutup pembelajaran mendapat skor presentase 100%, dalam hal ini masuk dalam kategori sangat baik. Kemudian dalam menyampaikan informasi pembelajaran, penyajian Materi, membentuk kelompok belajar dan memberi LKS, meminta siswa mempresentasikan hasil diskusi, mengadakan Game & Turnamen, mengumumkan nilai game & turnamen mendapatkan skor presentase 87,5% dan juga dapat dikategorikan sangat baik. Secara rata-rata aktivitas guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mendapatkan hasil 91,67%. Hal ini dapat diartikan bahwa untuk aktivitas guru pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Aktifitas Siswa

Dari observasi yang telah dilakukan maka diperoleh data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

$$p = \frac{36}{40} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Dapat dideskripsikan aktivitas siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games turnamen (TGT) pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran ke-1 dalam memperhatikan penjelasan guru terhadap Informasi pembelajaran dan materi pelajaran yang disampaikan, mengerjakan Lembar evaluasi, melakukan kegiatan penutup pembelajaran mendapat skor presentase 100% yang mengindikasikan masuk kedalam kriteria sangat baik. Kemudian, dalam bersiap mengikuti pembelajaran dan memberi respon apersepsi yang diberikan oleh guru, membentuk kelompok belajar, mengerjakan LKS, mempresentasikan hasil diskusi, nilai game dan turnamen, menerima Penghargaan mendapat skor presentase 87,5% yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Sedangkan untuk pelaksanaan game dan turnamen memperoleh skor presentase 75% yang dalam kriteria mendapatkan nilai baik. Jika dirata-rata hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II ini mendapat skor presentase 90% yang berarti mengindikasikan mendapat nilai sangat baik. Hasil rata-rata yang mencapai 90% ini dapat dikatakan telah memenuhi nilai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Hasil Belajar

hasil belajar ini mencakup hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Seorang siswa dikatakan lulus apabila mendapatkan nilai individu >70 atau 2,8 dari skala 4.

Untuk mengetahui persentase klasikal hasil belajar kognitif dapat digunakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$p = \frac{25}{27} \times 100\%$$

$$p = 70,38\%$$

Untuk mengetahui persentase klasikal hasil belajar afektif dapat digunakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{27} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Untuk mengetahui persentase klasikal hasil belajar psikomotorik dapat digunakan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{11}{27} \times 100\%$$

$$P = \frac{27}{27} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Dari hasil tersebut dapat dianalisis bahwa hasil ketuntasan belajar kognitif siswa secara klasikal mencapai 92,52% dengan jumlah 25 siswa yang tuntas dan 7,48% belum tuntas dengan rincian 2 siswa yang belum tuntas. Nilai ketuntasan yang mencapai 91,52% ini dalam kriteria penilaian mendapat deskripsi nilai sangat tinggi dan juga sudah memenuhi melihat indikator pencapaian yang telah ditentukan oleh peneliti yakni minimal mencapai 80%. Hal ini juga ditunjang dari hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotorik siswa secara klasikal sama-sama mendapatkan nilai sebesar 100%

Aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik dibawah ini:

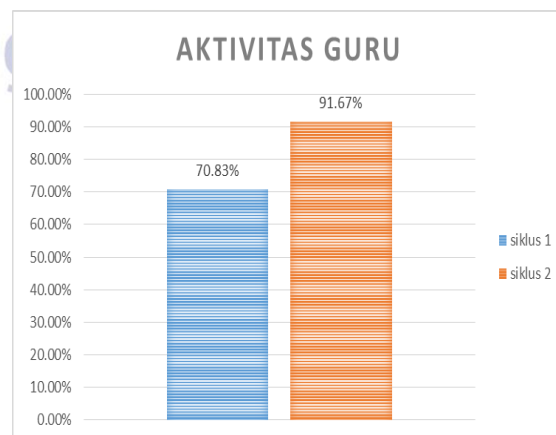


Diagram 1. Persentase Aktivitas Guru pada Siklus I, dan siklus II

Pada siklus I diperoleh persentase aktivitas guru dengan skor 70,83%. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam siklus I mendapat kategori baik. Namun masih belum mencapai indikator pencapaian yang telah ditentukan, yakni 80%.

Pada siklus II telah mendapat skor presentase sebesar 91.67%. hal ini dikarenakan sintaks pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik dan tentunya dengan hasil tersebut dapat dikatakan telah mencapai indikator pencapaian yang telah ditetapkan. Aktivitas guru mengalami peningkatan dari 70.83% (siklus I) menjadi 91.67% atau mengalami peningkatan sebesar 20.84%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa indikator aktivitas guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) telah tercapai dan telah memenuhi indikator ketercapaian yang telah ditentukan.

Aktivitas siswa siklus I dan siklus II

Aktivitas siswa pada siklus I dan pada siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:

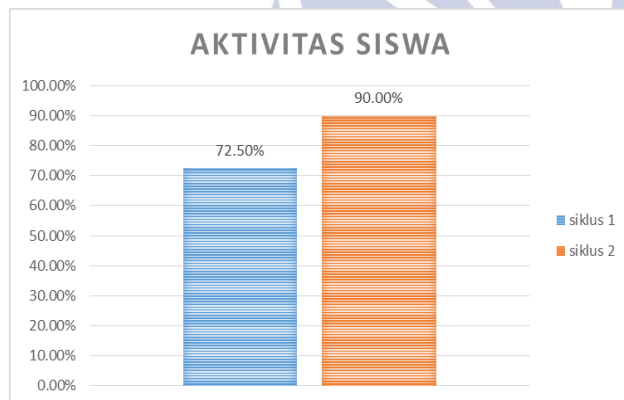


Diagram 2. Persentase Aktivitas Guru pada Siklus I, dan siklus II

Pada siklus I diperoleh hasil observasi dengan rata-rata 72.50%. hal ini dapat dikategorikan secara umum mendapat kriteria baik. namun jika melihat indikator ketercapaian penelitian yang mengharuskan 80% untuk dikatakan berhasil, jadi pada siklus I ini bisa dikatakan masih belum berhasil atau belum mencapai indikator ketercapaian yang ditentukan.

Pada siklus II telah mendapat skor persentase sebesar 90%. Tentunya dengan hasil tersebut dapat dikatakan telah mencapai indikator pencapaian yang telah ditetapkan. Aktivitas siswa mengalami peningkatan dari 72% (siklus I) menjadi 90% atau mengalami peningkatan sebesar 18%.

Dari penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan aktivitas siswa selama siklus I dan siklus II selalu mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran

ke-1 kelas VB SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya selalu mengalami peningkatan yang lebih baik dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dari hasil tersebut sudah dapat dikatakan berhasil.

Hasil belajar

Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif siswa pada siklus I mendapatkan skor persentase secara klasikal sebesar 70,38% dan pada siklus II mendapatkan skor persentase 92,52%. jika dilihat dari hasil tersebut maka dapat dijelaskan bahwa dari siklus I ke siklus II mengalami persentase kenaikan sebesar 22,14%. Adapun datanya dapat dilihat pada diagram berikut:

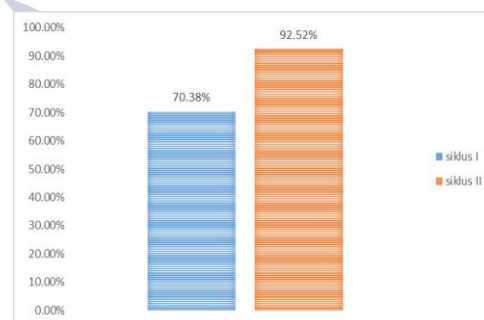


Diagram 3. persentase ketuntasan klasikal Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan hasil diagram 4.1, dapat dilihat pada siklus I hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) di kelas VB SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya mencapai hasil persentase secara klasikal siswa yang tuntas mencapai 70.38% sedangkan yang belum tuntas 29.62% dengan rincian semua siswa yang mengikuti tes 27 siswa dengan 19 siswa sudah tuntas yang mendapat nilai lebih atau sama dengan 70, sedangkan 8 siswa masih belum tuntas atau belum mencapai nilai 70. Ketuntasan secara klasikal inilah yang dijadikan patokan peneliti untuk melihat apakah hasil belajar siswa telah mencapai indikator pencapaian yang telah ditetapkan atau belum. Belum mencapainya ketuntasan yang diberlakukan oleh peneliti dapat disebabkan minimnya motivasi dari guru dalam pembelajaran yang akhirnya menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa. Dari hasil siklus I tersebut dapat dilihat hasil belajar siswa belum mencapai indikator ketercapaian secara klasikal yang diharapkan. Maka dari itu penelitian dilanjutkan siklus II.

Pada siklus II, hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) di kelas VB SDN

Gununganyar Tambak /628 Surabaya telah mengalami peningkatan dair siklus I. hal ini dapat dilihat hasil belajar yang dicapai secara klasikal siswa yang tuntas mencapai 92.52%. berbeda dengan hasil siklus I yang hanya mencapai 70.38%. dapat dilihat bahwa dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebesar 22.14%. adapun rinciannya siswa yang tuntas sebanyak 25 siswa yang mendapat nilai lebih atau sama dengan 70, sedangkan 2 siswa masih belum tuntas atau belum mencapai 70. Jika melihat indikator pencapaian yang ditetapkan peneliti, yakni 80%. Maka hasil belajar siswa pada siklus II ini dapat dikatakan sudah berhasil atau sudah memenuhi target indikator pencapaian yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat dari pengaruh cara guru dalam mengajarkan kegiatan pembelajaran sesuai dengan baik dan sesuai kebutuhan.

Hasil belajar afektif dan psikomotorik

Hasil belajar afektif dan psikomotorik secara klasikal mengalami peningkatan yang signifikan. Adapun hasilnya dapat dilihat pada diagram berikut:

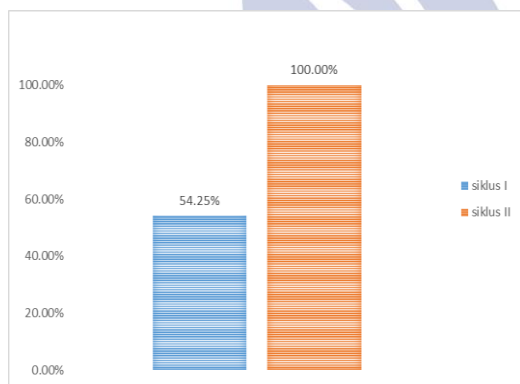


Diagram 4. persentase ketuntasan klasikal Hasil Belajar afektif

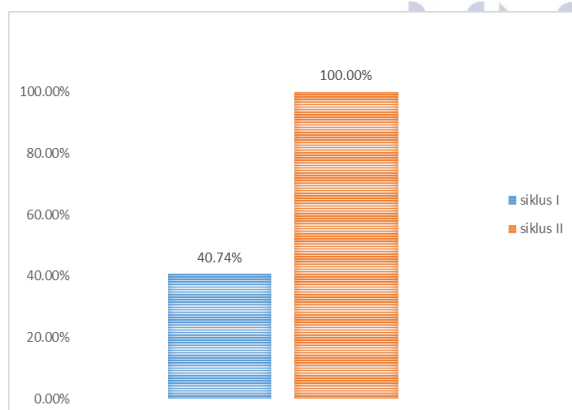


Diagram 5. persentase ketuntasan klasikal Hasil Belajar psikomotorik

Pada hasil diagram 4. dapat dianalisis bahwa hasil belajar afektif siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari siklus I yang hanya memperoleh nilai secara ketuntasan klasikal

sebesar 54.25% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Peningkatan ini tentu dikarenakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diterapkan dengan baik oleh guru. Pada nilai afektif ini masing-masing siswa secara individu dikatakan tuntas jika mendapat nilai minimal 2,8. Ketuntasan yang sudah dicapai ini membuktikan bahwa siswa sudah antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan karena tiap-tiap aspek pada hasil belajar afektif sudah dapat dilakukan dan dilaksanakan dengan proses yang baik.

Sedangkan pada hasil diagram 5. yang berkaitan dengan hasil belajar psikomotorik ini juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat ketika siklus I persentase ketuntasan klasikal siswa hanya mencapai 40,72% kemudian meningkat secara signifikan yang mencapai 100% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa siswa telah dapat melaksanakan tugas-tugas yang telah dilaksanakan oleh guru dengan proses yang baik. Tidak berbeda dengan hasil belajar afektif, hasil belajar psikomotorik juga mempunyai batasan ketuntasan masing-masing individu minimal mendapat nilai 2.8.

Dari hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotorik siswa ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran ke-1 ini dapat meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Hasil belajar afektif dan hasil belajar psikomotorik ini dapat dijadikan hasil penunjang untuk hasil belajar kognitif yang dijadikan acuan utama dalam penelitian.

Pembahasan

Model pembelajaran kooperatif TGT merupakan salah satu turunan dari model pembelajaran kooperatif. TGT merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa secara heterogen (Rusman, 2012:224). Hal ini senadiah dengan yang diungkapkan oleh Shoimin (2014:203) yang mengemukakan “dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam prsetasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Selain itu TGT juga menggunakan meja turnamen dalam proses pelaksanaannya”.

Huda (2013:197) mengemukakan “dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama-sama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik”.

Hal ini bisa dikatakan bahwa model pembelajaran TGT mengawali kegiatan dengan mempelajari materi pembelajaran secara berkelompok, kemudian dilanjutkan dengan mengirim perwakilan-perwakilan kelompok berpencah untuk melaksanakan turnamen akademik sesuai dengan materi-materi yang telah dipelajari.

Dari beberapa penjelasan para tokoh dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang membagi siswa kedalam kelompok-kelompok terdiri dari tiga sampai enam anak secara heterogen

Shoimin (2014:204-205) menjelaskan dalam TGT terdapat lima komponen utama, yakni:

a. Penyajian kelas

pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas yang kebanyakan dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi yang dilakukan langsung oleh Guru. Ketika penyajian kelas, siswa diharuskan fokus pada materi dan memahami dengan benar apa yang dijelaskan oleh guru. Hal ini dikarenakan akan sangat berguna bagi siswa ketika bekerja secara kerja kelompok dan game karena skor game akan menentukan skor akhir kelompok.

b. Kelompok (teams)

Tiap-tiap kelompok biasanya beranggotakan antara 4-5 siswa yang dibentuk secara heterogen dengan dilihat dari, prestasi akademik, jenis kelamin, dan rasa tau etnik yang berbeda. Fungsi kelompok yaitu untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar dapat bekerja secara maksimal ketika game.

c. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa ketika dalam penyajian kelas dan belajar kelompok. Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor lalu kemudian mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor yang telah dipilih. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat skor yang nantinya akan dikalkulasikan dengan hasil skor kelompok.

d. Tournament

Turnamen biasanya dilakukan pada akhir minggu atau juga bisa dilakukan pada setiap unit setelah guru melakukan penyajian kelas dan siswa sudah bekerja secara kelompok. Turnamen pertama siswa dikelompokkan ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi skornya nanti akan ditempatkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

e. Team recognize (penghargaan kelompok)

Guru mengumumkan kelompok yang menang dan masing-masing kelompok akan mendapat hadiah jika rata-rata skor yang dicapai memenuhi kriteria yang dicapai.

Suprijono (2012:7) mengemukakan “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja”. Senadahnya yang dikatakan oleh Thobroni (2011:24) yang mengatakan bahwa “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai pencapaian tujuan yang telah dilakukan melalui proses pembelajaran. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Purwanto (2011:46) yang mengatakan “hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.

Dari tiga pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan secara keseluruhan, baik meliputi secara kognitif, afektif, maupun secara psikomotorik yang ditandai dari adanya suatu pemahaman atau informasi baru yang telah diterima.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan antara dua mata pelajaran atau lebih ke dalam satu tema. Kurniawan (2011:80) mengatakan pembelajaran tematik merupakan salah satu bentuk dari model dari pembelajaran terpadu model terjala (webbed) yang pada dasarnya mengorganisasikan materi-materi secara terintegrasi yang kemudian dipadukan kedalam suatu tema.

Rusman (2012:254) mengemukakan pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (integrated instruction) yang membuat siswa baik secara individu maupun kelompok untuk aktif menggali dan menemukan konsep dan prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Hal ini senadahnya yang diungkapkan oleh Trianto (2007:&) yang mengatakan pembelajaran terpadu merupakan suatu konsep dalam belajar mengajar yang mengaitkan beberapa bidang studi untuk membuat suatu pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

Dari beberapa penjabaran tokoh tersebut dapat ditarik suatu benang merah yaitu pembelajaran tematik adalah suatu model dari pembelajaran terpadu yang penekanannya pada pola pengorganisasian materi ke dalam suatu tema yang bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memberikan siswa pengalaman bermakna.

Prinsip pembelajaran tematik

Kurniawan (2011:78) mengatakan ada beberapa prinsip dalam pembelajaran tematik, yakni:

a. Berpusat pada anak

Pada pembelajaran terpadu siswa dijadikan sebagai pusat dalam proses belajar mengajar. Hal ini berarti guru harus merancang suatu pembelajaran dengan menekankan pada aspek tujuan dan proses pembelajaran siswanya.

b. Pengalaman langsung

Siswa akan mempunyai peluang besar untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dari materi yang dipelajarinya. Informasi-informasi dari sejumlah materi yang berasal dari beberapa bidang studi dapat diterima dan dialami secara langsung.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak jelas

Materi dalam pembelajaran tematik disajikan dalam satu fokus suatu tema. Dari tema itulah yang dijadikan berbagai sisi pandang untuk memperoleh informasi yang ada di beberapa bidang studi. Hal ini menjadikan batasan-batasan dari beberapa mata pelajaran tidak terlihat lagi dan melebur kedalam suatu tema.

d. Penyajian beberapa mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan bahasan materi dari beberapa mata pelajaran namun batasan-batasan antar mata pelajaran sudah tidak terlihat.

e. Fleksibel

Pembelajaran tematik tidak terfokus pada satu mata pelajaran, pemilihan tema bisa menggunakan lebih dari satu cara.

f. Bermakna dan utuh

Pembelajaran tematik selalu mempertimbangkan proses pembelajaran baik dari segi isi materi maupun prosesnya. Hal ini diharapkan agar ada suatu kaitan antara sifat dari siswa, aspek psikologisnya sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami, berguna, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

g. Mempertimbangkan waktu dan ketersediaan sumber

Dalam pembelajaran terpadu berpeluang menggunakan waktu yang banyak. Karena itu kontrol terhadap waktu merupakan pertimbangan penting. Karena pembelajaran tematik perlu waktu yang lama daripada pembelajaran biasanya.

Ketersediaan buku juga harus diperhatikan. Apakah sumber itu tersedia atau tidak itu penting dipertimbangkan. Penggalan potensi penggunaan sumber belajar sangat diperlukan untuk proses pembelajaran yang akan dilakukan.

h. Tema terdekat dengan anak

Penentuan tema patutnya menggunakan tema yang dekat dengan anak yang berarti dekat dalam artian secara fisik dan psikis. Dekat secara fisik seperti anggota tubuh, lingkungan, keluarga, liburan dan sebagainya. Dekat secara psikis yakni sesuai dengan tingkat pengetahuan dan pengalaman anak. Hal tersebut harus diperhatikan, mengingat belajar akan optimal apabila materi yang dipelajari menyatu dengan pengetahuan dan pengalaman yang ada pada diri siswa.

i. Pencapaian kompetensi dasar bukan tema

Prinsip penting yang tidak boleh dilupakan adalah pencapaian kompetensi. Seluruh proses pembelajaran

selalu berorientasi pada pencapaian tujuan yang jelas. Pembelajaran tematik bisa dilakukan secara konsisten mengikuti prinsip-prinsipnya akan menghasilkan suatu kualitas pembelajaran yang efektif.

Kurniawan (2011:81) mengatakan Tema adalah konsep atau prinsip yang menjadi fokus pengikat untuk mempersatukan bahasan materi belajar dari beberapa mata pelajaran. Dengan adanya tindakan memfokuskan isi dari beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema diharapkan siswa dapat memahami isi materi dengan baik.

Untuk membuat tema semakin rinci dapat dijabarkan kembali menjadi subtema. Hal ini senadiah dengan yang diungkapkan oleh rusman (2012:263) yang mengatakan tema yang terlalu luas bisa dijabarkan lagi menjadi anak tema atau subtema yang sifatnya lebih spesifik dan lebih kongkret.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VB SDN Gununganyar Tambak /628 Surabaya pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran ke-1 untuk mengetahui aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Aktivitas guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan secara signifikan. Terbukti pada siklus I rata-rata mencapai Aktivitas guru pada siklus I mendapatkan skor presentase 70.83% dan pada siklus II mendapatkan skor presentase 90.67%. jika dilihat dari hasil tersebut maka dapat dianalisis bahwa dari siklus I ke siklus II mengalami presentase kenaikan sebesar 19.84%.

Aktivitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari Aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan skor presentase 72% dan pada siklus II mendapatkan skor presentase 90%. jika dilihat dari hasil tersebut maka dapat dianalisis bahwa dari siklus I ke siklus II mengalami presentase kenaikan sebesar 18%.

Hasil belajar siswa setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran ke-1 kelas VB pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dari hasil belajar kognitif dari siklus I mendapatkan skor presentase secara klasikal sebesar 70,38% dan pada siklus II mendapatkan skor presentase 92,52%. jika dilihat dari hasil tersebut maka dapat dijelaskan bahwa dari

siklus I ke siklus II mengalami presentase kenaikan sebesar 22,14%. Untuk hasil belajar afektif juga mengalami peningkatan dari siklus I mendapatkan nilai secara klasikal sebesar 54.25% kemudian naik pada siklus II menjadi 100%. Hal yang sama juga terjadi pada hasil belajar psikomotorik yang pada siklus I mendapat nilai secara klasikal sebesar 40.74% naik menjadi 100% pada siklus II

Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan mencakup hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada tema ekosistem subtema komponen ekosistem pembelajaran ke-1 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT), maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

Guru harus dapat memilih model pembelajaran yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswanya. Guru tidak hanya menerapkan model pembelajaran yang sama pada tiap-tiap pembelajaran yang dilaksanakan karena akan membuat siswa menjadi bosan dan jenuh.

Guru hendaknya dapat menggunakan berbagai model pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). Hal ini dikarenakan dengan adanya model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan aktivitas guru.

Para siswa harus menyadari pentingnya kerja sama dalam kelompok untuk mencari dan menemukan jawaban dari masalah yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Yrama Widya

Arikunto, Suharsimi. Dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT bumi Aksara.

Bahtiar, Reza Syehma. 2012. *Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Lingkungan Siswa Kelas II SDN Wiyung 1 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Kurniawan, Deni. 2011. *Pembelajaran Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Bandung: CV. Pustaka Cendekia Utama

Nurwahyuni, Maya. 2012. *penerapkan model pembelajaran koopertif tipe TGT untuk*

meningkatkan prestasi belajar siswa klas II tema lingkungan di SDN Sambilawang I Dlanggu Mojokerto. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Poerwati, Loeloek Endah dan Amri, Sofyan. 2013. *Panduan memahami Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Rusman. 2010. *Model Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset.

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA

Slavin, Robert. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.