**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu usaha yang tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi. Pembentukan sikap dan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan. Kebutuhan serta kemampuan individu dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak didik atau siswa. Usaha tersebut secara nyata diwujudkan dalam suatu wadah pendidikan seperti sekolah. Untuk mendukung usaha dan tujuan pendidikan tersebut, maka dibuat suatu sistem pendidikan nasional dan sebagai landasan ditetapkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, yaitu:

“Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pengembangan potensi peserta didik, dalam hal ini adalah siswa, berlangsung di sekolah dan realisasinya dapat dijumpai pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu usaha yang melibatkan interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa, dalam suasana edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam interaksi ini dinamisator utamanya adalah guru. Peranan guru sebagai dinamisator hendaknya senantiasa menguasai bahan atau materi pelajaran yang akan diajarkannya dan senantiasa mengembangkannya dalam arti menguasai dan mampu melaksanakan keterampilan-keterampilan mengajar. Serta menggunakan cara atau metode mengajar yang tepat agar siswa dapat betul-betul menerima, memahami, dan memiliki ilmu pengetahuan yang disampaikan kepadanya. Dengan demikian kegiatan proses belajar mengajar tersebut, komponen guru merupakan salah satu sumber belajar bagi siswa sehingga perannya sangat menguntungkan dunia pendidikan dalam arti siswa dapat memperoleh perubahan secara kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1

Pembelajaran dimaksudkan untuk memberi perubahan atau membangun potensi dan pengetahuan siswa. Oleh karena itu pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, Pemerintah membuat suatu kurikulum yang memuat materi-materi yang harus diajarkan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan atau kejuruan dan muatan lokal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, seperti yang kita ketahui bahwa dunia pengajaran sekolah pada umumnya selalu tertinggal sehingga IPA diperlukan sebagai wadah pengetahuan yang mengharmoniskan laju perkembangan ilmu dan kehidupan dalam dunia pengajaran sekolah sebab IPA merupakan kumpulan pengetahuan yang menghubungkan manusia dan alam semesta.

Menurut Poedjadi (Ali, 2007), IPA atau sains merupakan pendidikan bidang studi dengan alam semesta serta segala proses yang terjadi di dalamnya. Sebagai objeknya IPA selanjutnya berkembang dengan sangat pesatnya sejalan dengan sifat manusia yang mempunyai rasa ingin tahu yang selalu berkembang, pengetahuan yang diperoleh selanjutnya merupakan dasar perkembangan Ilmu Pengetahuan Alam

Berdasarkan paparan yang telah dikemukakan diharapkan guru menguasai materi bahan ajar mata pelajaran IPA serta bagaimana guru mampu mengembangkannya dengan pola dan metode mengajar yang tepat agar siswa mampu memahami konsep yang ada serta dapat menarik perhatian siswa, namun kenyataan yang terjadi bahwa upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA di SD belum optimal sebagaimana yang diharapkan.

Faktor menurunnya hasil belajar siswa dikarenakan oleh penggunaan metode mengajar yang kurang tepat, hal ini menyebabkan kecenderungan pengajar lebih monoton pada satu metode saja, sehingga siswa lebih cenderung bosan dan kurang memahami konsep yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 18 Januari 2016 di SD Negeri Kapasa Kelurahan Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar khususnya untuk mata pelajarn IPA kelas IV ditemukan masalah yaitu, siswa kurang fokus dalam menerima materi, siswa kurang aktif dalam kelompok. Adapun faktor dari guru yaitu, guru yang kurang menggunakan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran, tidak menggunakan unsur permainan dalam pembelajaran. Sehingga terdapat beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebenarnya dalam pembelajaran telah menciptakan pembelajaran agar siswa lebih aktif, diantaranya: mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), menggunakan media yang ada di sekolah, dan mengunakan metode tanya jawab. Namun hasilnya belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Jika kondisi yang seperti ini tidak dicarikan alternatif pemecahan masalahnya, maka guru tetap sebagai sumber informasi satu-satunya di kelas dan tidak ada pertukaran informasi, dampaknya pembelajaran IPA jadi membosankan sehingga berpengaruh pada penguasaan konsep dan hasil belajar IPA siswa.

Pada dasarnya setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya menyenangkan dan berpusat pada siswa. Siswa antusias mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan dan memberikan pendapat, bersorak merayakan keberhasilan mereka, bertukar informasi dan saling memberikan semangat dan tujuan akhir dari semua proses itu adalah penguasaan konsep serta hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Nur Ekawati (2014) menunjukkan bahwa “pembelajaran dengan menggunakan tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV”

Sehubungan dengan masalah di atas, maka dalam penelitian ini akan diterapkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan siswa lainnya yang mempunyai kemampuan heterogen sekaligus menggembirakan siswa dengan permainan. Metode tersebut adalah model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pada prinsipnya model pembelajaran kooperatif bertujuan mengembangkan tingkah laku kooperatif antar siswa. Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok.

Alasaan peneliti memilih model pembelajaran kooperatif Tipe Teams GamesTournament karena model tersebut memiliki kelebihan. Menurut Shoimin (2014:207), kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) :

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai perasaan penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen berupa turnamen dalam model ini.

Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Taniredja (2013),

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya siswa menjadi lebih tinggi.
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil
4. Motivasi belajar siswa bertambah
5. Meningkatkan toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru

Berdasarkan kelebihan-kelebihan tersebut, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mengangkat judul tentang: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri Kapasa Kelurahan Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri Kapasa Kelurahan Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar?
2. Apakah penerapan Model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri Kapasa Kelurahan Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar?
3. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan pemecahan masalah yang telah diuraikan, Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri Kapasa Kelurahan Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Kapasa Kelurahan Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar pada mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
3. **Manfaat Penelitian**
4. Manfaat Teoretis
5. Bagi akademisi/lembaga pendidikan, sebagai dasar dan pegangan bagi pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe (*Teams games tournament*)TGT.
6. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan referensi atau bahan banding untuk menambah wawasan dalam menggunakan pembelajaran kooperatif tipe (*Teams games tournament*)TGT pada mata pelajaran IPA.
7. Manfaat Praktis
8. Bagi sekolah diharapkan penelitian ini bermanfaat dalam upaya pengembangan mutu dan prestasi pembelajaran yang indikasinya adalah semakin besarnya motivasi serta meningkatnya prestasi belajar siswa.
9. Bagi siswa akan memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran IPA sehingga diharapkan hal ini akan berdampak terhadap minat mereka dalam belajar sekaligus akan meningkatkan prestasi belajarnya
10. Bagi guru akan diperoleh referensi dalam pengembangan kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya secara sinergis akan menumbuhkembangkan semangat persaingan positif di dalam lingkungan sekolah menuju upaya peningkatan kualitas prestasi pembelajaran
11. Bagi peneliti, sebagai pengalaman dalam menulis karya ilmiah setelah menyelesaikan studi di masyarakat

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**
   1. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim.

Anita Lie (Isjoni, 2010: 16) mengemukakan bahwa :

“*cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur”

Menurut Johnson & Johnson (Isjoni, 2010:17) adalah :

“*cooperative learning* adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas kedalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut”.

Sejalan dengan kedua pengertian diatas pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru (Suprijono, 2014:54).

10

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa belajar dengan model kooperatif dapat diterapkan untuk memotivasi siswa berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman, dan saling memberikan pendapat (*sharing ideas*). Selain itu dalam belajar biasanya siswa dihadapkan pada latihan soal-soal atau pemecahan masalah. Oleh sebab itu, pembelajaran kooperatif sangat baik untuk dilaksanakan karena siswa dapat bekerja sama dan saling tolong menolong dalam mengatasi tugas yang dihadapinya.

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan secara asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif.

* 1. **Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Pada hakekatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok, oleh sebab itu banyak guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam pembelajaran kooperatif, karena mereka menganggap telah terbiasa menggunakannya. Walaupun pembelajaran kooperatif terjadi dalam bentuk kelompok, tetapi tidak setiap kerja kelompok dikatakan pembelajaran kooperatif.

Roger dan David Johnson (dalam Taniredja dkk, 2013) mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan, meliputi :

1. Saling ketergantungan positif, artinya bahwa keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya.
2. Tanggung jawab perseorangan, artinya setiap siswa akan merasa bertanggung jwab untuk melakukan yang terbaik.
3. Tatap muka, maksudnya bahwa setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan berdiskusi.
4. Komunikasi antar anggota, artinya agar para pembelajar dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi.
5. Evaluasi proses kelompok, pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya dapat bekerja sama lebih efektif.

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut (Rusman, 2010):

1. Pembelajaran secara tim

Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan, oleh karena itu tim harus mampu membuat setiap siswa untuk aktif belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

1. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Pada pembelajaran kooperatif perlu didasarkan pada manajemen mengontrol kegiatan yang telah direncanakan secara matang agar dapat berjalan secara lancar.

1. Kemauan untuk kerjasama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

1. Keterampilan kerjasama

Kemauan bekerja sama itu dipraktekkan melalui aktivitas dalam kegiatan secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Dengan melaksanakan model pembelajaran *cooperative learning*, siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir maupun keterampilan sosial, seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas.

Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Tujuan penting dari *cooperative learning* ialah untuk mengajarkan kepada siswa mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

Pembelajaran dalam *cooperative learning* dimulai dengan guru menginformasikan tujuan-tujuan dari pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Fase ini diikuti dengan penyajian informasi, sering dalam bentuk teks bukan verba;. Kemudian dilanjutkan langkah-langkah dimana siswa dibawah bimbingan guru bekerjasama untuk menyelesaikan tugas-tugas ysng saling bergantung. Fase terakhir dari *cooperative learning* meliputi penyajian produk akhir kelompok atau mengetes apa yang telah dipelajari siswa dan pengenalan kelompok dan usaha-usaha individu (Isjoni, 2010).

* 1. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

TGT adalah salah satu model pembelajaran koopertif yang mudah diterapkan. Menurut Shoimin (2014), TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Saco (Rusman, 2010: 224), mengatakan bahwa:

“Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh nilai bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan identitas kelompok”

Rusman (2010: 224) mengemukakan bahwa, “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 4-5 orang siswa memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda“. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan secara bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompoknya yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain yang bertanggung jawab memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut pada guru.

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka tiap siswa misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. *Tournament* harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya soal yang sulit untuk anak yang pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan untuk memberi nilai pada kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen hanya dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat sebagai review materi pembelajaran.

Menurut Slavin (Rusman, 2010), ada lima komponen utama dalam komponen utama dalam TGT, yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

1. Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

1. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

1. *Tournament*

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

1. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru menggunakan mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penghargaan. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berikut penempatan pada meja turnamen menurut Slavin (Taniredja, 2013: 69)**:**

Tinggi Sedang Sedang Rendah

A1 A2 A3 A4

MEJA 1

A1 B1 C1

MEJA 2

A2 B2 C2

MEJA 4

A4 B4 C4

MEJA 3

A3 B3 C3

Tinggi Sedang Sedang Rendah Tinggi Sedang Sedang Rendah

B1 B2 B3 B4 C1 C2 C3 C4

**Gambar 2.1 Penempatan Meja Turnamen Menurut Slavin (Taniredja 2013:69)**

Untuk turnamen guru menempatkan siswa pada ”*tournament tabels”* dengan pengaturan siswa berkemampuan tinggi dari tiap-tiap kelompok pada meja I, siswa berkemampuan sedang meja II dan III kemudian siswa berkemampuan rendah pada meja IV.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT menekankan adanya kompetisi sehat yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan anggota dalam satu bentuk turnamen. Turnamen ini menyiapkan siswa dengan kemampuan yang berbeda agar mempunyai keberanian dalam bersaing, bisa bekerja sama serta andal dalam berkompetisi. Dengan demikian siswa akan termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam belajar.

1. **Hasil Belajar**
   1. **Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Gagne (Suprijono, 2014: 5-6) hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Hasil Belajar menurut Bloom (Suprijono, 2014:6) yaitu mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang dicapai dari apa yang telah dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang setelah melakukan suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar adalah menunjukkan sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan dalam suatu waktu tertentu.

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dapat dicapai siswa dalam menguasai pelajaran biasa digunakan alat ukur yang berupa tes. Hasil pengukuran dengan menggunakan tes merupakan salah satu indikator keberhasilan siswa yang dapat dicapai dalam usaha belajarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat sebelumnya dapat disimpulan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang telah dicapai oleh siswa setelah mengalami proses belajar dan terjadi perubahan sikap dalam kurun waktu tertentu dan diukur dengan menggunakan alat evaluasi setelah berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.

* 1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikategorikan atas dua kategori yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar Mappasoro (2010).

1. Faktor internal (Faktor yang berasal dari dalam diri individu)
2. Faktor Fisiologis (Faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu)
3. Faktor Psikologis (Kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat)
4. Faktor Eksternal
5. Lingkungan Sosial (Sekolah, masyarakat dan keluarga)
6. Lingkungan nonsosial (alamiah, instrumental, dan materi pelajaran)

Gagne (Mappasoro, 2010) menggunakan istilah-istilah belajar, tinjauan Gagne lebih dibatasi pada faktor-faktor psikologis dari individu yang belajar yaitu berupa: kemampuan, pengetahuan dan keterampilan-keterampilan dasar yang harus dimiliki yang bersangkutan sebagai syarat-syarat yang diharuskan serta faktor-faktor penunjang dari luar diri individu yang belajar, yaitu berupa kegiatan/peristiwa-peristiwa pembelajaran yang sengaja dirancang untuk menunjang terlaksananya jenis belajar tertentu, yang dikatakan oleh Gagne sebagai kondisi belajar eksternal.

Pendapat yang di kemukakan oleh Wasliman (2007 : 158), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor mempengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut :

* + - 1. Faktor Internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
      2. Faktor Eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Keadaan keluarga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berprilaku yang kurang dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat sebelumnya dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor Internal adalah fisiologis dan psikologis, sedang faktor eksternal adalah lingkungan sosial dan nonsosial.

1. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan kajian pustaka dan landasan teori yang telah dikemukakan, maka gambaran kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu: proses belajar mengajar di kelas IV SD Negeri Kapasa Kota Makassar masih mangalami beberapa permasalahan yaitu pada guru dan siswa. Hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor dari guru yang menggunakan metode yang kurang bervariasi dalam proses pembelajaran dan tidak menggunakan unsur permainan didalam proses pemberian materi. Dan faktor yang kedua adalah dari siswa yang kurang fokus dalam menerima pelajaran, perilaku siswa yang kurang bergairah atau kurang aktif dalam menerima pelajaran serta kurang aktif dalam kelompok.

Untuk itu peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri Kapasa Kelurahan Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. Pembelajaran ini dapat dipakai guru dalam mengembalikan kreativitas siswa, baik secara perorangan maupun kelompok. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar ditentukan oleh pendekatan pembelajaran. Guru harus dapat memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk materi yang akan diajarkan dalam kelas agar dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Menyikapi fenomena ini maka diperlukan suatu pendekatan pembelajaran dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar di kelas.

Dalam penerapannya, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdiri atas lima langkah pokok, sebagai berikut: 1) Penyajian kelas; 2) Kelompok; 3) Permainan (*games*); 4) Pertandingan (*tournament*); 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*).

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran yang diharapkan akan menjadi model pembelajaran yang dapat menggugah minat, perasaan dan motivasi bagi siswa untuk lebih mampu menguasai materi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

Pembelajaran IPA di SD Negeri Kapasa Kota Makassar

Guru :

1. Kurang menggunakan metode yang bervariasi
2. Kurang aktif dalam melibatkan permainan didalam pembelajaran.

Siswa :

1. Kurang fokus dalam menerima materi
2. Kurang aktif dalam kelompok

Rendah

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

1. Tahap penyajian kelas
2. Tahap kelompok
3. Tahap permainan (*Games*)
4. Tahap pertandingan (*Tournament*)
5. Tahap penghargaan kelompok

Penilaian proses dan hasil melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Hasil Belajar IPA Meningkat

**Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir**

1. **Hipoteis Tindakan**

Adapun hipotesis tindakan penelitian ini adalah:

1. Jika model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam pembelajaran, maka aktivitas belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Kapasa Kelurahan Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar meningkat.
2. Jika model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan di kelas IV SD Negeri Kapasa Kelurahan Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar maka hasil belajar siswa meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan Penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif. Menurut Creswll (Noor, 2010: 34) mengemukakan bahwa: “Pendekatan kualitatif merupakan suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami”. Alasan digunakan pendekatan kualitatif yaitu untuk mendeskripsikan aktifitas guru maupun siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Resea*rch) yang bersifat deskriptif dan bertujuan untuk mengungkapkan hasil penelitian yang terdiri atas dua siklus dan disesuaikan dengan materi yang sedang berjalan di Sekolah. Tindakan yang dilakukan adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPA.

Sanjaya (2012:26), mengemukakan bahwa:

“Penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran didalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebutdengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut”

26

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas, yang erat kaitannya dengan siswa dan pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas. Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam pengembangan profesionalnya.

1. **Fokus Penelitian**

Adapun yang menjadi fokus dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

*Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menghubungkan kegiatan belajar kelompok dengan kompetisi kelompok. Indikator model pembelajaran ini dikatakan besar atau berhasil jika pelaksanaannya sesuai dengan langkah langkah pembelajaran *Team Games Tournament (*TGT) yaitu :

1. Penyajian kelas;
2. Kelompok;
3. Permainan (*games*);
4. Pertandingan (*tournament*);
5. Penghargaan kelompok (*team recognition*).

Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu tipe pembelajaran menyenangkan yang dapat membuat siswa merasa gembira, mendapatkan pengetahuan, dan pengembangan sikap dalam pengalaman belajarnya. Untuk pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membantu siswa dalam hal penguasaan konsep IPA. Oleh karena itu, siswa dapat menjadi lebih jelas dalam menerima dan menemukan sendiri materi yang disampaikan guru melihat terjadinya interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya saat proses belajar mengajar berlangsung.

1. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar IPA siswa diperoleh setelah diberikan tes pada setiap akhir siklus dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tes yang diberikan berupa soal-soal untuk mengetahui seberapa jauh tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

1. **Setting dan Subjek Penelitian**
   * 1. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kapasa Kelurahan Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar lebih tepatnya dikelas IV. Pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Penelitian dilakukan di sekolah ini karena (1) Melihat nilai hasil belajar pada mata pelajaran IPA cenderung rendah; (2) Adanya dukungan dari pihak Kepala sekolah dan guru terhadap pelaksanaan penelitian; (3) Di sekolah tersebut belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT); (4) Sekolah ini letaknya strategis dan mudah dijangkau.

* + 1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 1 orang guru dan siswa kelas IV SD Negeri Kapasa Kelurahan Kapasa Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar, dengan jumlah siswa kelas IV adalah 20 orang, 16 orang laki-laki dan 4 orang perempuan.

1. **Prosedur Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Menurut Arikunto (2010) Penelitian Tindakan Kelas secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi*.*

Adapun model untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

**SIKLUS II**

Pengamatan

Refleksi 2

Pelaksanaan 2

Perencanaan

Pelaksanaan 1

**SIKLUS I**

Refleksi 1

Perencanaan

Pengamatan

**KESIMPULAN**

**Gambar 3.1 Gambaran umum desain penelitian (Arikunto, 2010: 16)**

Berdasarkan bagan di atas, maka peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan prosedur sebagai berikut:

1. **Tahap Perencanaan Tindakan**

Tahap perencanaan tindakan dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

* + - * 1. Melakukan diskusi dengan guru kelas IV SD Negeri Kapasa Kota Makassar untuk membahas model pembelajaran yang akan digunakan.
        2. Mengkaji kurikulum mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri Kapasa Kota Makassar yang akan diajarkan pada penelitian.
        3. Mempersiapkan perangkat pembelajaran, yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan LKS.
        4. Membuat format observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar di kelas.
        5. Membuat tes hasil belajar untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

1. **Tahap Pelaksanaan Tindakan**

Peneliti melaksanakan langkah-lagkah kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah disiapkan. Kegiatan yang dilakukan, antara lain:

1. Melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.
2. Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dengan langkah-langkah:
   1. Penyajian kelas;
   2. Kelompok;
   3. Permainan (*games*);
   4. Pertandingan (*tournament*);
   5. Penghargaan kelompok (*team recognition*).
3. Pemberian tes pada akhir siklus.
4. **Observasi**

Tahap observasi atau pengamatan dalam penelitian tindakan kelas dilakukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran lengkap secara objektif tentang perkembangan proses pembelajaran, dan pengaruh dari tindakan (aksi) yang dipilih terhadap kondisi kelas dalam bentuk data. Atau bisa dikatakan sebagai kegiatan merekam informasi dampak dari pelaksanaan tindakan baik dengan atau tanpa alat bantu. Adapun yang menjadi subjek dalam observasi penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Kapasa Kota Makassar. Aktivitas pada saat observasi dapat diperoleh dengan menggunakan format observasi, dan dokumentasi (rekaman gambar atau foto).

1. **Refleksi**

Tahap akhir yaitu refleksi, dilakukan untuk mengadakan evaluasi yang dilakukan guru dan peneliti dalam penelitian tindakan kelas. Refleksi dilakukan dengan cara berdiskusi antara guru dengan peneliti terhadap berbagai masalah yang muncul di kelas penelitian yang diperoleh dari analisis data sebagai bentuk dari pengaruh tindakan yang telah dirancang. Berdasarkan masalah-masalah yang muncul pada refleksi hasil perlakuan tindakan pada siklus pertama, maka akan ditentukan oleh peneliti apakah tindakan yang dilaksanakan sudah mencapai tujuan atau belum. Melalui refleksi inilah maka peneliti akan menentukan keputusan untuk melakukan siklus lanjutan atau berhenti karena masalahnya telah terpecahkan.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa:

* + - 1. Observasi

Bundu (2012: 38) ”Observasi atau pengamatan adalah cara mengumpulkan data dengan mengadakan pencatatan terhadap apa yang menjadi sasaran pengamatan”.

Instrumen ini dirancang oleh peneliti bersama guru kelas dan meminta pertimbangan kepada ahli (pembimbing). Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai unjuk kerja guru dan mengamati kreatifitas dan aktifitas siswa pada saat kegiatan belajar berlangsung. Data yang ingin diperoleh dari lembar observasi ini adalah komunikasi interaktif antara guru dan siswa secara langsung pada saat pembelajaran IPA berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

* + - 1. Tes

Menurut Anastasi (Bundu, 2012: 29) ”tes adalah alat ukur yang mempunyai standar yang objektif sehingga dapat digunakan secara meluas”. Instrumen tes digunakan untuk mengetahui data tentang hasil belajar siswa dalam pelajaran konsep IPA. Tes dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang pemahaman siswa terhadap materi pada mata pelajaran IPA. Tes akan diberikan setiap akhir siklus untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

* + - 1. Dokumentasi

Untuk memperkuat data yang diperoleh calon peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi. “Sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan, artefak dan foto” (Noor, 2010: 141).

Dokumentasi merupakan kegiatan atau proses pekerjaan mencatat atau merekam suatu peristiwa dan objek (aktivitas) yang dianggap berharga dan penting yang dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang situasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran berupa arsip-arsip hasil belajar yang dapat memberi informasi data keberhasilan anak dan dokumen yang menggambarkan situasi pembelajaran.

1. **Teknik Pengumpulan Data dan Indikator Keberhasilan**

**Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan cara mengelompokkan data aspek guru dan aspek siswa. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh dari hasil observasi dianalisis secara kualitatif, sedangkan data mengenai hasil belajar IPA siswa dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif, yaitu dengan nilai rata-rata, presentase ketuntasan dan ketidaktuntasan, nilai tertinggi, dan nilai terendah siswa.

**Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini meliputi indikator proses dan hasil dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

* 1. Indikator Proses

Dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dikategorikan berhasil apabila hasil observasi terhadap pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams *Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru. Dari segi proses dilihat dari tingkat keberhasilan guru dan siswa dalam pembelajaran mencapai 80 % terlaksana dengan kategori baik dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games tournament* (TGT).

Tabel. 3.1Presentase Proses Pembelajaran. Arikunto, 2007)

|  |  |
| --- | --- |
| Taraf Keberhasilan | Kualifikasi |
| 73% - 100 % | Baik (Baik) |
| 40 % - 72% | Cukup (Cukup) |
| 0% - 39 % | Kurang (Kurang) |

* 1. Indikator Hasil

Berdasarkan taraf indikator keberhasilan tersebut, maka peneliti memilih dan menetapkan standar minimal keberhasilan dalam penelitian yaitu dikatakan berhasil apabila 85 % dari 20 orang siswa mendapatkan nilai ≥ 65 dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Tabel 3.2 Presentase Hasil Belajar Siswa

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tingkat Keberhasilan | Predikat | Klasifikasi |
| 85% - 100% | SB | Sangat Baik |
| 70% - 84% | B | Baik |
| 56% - 69% | C | Cukup |
| 46% - 55% | K | Kurang |
| 20% - 45% | SK | Sangat Kurang |

Sumber . Debdikbud (1993)

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Pelaksanaan penelitian terdiri dari dua siklus pembelajaran, setiap siklus pembelajaran terdiri dari 2 pertemuan. Siklus 1 dimulai pada tanggal 30 April dan 4 Mei 2016 dan siklus 2 pada tanggal 11 Mei dan 14 Mei 2016. Setiap siklus pembelajaran terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data setiap tindakan dipaparkan secara terpisah. Adapun paparan data penelitian mencakup (1) paparan data siklus I dan (2) paparan data siklus II. Hal ini bertujuan untuk melihat perkembangan alur setiap siklus. Adapun perincian paparan data adalah sebagai berikut:

* + 1. **Paparan Data Siklus I**

Pelaksanaan siklus I dimulai tanggal 30 April 2016 dengan materi sumber daya alam yang kegiatan pelaksanaannya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut :

* 1. **Perencanaan Siklus I**

Tahap perencanaan dilakukan pada hari Sabtu, 30 April 2016. Pada tahap ini, peneliti bersama guru melakukan telaah terhadap Kurikulum KTSP dan menentukan materi pokok. Perencanaan pertemuan 1 dengan materi sumber daya alam dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Perencanaan tersebut disusun dan dikembangkan oleh peneliti bersama dengan guru kelas IV berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), tes siklus I sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

37

Peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pertemuan 1 dan 2. Dalam skenario pembelajaran, langkah-langkah dalam kegiatan ini memuat langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang terdiri dari tahap penyajian kelas, tahap kelompok, tahap permainan, tahap pertandingan dan tahap penghargaan. Komponen-komponen tersebut termuat dalam tiga tahapan pembelajaran yakni kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir yang dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada pertemuan 1 dan 2 (dapat dilihat pada lampiran 1).

* 1. **Pelaksanaan Siklus I**

Pelaksanaan pembelajaran IPA tentang sumber daya alam melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SD Negeri Kapasa untuk siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pelaksanaannya dilakukan pada hari Sabtu, 30 April 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit mulai pukul 09.30- 10.40 WITA dan hari Rabu, 4 Mei 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit, mulai pukul 09.30- 10.40 WITA dengan mengadakan tes akhir siklus pada tanggal 4 Mei 2016 yang diikuti oleh 20 siswa kelas IV SD Negeri Kapasa. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer.

**Pertemuan 1**

Tindakan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, 30 April 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit mulai pukul 09.30 - 10.40 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus I pertemuan pertama berlangsung selama 70 menit atau 2 jam pelajaran yang diikuti oleh 20 siswa. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan pertama ini peneliti bertindak sebagai observer.

Kegiatan awal ( ± 10 Menit ), guru mengucapkan salam yang kemudian dibalas oleh siswa dengan antusias, setelah itu guru mengajak siswa untuk berdoa agar pembelajaran yang akan diterima mendapatkan berkah, setelah doa selesai guru melanjutkan dengan mendata kehadiran siswa kemudian melakukan apersepsi, kemudian menyampaikan tujuan yang ingin dicapai.

Kegiatan inti ( ± 50 Menit ), proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu, tahap penyajian kelas ( ± 10 Menit ) pertama-tama guru mengawali pembelajaran dengan mengecek pemahaman siswa dengan bertanya mengenai materi yang diajarkan kemudian menjelaskan materi yang diajarkan tentang sumber daya alam. Selanjutnya, tahap kelompok ( ± 20 Menit) diawali dengan membagi kedalam 4 kelompok secara heterogen yang anggotanya 4-5 orang. Setelah siswa duduk dalam kelompoknya masing-masing, guru kemudian membagikan LKS kepada siswa dan dikerjakan dikelompoknya, yaitu dengan mencari sumber daya alam yang di daerahnya. Pada saat mengerjakan LKS, guru harus ikut membimbing kelompok belajar. Selanjutnya, setelah mengerjakan LKS perwakilan kelompok membacakan hasil kerja kelompok dan mengumpulkan hasil kerja setiap kelompok. Setelah tahap kelompok selesai, maka dilanjutkan dengan tahap melaksanakan permainan ( ± 20 menit ) yaitu guru menjelaskan aturan-aturan dalam *games* kemudian memainkan permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif tipe TGT. Selanjutnya, guru menyiapkan dan mengecek kartu permainan yang dipilih oleh wakil dari tiap-tiap kelompok. Wakil (siswa) dari tiap-tiap kelompok dipersilahkan untuk secara bergantian mengambil kartu soal yang telah diacak dan langsung menjawabnya di depan kelas. Setelah menjawab kartu soal didepan kelas, guru memberikan skor pada masing-masing siswa.

Kegiatan akhir pembelajaran ( ± 10 Menit ) yaitu guru bersama siswa menyimpulkan materi yang diajarkan, memberikan pesan-pesan moral serta menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

**Pertemuan II**

Tindakan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 4 Mei 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit mulai pukul 09.30- 10.40 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus I pertemuan kedua berlangsung selama 70 menit atau 2 jam pelajaran yang diikuti oleh 20 siswa. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan pertama ini peneliti bertindak sebagai observer.

Kegiatan awal ( ± 10 Menit), guru mengucapkan salam yang kemudian dibalas oleh siswa dengan antusias, setelah itu guru mengajak siswa untuk berdoa agar pembelajaran yang akan diterima mendapatkan berkah, setelah doa selesai guru melanjutkan dengan mendata kehadiran siswa kemudian melakukan apersepsi kemudian menyampaikan tujuan yang ingin dicapai.

Kegiatan inti ( ± 50 Menit ), proses pembelajaran dilaksanakan dengan melanjutkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu, tahap melaksanakan turnamen ( ± 25 menit ) yang pertama guru melanjutkan turnamen dengan membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen berdasarkan kemampuannya setelah melakukan *games* pada pertemuan sebelumnya. Selanjutnya guru mengelompokkan siswa sesuai dengan kemampuan dan soal-soal dalam kartu disesuaikan dengan kemampuan siswa. Guru memberikan skor pada pencapaian nilai tiap-tiap individu sekaligus sebagai akhir pada penentuan nilai kelompok. Kemudian, pada tahap pemberian penghargaan ( ± 25 menit ) guru memberikan penghargaan pada perwakilan siswa dan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi ( ± 5 Menit ). Selanjutnya guru mengadakan evaluasi berupa tes diakhir siklus I ( ± 20 Menit )

Kegiatan akhir pembelajaran ( ± 10 Menit ) yaitu guru bersama siswa menyimpulkan materi yang diajarkan, memberikan pesan-pesan moral serta menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

**c. Observasi Siklus I**

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, observer/peneliti melakukan kegiatan pengamatan baik terhadap siswa maupun guru dengan hasil sebagai berikut:

* + - * 1. **Data Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru**

Lembar observasi kegiatan mengajar guru digunakan untuk mengetahui aktivitas mengajar guru pada pembelajaran IPA dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Adapun pada data hasil observasi siklus I (pertemuan 1 dan 2) ditemukan bahwa guru belum melaksanakan tahap-tahap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan baik. Karena pada hasil observasi aktifitas guru terdapat 15 aspek yang diamati oleh peneliti.

Berdasarkan data dari tindakan siklus I (pertemuan 1 dan 2) dapat disimpulkan bahwa pencapaian implementasi aktivitas belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada aspek guru pertemuan pertama dan kedua dimana dalam 15 aspek tersebut terdapat 3 aspek yang berada pada kategori baik yaitu pada tahap penyajian meliputi a) mengawali pembelajaran dan mengecek pemahaman siswa dengan bertanya mengenai materi yang diajarkan, pada tahap kelompok meliputi a) membagikan LKS kepada siswa yaitu dengan mencari informasi tentang sumber daya alam, b) mengumpulkan hasil kerja tiap kelompok, pada tahap pelaksanaan permainan meliputi a) guru menyiapkan dan menyiapkan kartu permainan yang akan dipilih oleh wakil dari tiap – tiap kelompok. Sedangkan pada kategori cukup terdapat 11 aspek yaitu : pada tahap penyajian materi meliputi a) menjelaskan materi tentang sumber daya alam, pada tahap kelompok meliputi a) membagi kedalam 4 kelompok secara heterogen yang anggotanya 4-5 orang b) megumpulkan hasil kerja setiap kelompok, c) guru membimbing kelompok belajar dalam mengerjakan LKS, pada tahap melaksanakan permainan meliputi : a) menjelaskan aturan-aturan dalam games b) memainkan permainan sesuai dengan struktur pembelajran kooperatif tipe TGT c) guru mempersilahkan wakil (siswa) daria tiap-tiap kelompok untuk secara bergantian mengambil kartu soal yang telah diacak dan langsung menjawabnya di depan kelas, pada tahap melaksanakan pertandingan meliputi : a) guru melanjutkan turnamaen dengan membagi siswa dalam kedalam beberapa meja turnamen berdasarkan kemampuannya setelah melakukan *games* pada pertemuan sebelumnya b) guru mengelompokkan sesuai dengan kemampuan dan soal- soal dalam kartu disesuaikan dengan kemampuan siswa, c) guru mmberikan skor pada pencapaian nilai tiap-tiap individu sekaligus sebagai akhir pada penentuan nilai kelompok, pada tahap pemberian penghargaan meliputi : a) guru memberikan penghargaan pada perwakilan siswa dan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dan tidak terdapat lagi aspek yang berada pada kategori kurang dengan indikator keberhasilan 75,55 % kategori cukup. Dalam hal ini guru belum sepenuhnya melaksanakan indikator secara sempurna. Berdasarkan hal tersebut maka kinerja yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan 1 dan 2 dapat dikategorikan cukup (Dapat dilihat pada lampiran 8).

* + - * 1. **Data Observasi Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas mengajar guru pada tindakan siklus I berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam melakukan aktivitas belajar, serta berpengaruh untuk meningkatkan pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi siswa terdapat 13 aspek siswa dan 4 aspek yang berada pada kategori baik yaitu pada tahap penyajian kelas meliputi mempoerhatikan penjelasan guru, pada tahap kelompok meliputi mengerjakan LKS, pada tahap permaian (games) meliputi a) perwakilan kelompok memilih kartu soal, pada tahap pertandingan meliputi a) duduk di meja turnamen berdasarkan kemampuan, sedangkan pada kategori cukup terdapat 9 aspek yaitu : a) pada tahap penyajian kelas meliputi a) menanyakan hal-hal yang belum dipahami, pada tahap penyajian kelompok a) memiliki peran dalam kerjasama kelompok, b) mengumpulkan hasil kerja, pada tahap permainan meliputi :a) memperhatikan aturan games, b) menjawab soal di depan kelas, c) menhargai jawaban teman, pada tahap pertandingan (*tournament)* meliputi : a) menjawab sesuai dengan kartu yang dipilih, b) memperoleh skor individu dan kelompok, pada tahap penghargaan meliputi :a) mendapatkan penghargaan skor tertinggi dan tidak lagi terdapar aspek pada kategori kurang.

Berdasarkan data hasil observasi pengamat terhadap subjek penelitian yang berjumlah 20 orang siswa pada tindakan siklus I (pertemuan 1 dan 2) menunjukkan bahwa, dari beberapa indikator yang direncanakan semuanya dilakukan oleh siswa hanya saja pelaksanaannya masih kurang optimal, sehingga aktivitas belajar siswa pada pertemuan 1 dan 2 dengan indikator keberhasilan 76,92% dikategorikan cukup. Hasil observasi dapat dilihat (pada lampiran 9).

* + - * 1. **Hasil Tes Belajar Siswa Siklus I**

Setelah pelaksanaan proses pembelajaran siklus I yang terdiri dari 2 kali pertemuan, maka dilakukan tes hasil belajar pada pertemuan kedua yaitu tanggal 30 April 2016 dengan subjek 20 orang siswa, dengan memperoleh skor rata-rata kelas yaitu 69,75 skor tertinggi 90, dan skor terendah 55 (dapat dilihat pada lampiran 10). Adapun hasil analisis deskriptif terhadap skor perolehan hasil evaluasi siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I, siswa yang memperoleh nilai 90 - 100 dengan kategori sangat baik sebanyak 1 orang siswa atau 5 %, nilai 80-89 dengan kategori baik sebanyak 4 orang siswa atau 20 %, nilai 65 - 79 dengan kategori cukup sebanyak 8 orang siswa atau 40%, nilai 55 - 64 dengan kategori kurang sebanyak 7 orang siswa atau 35 %, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai 0 - 54 dengan kategori sangat kurang (dapat dilihat pada lampiran 11).

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut Adapun presentase ketuntasan hasil belajar IPA setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa 20 orang Siswa Kelas IV SD Negeri Kapasa, 7 orang siswa (25%) yang tidak tuntas hasil belajarnya dan 13 orang siswa (65%) yang telah tuntas hasil belajarnya pada pembelajaran IPA masuk dalam kategori sangat cukup. Hal ini berarti bahwa pada siklus I ketuntasan hasil belajar secara klasikal dalam pembelajaran IPA belum tercapai karena jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas kurang dari 80% yaitu hanya 65 % berarti masih terdapat 35 % siswa yang diharapkan hasil belajarnya tuntas (Dapat dilihat pada lampiran 11).

**d. Refleksi Siklus I**

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, pelaksanaan tindakan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni 80 % dari jumlah Siswa mendapatkan nilai ≥ 65. Hal ini dapat dilihat pada pelaksanaan tindakan pada siklus I yang masih jauh dari yang diharapkan. Pada pertemuan siklus I masih terdapat kekurangan-kekurangan berupa guru belum menguasai pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament dan siswa belum mengerjakan tugas dengan baik dan tidak bekerjasama dengan kelompoknya. Hasil observasi dan tes selama pelaksanaan tindakan dianalisis dan didiskusikan oleh peneliti dengan guru kelas IV sehingga diperoleh beberapa hal sebagai berikut:

1. Selama pembelajaran IPA pada siklus pertama melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) walaupun langkah-langkah model telah diterapkan, tetapi masih ada aspek-aspek tertentu yang perlu dioptimalkan dalam pelaksanaannya, seperti: guru perlu memberikan bimbingan kepada siswa dalam bekerja sama dengan teman kelompok baik itu dalam mengerjakan LKS maupun dalam *games* dan *Tournament*. Selain itu dalam membagikan LKS Guru juga harus menjelaskan kepada siswa petunjuk dari LKS yang diberikan. selain itu guru juga harus melibatkan siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari sehingga siswa dapat mengulang kembali materi yang diajarkan.
2. Aktivitas belajar siswa menunjukkan sebagian cukup aktif, tetapi terdapat pula siswa yang pasif dalam mencatat materi pelajaran, dan berdiskusi dengan kelompoknya. Kondisi tersebut mempengaruhi penguasaan materi sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu memotivasi dan memberi penguatan agar siswa bisa lebih menguasai pelajaran, bekerjasama dalam kelompok dan bertanya jawab agar dapat lebih memahami materi pelajaran IPA.

Berdasarkan analisis dan refleksi di atas dan mengacu kepada kriteria ketuntasan yang ditetapkan, maka disimpulkan bahwa pembelajaran untuk tindakan siklus I belum berhasil dikarenakan keberhasilan siswa selama proses dan hasil belum sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu apabila secara klasikal siswa mencapai tingkat penguasaan 80 %. Pada siklus I ini hasil pencapaian siswa yaitu 65 % sehingga tindakan siklus I disimpulkan belum berhasil dan dengan demikian maka kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sebagai perbaikan dari pembelajaran siklus sebelumnya.

**2**. **Paparan Data Siklus II**

Pelaksanaan siklus II dimulai tanggal 11 Mei 2016 dengan materi sumber daya alam yang kegiatan pelaksanaanya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut :

1. **Perencanaan Siklus II**

Tahap perencanaan dilakukan pada hari Rabu, 11 Mei 2016. Pada tahap ini, peneliti bersama guru melakukan telaah terhadap Kurikulum KTSP dan menentukan materi pokok yakni sumber daya alam. Perencanaan tersebut disusun dan dikembangkan oleh peneliti bersama dengan guru kelas IV dengan dasar refleksi pada siklus I berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar kerja siswa, dan tes siklus II sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Peneliti juga menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan aktivitas belajar siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournment* (TGT) pada pertemuan 1 dan 2. Dalam skenario pembelajaran, langkah-langkah dalam kegiatan ini memuat langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournment* (TGT) yang terdiri dari tahap penyajian kelas, tahap kelompok, tahap permainan, tahap pertandingan dan tahap penghargaan. Komponen-komponen tersebut termuat dalam tiga tahapan pembelajaran yakni kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir dan selesai dalam 2 kali pertemuan. Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada pertemuan 1 dan 2 (dapat dilihat pada lampiran 12).

1. **Pelaksanaan Siklus II**

Pelaksanaan pembelajaran IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournment* (TGT) di kelas IV SD Negeri Kapasa untuk siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Pelaksanaannya dilakukan pada hari Rabu, 11 Mei 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit mulai pukul 09.30- 10.40 WITA dan hari Sabtu, 14 Mei 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit mulai pukul 09.30- 10.40 WITA dengan mengadakan tes akhir siklus pada pada tanggal 14 Mei 2016 yang diikuti oleh 20 siswa kelas IV SD Negeri Kapasa yang berjumlah 20 orang siswa. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan oleh guru, sedangkan peneliti bertindak sebagai observer.

1. **Pertemuan 1**

Tindakan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 11 Mei 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit mulai pukul 09.30- 10.40 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus II pertemuan pertama berlangsung selama 70 menit atau 2 jam pelajaran yang diikuti oleh 20 siswa. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan pertama ini peneliti bertindak sebagai observer.

Kegiatan awal ( ± 10 Menit ), guru mengucapkan salam yang kemudian dibalas oleh siswa dengan antusias, setelah itu guru mengajak siswa untuk berdoa agar pembelajaran yang akan diterima mendapatkan berkah, setelah doa selesai guru melanjutkan dengan mendata kehadiran siswa kemudian melakukan apersepsi, kemudian menyampaikan tujuan yang ingin dicapai.

Kegiatan inti ( ± 50 Menit ), proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournment* (TGT) yaitu diawali dengan tahap penyajian kelas ( ± 10 menit ) yaitu dengan mengawali pembelajaran dan mengecek pemahaman siswa dengan bertanya mengenai materi yang diajarkan. Selanjutnyam menjelaskan materi yang diajarkan tentang sumber daya alam. Setelah tahap pertama selesai dilanjutkan dengan tahap berikutnya yaitu tahap kelompok ( ± 20 menit ) yaitu dengan membagi kedalam 4 kelompok secara heterogen yang anggotanya 4-5 orang. Selanjutnya, membagikan LKS kepada siswa dan dikerjakan di kelompoknya, yaitu dengan mengelompokkan makanan yang bersumber dari hewani dan tumbuhan. Pada saat siswa mengerjakan LKS, guru membimbing kelompok belajar dengan berkunjung ke setiap kelompok. Selanjutnya, perwakilan kelompok membacakan hasil kerja dan mengumpulkan hasil kerja setiap kelompok. Kemudian pada tahapan selanjutnya yaitu tahap melaksanakan permainan ( ± 20 menit ) yang pertama guru menjelaskan aturan-aturan dalam *games.* Kemudian*,* memainkan permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif tipe TGT. Guru menyiapkan dan mengecek kartu permainan yang akan dipilih oleh wakil dari tiap-tiap kelompok. Setelah itu, guru mempersilahkan wakil (siswa) dari tiap-tiap kelompok untuk secara bergantian mengambil kartu soal yang telah diacak dan langsung menjawabnya di depan kelas. Yang terakhir pada tahap ini yaitu memberikan skor pada masing-masing siswa yang menjawab pertanyaan pada kartu soal.

Kegiatan akhir ( ± 10 Menit ) pembelajaran yaitu guru bersama siswa menyimpulkan materi yang diajarkan kemudian memberikan pesan-pesan moral serta menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

1. **Pertemuan II**

Tindakan siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 Mei 2016 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit mulai pukul 09.30- 10.40 WITA. Pembelajaran untuk tindakan siklus II pertemuan kedua berlangsung selama 70 menit atau 2 jam pelajaran yang diikuti oleh 20 siswa. Dalam pelaksanaan tindakan pertemuan kedua ini peneliti bertindak sebagai observer.

Kegiatan awal ( ± 10 Menit ), guru mengucapkan salam yang kemudian dibalas oleh siswa dengan antusias, setelah itu guru mengajak siswa untuk berdoa agar pembelajaran yang akan diterima mendapatkan berkah, setelah doa selesai guru melanjutkan dengan mendata kehadiran siswa kemudian melakukan apersepsi kemudian menyampaikan tujuan yang ingin dicapai.

Kegiatan inti ( ± 50 Menit ), proses pembelajaran dilaksanakan dengan melanjutkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu, tahap melaksanakan turnamen ( 25 menit ) pada tahap ini Guru melanjutkan turnamen dengan membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen berdasarkan kemampuannya setelah melakukan *games* pada pertemuan sebelumnya. Kemudian, guru mengelompokkan siswa sesuai dengan kemampuan dan soal-soal dalam kartu disesuaikan dengan kemampuan siswa. Lalu pada akhir tahap, guru memberikan skor pada pencapaian nilai tiap-tiap individu sekaligus sebagai akhir pada penentuan nilai kelompok. Kemudian tahapan selanjutnya yaitu tahap pemberian penghargaan ( ± 25 menit ) Guru memberikan penghargaan pada perwakilan siswa dan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi ( ± 5 Menit) setelah itu, guru mengadakan evaluasi berupa tes diakhir siklus II ( ± 20 Menit )

Kegiatan akhir pembelajaran ( ± 10 Menit ) yaitu guru bersama siswa menyimpulkan materi yang diajarkan kemudian memberikan pesan-pesan moral serta menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.

**c. Observasi Siklus II**

Pada saat proses pembelajaran berlangsung, observer / peneliti melakukan kegiatan pengamatan baik terhadap siswa maupun guru dengan hasil sebagai berikut:

1. **Data Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru**

Lembar observasi kegiatan mengajar guru digunakan untuk mengetahui aktivitas guru pada pembelajaran IPA dengan menerapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan data dari tindakan siklus II (pertemuan 1 dan 2) dapat disimpulkan bahwa pencapaian implementasi aktivitas belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada aspek guru pertemuan pertama dan kedua dimana dalam 15 aspek tersebut terdapat 10 aspek yang berada pada kategori baik yaitu pada tahap penyajian meliputi; a) mengawali pembelajaran dan mengecek pemahaman siswa dengan bertanya mengenai materi yang diajarkan, b) menjelaskan materi tentang sumber daya alam, pada tahap kelompok b) membagikan LKS kepada siswa yaitu dengan mengunjungi kantin sekolah, c) membimbing kelompok belajar pada ssat mengunjungi kantin sekolah, d) mengumpulkan hasil kerja setiap kelompok, pada tahap melaksanakan permainan c) guru menyiapkan dan mengecek kartu permainan yang akan dipilih oleh wakil dari tiap-tiap kelompok, pada tahap melaksanakan pertandingan *(tournament)* guru melanjutkan tournament dengan membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen berdasarkan kemampuannya setelah melakukan games pada pertemuan sebelumnya, c) guru memberikan skor pada pencapaian nilai tiap-tiap individu sekaligus sebagai akhir pada penentuan nilai kelompok, pada tahap pemberian penghargaan a) guru memberikan penghargaan pada perwakilan siswa dan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi. Sedangkan pada kategori cukup terdapat 5 aspek yaitu; tahap melaksanakan permainan, a) menjelaskan aturan-aturan dalam games, b) memainkan permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif TGT, e) memberikan skor pada masing-masing siswa yang menjawab pertanyaan pada kartu soal, tahap melaksanakan pertandingan, b) guru mengelompokkan susuai dengan kemampuan dan soal-soal dalam kartu disesuaikan dengan kemampuan siswa.. Pada aspek guru pertemuan pertama dan kedua dengan indikator keberhasilan 88,88 % kategori baik. Berdasarkan hal tersebut maka kinerja yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung pada pertemuan 1 dan 2 dapat dikategorikan baik (Dapat dilihat pada lampiran 17).

1. **Data Observasi Aktivitas Belajar Siswa**

Aktivitas mengajar guru pada tindakan siklus II berpengaruh pada keberhasilan siswa dalam melakukan aktivitas belajar, serta berpengaruh untuk meningkatkan pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi siswa terdapat 13 aspek siswa dan terdapat 8 aspek yang berada pada kategori baik yaitu pada tahap penyajian kelas, a) memperhatikan penjelasan guru, b) menanyakan hal-hal yang belum dipahami, tahap kelompok, a) mengerjakan LKS, c) mengumpulkan hasil kerja, tahap permainan, b) perwakilan kelompok memilih kartu soal, c)menjawab soal didepan kelas, tahap pertandingan, a) duduk di meja turnamen berdasarkan kemampuan, b) menjawab sesuai dengan kartu yang dipilih. Sedangkan pada kategori cukup meliputi 5 aspek yaitu, tahap kelompok b) memiliki peran dalam kerjasama kelompok, tahap permainan, a) memperhatikan aturan games, d) menghargai jawaban teman, tahap pertandingan, c) memperoleh skor individu dan kelompok, tahap penghargaan, a) mendapatkan penghargaan skor tertinggi.

Berdasarkan data hasil observasi peneliti terhadap subjek penelitian yang berjumlah 20 orang siswa pada tindakan siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa, dari semua indikator yang direncanakan semuanya dilakukan oleh siswa dengan indikator keberhasilan 87,17 % dalam kategori baik. Hasil observasi dapat dilihat pada (lampiran 18).

1. **Hasil Tes Belajar Siklus II**

Setelah pelaksanaan proses pembelajaran siklus II yang terdiri dari 2 kali pertemuan, maka dilakukan tes hasil belajar yang diikuti oleh 20 siswa dengan memperoleh skor rata-rata kelas yaitu 82,50 skor tertinggi 100, dan skor terendah 60. Adapun hasil analisis deskriptif terhadap skor pemerolehan skor hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II, siswa memperoleh nilai 90 - 100 dengan kategori sangat baik sebanyak 6 orang siswa atau 30 %, nilai 80-89 dengan kategori baik sebanyak 8 orang siswa atau 40 %, nilai 65 - 79 dengan kategori cukup sebanyak 5 orang siswa atau 25 %, nilai 55 - 64 dengan kategori kurang sebanyak 1 orang siswa atau 5 %, dan tidak ada siswa yang memperoleh nilai 0 - 54 dengan kategori sangat kurang. Dapat dilihat pada (lampiran 19)

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut Adapun presentase ketuntasan hasil belajar IPA setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa 20 orang Siswa Kelas IV SD Negeri Kapasa, 1 orang siswa (5 %) yang tidak tuntas hasil belajarnya dan 19 orang siswa (95 %) yang telah tuntas hasil belajarnya pada pembelajaran IPA. Hal ini berarti bahwa pada siklus II ketuntasan hasil belajar secara klasikal dalam pembelajaran IPA sudah tercapai karena jumlah siswa yang hasil belajarnya lebih dari dari 80% yaitu 95% (Dapat dilihat pada lampiran 20).

**d. Refleksi Siklus II**

Hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran tindakan siklus II menunjukkan bahwa semua siswa secara aktif dalam diskusi dengan teman kelompoknya dalam menyelesaikan masalah yang telah dikemukakan pada LKS. Mereka sudah berani mengemukakan pendapatnya baik dalam diskusi, *games*, maupun *tournament*.

Hasil observasi pada subjek penelitian menunjukkan bahwa mereka senang dalam mengikuti proses pembelajaran karena mereka berinteraksi dengan teman kelompoknya. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran sedang berlangsung mereka bersemangat untuk tampil mempresentasikan hasil diskusinya dan berebut menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, dan dalam *games* dan *tournament* semua anggota kelompok tidak ragu dalam menjawab kartu soal. Pada akhir pembelajaran siswa diberikan tes formatif. Dari tes ini siswa mampu menyelesaikan dengan baik untuk hasil tes formatif siklus II.

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi di atas dan mengacu kepada indikator keberhasilan yang ditetapkan, hasil tes siklus II menunjukkan peningkatan atau dengan kata lain indikator keberhasilan yang ditetapkan sudah tercapai karena dari 20 siswa yang menjadi subjek penelitian 19 siswa telah memperoleh nilai rata-rata diatas 65 walaupun masih terdapat 1 siswa yang belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, ditinjau dari hasil diskusi kelompok yang terdiri dari 4 kelompok sudah dapat menyelesaikan LKS dengan baik, melaksanakan *games* dan *tournament* dengan baik maka disimpulkan bahwa pembelajaran sudah berhasil. Dengan demikian tujuan pembelajaran sudah tercapai.

1. **Pembahasan**

Pada penelitian pertemuan pertama siklus I penulis merasakan beberapa kesulitan yaitu:

* + - 1. Pengorganisasian pengaturan kelas pada saat turnamen akan dimulai. Salah satunya adalah pengaturan meja turnamen yang banyak menyita waktu. Lalu hal lain yang terjadi yaitu adanya dua kali perubahan posisi meja, yang pertama pada saat siswa mengerjakan LKS dan yang kedua pada saat turnamen akan dimulai posisi meja diubah ke pengaturan meja turnamen.
      2. Siswa juga masih terlihat belum beradaptasi dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga membutuhkan waktu untuk memberikan penjelasan mengenai langkah-langkah dan aturan dalam turnamen.
      3. Kurangnya penguasaan konsep pada materi sumber daya alam di Indonesia oleh para siswa sehingga pelaksanaan turnamen tidak berjalan dengan baik.
      4. Suasana dan kondisi dalam anggota kelompok kurang bekerja sama untuk menemukan jawaban dari pertanyaan pada tiap-tiap kartu soal, sehingga tutor sebaya antar kelompok tidak terjalin dan masih banyak siswa yang tidak berpartisipasi dalam kelompoknya.

Proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus I, guru melanjutkan turnamen untuk ronde ke- 2. Menyadari kekurangan pada pertemuan pertama maka penulis:

Kembali berusaha mengorganisir kelompok dengan cara mengarahkan siswa kepada bagaimana struktur pencapaian tujuan saat siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penulis menekankan bahwa tujuan kelompok akan tercapai jika anggotanya juga tercapai tujuan pribadinya dengan cara melakukan diskusi dengan anggota yang lain dalam kelompok, yang pada akhirnya memberikan motivasi kepada teman-teman dalam kelompoknya untuk melakukan upaya maksimal. Namun hal itu secara maksimal belum dapat disadari dan disikapi oleh siswa dalam kelompoknya, indikasinya masih ada beberapa siswa yang masih belum ikut berpartisipasi dalam kelompok.

Mengupayakan siswa yang akan menjawab pertanyaan kartu soal dalam *games* untuk maju kedepan kelas. Namun masih banyak siswa yang kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan karena ada beberapa siswa yang belum menyadari pentingnya menghargai pendapat dari siswa lain.

Penjelasan secara umum pada pelaksanaan tindakan siklus I yakni Skor tes hasil belajar IPA menunjukkan penguasaan materi secara klasikal belum tercapai. Menyikapi hal tersebut dan dengan mengamati berbagai kekurangan dan kemajuan seluruh siswa selama siklus I, tampak bahwa hambatan utama siswa dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah:

1. Persiapan siswa sebelum melaksanakan turnamen yang lebih kepada penguasaan materi sumber daya alam di Indonesia.
2. Masalah komunikasi yang tidak kondusif dalam masing-masing kelompok.
3. Pengaturan tempat duduk kelompok dalam turnamen.

Sehingga pada saat pelaksanaan tes akhir siklus I siswa sulit untuk mencapai tes prestasi belajar yang telah ditentukan. Oleh karena itu, bentuk refleksi pada siklus I ditekankan pada penguasaan konsep siswa, pengorganisasian kelompok dan pengaturan tempat duduk.

Proses pembelajaran pada pertemuan pertama Siklus II, melaksanakan pengembangan materi sesuai dengan kompetensi dasar yang mencakup sumber daya alam di Indonesia. Sehingga dilakukan:

* + - * 1. Memberikan penambahan materi yang berkaitan dengan kompetensi dasar berdasarkan perolehan skor tes hasil belajar pada siklus I. Dalam hal ini guru sebagai fasilitator dan bukan satu-satunya sumber belajar bagi siswa, sehingga siswa harus menemukan sendiri pengetahuan konsepnya.
        2. Memotivasi siswa secara terus menerus untuk melakukan persiapan (penguasaan konsep).
        3. Memberikan kembali penjelasan secara bertahap kepada masing-masing anggota mengenai pentingnya komunikasi dalam kelompok sehingga pembelajaran dapat terjalin dengan baik yang berpengaruh pada penilaian kelompok.

Proses pembelajaran pada pertemuan kedua siklus II dilaksanakan dengan melihat kekurangan pada pertemuan pertama siklus II, yaitu terkendala pada masalah ketertiban kelompok. Untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis menambahkan aturan dalam *tournament* berupa pengurangan nilai pada masing-masing kelompok yang tidak tertib pada saat *games* berlangsung. Sehingga pada saat pelaksanaan tes akhir siklus II siswa dapat mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) tes hasil belajar yang telah ditentukan. Perubahan-perubahan yang terjadi pada siklus II, menunjukkan bahwa mata pelajaran IPA dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipeTGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan perubahan sikap selama pelaksanaan tindakan.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

* + 1. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA materi sumber daya alam dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru di kelas IV SD Negeri Kapasa Kota Makassar. Proses penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui lima tahap, tahap Penyajian kelas, tahap kelompok, tahap permainan, tahap pertandingan, dan tahap penghargaan.
    2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPA memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, Hal ini terlihat dari hasil tiap siklusnya yaitu siklus 1 berada pada kategori kurang dan siklus II berada pada kategori sangat baik.

61

**Saran**

1. Kepala sekolah sebaiknya memberikan pelatihan kepada guru-guru mengenai model-model pembelajaran salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sehingga dapat menerapkan di kelasnya masing-masing.
2. Siswa hendaknya mendapat pengalaman baru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.
3. Guru sebaiknya menciptakan suasana tenang, menarik perhatian dan menyenangkan siswa di dalam kelas
4. Sebagai peneliti, penulis sebaiknya lebih memperhatikan pengetikan dalam karya tulis ini dan lebih banyak membaca untuk mendapat beberapa referensi