**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan setiap siklus, dalam 1 siklus dilakukan dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Peneliti melaksanakan penelitian dalam 2 siklus pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 dengan subjek penelitian kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 Mei sampai tanggal 23 Mei 2016. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti bertindak sebagai pelaksana pembelajaran dan guru kelas sebagai observer.

Hasil penelitian dalam penelitian ini yaitu berupa data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui tes evaluasi akhir siklus I dan tes evaluasi akhir siklus II serta data observasi terhadap aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa di setiap pertemuan. Data yang diperoleh dihitung frekuensi dan presentasinya sebagai acuan untuk interprestasi analisis deskriptif.

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti setiap siklus yaitu dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pada setiap siklus membahas materi yang sama dan juga diadakan tes evaluasi pada akhir siklus.

1. **Deskripsi Data Tindakan Siklus I**

Pada bagian ini dipaparkan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil evaluasi akhir siklus I. Paparan data tersebut diperoleh melalui hasil pengamatan pada aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS dan juga evaluasi akhir siklus, dengan materi perkembangan teknologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pada siklus I dibagi menjadi 2 pertemuan dengan subpokok bahasan yang sama. Pada pertemuan pertama menjelaskan materi tentang perkembangan teknologi, pembagian kelompok dan pemberian Lembar Kerja Siswa (LKS), sedangkan pada pertemuan kedua memberikan permainan dan tournament serta pemberian penghargaan terakhir pemberian tes evaluasi.

35

Kegiatan yang dilakukan pada tindakan I siklus I pertemuan pertama dan kedua meliputi perencanaan., pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut :

1. **Perencanaan**

Perencanaan yang telah dibuat, dikonsultasikan juga dengan guru kelas IV. Berdasarakan hasil diskusi antara guru dan peneliti, disepakati bahwa untuk siklus I materi yang akan di pelajari adalah tentang pekembangan teknologi.

Hal-hal yang di lakukan pada tahap perencanaan anatara lain sebagai berikut :

1. Menganalisis silabus dan berdiskusi dengan guru kelas materi apa yang akan diambil serta Menyiapakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
2. Membuat kelompok secara heterogen sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
3. Menyiapakan lembar kerja siswa (LKS)
4. Membuat soal untuk melaksanakan permainan.
5. Menyiapkan daftar kelompok untuk turnamen dan menyusun dan mempersiapkan soal-soal turnamen
6. Menyusun dan menyiapakan lembar observasi guru dan siswa.
7. Membuat soal tes Evaluasi.
8. Menentukan KKM yang ingin di capai yaitu 70.
9. Menyiapakan peralatan-peralatan untuk medokumentasikan kegiatan-kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung seperti kamera.
10. **Pelaksanaan**

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Selama kegiatan pembelajaran peneliti di bantu oleh guru kelas IV untuk mengamati aktivitas siswa dengan mengisi lembar observasi.

Adapun deskripsi pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Peyajian Kelas (Penjelasan Materi)

Pada siklus 1 kegitan pembelajaran dilakuakan sebanyak dua kali pertemuan. Peretemuan pertama dilaksanakan pada hari sabtu, 7 Mei 2015 pukul 10.00-12.00 WITA. Guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam, kemudian melakukan apersepsi dengan menayakan materi yang telah dipelajari minggu lalu, setelah itu guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan KKM yang dicapai yaitu (70). Setelah itu langsung masuk pada kegiatan inti yaitu menjelaskan materi tentang pekembangan teknologi.

Materi yang dijelaskan mulai dari perkembangan teknologi produksi, perkembangan teknologi komuikasi dan yang terakhir perkembangan teknologi tranportasi. Setelah selesai menjelaskan materi guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dimengerti. Pada pemberian kesempatan untuk bertanya masih banyak siswa malu- malu dalam bertanya. Hanya rahmat saja ketua kelas yang mengacungkan tangan untuk bertanya.

1. Pembagian Kelompok

Peneliti dan guru kelas IV membagi siswa ke dalan 4 kelompok yang masing-masing anggotanya adalah 4 orang. Setelah, siswa dibagi kelompok peneliti dan guru kelas IV mengarahkan siswa untuk bergabung dengan teman kelompoknya. Setelah siswa bergabung dengan teman kelompoknya siswa dibagikan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dan setiap kelompok mendapat dua lembar LKS untuk dikerjakan. Siswa diberi waktu selama 35 menit untuk mengerjakan LKS sambil siswa mengerjakan LKS.

Pada kelompok 1 guru melihat tidak semua siswa mengerjakan LKS terdapat seorang siswa putri yang mengerjakan LKS sendirian. Guru mendekatai dan menanyakan alasan siswa tersebut mengerjakan sendirian. Alasan siswa tersebut adalah siswa malu belajar bersama karena teman saya dua orang laki-laki semua. Kemudian guru memberikan penjelasan kepada siswa tersebut agar tidak perlu merasa malu karena tujuan dari pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah melatih siswa untuk bekerja sama dan lebih aktif dalam belajar.

Pada kelompok 3 guru melihat agak gaduh karena saling tunjuk dengan teman untuk mengerjakan LKS tersebut. Guru mendatangi mereka dan menegaskan kembali bahwa mereka harus bekerja sama untuk mempelajari LKS tersebut. Jika hanya saling tunjuk maka mereka tidak akan bisa menyelesaikan LKS sesuai dengan waktu yang diberikan dan juga mereka tidak akan dapat memahami materi apa yang telah dipelajari dalam LKS tersebut. Berbeda dengan kelompok 2 dan 4 yang mengerjakan LKS dengan berbagi tugas 1 orang siswa mengerkana soal nomor 1, 2 orang lainnya mengerjakan soal nomor 2, ketua kelompoknya mengerjakan soal nomor 3. Untuk kelompok 2 dan 4 cara berdiskusi dan kerja samanya sidah sangat baik tetapi kelompok 1 dan 3 diskusinya terlihat belum berjalan dengan baik. Dari pengamatan peneliti kelompok 2 dan 4 yang lebih dulu berinisiatif untuk bertanya pada guru. Sedangkan kelompok lain menunggu sampai guru bertanya apakah mereka mengalami kesulitan apa tidak. Setelah 35 menit menyelesaikan LKS, guru meminta setiap ketua kelompok naik mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Semua siswa hanya diam sehingga guru perlu memberikan motovasi kepada siswa.

Guru membimbing siswa dalam mempresentasikan hasil diskusinya. Melihat keadaan tersebut guru memberikan kesempatan kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi kelompok 1. Dan tidak ada siswa yang berani bertanya atau menanggapi sehingga guru berinsiatif untuk bertanya kepada kelompok 3 “ bagaimana kelompok 4 sepertinya ada yang ingin di tanyakan ?” salah satu siswa dalam kelompok 4 memjawab. “ iya, kami belum paham tentang perbedaan produksi pangan pada masa lalu dan masa sekarang. Tolong dijelaskan kembali !”. perwakilan dari kelompok 1 memberikan penjelasan kemudian guru melelengkapi penjelasan yang diberikan perwakilan kelompok 1 sehingga semua kelompok paham. Guru masih nemberikan kesempatan kepada kelompok lain yang ingin bertanya. Karena sudah tidak ada yang bertanya lagi, guru segera mengakhiri presentasi dan meminta siswa yang lain untuk memberikan tepuk tangan untuk kelompok 1. Kemudian guru memberikan kesempatan lagi untuk kelompok 2, 3 dan 4 naik mempresentasikan hasil diskusi mereka dengan memberikan juga kesempatan kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi mereka. Setelah semua kelompok naik mempresentasikan hasil diskusi mereka maka guru memberikan kesempatan untuk setiap kelompok untuk bertanya terhadap apa yang belum mereka mengerti. Guru sebelum menutup pelajaran, guru mengumumkan bahwa pertemuan selanjutnya akan di adakan permainan dan turnamen. Oleh karena itu, guru meminta setiap siswa untuk mempelajari materi tentang perkembangan teknologi sedagai bahan untuk mengikuti permainan dan turnamen.

1. Membuat Permainan

Kegiatan membuat permainan dilaksanakan pada pertemuan kedua tepatnya pada hari Kamis, 12 Mei 2015 pada jam 10.00-12.00. Pada kegiatan ini guru dan guru menyiapkan beberapa soal dan berapa nomor yang ada pada meja didepan. Pada kegiatan pemainan guru mempersilahkan kelompok 1 untuk naik kedepan.

Kelompok 1 bertugas sebagai kelompok pembaca sedangkan kelompok 2,3, dan 4 bertugas sebagai kelompok penantang. Setelah itu, salah satu siswa yang bernama ikmal dari kelompok pembaca naik mencabut nomor kemudian mencari nomor tersebut pada kartu pertanyaannya setelah itu, ikmal membacakan pertanyaanya dengan keras, namun ikmal tidak mampu menjawab soal tersebut sehingg guru mempersilahkan kelompok penantang untuk menjawab soal tersebut dan kelompok 2 sebagai penantang pertama yang mampu menjawab soal nomor urut 1 sehingga kelompok 2 mendapatkan poin. Setelah selesai, untuk putaran berikutnya semuanya bergerak satu posisi ke kiri penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut seperti yang telah di tentukan oleh guru dan peneliti, sampai periode kelas berakhir atau jika nomornya telah tercabut semunya. Permainan sudah berakhir para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan pada kolom untuk game 1.

Bedasarkan tabel pelaksanaan permainan (pada halaman 87) maka dapat disimpulkan bahwa kelompok singa dan harimau yang mempuayai poin paling tinggi yaitu 9 poin sedangkan kelompok yang mendapatkan poin yang sama yaitu kelompok monyet dan macan hanya mendapakan skor 8 poin.

1. Pelaksanaan Turnamen

Kegiatan turnamen di laksanakan pada pertemuan kedua yaitu hari Kamis, 12 Mei 2016. Turnamen di ikuti oleh 16 siswa, guru telah meminta semua siswa mempersiapkan diri, agar dapat mengerjakan dan menjawab soal turnamen dengan baik. Sebelum turnamen dimulai, guru menjelaskan bahwa setiap siswa akan mewakili kelompok mereka masing-masing untuk mengikuti turnamen. Setelah itu guru dan peneliti membacakan nama-nama dari setiap kelompok yang akan menempati meja turnamen A-1, A-2, dan A-3.

Pada meja turamen A-1 semua siswa mampu menjawab soal turnamen dengan baik dan benar adalah Rahmat Yunus dan Ikmal sehingga mereka tetap pada meja turnament A-1 sedangkan Rifki Suriadi dan Nurkhasanah turun ke meja turnamen A-2, meja turnamen A-2 yang mempunyai skor paling tinggi adalah Wahyudi dan Husnul Khatimah sehingga dia naik ke meja turnamen A-1 sedngakan Rahmat Hidayatullah dan Ismunandar tetap pada meja turnamen A-2 karena poin yang di dapatkannya rendah, dan pada meja turnamen A-3 tidak ada siswa yang bisa naik kemeja Turnamen A-1 dan A-2 karena mereka mempuyai poin yang rendah. Pada kegiatan turnamen I siswa yang mendapatkan poin paling rendah adalah Wahdaniar, Nurfika Irawati dan Ahsani sedangkan pda kegiatan turnamen II yang mempunyai poin paling rendah adalah Wahdaniar, Nurfika Irawati dan Ahsani. Pada kegiatan turnamen pada silus I masih banyak siswa yang ribut dan saling mengejek.

Berdasarkan tabel pelakasanaan turnamen ( pada halam 91) maka dapat di simpulkan bahwa kelompok macan yang mendapatkan poin paling tinggi yaitu 213 sedangkan kelompok monyet mendapatkan poin yang paling rendah yaitu 179.

1. Penghargaan Kelompok

Dari semua poin hasil permainan dan turnamen ini akan digabungkan dengan grupnya masing-masing kemudian kelompok yang mendapatkan skor paling tertinggi akan mendapatkan hadiah.

Berdasarkan tabel penghargaan kelompok (pada halaman 91) kelompok macan yang mendapatkan poin paling tinggi yaitu 213 (tim super ), kemudian kelompok singa poin turnamen 206 (tim sangat baik) dan di susul kelompok harimau yaitu mempunyai poin 204 dengan (tim sangat baik), dan kelompok yang paling rendah poinnya yaitu 179 adalah kelompok monyet.

1. **Pengamatan (observasi)**
2. **Aktivitas mengajar guru siklus I**

Hasil observasi mengajar guru pada siklus I dinilai berdasarkan hasil observer dengan bertitik pada 7 aspek penilaian tehadap model pembelajaran kooperatitif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Lembar observasi menggunakan kualifikasi penilaian yaitu Baik (B) jika 3 indikator dilakukan oleh guru, Cukup (C) jika guru hanya melakukan 2 indikator, dan Kurang (K) apabila guru hanya melakukan 1 indikator.

Adapun hasil tabel lembar observasi guru adalah sebagai berikut :

1. Pada poin 1 guru melakuakan penyajian kelas guru hanya melakukan dua indikator sehingga mendapatkan nilai cukup.
2. Pada pion 2 guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen guru hanya melaksanakan satu indicator saja sehingga mendapatkan nilai kurang .
3. Pada poin 3 guru membagi Lembar Kegiatan Siswa (LKS) guru hanya melaksanakan dua indicator saja sehingga mendapatkan nilai cukup.
4. Pada poin 4 guru mempersilahkan siswa untuk naik membacakan hasil kerja kelompoknya masing-masing, guru hanya melaksanakan dua indicator saja sehingga mendapatkan nilai cukup.
5. Pada poin 5 Guru memberikan permainan (*games*) dengan isi pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa guru hanya melaksanakan satu indikator saja sehingga mendapatkan nilai kurang.
6. Pada poin 6 Guru memberikan kompetisi (tournament) antara siswa yang setara pengetahuannya dan mengelompokkan siswa yang berbeda sesuai dengan kemapuan yang dimilikinya guru hanya melaksanakan dua indikator sehingga mendapatkan nilai cukup.
7. Pada poin 7 guru memberikan peghargaan guru hanya melaksanakan 2 indikator sehingga mendapatkan nilai cikup.

 Hasil observasi mengajar guru secara keseluruhan dari aspek-aspek yang dinilai berdasarkan langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua dikategorikan cukup dengan jumlah skor perolehan 12 dan presentasenya hanya 57 % sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas mengajar guru berdasarkan pengamatan pada siklus I dikategorikan cukup sehingga perlu diadakan perbaikan dengan dilanjutkan pada siklus II.

1. **Aktivitas belajar siswa siklus I**

Hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan melihat 7 aspek pengamatan yang dilakukan secara klasikal dari semua siswa yang ada di dalam kelas, hasil persentase yang diperoleh dari aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama dan kedua hanya 61%.

Adapun hasil observasi siswa pada siklus 1 adalah sebagai berikut :

1. Pada poin 1 siswa menyimak penjelasan yang diberikan oleh guru hanya terlaksana 2 indikator saja sehingga mendapat nilai cukup.
2. Pada poin 2 siswa mengacungkan tangan untuk memberikan pertanyaan hanya terlaksana dua indikator sehingga mendapat nilai cukup .
3. Pada poin 3 siswa secara berkelompok belajar bersama terlaksana tiga indikator sehingga mendapat nilai baik.
4. Pada poin 4 siswa mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) terlaksana hanya dua indicator sehingga mendapat nilai cukup.
5. Pada poin 5 siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok terlaksana 2 indikator sehingga mendapat nilai cukup.
6. Pada poin 6 Siswa menjawab pertanyaan terhadap kartu soal yang diberikan dengan memberikan permainan (*games*) terlaksana hanya 2 indikator sehingga mendapatkan nilai cukup.
7. Pada poin 7 siswa Siswa berparstisipasi dengan baik untuk mengikuti turnamen terlaksana 2 indikator sehingga mendapat nilai cukup.
8. **Deskripsi Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Berdasarkan hasil analisis, gambaran umum tentang statistik tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I pada pertemuan pertama dan kedua. Skor tertinggi adalah 85,7 dan skor terendah yaitu 47,6. Hasil evaluasi akhir siklus membuktikan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai rendah dan berada pada kategori cukup berdasarkan indikator keberhasilan. Melalui tes evaluasi akhir siklus 1 terdapat skor pemerolehan tes hasil belajar siswa setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menunjukan bahwa,

Berdasarkan tabel 4.1, menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai pada kategori baik sekali yaitu 2 orang atau 12,5%, siswa yang memperoleh nilai pada kategori baik yaitu 6 orang atau 37,5 %, kategori cukup yaitu 5 orang atau 31.25%, kategori kurang yaitu 3 orang atau 18,5 % dan kategori sangat kurang yaitu tidak ada atau 0%, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS. Pada tabel 4.2 dapat disimpulkan bahwa hanya 8 orang siswa yang tuntas dengan presentase 50 % dedangakan siswa yang tidak tuntasa adalah 8 orang dengan presentase 50 %. Masih ada siswa yang tidak tuntas (lampiran 11 hal 102).

1. **Refleksi**

Peneliti melakukan refleksi di akhir setiap pertemuan pembelajaran dengan melihat hasil observai guru dan dan hasil observasi siswa yang di isi oleh guru sebagai pengamat serta hasil tes evaluasi akhir siklus agar hasil pengamatan pada siklus I berada pada kategori cukup sedangkan hasil pengamatan lembar obsevasi siswa pada siklus I berada pada kategori cukup. Hasil evaluasi akhit siklus siswa pada siklus I berada pada kategori kutang hasil belajar menunjukkkan bahwa 50% atau 8 orang siswa telah berhasil mencapai nilai KKM yang di tentukan yaitu 70. Hal ini berarti masih ada siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan presentase ketidaktuntasan yaitu 50%, sedangakan indikator keberhasilan secara klasikal yang akan dicapai sehingga dinyatakan berhasil yaitu apabila siswa yang mencapai KKM sebanyak 80% untuk itu perlu diadakan siklus II yan**g** merupakan perbaikan dari pelaksanaan penelitian siklus I.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran koopertif tipe *Team Games Tournament (TGT)* guru belum maksimal dalam pelaksanaan pembelajaran :

1. Guru tidak memerintahkan siswa untuk mencatat dan memperhatikan materi yang dijelaskan agar mereka mampu menjawab soal mulai lembar kegiatan siswa, permainan, dan turnamen hingga lembar evaluasi.
2. Guru kurang mengiangatkan siswa untuk selalu bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran kelompoknya masing-masing agar siswa yang malu-malu dapat mengungkapkan juga pendapatnya.
3. Guru tidak bekeliling disetiap kelompok untuk mengarahkan siswa dalam pengerjaan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) agar setiap siswa mampu menjawabnya dan menginformasikan kepada siswa agar bertanya apa yang mereka belum mengerti.
4. Guru tidak memberikan kesimpulan pada saat semua kelompok siswa naik membacakan hasil diskusinya agar semua siswa mengerti dan tidak bingung.
5. Pada kegiatan permainan guru tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca buku sebelum diadakan permainan agar siswa mampu menjawab soal yang ada dalam kartu.
6. Pada kegiatan turnamen siswa guru kurang mengarahkan untuk mengisi meje *tournament* yang telah disediakan agar siswa tidak bingung duduk dimana.
7. Pada kegiatan penghargaan guru seharusnya memberikan motivasi kepada kelompok yang tidak mendapatkan hadiah untuk selalu belajar dengan giat.
8. Lembar observasi guru juga mendapatkan nilai cukup karena presentasenya hanya mencapai (57%) sedangkan lembar observasi siswanya juga presentasenya hanya mencapai (61%)

Berdasarkan deskripsi di atas maka peneliti melakukan tindak lanjut yang dapat dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan berkomunikasi dengan guru kelas IV. Perbaikan tersebut sebagai berikut:

1. Guru harus memerintahkan siswa untuk mencatat dan memperhatikan materi yang dijelaskan agar mereka mampu menjawab soal mulai lembar kegiatan siswa, permainan, dan turnamen hingga lembar evaluasi.
2. Guru selalu mengiangatkan siswa untuk selalu bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran kelompoknya masing-masing agar siswa yang malu-malu dapat mengungkapkan juga pendapatnya.
3. Guru harus bekeliling disetiap kelompok untuk mengarahkan siswa dalam pengerjaan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) agar setiap siswa mampu menjawabnya dan menginformasikan kepada siswa agar bertanya apa yang mereka belum mengerti.
4. Guru harus memberikan kesimpulan pada saat semua kelompok siswa naik membacakan hasil diskusinya agar semua siswa mengerti dan tidak bingung.
5. Pada kegiatan permainan guru memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca buku sebelum diadakan permainan agar siswa mampu menjawab soal yang ada dalam kartu.
6. Pada kegiatan turnamen siswa guru harus mengarahkan untuk mengisi meje *tournament* yang telah disediakan agar siswa tidak bingung duduk dimana.
7. Pada kegiatan penghargaan guru seharusnya memberikan motivasi kepada kelompok yang tidak mendapatkan hadiah untuk selalu belajar dengan giat.
8. Mengkonsultasikan kepada guru kelas dan peneliti tentang beberapa indikator lembar observasi guru dan lembar observasi siswa yang belum tercapai agar dilengkapi pada siklus II.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dimana pada lembar observasi siswa belum maksimal dalam pelaksanaan pembelajaran:

1. Pada kegiatan siswa menyimak penjelasan yang di berikan oleh guru. Hanya sebagian siswa yang membacakan materi yang telah di tulisnya.
2. Pada kegiatan siswa mengacungkan tangan untuk memberikan pertanyaan hanya sebagian siswa yang berani mengacungkan tangan yang lainnya malu-malu.
3. Pada kegiatan siswa secara berkelompok belajar bersama ada beberapa kelompok yang anggota kelompoknya ribut dan tidak mau diarahkan oleh ketua kelompoknya.
4. Pada kegiatan siswa menjawab LKS hanya sebagian kelompok yang bekerja sama dalam menjawab LKS.
5. Pada kegiatan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok ada beberapa kelompok yang saling menunjuk dengan anggota kelomoknya untuk naik membacakan hasil diskusinya.
6. Pada kegiatan siswa menjawab pertanyaan pada kartu soal pada kegiatan permainan ada beberapa siswa yang tidak belajar dengan baik sehinngga siswa tersebut tidak mampu menjawab pertnyaan pada kartu soal.
7. Pada kegiatan siswa berpartisipasi dengan baik dalam kegiatan turnamen ada beberapa siswa yang tidak belajar dengan baik serta banyak siswa yang tidak mendengarkan arahan guru dalam pembagian meja turnamen sehingga banyak siswa yang bingung di mana meja turnamennya.

Berdasarkan deskripsi di atas maka peneliti melakukan tindak lanjut yang dapat dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II dengan berkomunikasi dengan guru kelas IV. Perbaikan tersebut sebagai berikut:

1. Pada kegiatan siswa menyimak penjelasan guru. Siswa diharapakan untuk memperhatikan penjelasan materi guru dan menulis bagian- bagian anngap yang penting sehingga pada saat guru memberikan kesempatan untuk menjelaskan membali materi yang telah di bahas siswa mampu menjawabnya.
2. Pada kegiatan siswa mengacungkan tangan untuk memberikan pertanyaan siswa diharapakan untuk bertanya apa yang belum mereka ketahui.
3. Pada kegiatan siswa diharapakan untuk selalu bekerja sama dalam mempelajari materi yang telah disajikan oleh guru.
4. Pada kegiatan siswa menjawab LKS diharapkan semua kelompok bekerja sama dalam menjawab LKS.
5. Pada kegiatan siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok diharapkan semua siswa pada semua kelompok siap untuk naik mempresentsaikan hasil diskusi kelompoknya.
6. Pada kegiatan siswa menjawab pertanyaan pada kartu soal pada kegiatan permainan semua siswa di harapkan untuk mempelajari materi.
7. Pada kegiatan siswa berpartisipasi dengan baik dalam kegiatan turnamen semua siswa di harapakan untuk mempelajari materi dengan baik sehingga dia mampu menjawab soal turnamen dengan baik dan benar.

Berdasarkan tindak lanjut yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti berharap dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II serta memiliki peningkatan dalam berbagai aspek yang diamati dan dinilai serta berdasarkan dari tes evaluasi akhir yang akan dilaksanakan pada akhir sikus II.

1. **Pelaksanaan siklus II**

Berdasar pada hasil refleksi siklus I di mana hasil belajar siswa masih rendah, maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II. Peneliti berharap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai meningkat dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)).

Kegiatan pembelajaran pada siklus II sama dengan kegiatan pembelajaran pada sikus I yaitu melalui 4 tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Peneiti menguraikan sebagai berikut :

1. **Perencanaan**

Perencanaan yang telah dibuat, dikonsultasikan juga dengan guru kelas IV. Berdasarakan hasil diskusi antara guru dan peneliti, disepakati bahwa untuk siklus II materi yang akan di pelajari adalah tentang masalah sosial. Hal-hal yang di lakukan pada tahap perencanaan antara lain sebagai berikut :

1. Mendiskusikan silabus dengan guru kelas tentang materi yang akan diambil.
2. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
3. Mendiskusikan dengan guru kelas pebaikan yang akan dilakukan.
4. Membagi kelompok secara heterogen sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
5. Menyiapakan lembar kerja siswa (LKS)
6. Membuat kartu soal untuk melaksanakan permainan.
7. Menyiapkan daftar kelompok untuk turnamen dan membuat soal turnamen.
8. Menyiapkan hadiah
9. Menyusun dan menyiapakan lembar observasi
10. Membuat soal tes evaluasi.
11. Menentukan KKM yaitu 70.
12. Menyiapakan peralatan-peralatan untuk mendokumentasikan.
13. **Pelaksanaan**

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Selama kegiatan pembelajaran peneliti di bantu oleh guru kelas IV untuk mengamati aktivitas siswa dengan mengisi lembar observasi.

Adapun deskripsi pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1). Peyajian Kelas (Penjelasan Materi)

Pada pertemuan pertama pada siklus II diawali dengan mengumumkan kelompok yang mendapatkan penghargaan. Setelah guru membagikan hadiah. Pada siklus II kegitan pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali pertemuan sama dengan siklus I. Peretemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, 14 Mei 2015 pukul 10.00-12.00 WITA.

Guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam, kemudian melakukan apersepsi dengan menanyakan materi yang telah dipelajari minggu lalu, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan KKM yang dicapai yaitu (70). Setelah itu, langsung masuk pada kegiatan inti yaitu menjelaskan materi tentang masalah sosial. Sebelum membahas materi guru menyampaikan kepada siswa untuk mencatat materi yang akan dipelajari agar siswa dapat lebih mudah untuk dipelajari di rumah. Materi yang dijelaskan mulai dari keadaan penduduk, penganggguran, yatim piatu dan orang jompo, sampah, dan bencana alam serta migrasi penduduk. Setelah selesai menjelaskan materi peneliti memberi kesempatan siswa untuk bertanya terhadap materi yang belum dimengerti. Pada pemberian kesempatan ada beberapa siswa yang mengacungkan tangan untuk bertanya. Peneliti pun memberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaannya siswa. Setelah peneliti memberikan jawaban dari pertanyaan dari siswa peneliti pun langsung menunjuk salah seorang siswa untuk mengulang jawaban yang sampaikan tadi oleh peneliti.

2). Pembagian kelompok

Pada siklus II tahap pembagian kelompok ini guru menginformasikan kepada siswa untuk dapat duduk dengan teman kelompoknya masing-masing sesuai dengan yang sudah dibagi kelompok pada siklus I. Adapun pembagian kelompok pada siklus II setiap siswa bergabung dengan teman kelompoknya lalu dibagikan lembar kegiatan siswa (LKS) dan setiap kelompok mendapat dua lembar LKS untuk dikerjakan.

 Siswa diberi waktu selama 35 menit untuk mengerjakan LKS sambil siswa mengerjakan LKS guru memberikan arahan dalam menjawab LKS. Siswa mulai mempelajari LKS dengan tenang. Pada pengerjaan LKS pada siklus II ini sudah berjalan dengan baik karena semua anggota kelompok dari 4 kelompok terlihat kerja samanya untuk mengerjakan LKS sudah sangat baik.

Guru sebelum menutup pelajaran, peneliti mengumumkan bahwa pertemuan selanjutnya akan diadakan permainan dan turnamen. Oleh karena itu, guru meminta setiap siswa untuk mempelajari materi tentang perkembangan teknologi sebagai bahan untuk mengikuti permainan dan turnamen.

3). Membuat permainan

Kegiatan membuat permainan dilaksanakan pada hari Kamis, 19 Mei 2015 tepatnya pada jam 10.00-12.00 WITA. Pada kegiatan ini peneliti dan guru menyiapkan nomor-nomor yang akan di cabut oleh siswa kemudian beberapa soal yang ditulis dalam kertas berwarna yang kemudian digulung lalu diletakkan di atas meja. Pada tahap ini ada 16 siswa yang mengikuti kegiatan permainan.

Pada kegiatan pemainan peneliti mempersilahkan kelompok 1 untuk naik kedepan. Kelompok 1 bertugas sebagai kelompok pembaca sedangkan kelompok 2,3, dan 4 bertugas sebagai kelompok penantang. Setelah itu, salah satu siswa yang bernama Wahdaniar dari kelompok pembaca naik mencabut nomor kemudian mencari nomor tersebut pada kartu pertnyaannya setelah itu, ikmal membacakan pertanyaanya dengan keras kemudian Wahdaniar mencoba menjawab soal tersebut namun dia tidak bisa sehingga guru mempersilahkan kelompok penantang untuk menjawab soal tersebut dan kelompok 4 sebagai penantang pertama yang mampu menjawab soal nomor urut 1 sehingga kelompok 4 mendapatkan poin begitu seterusnya sampai semua anggota kelompok pembaca naik mencabut nomor. Setelah selesai, untuk putaran berikutnya semuanya bergerak satu posisi ke kiri penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan pembaca menjadi penantang kedua.

Permainan berlanjut seperti yang telah di tentukan oleh guru dan peneliti, sampai periode kelas berakhir atau jika nomornya telah tercabut semuanya. Permainan sudah berakhir para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan pada kolom untuk game 1.

Berdasarakan tabel pelaksanaan permainan (pada halaman 116) maka dapat disimpulkan bahwa kelompok yang mendapatkan poin paling tinggi pada kegiatan permainan adalah kelompok singa yaitu 9 sedangkan kelompok yang mendapatkan poin paling rendah adalah kelompok monyet yaitu 6.

4). Pelaksanaan Turnamen

Turnamen yang diikuti oleh 16 siswa, guru telah meminta semua siswa mempersiapkan diri, agar dapat mengerjakan dan menjawab soal turnamen dengan baik. Sebelum turnamen dimulai, guru menjelaskan bahwa setiap siswa akan mewakili kelompok mereka masing-masing untuk mengikuti turnamen. Setelah itu, peneliti membacakan nama-nama dari setiap kelompok yang akan mewakili kelompoknya untuk menempati meja turnamen A-1, A-2, dan A-3.

Pada pembagian kelompok turnamen pada siklus II pada meja turnamen A-1 Wahyudi pada turnamen I sehingga sehingga dia turun ke meja turnamen A-2. Pada meja turnamen A-2 Revan Saputra yang naik ke meja turnamen A-1 pada turnmaen I karena mendapatkan skor 40 sedangkan, meja turnamen A-3, Muh . Aswar pada turnamen I mendapatkan poin 40 sehingga dia naik ke meja turnamen A-2. Pada kegiatan turnamen 1 siswa yang mendapatkan skor paling rendah adalah Kurniawan, Sulfadillah dan Nuratira.

Pada kegiatan turnamen kedua masih banyak siswa yang tidak dapat menjawab soal turnamen dengan baik dan benar. Siswa yang mendapatkan skor yang paling rendah adalah Wahyudi, Revan Saputra, dan Ahsania.

Bedasarkan tabel pelaksanaan turnamen (pada halaman 119) maka dapat disimpulkan bahwa pada kegiatan turnamen kelompok singa yang mendapatkan pint paling tinggi yaitu 195 kelompok monyet yang mendapatkan poin paling rendah yaitu 180.

5). Penghargaan Kelompok

Dari semua skor hasil permainan dan turnamen ini akan digabungkan dengan grupnya masing-masing kemudian kelompok yang mendapatkan skor paling tertinggi akan mendapatkan hadiah.

Berdasarkan tabel penghargaan kelompok (pada halaman 119) kelompok singa yang mendapatkan poin paling tinggi dengan poin 204 (tim super ), kemudian kelompok harimau dengan poin 203 (tim sangat baik) dan di susul kelompok macan dengan 185 (tim sangat baik), dan kelompok monyet mendapatkan nilai rata-rata turnamen yang paling rendah yaitu 180 (tim baik).

1. **Pengamatan (observasi)**

Proses observasi yang dilakukan pada putaran kedua mengikuti teknik observasi pada siklus II.

1. **Aktivitas mengajar guru**

Hasil observasi mengajar guru pada siklus I dinilai berdasarkan hasil observer dengan bertitik pada 7 aspek penilaian tehadap model pembelajaran kooperatitif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Lembar observasi menggunakan kualifikasi penilaian yaitu Baik (B) jika guru melaksanakan semua indikator, Cukup (C) jika guru hanya melakukan dua indikator, dan Kurang (K) apabila guru hanya melakukan satu indikator.

 Adapun hasil tabel observasi guru adalah semua poin dari ketujuh kreteria yang dinilai sudah terlaksana semua karena semua poin dari ke tujuh tersebut semuanya mendapatkan nilai baik dan presentase dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa sudah mencapai (100%) sehingga pada siklus II ini hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten sinjai sudah meningkat.

Adapun deskripsi dari serian poin dari lembar observasi siswa adalah sebagai berikut :

1. Pada poin 1 guru melakuakan penyajian kelas guru sudah melaksanakan semua indikator yang telah ditentukan sehingga mendapatkan nilai baik.
2. Pada poin 2 guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen guru sudah melaksanakan semua indikator yang telah ditentukan sehingga mendapatkan nilai baik.
3. Pada poin 3 guru membagi Lembar Kegiatan Siswa (LKS) guru sudah melaksanakan semua indikator yang telah ditentukan sehingga mendapatkan nilai baik
4. Pada poin 4 guru mempersilahkan siswa untuk naik membacakan hasil kerja kelompoknya masing-masing, guru sudah melaksanakan semua indicator yang telah ditentukan sehingga mendapatkan nilai baik.
5. Pada poin 5 Guru memberikan permainan (*games*) dengan isi pertanyaan untuk mengetes pengetahuan siswa guru sudah melaksanakan semua indikator yang telah ditentukan sehingga mendapatkan nilai baik.
6. Pada poin 6 Guru memberikan kompetisi (tournament) antara siswa yang setara pengetahuannya dan mengelompokkan siswa yang berbeda sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya guru sudah melaksanakan semua indikator yang telah ditentukan sehingga mendapatkan nilai baik
7. Pada poin 7 guru memberikan peghargaan guru sudah melaksanakan semua indikator yang telah ditentukan sehingga mendapatkan nilai baik.
8. **Aktivitas belajar siswa**

Hasil observasi aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Gameg Tournament* (TGT) dengan melihat 7 aspek pengamatan yang dilakukan secara klasikal dari semua siswa yang ada di dalam kelas, hasil persentase yang diperoleh dari aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama dan kedua angka presentasenya sudah mencapai 100 %.

Adapun hasil observasi siswa pada siklus II adalah sebagai berikut :

1. Pada poin 1 siswa menyimak penjelasan yang diberikan oleh semua indikator sudah terlaksana sehingga mendapat nilai baik.
2. Pada poin 2 siswa mengacungkan tangan untuk memberikan pertanyaan semua indikator sudah terlaksana sehingga mendapat nilai baik.
3. Pada poin 3 siswa secara berkelompok belajar bersama semua indikator sudah terlaksana sehingga mendapat nilai baik.
4. Pada poin 4 siswa mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) semua indikator sudah terlaksana sehingga mendapat nilai baik.
5. Pada poin 5 siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok semua indikator sudah terlaksana sehingga mendapat nilai baik.
6. Pada poin 6 Siswa menjawab pertanyaan terhadap kartu soal yang diberikan dengan memberikan permainan (*games*) semua indikator sudah terlaksana sehingga mendapat nilai baik.
7. Pada poin 7 siswa Siswa berparstisipasi dengan baik untuk mengikuti turnamen semua indikator sudah terlaksana sehingga mendapat nilai baik.

**3).** **Deskripsi hasil belajar siswa siklus II**

Setelah diadakan proses pembelajaran pada Siklus II, maka untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS maka diberikanlah tes diakhir siklus II. Data hasil tes individu yang dilaksanakan pada kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai melalui penerapan model pembelajaran TGT dapat diketahui bahwa perolehan nilai yang dicapai siswa terjadi peningkatan pada siklus II ini. Dari 16 subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai persentase hasil belajar pada mata pembelajaran IPS dengan model pembelajaran TGTpada siklus II yakni terdapat 0 orang siswa yang nilainya berada pada kategori sangat kurang, begitu pula pada kategori kurang dan cukup.

Sedangkan untuk kategori baik sekali terdapat 10 orang siswa (62,5 %) dan terdapat 6 orang siswa (37,5%) pada kategori baik. Maka dapat disimpulkan bahwa dari 16 siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai tidak terdapat siswa (0%) yang tidak tuntas hasil belajarnya atau mendapat nilai dibawah KKM pada mata pelajaran IPS. Dan terdapat 16 siswa (100%) yang telah tuntas hasil belajarnya atau mendapat nilai sesuai KKM.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan yang dicapai siswa secara klasikal telah menunjukkan tingkat pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti yakni 80% yang mendapatkan nilai sesuai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 70. Dimana jumlah siswa yang hasil belajarnya tuntas semua yaitu 16 orang dengan presentase 100% (lampiran 21 hal 134).

1. **Refleksi**

Tahap refleksi merupakan tahap akhir dalam penelitian untuk menentukan keberhasilan pembelajaran terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai. Hasil pengamatan aktivitas mengajar guru pada pertemuan I dan II berada pada kategori baik begitupun hasil pengamatan aktivitas belajar sisw. Sehingga dapat dikatakan bahwa guru telah menerapakan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan baik. Degan demikian hasil tes evaluasi akhir siklus II pada kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai pada mata pelajaran IPS melalui model model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) meningkat dari siklus I karena berada di atas KKM yang telah di tentukan yaitu 70 serta mencapai target ketuntasan secara klasikal yaitu 80%.

Dengan demikian pelaksanaan penelitian tidakan kelas melalui penerapan modeal pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai telah berhasil pada siklus II karena telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian.

1. **Pembahasan Hasil Penelitian**

Guru selalu menginginkan bagaimana agar pembelajaran terlaksana dan mendapatkan hasil yang maksimal misalnya saat mengajarkan mata pelajaran IPS, guru berusaha bagaimana agar hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS mendapat hasil yang baik sesuai dengan indikator ketuntasan yang telah ditetapkan. Sebagaimana dalam penelitian ini peneliti dan guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Sebagaimana telah dipahami bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu alternatif yang dipilih untuk menciptakan proses pembelajaran yang bisa membelajarkan siswa untuk dapat bekerja sama dalam menghadapi masalah-masalah dengan dunia nyata sehingga semua siswa secara mandiri bisa memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru.

Peneliti dan guru telah melaksanakan proses belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), maka dari itu pada bagian ini peneliti akan membahas data mengenai aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II.

Aktvitas belajar siswa pada siklus I melalui penerapan model pembelajaran koopertif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa belum mengalami peningkatan, sehingga diperoleh data nilai rata-rata siswa yaitu 68,43 dari 16 orang siswa yang ikut dalam pembelajaran hanya 8 orang siswa yang tuntas.

 Peningkatan hasil belajar siswa tidak terlepas dari peran guru itu sendiri. Pada lembar pengamatan aktivitas belajar guru siklus I pertemuan pertama dan kedua diperoleh data bahwa dari ke 7 aspek yang diamati tidak ada aspek yang berada pada kategori baik, 5 aspek berada pada kategori cukup dan 2 aspek berada pada kategori kurang. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah guru belum menguasai langkah-langkah model pembelajaran koopertif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sehingga banyak siswa yang kesulitan dalam pembelajaran.

Penyebab rendahnya hasil belajar bukan hanya karena faktor guru tetapi aktivitas belajar siswa juga sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan lembar observasi siswa siklus I pada pertemuan pertama dan kedua dari ke 7 aspek yang diamati persentase yang diperoleh yaitu 61%. Peneliti menyimpulkan bahwa proses pembelajaran harus dilanjutkan ke siklus II.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV pada siklus II mengalami peningkatan karena nilai siswa sudah meningkat dapat dilihat pada nilai rata-rata siswa meningkat yaitu 89, semua siswa pada siklus II semunya tuntas. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II juga tidak terlepas dari peningkatan aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) aktivitas mengajar guru pada siklus 1 pertemuan pertama dan kedua dari ketujuh aspek yang diamati 5 aspek berada pada kategori cukup sedangkan 2 aspek berada pada kategori kurang jadi presentase pada siklus I adalah 57% sedangkan pada siklus II pertemuan pertama dan kedua 7 aspek yang berada pada kategori baik dengan presentase 100%.

Meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus II disebabkan karena guru telah memahami langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ) sehingga siswa juga mengerti jalannya proses pembelajaran. Dengan demikian usaha peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupatean Sinjai telah berhasil melaui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan data hasil pengamatan guru, pengamatan siswa dan nilai hasil belajar matematika siswa pada siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Sejalan dengan yang dikatakan Jacquie Alaberti bahwa menggunakan STAD dan TGT telah membawa peningkatan dan signifikan terhadap nilai ujian siswa saya. Memang ada kesuksesan lainnya juga, tetapi yang paling menyenangkan bagi siswa adalah nilai ujian. Pada mulanya memang nilai ujian memang tidak meningkat. Hanya setelah para siswa mulai bekerja sama sebagai tim yang sesungguhnya barulah nilai ujian menjadi lebih baik. Dalam 5 ujian terakhir saya memiliki siswa yang nilai ujiannya dibawah 85. Sebelum saya mulai menggunakan STAD dan TGT, nilai ujian siswa-siswa saya hanya berkisar antara 50-an hingga 90-an untuk ujian yang sama. Kini saya menyimpulkan bahwa penelitian itu benar ! nilai ujian meningkat ketika pembelajaran kooperatif digunakan di dalam kelas.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitan dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai. Hal tersebut diketahui melalui peningkatan persentase aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran berada pada kategori baik serta peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I dengan kategori kurang menjadi kategori baik pada siklus II.

1. **Saran**

Adapun saran yang diajukan peneliti berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam proses pembelajaran untuk membelajarkan siswa untuk berfikir kritis
2. Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) guru dan siswa harus mempergunakan waktu dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai
3. Sebaiknya pihak sekolah melakukan pelatihan untuk guru-guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

65

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) karena model ini dapat menngingkatkan hasil belajar siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Assiddik, Asniar. 2015. Penerpan Model Pembelajaran Terbalik (Reciprocal Teaching) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri Parang Tambung II Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Skripsi Makassar: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

Budyaningsih, Asri. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Aneka Cipta.

Djumingin, Sulastriningsih. 2011. *Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Djamarah Bahari Syaiful. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Aneka Cipta.

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang profesiGuru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Mikarsa Lestar Hera, dkk. 2009. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta:Penerbit Universitas Terbuka.

Mappasoro S. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan.

- - - - - -. 2011.*Kapita Selekta Pendidikan*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan.

- - - - - -. 2011*. Strategi Pembelajaran*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan.

Mugas, Indra. 2014. Penerpan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dengan Media Pawer Point untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang.*Skripsi.* Semarang: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang.

Robert S. Slavin. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.

Suprijono, agus. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

Sanjaya, wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: Kencana Prenada Media Grup.

67

Sinring, Abdullah dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup

Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Triyanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Malang: Bumi Aksara.

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya: Bumi Aksara.

Wena, Made. 2013. *Straregi Pembelajaran Inovatif Kontenporer Suatu Tinjauan Konseptual Oprasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yaba dan Sri Hastati. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 1*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan.

**LAMPIRAN**