PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN MODEL TEAM GROUP TOURNAMENT SISWA SDN AMBACANG KAMBA KECAMATAN

NELI YARTI
Guru SDN 35 Ambacang Kamba Kecamatan Bayang

Abstract

That the implementation of Cooperative Learning Learning Team Group Tournament (TGT) model can improve the learning outcomes of IPS subjects, especially the basic competence of the diversity of natural and tribal features and Indonesian culture for the students of grade V of Semester 1 of SD Negeri No. 35 Ambacang Kamba Kecamatan Bayang Lesson Year 2017/2018. At the end of the first cycle, students who achieve complete learning as much as 42.9% (6 children), and students who have not completed as much as 57.1% (8 children), while at the end of cycle II, as many as 85.7% (12 children) and as many as 14.3% (2 children) have not reached mastery learning. The results of non-test observation of the learning process shows more active student changes during the learning process takes place. and overall student learning completeness achieved an increase of .64,3% .as compared with initial condition.

Keywords: *Learning Cooperative Learning, Team Group Tuornament Model, Students, Ips*

Abstrak

Bahwa penerapan model Pembelajaran Kelompok Kerja Kelompok Pembelajaran Kooperatif (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS, terutama kompetensi dasar keragaman fitur alam dan kesukuan serta budaya Indonesia untuk siswa kelas V Semester 1 SD Negeri. No. 35 Ambacang Kamba Kecamatan Bayang Lesson Tahun 2017/2018. Pada akhir siklus pertama, siswa yang mencapai pembelajaran lengkap sebanyak 42,9% (6 anak), dan siswa yang belum menyelesaikan sebanyak 57,1% (8 anak), sedangkan pada akhir siklus II, sebanyak 85,7% (12 anak) dan sebanyak 14,3% (2 anak) belum mencapai ketuntasan belajar. Hasil observasi non tes dari proses pembelajaran menunjukkan perubahan siswa yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. dan ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan mencapai peningkatan 0,64,3%. dibandingkan dengan kondisi awal.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif Pembelajaran, Model Tuornamen Kelompok Tim, Siswa, Ips

PENDAHULUAN

Pendidikan berkualitas merupakan perolehan nilai hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa dapat lebih ditingkatkan apabila pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien dengan ditunjang oleh tersedianya sarana dan prasarana pendukung serta kecakapan guru dalam pengelolaan kelas dan pengusaan materi yang memadai.

Tolok ukur keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah prestasi belajar.Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SD Negeri No.

35 Ambacang Kamba Kecamatan Bayang untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Hal ini standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas memang sarat akan materi, di samping cakupannya luas dan perlu hafalan . Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 83,34%, hanya 16,66 % siswa yang telah memenuhi standar ketuntasan minimal .Dengan rata –rata kelas sebesar 4,83.

Bertumpu pada kenyataan tersebut untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif siswa baik secara individual dan kelompok terhadap proses pembelajaran IPS maka masalah ini harus ditangani dengan mencari model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Guru sebagai pengajar dan fasilitator harus mampu melakukan pembelajaran yang menyenangkan, menggairahkan sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal. Kenyataan selama ini kegiatan belajar mengajar masih didominasi guru yaitu kegiatan satu arah dimana penuangan informasi dari guru ke siswa dan hanya dilaksanakan dan berlangsung di sekolah, sehingga hasil yang dicapai siswa hanya mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum-hukum, teori hanya pada tingkat ingatan.

Upaya harus dilakukan untuk memulai tuntutan lulusan yang kompetitif di era pembangunan yang berbasis ekonomi dan globalisasi adalah menyelaraskan kegiatan pembelajaran dengan nuansa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diindikasikan dengan keterlibatan siswa secara aktif dalam membangun gagasan/pengetahuan oleh masing-masing individu baik di dalam maupun diluar lingkungan sekolah dengan metode mengajar yang dapat membuat siswa kreatif dalam proses pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah pembelajaran *Cooperative Learning* model *Team Group Tournament.* Dengan pembelajaran *Cooperative Learning model Team Group Tournament* diharapkan siswa dapat menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu.

Dari uaraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah tersebut diatas, dapat diidentifikasikan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar ujian akhir sekolah IPS belum menunjukkan hasil yang optimal.
2. Mata Pelajaran IPS di SD cukup sarat akan materi, tapi jumlah alokasi waktu sangat terbatas.
3. Alat peraga untuk pembelajaran IPS sangat minim dan terbatas.
4. Masih banyak para guru yang belum memanfaatkan sumber belajar di luar kelas.
5. Kegiatan belajar mengajar masih satu arah sehingga kreatifitas siswa kurang berkembang secara optimal.
6. Perlunya model pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga siswa tidak cepat bosan dan mempunyai daya lekat yang tinggi.
7. Perlunya model pembelajaran yang dapat mengembangkan kelima alat indra kita dengan maksimal sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Perumusan masalah merupakan pernyataan rinci dan lengkap, mengenai ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti. Apakah melalui Penerapan Pembelajaran *Kooperatif Learning* Model *Team Group Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS tentang keragaman Kenampakan alam dan suku Bangsa serta Budaya Indonesia bagi siswa kelas V Semester 1 SD

Negeri No. 35 Ambacang Kamba Kecamatan Bayang Tahun Pelajaran 2017/2018?

Untuk meningkatan hasil belajar mata pelajaran IPS melalui pembe pembelajaran *kooperatif learning* model *Team Group Tournament* (TGT) siswa kelas V Semester 1 SD Negeri No. 35 Ambacang Kamba Kecamatan Bayang Tahun Pelajaran 2017/2018.

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis.
   a. Model Pembelajaran TGT untuk IPS ini merupakan suatu upaya memanfaatkan secara maksimal penggunaan media pendidikan yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar dalam mengenalkan dan menanamkan konsep Wilayah Indonesia.
   b. Dengan Pengembangan model pembelajaran TGT dengan media peta dalam menanamkan konsep, berarti tujuh komponen utama belajar efektif dapat tercakup.
   c. Pada gilirannya hasil penelitian ini dapat memperkaya wawasan dan memberi sumbangan bagi pengembangan ilmu Pendidikan,
2. Manfaat Praktis
   a. Model Pembelajaran TGT akan menjadi model alternative bagi para guru dalam melaksanakan tugasnya untuk menanamkan konsep wawasan nusantara.
   b. Dengan adanya model pembelajaran ini akan mempermudah guru dalam mengembangkan kompetensi yang dimiliki siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
   c. Dengan demikian model ini juga berguna bagi pengembangan profesionalitas guru untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar

Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Belajar merupakan usaha yang dilakukan setiap manusia dalam rangka untuk mencapai sesuatu yang ingin dicapai. Menurut Suryabrata (2002;232) menyimpulkan tentang belajar yaitu:(1) belajar itu membawa perubahan;(2) perubahan itu pada pokoknya adalah didapatkannya kecakapan baru;(3) perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja .Belajar adalah suatu proses di mana suatu tindakan muncul atau berubah karena adanya respons terhadap sesuatu situasi (Sukmadinata,2003:15). Hal ini yang juga terkait dengan belajar adalah pengalaman, pengetahuan yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya. Dalam penelitian ini,belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri siswa, dan perubahan itu merupakan hasil belajar yang melibatkan segi jasmani dan rohani yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam hal pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, sikap dan tingkah laku, serta semua aspek yang ada dalam individu.

Hasil belajar siswa dalam hal ini meliputi tiga aspek, yaitu aspek kognitif,aspek afektif dan aspek psikomotorik.(1) aspek kognitif, kemampuan kognitif yang meliputi: pengetahuan, pemahaman,penerapan,analisis, sintesis, dan evaluasi.(2) Aspek afektif, kemampuan afektif meliputi penerimaan, partisipasi, penilaian,dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup .(3)Aspek psikomotorik, kemampuan psikomorik meliputi: persepsi, kesiapan,

gerakanterbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks,gerakan penyesuaian dan kreativitas.(Hamalik,2003:160)

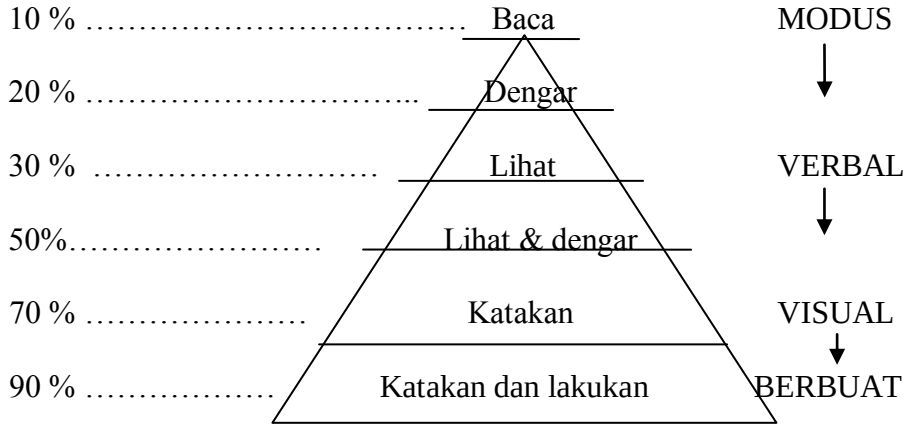
Pengajaran IPS lebih bersifat perkenalan mengenai "Seni Kehidupan". Landasan pengkajian dari berbagai aspek kehidupan ini diambil dari berbagai sumber ilmu social yaitu: Sosial Budaya, Geografi, Politik, Ekonomi, Sosiologi, dan Sejarah. Pengajaran IPS kelas rendah disajikan dalam pendekatan tematik, sedangkan IPS pelajaran mandiri mulai diprogram pada kelas 4 ke atas. Oleh karena itu materi pengajaran IPS lebih banyak dititik beratkan kepada dunia siswa dan lingkungannya.

Hasil belajar IPS adalah hasil penilaian belajar siswa mengenai yang telah dicapai dan dinyatakan dalam bentuk nilai angka yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam priode tertentu atau dalam satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran IPS.

Pembelajaran Kooperatif Learning Model Team group Tournament (TGT)

Menurut Gagne, (terjemahkan Munadir, 1999 III 3) proses pembelajaran dalah suatu usaha untuk membuat siswa belajar sehingga situasi tersebut merupakan sebagai peristiwa belajar *(event of learning),* yaitu usaha untuk terjadinya tingkah lakku dari siswa.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif siswa untuk membangun makna/pemahaman terhadap suatu objek/peristiwa. Sedangkan kegiatan mengajar merupakan upaya kegiatan menciptakan suasana yang mendorong inisiatif, motivasi, dan tanggungjawab siswa untuk selalu menerapkan seluruh potensi diri dalam membangun gagasan melalui kegiatan belajar sepanjang hayat. Dibawah ini disajikan gambar kerucut pengalaman belajar



Gambar 1 Kerucut Pengalaman

Dari kerucut pengalaman belajar, diketahui bahwa siswa akan mencapai hasil belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa jika guru mengajar dengan banyak ceramah, maka siswa akan mengingat hanya 20 % karena siswa hanya mendengarkan. Sebaiknya, jika guru meminta siswa untuk melakukan sesuatu dan melaporkannya, maka mereka akan mengingat sebanyak 90%.(Sujatmoko dkk.2003 :15)

Ada tujuh komponen utama pembelajaran yang mendsari penerapan pembelajaran kontekstual di kelas. Ketujuh komponen utama itu adalah konstruktivisme (*Constructivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiri*), msyarakat belajar (*Learning community*), pemodelan (*Modeling*), refleksi *(Reflection*), dan penilaian sebenarnya (*Autentic Assessment*). Sebuah kelas dikatakan menggunakan pendekatan kontektual jika menerapkan ketujuh komponen tersebut dalam pembelajarannya. Karakteristik pembelajaran berbasis kontekstual meliputi; (1) kerja sama, (2) saling menunjang, (3) menyenangkan, tidak membosankan, (4) belajar dengan bergairah, (5) menggunakan berbagai sumber, (6) siswa aktif, (7) sharing dengan teman, (8) siswa kritis guru kreatif, (10) dinding kelas dan lorong-lorong penuh dengan hasil karya siswa, peta-peta, gambar, artikel, cerita humor,dll, (11) laporan kepada orang tua bukan hanya rapor, tetapi hasil karya siswa, laporan hasil pratikum (Model Strategi Efektif , 2005:8)

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperatif Learning*)

Belajar kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain(Anitah.2008:37). Manusia memiliki derajat potensi, latar belakang historis, serta harapan masa depan yang berbeda-beda. Karena adanya perbedaan, manusia dapat *silih asah* (saling mencerdaskan). Pembelajaran kooperatif secara sadar menciptakan interaksi yang *silih asah* sehingga sumber belajar bagi siswa bukan hanya guru dan buku ajar tetapi juga sesama siswa.

Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu dengan sama lain, karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang *silih asih* (saling menyayangi atau saling mencintai). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasihi antar sesama siswa. Perbedaan antar manusia yang tidak terkelola secara baik dapat menimbulkan ketersinggungan dan kesalahpahaman antar sesamanya. Agar manusia terhindar dari ketersinggungan dan kesalahpahaman maka diperlukan interaksi yang *silih asuh* (saling tenggang rasa). Dengan demikian pembelajaran kooperatif dapat secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang silih asuh untuk menghindari ketersinggungan dan kesalahpahaman yang dapat menimbulkan permusuhan.Pengertian senada yang diutarakan Abdurrahman dan Bintoro (2000:78) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang *silih asah, silih asih, dan silih asuh* antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata.

Prinsip Utama Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya: (1) saling ketergantungan positif; (2) interaksi tatap muka; (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan (Anitah dkk.2008:37-38). Pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar

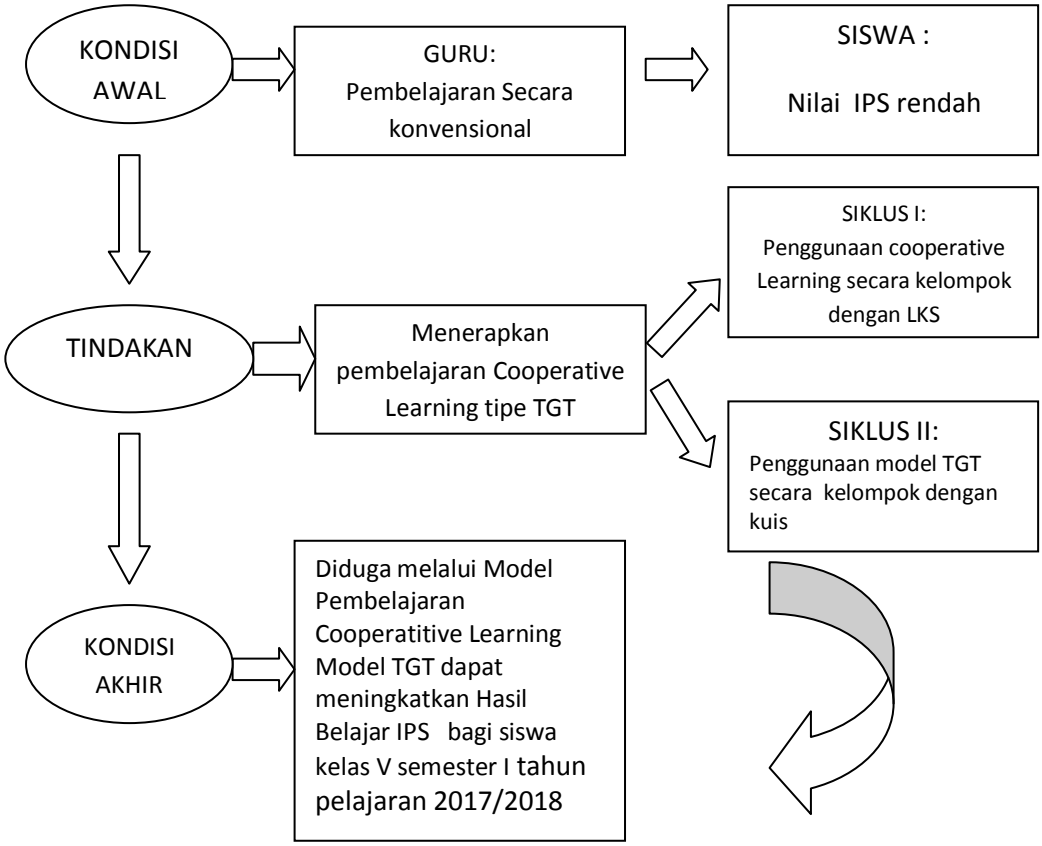
belajar dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang bermanfaat, dengan mengelompokkan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda ke dalam kelompok-kelompok kecil. Menurut Viotsky (Pahyono dkk strategi Pembelajaran Efektif oleh team Widya Iswara, 2005), pada pembelajaran ini penekanannya pada hakikat sosiokultural dan dikembangkan berdasakan teori belajar kognitif-konstruktivis.

Pembelajaran *Cooperative* Learning Model *Team Group Tournament* (TGT)

Kooperatif learning adalah model pembelajaran bersama-sama dalam suatu kelompok dengan jumlah anggota antara tiga sampai lima orang siswa. Para anggota bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan guru. Menurut Kagan , terdapat empat prinsip dasar model kooperatif learning yaitu (1) interaksi yang simultan,(2) saling ketergantungan antar anggota;(3) tiap anggota memiliki tanggung jawab terhadap kelompok; dan (4) peran serta anggota yang seimbang. Pembelajaran *Kooperative Learning* model *Team Group Tournament* dikemas dalam bentuk permainan karena bermain merupakan pemenuhan suatu kebutuhan mendasar bagi anak-anak serta sesuatu yang sangat menarik (Russel Tyler,1999). Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran *Kooperatif Learning* model *Team Group Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Kerangka Berfikir

Secara Skematis uraian digambarkan kerangka pemikirannya sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram alur penelitian tindakan Kelas

Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka penulis membuat suatu hipotesis tindakan sebagai berikut: Melalui pembelajaran *Kooperatif Learning* model *Team Group Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang keragaman kenampakan alam dan suku bangsa serta budaya Indonesia bagi siswa kelas V semester I SDN No. 35 Ambacang Kamba Kecamatan Bayang Kabupaten Pesisir Selatan.

METODOLOGI

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap, yaitu: Perencanaan (*planning*), Tindakan (*action*), Pemantauan (*observation*), Refleksi (reflection). Penelitian ini dilakukan di SMA 1 Pulau Punjung pada kelas X3 dengan jumlah siswa 37 orang, 18 orang laki-laki dan 19 orang perempuan pada semester I tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dirancang untuk 2 siklus, siklus pertama dilaksanakan berdasarkan refleksi awal dan siklus berikutnya sebagai penyempurnaan siklus pertama.

1. Refleksi Awal

   Pada refleksi awal siswa belajar seperti biasa, dimana guru menerangkan suatu topik pelajaran sedangkan siswa mendengar dan memperhatikan. Dalam hal ini, tampak keaktifan siswa sangat kurang. Melihat rendahnya aktivitas siswa, maka perlu dilakukan satu tindakan yang bersifat memotivasi siswa agar ikut aktif belajar sewaktu proses pembelajaran berlangsung. Untuk itu, digunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Togheter* (NHT).

2. Siklus I

   a. Perencanaan (*Planning*)

      Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti program tahunan, program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran, dan bahan ajar, lembar diskusi siswa, dan media. Guru menggunakan lembar diskusi siswa yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Guru menggunakan media untuk memperjelas materi yang didiskusikan. Di samping itu juga dipersiapkan instrumen berupa pedoman observasi yang akan digunakan.Dari *planning* pembelajaran ini akan dapat menimbulkan aktivitas, motivasi siswa belajar dalam kelompok.

   b. Tindakan (*Action*)

      Tindakan yang dilakukan adalah melakukan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) yang sudah disiapkan. Langkah-langkah tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

      1) Guru menanyakan tugas rumah yang telah diberikan sebelumnya
      2) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari secara umum
      3) Membentuk kelompok diskusi yang heterogen. Tiap kelompok beranggotakan 6 orang
      4) Siswa duduk dalam kelompok yang telah ditentukan, setiap anggota kelompok diberi nomor urut 1 sampai 6
      5) Guru membagikan bahan ajar dan lembar diskusi siswa (LDS) yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi pelajaran yang akan di diskusikan pada kelompok masing-masing

6) Siswa melakukan diskusi dalam kelompok, guru memberikan dorongan agar siswa berpartisipasi aktif supaya diskusi berjalan dengan lancar
7) Setelah diskusi selesai, guru memanggil salah satu nomor tertentu siswa yang nomornya sesuai mengangkat tangan dan mencoba menjawab untuk seluruh kelas
8) Memberi kesempatan kepada siswa yang bernomor sama dan nomor lainnya menanggapi jawaban temannya serta mengeluarkan pendapat
9) Guru memberi penguatan terhadap hasil diskusi sehingga siswa tidak salah konsep
10) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika masih terdapat materi pelajaran yang belum dimengerti
11) Guru memberikan penghargaan (*reward*) bagi kelompok yang aktif
12) Guru membimbing siswa membuat kesimpulan
13) Guru memberikan tugas baca dan membuat rangkuman dalam buku catatan tentang materi selanjutnya

c. Pemantauan (*Observation*)

Kegiatan observasi dilakukan oleh seorang observer yang akan mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dan kemungkinan data sampingan yang merupakan informasi berguna dalam penelitian ini. Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dicatat pada lembaran observasi, yang terdiri dari jumlah siswa yang aktif mengajukan pertanyaan, jumlah siswa yang aktif menjawab pertanyaan, jumlah siswa yang aktif mengemukakan pendapat, dan jumlah siswa yang membuat kesimpulan.

d. Refleksi (*Reflection*)

Data yang dikumpulkan diolah secara kuantitatif (persentase) dan secara kualitatif (deskripsi dengan kata-kata). Hasil analisis data digunakan untuk acuan dalam merencanakan siklus berikutnya, dengan alternatif keputusan:

a) Jika tujuan penelitian sudah tercapai maka perubahan tindakan tidak perlu dilakukan, yang berarti siklus II tidak perlu dilakukan
b) Jika kemajuan sudah mulai ada tetapi tujuan belum tercapai secara optimal perlu perbaikan tindakan pada siklus II
c) Jika timbul masalah baru dan tujuan belum tercapai maka perlu perbaikan tindakan dalam siklus II, dengan langkah-langkah seperti pada siklus I.

3. Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, disusun lagi rencana pembelajaran untuk materi selanjutnya. Rencana disusun berdasarkan kelemahan yang dihadapi dalam pembelajaran pada siklus I. Untuk itu, disusun program yang bisa mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut. Rencana yang disusun berupa penyempurnaan program siklus I, yaitu dengan memberi kuis di awal pembelajaran.

b. Tindakan (*Action*)

Langkah-langkah tindakan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Guru menanyakan tugas rumah yang telah diberikan sebelumnya

2) Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari secara umum
3) Siswa duduk dalam kelompok yang telah ditentukan
4) Guru membagikan bahan ajar dan lembar diskusi siswa (LDS) yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi pelajaran yang akan di diskusikan pada kelompok masing-masing
5) Siswa melakukan diskusi dalam kelompok, guru memberikan dorongan agar siswa berpartisipasi aktif supaya diskusi berjalan dengan lancar
6) Setelah diskusi selesai, guru memanggil salah satu nomor tertentu siswa yang nomornya sesuai mengangkat tangan dan mencoba menjawab untuk seluruh kelas
7) Memberi kesempatan kepada siswa yang bernomor sama dan nomor lainnya menanggapi jawaban temannya serta mengeluarkan pendapat
8) Guru memberi penguatan terhadap hasil diskusi sehingga siswa tidak salah konsep
9) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika masih terdapat materi pelajaran yang belum dimengerti
10) Guru memberikan penghargaan (*reward*) bagi kelompok yang aktif
11) Guru memberikan kuis kepada siswa tentang materi yang dipelajari hari itu
12) Guru membimbing siswa membuat kesimpulan
13) Guru memberikan tugas baca dan membuat rangkuman dalam buku catatan tentang materi selanjutnya

c. Pemantauan (*Observation*)

Seperti halnya pada siklus pertama, aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II ini juga dicatat oleh observer dalam lembar observasi.

d. Refleksi (*Reflection*)

Sebagaimana refleksi siklus pertama, data yang terkumpul pada lembaran observasi diolah secara kuantitatif dan kualitatif. Pada refleksi ini digambarkan hasil yang dicapai dan dibandingkan dengan siklus pertama apakah diperoleh kemajuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembaran observasi yang akan diisi oleh observer. Lembaran observasi tersebut berupa tabulasi data aktivitas siswa yaitu mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, mengajukan pendapat, dan membuat kesimpulan.

Data yang diambil oleh observer diolah dengan teknik persentase (kuantitatif)yang dikemukan oleh Sudjana (2005: 131), yaitu:

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

Keterangan:

P = persentase aktivitas belajar siswa.
F = jumlah siswa yang aktif.
N = jumlah siswa keseluruhan yang diteliti

Untuk mengetahui kriteria aktivitas siswa secara kualitatif, dapat dipakai kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (2008: 71), yaitu:

a. 80 – 100 : Aktivitas belajar siswa sangat baik
b. 60 - 80 : Aktivitas belajar siswa baik

c. 40 - 60 : Aktivitas belajar siswa cukup
d. 20 - 40 : Aktivitas belajar siswa rendah
e. 0 - 20 : Aktifitas belajar siswa sangat rendah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari kegiatan siswa dalam lembaran observasi pertemuan 1, 2 dan 3 siklus I dan II setelah dilakukan tindakan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Data Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II

No	Aspek Kegiatan Siswa yang Diamati	Jumlah Siswa Tiap Pertemuan													
		Siklus I							Siklus II						
		1	%	2	%	3	%	Rata-rata	1	%	2	%	3	%	Rata-rata
1.	Aktif mengajukan pertanyaan	17	45,9	15	40,5	20	54,1	46,8	26	70,3	26	70,3	31	83,8	74,9
2.	Aktif menjawab pertanyaan	13	35,1	19	51,3	23	62,2	49,6	24	64,9	28	75,7	30	81,1	73,9
3.	Aktif mengemukakan pendapat	11	29,7	16	43,2	19	51,3	41,4	21	59,4	20	56,8	28	75,7	63,9
4	Membuat kesimpulan	7	18,9	9	24,3	9	24,3	22,5	19	51,3	17	46,8	25	67,6	55,2
JUMLAH RATA-RATA SISWA AKTIF			32,4		39,8		47,9	40,1		60,8		62,5		77,1	66,9

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari pelaksanaan observasi terhadap aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) yang diawali pemberian tugasrumah, kemudian dilanjutkan dengan pemberian kuis di akhir pembelajaran dapat diketahui tingkat aktivitas siswa. Apakah aktivitas siswa rendah, cukup, tinggi atau sangat tinggi, sehingga dapat diketahui peningkatan aktivitas yang diharapkan. Aktivitas siswa pada tabel dapat diukur secara kualitatif dan kuantitatif. Untuk menentukan kriteria tersebut dipakai kriteria yang dikemukakan oleh Arikunto (1972: 71), yaitu:

a. 80 – 100 : Aktivitas belajar siswa sangat tinggi
b. 60 - 80 : Aktivitas belajar siswa tinggi
c. 40 - 60 : Aktivitas belajar siswa cukup
d. 20 - 40 : Aktivitas belajar siswa rendah
e. 0 - 20 : Aktifitas belajar siswa sangat rendah

Berdasarkan data pada tabel, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pada siklus I siswa telah menampakkan peningkatan aktivitas bila dibandingkan dengan refleksi awal. Hal ini dapat terlihat dari persentase rata-rata siswa yang aktif dalam diskusi pada siklus I dengan hasil sebagai berikut:

a) Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan rata-rata 46,8 % (cukup)
b) Siswa yang aktif menjawab pertanyaan rata-rata 49,6 % (cukup)
c) Siswa yang aktif mengemukakan pendapat 41,4 % (cukup)
d) Membuat kesimpulan rata-rata 22,5 % (rendah)

Walaupun kriteria siswa yang aktif pada siklus I sudah mulai menampakkan keaktifan dalam diskusi, namun peneliti belum merasa pada batas yang diharapkan., karena pada siklus I masih ada siswa yang belum aktif dalam berdiskusi. Maka penulis merasa perlu melanjutkan ke siklus II dengan hasil sebagai berikut:

a. Siswa yang aktif mengajukan pertanyaan rata-rata 74,9 % (tinggi)
b. Siswa yang aktif menjawab pertanyaan rata-rata 73,9 % (tinggi)
c. Siswa yang aktif mengemukakan pendapat 63,9 % (tinggi)
d. Membuat kesimpulan rata-rata 55,2 % (cukup)

Secara keseluruhan pada siklus I dan siklus II, terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus II. Hal ini disebabkan pada siklus II diberi kuis di akhir pembelajaran.

Berdasarkan analisis data hasil kegiatan siswa ternyata telah mulai menampakkan peningkatan aktivitas siswa seperti aspek-aspek yang diteliti, yaitu:

1. Jumlah siswa yang aktif mengajukan pertanyaan.
2. Jumlah siswa yang aktif menjawab pertanyaan.
3. Jumlah siswa yang aktif mengemukakan pendapat.
4. Jumlah siswa yang membuat kesimpulan.

Dari 4 aspek tersebut diperoleh kriteria tinggi dan cukup. Walaupun selama penelitian telah mengalami peningkatan namun belum mencapai kriteria yang diharapkan. Aspek itu adalah jumlah siswa yang membuat kesimpulan dengan kriteria cukup. Oleh sebab itu, perlu dipikirkan arah tindakan pada siklus berikutnya.

Berikut ini akan dibahas beberapa hal yang berkenaan dengan hasil tindakan yang telah dilaksanakan. Hal-hal yang telah menampakkan peningkatan setelah diadakan tindakan adalah:

1. Persentase siswa yang aktif mengajukan pertanyaan naik dari 46,8 % (cukup) pada siklus pertama menjadi 74,9 % (tinggi) pada siklus kedua, dengan peningkatan rata-rata 28,1%.
2. Persentase yang menjawab pertanyaan. Pada siklus pertama siswa yang menjawab pertanyaan yaitu 49,6 % (cukup) namun pada siklus kedua menjadi 73,9 % (tinggi) dengan peningkatan rata-rata 24,3 %.
3. Persentase siswa yang aktif mengemukakan pendapat pada siklus pertama 41,4 % (cukup) sedangkan pada siklus kedua naik menjadi 63,9% (tinggi) dengan kenaikan rata-rata 22,5 %.
4. Persentase siswa yang membuat hasil kesimpulan diskusi mengalami kenaikan yang cukup tinggi yaitu pada siklus pertama 22,5% (rendah) kemudian meningkat pada siklus kedua menjadi 55,2 % (cukup) dengan rata-rata kenaikan 3,7 %.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peningkatan aktivitas siswa yang aktif mengajukan pertanyaan disebabkan karena siswa dianjurkan secara aktif untuk berinteraksi dan berkomunikasi antara sesama anggota kelompok, mengajukan pertanyaan dan guru mendorong siswa untuk berpikir dan memecahkan masalah sehingga timbul keinginan untuk belajar.

Peningkatan aktivitas siswa menjawab pertanyaan disebabkan siswa termotivasi untuk merasa bertanggung jawab menyelesaikan soal-soal yang ada pada LDS. Nasution (1995:169) menyatakan bahwa guna penelitian itu antara lain memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar giat dan menyelesaikan tugas-tugasnya karena ingin mengetahui hasilnya. Selain itu, juga disebabkan karena siswa merasa terpancing semangatnya melihat temannya aktif dalam belajar, ditambah lagi ada penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang aktif di akhir pembelajaran.

Seperti halnya aktivitas siswa menjawab pertanyaan, peningkatan aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat juga disebabkan karena siswa termotivasi dan merasa terpancing semangatnya melihat temannya aktif dalam mengemukakan pendapat, ditambah lagi ada penghargaan yang diberikan kepada kelompok yang aktif di akhir pembelajaran sehingga siswa berlomba-lomba untuk mengumpulkan poin kelompoknya dengan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok dan diskusi kelas

Peningkatan aktivitas siswa yang membuat hasil kesimpulan diskusi disebabkan pada siklus kedua setiap siswa diwajibkan mengumpulkan hasil diskusi kelompok masing-masing tiap akhir diskusi, kemudian diadakan penilaian dengan tujuan untuk mendorong siswa lebih aktif menyelesaikan tugas dan juga karena adanya kuis yang diberikan di akhir pembelajaran.

Peningkatan aktivitas siswa dalam membuat kesimpulan walaupun ada kenaikan namun masih belum mencapai kriteria tinggi atau kriteria yang diharapkan. Oleh sebab itu, perlu dipikirkan arah tindakan pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan Pembelajaran *Kooperatif Learning* model *Team Group Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS khususnya kompetensi dasar keragaman kenampakan alam dan suku bangsa dan budaya Indonesia bagi siswa kelas V Semester 1 SD Negeri No. 35 Ambacang Kamba Kecamatan Bayang Tahun Pelajaran 2017/2018. Pada akhir siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 42,9% (6 anak), dan siswa yang belum tuntas sebanyak 57,1% (8 anak), sedangkan pada akhir siklus II, sebanyak 85,7% (12 anak) dan sebanyak 14,3% (2 anak) belum mencapai ketuntasan belajar. Adapun hasil non tes pengamatan proses belajar menunjukkan perubahan siswa lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. dan ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan mencapai peningkatan sebesar.64,3%.jika dibandingkan dengan kondisi awal .

Berkaitan dengan simpulan hasil penelitian di atas, maka dikemukakan saran bahwa guru hendaknya menerapkan pembelajaran kooperatif learning model TGT sesuai dengan materi yang diajarkan. Untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi dasar kenampakan alam, suku bangsa dan budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Anitah,2008. *Strategi Pembelajaran di SD* . Jakarata. Universitas Terbuka

Anita, Lie. 2002. *Coorperative Learning*. Jakarta Grasindo.

Arikunto, Suharsini, 1991. *Prosedur Penelitian* : *Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta Rineka Cipta

BNSP, 2007. *Standar Kompetensi dan kompeternsi Dasar* . Jakarta. Depdiknas

BNSP , 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajardi SD* . Jakarta. Depdiknas.

Budimansyah Dasim. 2002 *Model Pembelajaran dan Penilaian.* Siliwangi. HDB

BNSP , 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar di SD* . Jakarta. Depdiknas.

Dahar, RW. 1998. *Teori – teori Belajar*. Jakarta. Depdikbud

Dimyati dan Mudjiono, 1992. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Depdikbud.

Dinas Prop Jateng, 2004. *Model- model Pembelajaran dan Penilaian*. Makalah disampaikan pada Bintek Guru SMP bidang studi Fisika

Hadari, Nawawi. 2001. *Metodologi Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta. Gajah Mada University Press

Hidayat Komarudin,2002.*Active Learning*. Yogyakarta. Yappendi

Pahyono, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran efektif , Model pembelajaran Kooperatif Learning*. Makalah disampaikan pada diklat guru kurikulum KBK di LPMP Jawa Tengah.

Oemar Hamalik.1993. *Metode Mengajar dan Kesulitan-Kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.