

**Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan para Tokoh Daerah dalam Melawan Penjajah di SDN Rambigundam 02 Jember**  
*(The Application of Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT) Type to Improve The Fifth Grade's Learning Activities and Learning Outcomes in Social Studies on The Struggle of Territory Figure to Fight Againsts Colonialist in SDN Rambigundam 02 Jember)*

Qurrota A'yunin, Rahayu, Chumi Zahroul Fitriyah  
 Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember (UNEJ)  
 Jln. Kalimantan 37, Jember 68121  
 E-mail: chumizahroul@yahoo.com

**Abstrak**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Rambigundam 02 Jember dengan tujuan untuk menerapkan *Teams Games Tournament* (TGT) agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh daerah dalam melawan penjajah di SDN Rambigundam 02 Jember. Hal ini dikarenakan aktivitas belajar siswa kurang aktif dan hasil belajar siswa sedang/cukup pada mata pelajaran IPS. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus selama 4 kali pertemuan, dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah 35 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumen dan tes. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, persentase aktivitas belajar siswa siklus I 76% (kategori aktif), mengalami peningkatan 10% pada siklus II menjadi 86% (kategori sangat aktif). Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, pada siklus I sebesar 67 (kategori sedang/cukup) dan pada siklus II sebesar 74 (kategori baik).

**Kata Kunci:** Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas, *Teams Games Tournament* (TGT).

**Abstract**

*This research was conducted in the fifth grade's of SDN Rambigundam 02 Jember with the pupose of application of Teams Games Tournament (TGT) to improve learning activities and learning outcomes of students fifth grade's in social studies on the struggle of territory figure to fight against colonialist in SDN Rambigundam 02 Jember. It was because there is less learning activities and medium/enough learning outcomes in social studies. This research uses Classroom Action Research (SAC) which was conducted in two cycles which was carried ou for four times, with four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The subject of this research is fifth grade's with the total number of 35 students. Data collection methods used in this research were observation, interview, documentation, and tests. Data Analysis in this research is descriptive qualitative. Based on the result of research, the percontation of students learning activities in the first cycle was 76% (active category), in the second cycle have enhanced to 10% become 86% (very active category). Based on the students learning outcomes have occured that enhanced, the first cycle reached 67 (medium/enough category) and the second cycle reached 74 (good category).*

**Keywords:** Learning Activities, Learning Outcomes, Classroom Action Research, *Teams Games Tournament* (TGT).

**Pendahuluan**

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan suatu keharusan bagi bangsa Indonesia apalagi pada era globalisasi yang menuntut kesiapan setiap bangsa untuk

bersaing secara bebas. Oleh karena itu, sudah semestinya kalau pembangunan sektor pendidikan menjadi prioritas utama yang harus dilakukan pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Salah satu indikator pendidikan berkualitas adalah

perolehan hasil belajar siswa yang optimal, baik hasil belajar dalam bentuk kognitif, afektif maupun psikomotor. Proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran (Suryosubroto, 1997:19). Dari faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Trianto, 2011:171). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial (IPS), siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat.

Hal ini sesuai dengan tujuan kurikulum 2013, yaitu mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Supangat, 2013). Oleh karena itu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS diharapkan pembelajaran IPS mampu memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik dalam menjalankan kehidupan di masyarakat.

Namun, kenyataan di lapangan khususnya di SDN Rambigundam 02 Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 26 Juli 2013 dan hasil observasi pada tanggal 27 Juli 2013, rendahnya hasil belajar IPS di SDN Rambigundam 02 tepatnya pada kelas V disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode yang digunakan kurang bervariasi yaitu hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa karena siswa hanya duduk mendengarkan guru dan siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, selain itu sumber belajar masih terbatas hanya menggunakan buku paket dan buku LKS, serta penggunaan media yang kurang optimal. Sehingga, sebagian besar hasil belajar siswa selama ini hanya tampak dari kemampuan siswa menghafal konsep-konsep dan masih sulit membiasakan siswa untuk belajar dengan

pemahaman konsep seperti yang disebutkan dalam tujuan pendidikan IPS.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 27 Juli 2013 diperoleh persentase aktivitas belajar siswa sebesar 33% menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa dalam kategori kurang aktif. Berdasarkan nilai ulangan tengah semester (UTS) mata pelajaran IPS siswa kelas V semester ganjil, dapat dilihat bahwa dari 35 siswa, terdapat 6 siswa yang tergolong kategori sangat baik dengan persentase 17%, 8 siswa tergolong baik dengan persentase 23%, 10 siswa tergolong sedang/cukup dengan persentase 29%, 9 siswa tergolong kurang dengan persentase 26% dan 2 siswa tergolong sangat kurang baik dengan persentase 6%. Dilihat dari data hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih sedang/cukup dengan skor rata-rata hasil belajar siswa sebesar 63.

Melihat data observasi aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS serta keterangan yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian, yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kusumah dan Dwitagama (2012:8), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu diberikan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS agar siswa tidak merasa bosan. Apabila model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran maka akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar (Solihatun dan Raharjo, 2011:5).

Penerapan model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah tipe *Teams Games Tournament* (TGT). TGT adalah tim belajar yang heterogen (berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik) yang mana pada setiap minggunya diadakan turnamen untuk memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Slavin dalam Yusron, 2005:13). Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa diajak berpendapat dan bekerja kelompok sehingga siswa terlibat aktif dan tidak terjadi kebosanan dalam menerima pembelajaran IPS yang nantinya akan dapat meningkatkan

aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa kelas V pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Perjuangan Para Tokoh Daerah dalam Melawan Penjajah di SDN Rambigundam 02 Jember pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014".

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rambigundam 02 kecamatan Rambipuji kabupaten Jember. Penentuan subjek penelitian menggunakan metode populasi yaitu seluruh siswa kelas V SDN Rambigundam 02 Jember, dengan jumlah siswa 35 yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan mengadopsi dari model Kemmis & Taggart, yaitu penelitian tindakan kelas yang terdiri dari empat tahap meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data penelitian menggunakan metode tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Aktivitas belajar siswa yang diamati dalam penelitian ini antara lain:

1. mendengarkan penjelasan guru,
2. menulis penjelasan guru,
3. bekerjasama dalam kelompok,
4. berani menjawab pertanyaan, dan
5. memecahkan soal saat permainan,

Hasil belajar siswa berupa nilai dari ranah kognitif pada jenjang C1, C2, dan C3 yang diperoleh setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh daerah dalam melawan penjajah. Alat penilaian yang digunakan berupa tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Bentuk tes yang digunakan berupa tes subyektif dan obyektif.

Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

a. Persentase aktivitas siswa

$$P_a = \frac{A}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_a$  = persentase aktivitas belajar siswa

A = jumlah skor

N = jumlah skor maksimal

Dari rumus di atas dapat ditentukan tingkat kategori aktivitas belajar siswa dengan kriteria seperti pada tabel 2.

Tabel 2 Kriteria aktivitas belajar siswa

| Persentase Keaktifan | Kategori Keaktifan |
|----------------------|--------------------|
| 81% - 100%           | Sangat Aktif       |
| 61% - 80%            | Aktif              |

|           |                     |
|-----------|---------------------|
| 41% - 60% | Cukup Aktif         |
| 21% - 40% | Kurang Aktif        |
| 0% - 20%  | Sangat Kurang Aktif |

Sumber: adaptasi dari Masyhud (2012).

Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal dikatakan berhasil apabila mencapai kategori sangat aktif dengan rentangan persentase keaktifan 81%-100%.

b. Persentase hasil belajar siswa

Peningkatan pada kategori hasil belajar siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dihitung dengan rumus:

$$P_k = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_k$  = persentase kategori hasil belajar siswa

n = jumlah siswa

N = jumlah seluruh siswa

Daya serap klasikal kelas dinyatakan berhasil apabila skor rata-rata kelas mencapai kategori baik dengan rentangan skor 70-79. Skor rata-rata dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{m}{M} \times 100$$

Keterangan:

S = skor rata-rata

m = jumlah skor yang diperoleh

M = jumlah skor maksimal

Dari rumus di atas dapat ditentukan tingkat kategori hasil belajar siswa dengan kriteria seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Kategori hasil belajar siswa

| Kategori Hasil Belajar | Rentangan Skor |
|------------------------|----------------|
| Sangat Baik            | 80-100         |
| Baik                   | 70-79          |
| Sedang/Cukup           | 60-69          |
| Kurang                 | 40-59          |
| Sangat Kurang          | 0-39           |

Sumber: Masyhud (2013).

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Langkah awal sebelum melakukan penelitian adalah meminta ijin penelitian kepada Kepala Sekolah SDN Rambigundam 02 Jember. Dalam tindakan pendahuluan ini peneliti menggunakan berbagai berbagai metode pengumpulan data antara lain, teknik wawancara, dokumen, dan observasi.

Wawancara dengan guru kelas V SDN Rambigundam 02 dilakukan untuk mengetahui gaya mengajar guru dan kondisi belajar siswa kelas V. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh bahwa guru dalam mengajar IPS menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Kemampuan akademik siswa kelas V

bermacam-macam, ada yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah tetapi lebih banyak siswa yang berkemampuan rendah. Hasil pengumpulan data dokumen diperoleh daftar nama siswa dan nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) mata pelajaran IPS pada semester ganjil. Daftar nama siswa dan nilai UTS dapat dijadikan pedoman pembentukan kelompok heterogen dan homogen.

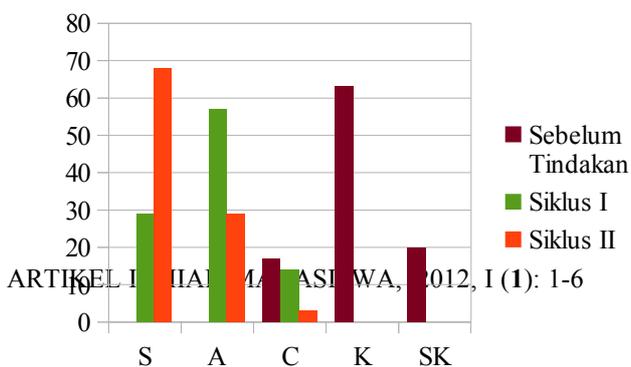
Observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui aktivitas siswa ketika belajar di dalam kelas sebelum diadakan tindakan. Dari hasil observasi diperoleh aktivitas siswa dalam kategori sangat aktif dan aktif tidak ada, cukup aktif sebanyak 6 siswa dengan persentase 17%, kurang aktif sebanyak 22 siswa dengan persentase 63%, dan sangat tidak aktif sebanyak 7 siswa dengan persentase 20%. Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal sebesar 33% menunjukkan aktivitas belajar siswa dalam kategori kurang aktif.

Berdasarkan hasil analisis aktivitas belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat peningkatan persentase aktivitas belajar siswa pada sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Persentase aktivitas belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II

| Kategori Keaktifan  | Sebelum tindakan (%) | Siklus I (%) | Siklus II (%) |
|---------------------|----------------------|--------------|---------------|
| Sangat Aktif        | 0                    | 29           | 68            |
| Aktif               | 0                    | 57           | 29            |
| Cukup Aktif         | 17                   | 14           | 3             |
| Kurang Aktif        | 63                   | 0            | 0             |
| Sangat Kurang Aktif | 20                   | 0            | 0             |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b>           | <b>100</b>   | <b>100</b>    |

Berdasarkan Tabel 3. dapat diketahui bahwa sebelum tindakan persentase sangat aktif sebanyak 0%, aktif 0%, cukup aktif 17%, kurang aktif 63%, dan sangat kurang aktif 20%. Dari sebelum tindakan ke siklus I mengalami peningkatan yaitu sangat aktif 29%, aktif 57%, cukup aktif 14%, kurang aktif 0%, dan sangat kurang aktif 0%. begitupula dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan yaitu sangat aktif 68%, aktif 29%, cukup aktif 3%, kurang aktif 0%, dan sangat kurang aktif 0%. Perbandingan aktivitas belajar siswa pada sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram persentase aktivitas belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II

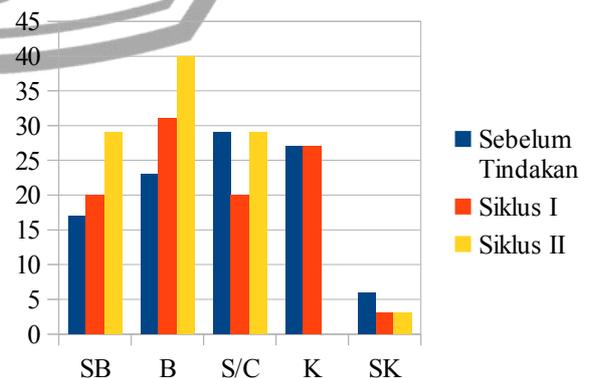
Hasil analisis menunjukkan bahwa ada peningkatan aktivitas belajar siswa secara klasikal dalam pembelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh daerah dalam melawan penjajah melalui penerapan TGT. Sebelum tindakan persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal sebesar 33%, siklus I sebesar 76%, dan siklus II sebesar 86%. Dari sebelum tindakan ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 43%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 10 %. secara klasikal aktivitas belajar siswa berhasil karena mencapai rentangan persentase keaktifan 81%-100% (kategori sangat aktif).

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selain dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dari sebelum tindakan ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II, peningkatan tersebut lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Persentase hasil belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II

| Kategori Hasil Belajar | Sebelum Tindakan (%) | Siklus I (%) | Siklus II (%) |
|------------------------|----------------------|--------------|---------------|
| Sangat Baik            | 17                   | 20           | 29            |
| Baik                   | 23                   | 31           | 40            |
| Sedang/Cukup           | 29                   | 20           | 29            |
| Kurang                 | 27                   | 27           | 0             |
| Sangat Kurang          | 6                    | 3            | 3             |
| <b>Jumlah</b>          | <b>100</b>           | <b>100</b>   | <b>100</b>    |

Lebih jelasnya perbandingan persentase hasil belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram persentase hasil belajar siswa sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II

Berdasarkan Gambar 2. dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum tindakan ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Skor rata-rata hasil belajar

siswa dari sebelum tindakan ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 3 dan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 7. Skor rata-rata sebelum tindakan 64 atau kategori sedang/cukup, siklus I 67 atau kategori sedang/cukup, dan siklus II 74 atau kategori baik. Secara klasikal dapat dikatakan berhasil karena telah mencapai rentangan skor 70-79 (kategori baik).

Adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan semakin baik. Pada kegiatan penyampaian materi melalui penayangan slide, siswa merasa tertarik dengan yang disampaikan guru dan setiap guru memberi pertanyaan siswa dapat menjawabnya, setelah itu dilanjutkan dengan diskusi kelompok walaupun pada siklus I banyak siswa yang tidak berperan aktif dalam kelompoknya tetapi pada siklus II mulai tampak ada tanggung jawab pada setiap siswa terhadap kelompoknya sehingga materi lebih dipahami melalui kerja kelompok. Pada kegiatan game dan *tournament* terlihat siswa sangat antusias dalam menjawab soal-soal kartu untuk menyumbangkan skor bagi kelompoknya masing-masing karena bagi kelompok yang mendapat skor 50 sebagai tim super, 45 sebagai tim sangat baik, dan 40 sebagai tim baik akan mendapatkan piagam penghargaan. Terdapat 6 kelompok yang mendapatkan skor 45 (tim sangat baik) dan 1 kelompok mendapatkan skor 40 (tim baik).

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II terdapat temuan penelitian antara lain alokasi kurang diperhatikan dan ada beberapa langkah pembelajaran yang tidak diaplikasikan, berdasarkan observasi pada aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Namun, ada beberapa siswa yang mengalami penurunan hasil belajar pada siklus I maupun pada siklus II, penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT membuat siswa menjadi lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran meskipun ada beberapa siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat berjalan dengan lancar sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPS pokok bahasan perjuangan para tokoh daerah dalam melawan penjajah di SDN Rambigundam 02 Jember. Hal ini terbukti persentase aktivitas belajar siswa pada sebelum tindakan 33% (kategori kurang aktif) pada siklus I 76% (kategori aktif) sehingga pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 43%, dan pada siklus II 86% (kategori sangat aktif) sehingga pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 10%. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti pada siklus I kategori sangat baik dari sebelum tindakan 17% menjadi 20% pada siklus I sehingga meningkat 3%,

kategori baik dari sebelum tindakan 23% menjadi 31% pada siklus I sehingga meningkat sebesar 8%, kategori sedang/cukup dari sebelum tindakan 29% menjadi 20% pada siklus I sehingga menurun 9%, kategori kurang tidak mengalami peningkatan ataupun penurunan sehingga tetap 27%, kategori sangat kurang dari sebelum tindakan 6% menjadi 3% pada siklus I sehingga menurun 3%. Skor rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 67 dengan kategori sedang/cukup. Pada siklus II juga mengalami peningkatan, kategori sangat baik dari siklus I 20% menjadi 29% pada siklus II sehingga meningkat 9%, kategori baik dari siklus I 31% menjadi 40% pada siklus II sehingga meningkat 9%, kategori cukup baik dari siklus I 20% menjadi 29% pada siklus II sehingga meningkat 9%, kategori kurang dari siklus I 27% menjadi 0% sehingga menurun 27% dan kategori sangat kurang tidak mengalami peningkatan ataupun penurunan sehingga tetap 3%. Skor rata-rata hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 74 dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat diajukan yaitu untuk guru SD yang mempunyai permasalahan mengenai aktivitas dan hasil belajar siswa dapat menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai alternatif pemilihan model pembelajaran. Untuk pihak sekolah sebaiknya pada pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, seperti model TGT. Dalam penggunaan TGT waktu harus diperhatikan dengan baik. Untuk peneliti lain diharapkan agar dapat dijadikan masukan bagi penelitiannya, sehingga peneliti lain dapat mengembangkan penelitian yang akan dilakukan.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis Q.A. Mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II atas waktu, perhatian, dan sarannya dengan penuh kesabaran selama bimbingan penyusunan skripsi ini. Terimakasih juga kepada orang tua dan teman-teman-teman seperjuangan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2010 atas dukungan dan motivasi yang diberikan kepada penulis demi kelancaran pengerjaan skripsi ini.

### Penulisan Daftar Pustaka/Rujukan

- [1] Kusumah, W. & Dwitagama, D. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- [2] Masyhud, M. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- [3] Masyhud, M. S. 2013. *Analisis Data Statistik untuk Penelitian Pendidikan Sederhana*. Jember: LPMPK.
- [4] Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktiknya*. Terjemahan oleh Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- [5] Solihatin, E. & Raharjo. 2011. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [6] Suryosubroto, B. 1997. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [7] Supangat. 2013. <https://sites.google.com/site/webipssmpdkijakarta/in-the-news/karakteristikdantujuankurikulum2013>. [27 Januari 2014]

- [8] Trianto. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

