

# Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar

Suciyani Suaeb<sup>1</sup>, I Nyoman Sudana Degeng<sup>2</sup>, Ach. Amirudin<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

<sup>2</sup>Teknologi Pembelajaran-Universitas Negeri Malang

<sup>3</sup>Pendidikan Geografi-Universitas Negeri Malang

## INFO ARTIKEL

### Riwayat Artikel:

Diterima: 12-4-2017

Disetujui: 15-01-2018

### Kata kunci

*teams games tournament;*  
*guessing picture;*  
*learning outcomes;*  
*teams games tournament;*  
*media tebak gambar;*  
*hasil belajar;*

## ABSTRAK

**Abstract:** This research the aim of this research is to improve student's social studies learning outcomes through implementation Teams Games Tournament (TGT) using guessing picture media for fifth A graders Galangan Kapal II Makasar elementary school. The researcher consisted of four stages like planning, action, observation and reflection. The research instrument was observation sheets, interview, test results of study, and field notes. The two cycle's research result that the implementation of social studies learning through Teams Games Tournament (TGT) using guessing picture can improve student's social studies learning outcomes. At the pre action, only 17 of 30 students or 56,7% are reach mastery learning, at the first cycle mastery learning reach 21 students or 70%. Then increase at the second cycle, 26 students or 86,7% are reach mastery learning. The learning outcome improvement between the first and second cycle is 16,6% with the mastery learning reach 86,6.

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui penerapan pembelajaran model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media tebak gambar di kelas VA SD Inpres Galangan Kapal II Makassar. Penelitian ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, wawancara, tes hasil belajar dan catatan lapangan. Hasil penelitian selama dua siklus menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas. Hasil belajar siswa pada pra tindakan yakni dari 30 siswa hanya 17 siswa atau sebesar 56,7% siswa tuntas, setelah tindakan pada siklus I sebanyak 21 siswa tuntas atau 70,0%, kemudian meningkat pada siklus II sebanyak 26 siswa atau 86,7% siswa tuntas. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I dibandingkan hasil belajar siklus II sebesar 16,6%. Ketuntasan belajar klasikal sebesar 86,6.

## Alamat Korespondensi:

Suciyani Suaeb  
Pendidikan Dasar  
Pascasarjana Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang  
E-mail: [suciyani.suaeb@gmail.com](mailto:suciyani.suaeb@gmail.com)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebuah ilmu yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan pemahaman pada materi pelajaran sehingga siswa dapat berperan serta dalam kehidupan demokrasi. Pembelajaran IPS di sekolah hendaknya mengajarkan kejadian-kejadian mutakhir serta pengalaman masa lalu pada siswa (Gunawan, 2013:11). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pengetahuan yang membahas berbagai disiplin ilmu sosial dalam rangka memberi pemahaman dan wawasan pada siswa (Susanto, 2013:137).

Sapriya (2015:57) menjelaskan bahwa salah satu pendekatan dalam pembelajaran IPS dalam menerjemahkan materi pelajaran harus bersifat abstrak menjadi konkret dengan menggunakan media pembelajaran. Materi pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dibagi menjadi dua bagian, yakni materi sejarah dan materi pengetahuan sosial. Materi sejarah meliputi sejarah lokal, kerajaan-kerajaan di Indonesia, tokoh sejarah, bangunan bersejarah, Indonesia pada zaman penjajahan, dan beberapa peristiwa penting masa kemerdekaan, sedangkan materi pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, geografi, dan politik. (Gunawan, 2013:65).

Proses pembelajaran IPS di sekolah diharapkan dapat bermakna sehingga kualitas dan hasil belajar IPS dapat meningkat. Degeng (1988) menjelaskan bahwa guru dalam meningkatkan kebermaknaan dalam proses pengajaran bagi siswa di kelas mengacu pada materi yang diajarkan yang disesuaikan urutan konsep-konsep pembelajaran. Proses pembelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan sosial dapat berfikir logis dan kritis, memiliki rasa keingintahuan dalam memecahkan masalah yang ada di lingkungan sekitar. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di SD merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan sejarah masa lalu yang diorganisasikan dari konsep-konsep yang bertujuan untuk memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada siswa sehingga menjadi warga Negara yang cerdas.

Keterlibatan siswa dalam penguasaan konsep pembelajaran akan membuat siswa bersemangat dalam pembelajaran sehingga guru sebagai fasilitator dan sekaligus motivator bagi siswa dalam proses pembelajaran bertanggung jawab dalam menciptakan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna dan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Menurut Majid (2015:321) siswa yang belajar dengan pembelajaran yang tidak bermakna akan menyebabkan siswa bosan dan menurunkan semangat dalam belajar yang akan berdampak pada hasil belajar siswa, sedangkan menurut Degeng (1989a:334) penggunaan strategi dan penyampaian materi dalam pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 25—29 Juli 2016 saat pelajaran IPS di kelas VA SD Inpres Galangan Kapal II Makassar dengan materi yang diajarkan yaitu tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Budha dan Islam di Indonesia, diperoleh data bahwa pemahaman siswa masih rendah tentang pembelajaran, terlihat siswa yang kurang aktif tampak sibuk dengan kegiatan pembelajaran dan ada beberapa siswa yang hanya duduk terdiam selama pembelajaran berlangsung. Guru menggunakan metode ceramah dan mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran sepanjang proses pembelajaran sehingga pembelajaran tidak bermakna.

Guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan tanya jawab pada siswa sehingga kurang memberikan kesempatan menemukan sendiri konsep pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa belajar hanya dari guru tanpa menggunakan media pembelajaran. Menurut Degeng (1989b:142) media pembelajaran adalah suatu strategi dalam menyampaikan materi pelajaran yang didalamnya termuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa bertujuan untuk memberikan pemahaman.

Pembelajaran yang tidak bermakna berdampak pada hasil belajar siswa. Dari dokumen penilaian guru tahun pelajaran 2016/2017 hasil belajar IPS yang diperoleh siswa kelas VA SD Inpres Galangan Kapal II Makassar dari nilai ulangan harian, nilai tugas siswa banyak yang tidak mencapai nilai KKM 70 yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hasil belajar yang diperoleh siswa sebanyak 13 siswa atau 43,3% dari 30 orang siswa, tidak tuntas dan siswa yang tuntas adalah 17 orang atau 57,1%. Hasil belajar tersebut termasuk rendah karena siswa yang tuntas kurang dari 75% dari jumlah keseluruhan siswa.

Peneliti dan guru kelas VA melakukan wawancara dan memperoleh hasil bahwa salah satu penyebab hasil belajar siswa rendah adalah kurang pahami siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan karena materi pelajaran yang padat, siswa kurang paham terhadap penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, materi susah untuk dipahami dan pembelajaran membosankan sehingga siswa kurang aktif di kelas.

Masalah lain juga ditemukan bahwa model pembelajaran masih bersifat konvensional dan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Oleh karena itu, harus segera ditemukan model pembelajaran yang dapat membantu siswa belajar menemukan sendiri konsep pelajaran, siswa lebih mudah memahami materi pelajaran serta pembelajaran yang menarik, menyenangkan membuat siswa bersemangat dalam belajar yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu jenis pembelajaran yang sesuai dengan tujuan tersebut adalah pembelajaran kooperatif model TGT.

Pembelajaran kooperatif menurut Slavin (2005:103) adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal pada siswa dari latar belakang etnik yang berbeda. Menurut Sumarmi (2012:39) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang sistematis dengan mengelompokkan siswa untuk tujuan menciptakan pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial yang bermuatan akademis.

Pembelajaran kooperatif model TGT merupakan salah satu pembelajaran yang menyenangkan karena siswa belajar dalam kelompok dan melakukan *games* dan *tournament* yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan memudahkan siswa memahami pelajaran. Shoimin (2014:204) menjelaskan bahwa ada lima komponen dalam pembelajaran kooperatif model TGT, yaitu penyajian kelas, kelompok (*teams*), *games*, *tournament*, dan penghargaan kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT adalah model pembelajaran yang didasarkan atas kerja kelompok yang terdiri atas lima orang yang dilihat dari prestasi akademik, memiliki latar belakang yang berbeda yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang sama dan pembelajaran mengandung unsur permainan yang membuat siswa bersemangat dalam belajar.

Slavin (2005:163—185) mengemukakan bahwa terdapat lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif model TGT yaitu (1) presentasi kelas dilakukan pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru; (2) belajar tim berfungsi untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya; (3) game terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari presentasi kelas; (4) turnamen dilakukan pada akhir minggu atau setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas; (5) penghargaan tim diberikan pada kelompok yang memiliki skor tertinggi berupa sertifikat atau hadiah.

Kelebihan pembelajaran kooperatif model TGT menurut Slavin (2005:163) adalah pembelajaran menggunakan *tournament* akademik dan menggunakan kuis dan skor individu, meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial, saling bekerja sama, dan menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri. Kelemahan dari pembelajaran kooperatif model TGT menurut Shoimin (2014:208) membutuhkan waktu yang lama, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini, guru harus mempersiapkan model ini dengan baik, misalnya membuat soal untuk meja *tournament* atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis siswa dari tinggi hingga rendah.

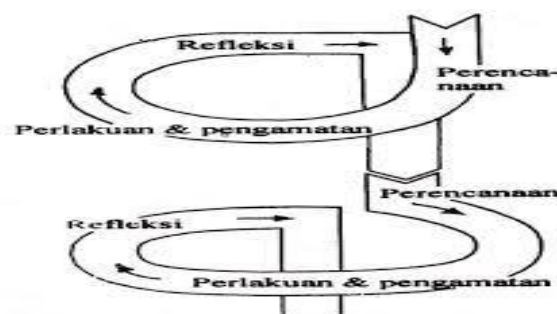
Guru akan menggunakan bantuan media tebak gambar dalam menghadapi kendala tersebut dan menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT. Kelemahan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dan keberhasilan siswa pada proses pembelajaran kooperatif model TGT diatasi dengan bimbingan guru secara intensif pada siswa yang kurang aktif dalam belajar. Guru membuat kegiatan pembelajaran di kelas semenarik mungkin untuk meminimalisir kelemahan lain dalam pembelajaran kooperatif model TGT dengan menggunakan media tebak gambar yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan melatih siswa berpikir kritis dengan menebak gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Melalui media tebak gambar siswa dapat belajar dengan rileks, menebak gambar yang tersembunyi yang ditutupi kotak-kotak kecil dengan pembelajaran seperti ini dapat membuat siswa bersemangat belajar.

Degeng (2013:15) strategi penyampaian dalam menggunakan media pembelajaran melihat lima cara, yaitu (1) tingkat kecermatan dalam menampilkan gambar; (2) tingkat interaksi yang ditimbulkan; (3) tingkat kemampuan khusus yang dimiliki media tersebut; (4) tingkat motivasi buat siswa; (5) tingkat biaya yang dikeluarkan. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Evana, dkk (2013) tentang "Penggunaan media gambar membuat siswa aktif belajar dan meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa kelas II Sekolah Dasar. Kesimpulan dari analisis menggunakan tehnik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif menunjukkan siklus I rata-rata persentase keterlaksanaan 93,75% dengan nilai ketercapaian 82,65 % menjadi rata-rata keterlaksanaan 100% dengan nilai ketercapaian 94,65% pada siklus II sehingga penggunaan media tebak gambar dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi siswa dan hasil belajar meningkat.

Penelitian tentang pembelajaran model TGT telah diteliti oleh Arturo (2014) menyimpulkan bahwa pembelajaran model TGT membuat pembelajaran menarik, meningkatkan pembelajaran melalui pembentukan sebuah turnamen dan setiap kelompok bersaing untuk mendapatkan skor buat timnya, siswa bertanggung jawab secara individual untuk merumuskan dan menjawab pertanyaan yang berkontribusi pada skor tim dipembelajaran model TGT. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT dan penggunaan media gambar membuat pembelajaran menarik, membuat siswa aktif di kelas, dapat bekerja sama, dan bertanggung jawab.

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action research*) yakni penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas diharapkan dapat mengatasi kesulitan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat. Model siklus PTK yang digunakan adalah PTK yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc. Taggart ada empat langkah, yaitu perencanaan, perlakuan, pengamatan, dan refleksi (Suyadi, 2015:50). Alur PTK oleh Kemmis & Taggart dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur PTK oleh Kemmis & Taggart (Suyadi, 2015:50)

Pelaksanaan tindakan diamati oleh observer yang bertugas mengamati keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan. Kegiatan refleksi mengkaji kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil refleksi tersebut dijadikan bahan masukan guru untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus selanjutnya.

Pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Januari sampai awal bulan Maret 2017 berlangsung pada SD. Inpres Galangan Kapal II Makassar semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Kompetensi dasar 2.1 mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA SD Inpres Galangan Kapal II Makassar berjumlah 30 orang terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Tes hasil belajar ranah kognitif yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa pada setiap akhir siklus setelah belajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media tebak gambar yaitu C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisa), C5 (mencipta), C6 (mengevaluasi). Keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh tiap akhir siklus akan dicocokkan dengan kriteria keberhasilan tindakan. Kriteria keberhasilan tindakan pada pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Tindakan**

Aspek	Kriteria Keberhasilan Tindakan
Keterlaksanaan Pembelajaran Kooperatif Model TGT Berbantuan Media Tebak Gambar	Jika $\geq 75\%$ siswa memperoleh kriteria sangat baik atau baik
Hasil Belajar	Secara Individu, jika $\geq 75\%$ siswa telah mencapai KKM 70 pada siklus 1 dan jika $\geq 75\%$ siswa telah mencapai KKM 70 pada siklus 2.

Berdasarkan Tabel I di atas, kriteria keberhasilan tindakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V adalah jika aspek keterlaksanaan pembelajaran  $\geq 75\%$  siswa memperoleh kriteria sangat baik atau baik, hasil belajar siswa yang mencapai KKM 70 dan daya serap kelas atau hasil belajar klasikal mencapai  $\geq 75\%$  siswa telah mencapai nilai KKM 70 pada siklus I dan  $\geq 75\%$  siswa telah mencapai nilai KKM 70 pada siklus II. Jika kriteria keberhasilan pada siklus I sudah tercapai maka dapat dikatakan bahwa siklus 1 telah berhasil. Jika siklus 1 tidak mencapai kriteria yang sudah ditentukan maka penelitian berlanjut pada siklus II.

### HASIL

Proses pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar dilaksanakan selama dua siklus, tiap siklus terdiri dari empat pertemuan dan pertemuan pertama sampai ketiga materi yang diajarkan adalah perjuangan melawan penjajahan Belanda. Pertemuan keempat siklus I dilaksanakan *post test*. Pada siklus II pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga materi yang diajarkan adalah perjuangan melawan penjajahan Jepang. Pertemuan keempat adalah kegiatan tes evaluasi akhir siklus II. Observer melakukan observasi pada setiap pertemuan dalam siklus I dengan mengamati aktivitas guru dan siswa dalam keterlaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar.

### Siklus I

Observasi Aktivitas guru dan siswa dalam keterlaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar pada siklus I dilakukan oleh observer sebanyak tiga kali pertemuan. Nilai keterlaksanaan tiap pertemuan dihitung dengan cara menjumlahkan skor tiap indikator yang terlaksana lalu dibagi dengan jumlah skor maksimal indikator kemudian dikalikan dengan 100%.

Nilai rata-rata keterlaksanaan pembelajaran tiap siklus diperoleh dari hasil persentase nilai observasi yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan kemudian dijumlahkan lalu dibagi dengan jumlah pertemuan dalam satu siklus. Hasil observasi yang diperoleh merupakan jumlah hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam keterlaksanaan pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam keterlaksanaan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa dalam Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I**

No.	Aktivitas Guru dan Siswa	Indikator Tercapai	Skor (%)	Kriteria
1	Pertemuan 1	14	75,7	Baik
2	Pertemuan 2	14	77,1	Baik
3	Pertemuan 3	14	80,0	Baik
<b>Keterlaksanaan Rata-rata</b>			77,6	Baik

Berdasarkan Tabel 2 dapat dijelaskan bahwa hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam keterlaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT, pertemuan pertama indikator yang tercapai adalah 14 dengan skor 75,7% kategori baik, pertemuan kedua indikator tercapai 14 dengan skor 77,1% kriteria baik, pertemuan ketiga indikator yang tercapai 14 dengan skor 80,0% kriteria baik. Keterlaksanaan rata-rata dari pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga pada siklus I sebesar 77,6 dan termasuk kriteria baik. Berdasarkan data yang diperoleh telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan dalam aspek keterlaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar.

Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individu maupun klasikal dihitung dari hasil tes belajar kognitif siswa, yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70 dapat dikatakan tuntas dan bila tidak mencapai KKM 70 dikatakan tidak tuntas. Berdasarkan hasil tes belajar pada pertemuan keempat atau pada akhir siklus I data diperoleh sebagaimana tertera pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Belajar Siklus I**

Ketuntasan Klasikal	Jumlah Siswa	Ketuntasan	Persentase (%)
$\geq 70$	21	Tuntas	70,0
$< 70$	9	Tidak Tuntas	30,0
Nilai tertinggi = 90,0	1		-
Nilai terendah = 50,0	3		-
Nilai rata-rata	71,58		71,6
<b>Daya serap klasikal</b>			70,0

Dari Tabel 3 diketahui hasil belajar pada siklus I sebanyak 21 dari 30 siswa atau 70,0% siswa tuntas mencapai KKM 70 dan sebanyak 9 dari 30 siswa tidak tuntas karena tidak mencapai KKM 70. Nilai tertinggi diperoleh satu siswa dengan nilai 90,0 dan nilai terendah diperoleh tiga siswa dengan nilai 50,0. Daya serap klasikal atau ketuntasan belajar yang diperoleh siswa adalah 70,0%. Berdasarkan data yang diperoleh terlihat hasil belajar siswa belum dapat dikatakan berhasil atau tuntas sebab kriteria keberhasilan tindakan yang dianggap tuntas pada siklus I adalah  $\geq 75\%$  siswa telah mencapai nilai KKM 70.

Kriteria keberhasilan tindakan yang ditentukan belum sesuai dengan hasil belajar kognitif yang telah diperoleh siswa pada siklus I. Perbandingan kriteria keberhasilan tindakan dengan hasil belajar kognitif yang telah diperoleh siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Kriteria Keberhasilan dan Perolehan Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Aspek	Target	Perolehan Hasil Belajar
Keterlaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar	Jika $\geq 75\%$ siswa memperoleh kriteria sangat baik atau baik	77,6% siswa memperoleh kriteria baik
Hasil belajar	Secara individu, jika $\geq 75\%$ siswa telah mencapai KKM 70, secara klasikal, jika perolehan nilai rata-rata siswa $\geq 80$ .	Secara individu 70,0% siswa mencapai KKM 70. Secara klasikal, perolehan nilai rata-rata siswa 71,58.

Tabel 4 kriteria keberhasilan tindakan siklus I menunjukkan aspek keterlaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar mencapai nilai 77,6% dari target  $\geq 75\%$  artinya kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik karena telah mencapai target yang telah ditentukan. Secara individu hasil belajar kognitif siswa diperoleh nilai 70,0% dari target  $\geq 75\%$ . Perolehan nilai rata-rata siswa secara klasikal diperoleh 71,58. Berdasarkan perolehan hasil belajar dapat memberikan gambaran bahwa ketuntasan belajar klasikal siswa belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang diharapkan.

Wawancara dilakukan oleh *observer* tentang keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran kemudian dilengkapi dengan melakukan wawancara dengan guru kelas VA serta catatan lapangan dalam kegiatan observasi untuk memberikan gambaran yang jelas selama proses pembelajaran berlangsung. *Observer* memberikan saran yang ditulis pada catatan lapangan bahwa pada kegiatan TGT guru harus memerhatikan waktu yang tersedia dan memerhatikan siswa yang kurang aktif, beberapa siswa belum paham dengan pembelajaran kooperatif model TGT yang berbantuan media tebak gambar sehingga belum memahami materi pelajaran.

Kekurangan atau kendala yang menyebabkan pembelajaran tidak berhasil pada siklus I ditemukan dari hasil wawancara peneliti dan *observer*. Kekurangan atau kendala tersebut perlu diberikan solusi berupa perbaikan pembelajaran agar kegiatan pada siklus II dapat mencapai keberhasilan tindakan yang diharapkan. Hasil refleksi siklus I ditemukan beberapa kendala yang terjadi selama proses pembelajaran yaitu pada presentasi kelas tetapi pada kegiatan tim dalam proses mempelajari materi dan mengerjakan lembar kerja siswa terlihat masih didominasi siswa yang berkemampuan tinggi. Siswa yang lain hanya menunggu jawaban tanpa bekerjasama dengan teman kelompoknya untuk menemukan jawaban.

Pada kegiatan *games* banyak kartu soal yang tidak terjawab sehingga ketua tim atau siswa yang berkemampuan tinggi yang menjelaskan. Siswa belum terbiasa mendeskripsikan secara lengkap tentang tokoh pahlawan ataupun peristiwa penting selanjutnya pada kegiatan *tournament* yang menggunakan media tebak gambar siswa masih kesulitan dalam menebak gambar yang disajikan karena baru pertama kalinya belajar dengan menggunakan media tebak gambar.

Berdasarkan hasil refleksi, perubahan tindakan pada siklus II yang dilakukan yaitu perbaikan terhadap kekurangan atau kendala yang dihadapi pada siklus I. Langkah perubahan tindakan tersebut adalah (1) mendorong siswa untuk membaca sumber lain dan menyediakan bahan ajar; (2) memberikan penjelasan tentang pembelajaran TGT dan setiap kelompok harus berperan

serta dan bertanggung jawab atas skor tim; (3) penguasaan materi oleh siswa sehingga dapat menebak gambar yang disajikan oleh guru; (4) guru membimbing siswa yang kurang aktif di kelas; (5) memerhatikan aktivitas belajar siswa di kelas.

### Hasil Siklus II

Penelitian pada siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi siklus I, yaitu aktivitas guru dan siswa di observasi dalam keterlaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar selama empat kali pertemuan yang dilakukan oleh *observer* serta nilai keterlaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar dihitung dari hasil persentase yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan kemudian dijumlahkan lalu dibagi dengan jumlah pertemuan dalam satu siklus. Aktivitas guru dan siswa dalam keterlaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar diperoleh dari tiga kali pertemuan pada kegiatan observasi. Hasil observasi tersebut dapat dilihat pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II**

No.	Aktivitas Guru dan Siswa	Indikator Tercapai	Skor (%)	Kriteria
1	Pertemuan 1	14	87,1	Sangat Baik
2	Pertemuan 2	14	92,9	Sangat Baik
3	Pertemuan 3	14	95,7	Sangat Baik
<b>Keterlaksanaan Rata-rata</b>			91,9	Sangat Baik

Dari tabel 5 diperoleh data hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam keterlaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama indikator yang dicapai 14 dengan skor 87,1%, pertemuan kedua indikator yang dicapai 14 dengan skor 92,9%, pertemuan ketiga indikator yang dicapai 14 dengan skor 95,7%. Keterlaksanaan rata-rata 91,9% dengan kriteria keterlaksanaan sangat baik.

Hasil observasi tentang aktivitas guru dan siswa dalam keterlaksanaan pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan dapat terlaksana dengan baik dan mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditentukan. Hasil belajar kognitif siswa yang dilaksanakan pada pertemuan keempat siklus II menunjukkan hasil belajar siswa meningkat dibandingkan hasil yang diperoleh pada siklus I dan II hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Tes Belajar Kognitif Siklus II**

Ketuntasan Klasikal	Jumlah siswa	Ketuntasan	Persentase (%)
$\geq 70$	26	Tuntas	86,7
$\leq 70$	4	Tidak Tuntas	13,3
Nilai tertinggi = 95,0	3		-
Nilai terendah = 52,5	1		-
Nilai rata-rata	76,91		78,9
<b>Daya serap klasikal</b>			86,6

Berdasarkan Tabel 6 di atas diperoleh data nilai hasil belajar pada siklus II sebanyak 26 dari 30 siswa tuntas atau 86,7% tuntas mencapai KKM  $\geq 70$  dan empat dari 30 siswa tidak tuntas atau 13,3% tidak tuntas karena tidak mencapai nilai KKM  $\geq 70$ . Siswa yang mendapatkan nilai tertinggi 95,0 ada tiga siswa, sedangkan nilai terendah 52,5 ada satu siswa. nilai rata-rata siswa yaitu 76,91. Daya serap klasikal 86,6%. Pada siklus II hasil belajar yang diperoleh siswa berhasil karena mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang ditentukan peneliti yakni jika  $\geq 85\%$  siswa telah mencapai nilai KKM 70. Kriteria keberhasilan tindakan siklus II disajikan dalam Tabel 7.

**Tabel 7. Kriteria Keberhasilan dan Perolehan Hasil Belajar Siswa Siklus I**

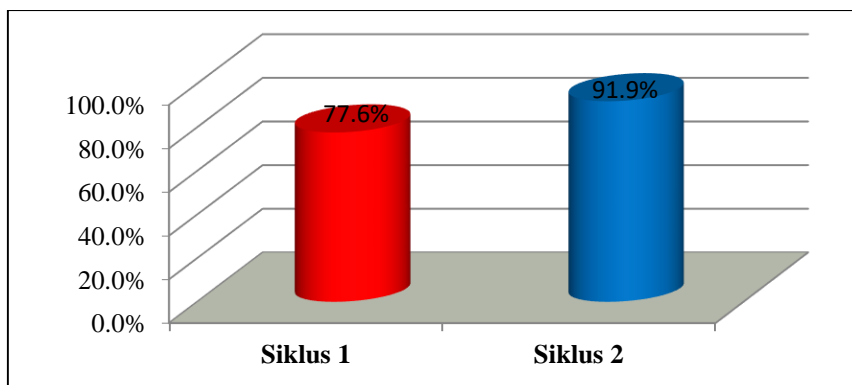
Aspek	Target	Perolehan Hasil Belajar
Keterlaksanaan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar	Jika $\geq 75\%$ siswa memperoleh kriteria sangat baik atau baik	91,9% siswa memperoleh kriteria baik
Hasil belajar	Secara individu, jika $\geq 75\%$ siswa telah mencapai KKM 70, secara klasikal, jika perolehan nilai rata-rata siswa $\geq 80$ .	Secara individu 86,6% siswa mencapai KKM 70. Secara klasikal, perolehan nilai rata-rata siswa 71,58.

Tabel 7 menunjukkan aspek keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan kriteria keberhasilan pada siklus II telah terlaksana dengan baik karena mencapai nilai 91,9%. Secara klasikal, hasil belajar siswa pada siklus II dengan nilai 86,6%. Hasil belajar tersebut memberikan gambaran bahwa ketuntasan belajar klasikal siswa telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang diharapkan. Analisis data yang diperoleh pada penelitian siklus I dan II, memberikan kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. pada siklus I hasil belajar siswa 70,0% meningkat menjadi 86,7% pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa siklus I dibandingkan dengan siklus II sebesar 16,7%.

Aspek keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar yang mencapai kriteria keberhasilan tindakan memberikan kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model TGT yang dilakukan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran selama proses pembelajaran siklus I dan II bahwa aktivitas guru dan siswa dapat dilihat pada Tabel 8. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II dapat dilihat pada gambar 2. Hasil belajar IPS juga mengalami peningkatan dari pra tindakan sebesar 56,7% pada siklus I mencapai 70,0% meningkat pada siklus II mencapai 86,7%. Peningkatan hasil belajar IPS siswa mulai pra tindakan dan setelah menggunakan pembelajaran pada siklus I dan II dapat dilihat pada Tabel 9. Hasil belajar IPS siswa pada pra tindakan siklus I dan II dapat dilihat pada gambar 3.

**Tabel 8. Peningkatan Keterlaksanaan Pembelajaran pada Siklus I dan II**

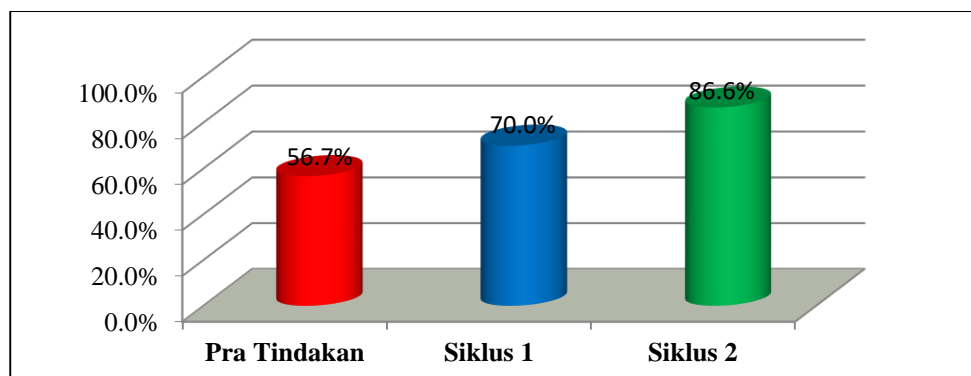
Pelaksanaan	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
Keterlaksanaan Pembelajaran	77,6 %	91,9 %	
Kriteria	Baik	Sangat baik	14,3 %



**Gambar 2. Peningkatan Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II**

**Tabel 9. Hasil belajar IPS Siswa pada Pra Tindakan Siklus I dan II**

Nilai	Pra Tindakan	Siklus 1	Siklus 2	Peningkatan
Hasil belajar	56,7%	70,0%	86,7%	16,7%



**Gambar 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pra Tindakan Siklus I dan II**

Peningkatan hasil belajar siswa tersebut memberikan kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa Kelas VA SD. Inpres Galangan Kapal Makassar.

## PEMBAHASAN

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah model yang mudah diterapkan karena melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Menurut Rusman (2012:224) model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin yang berbeda. Model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya (Shoimin, 2014:203).

Berdasarkan pendapat di atas proses pembelajaran model TGT akan membantu siswa terlibat aktif dalam bekerjasama pada kegiatan pembelajaran. Kolaborasi antara pembelajaran kooperatif model TGT dan media tebak gambar akan membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik karena kegiatan pembelajaran disajikan lebih menarik, menyenangkan, dan mudah diingat. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar IPS siswa mengalami peningkatan setelah penerapan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar dalam tahapan pembelajaran. Adapun tahapan dalam pembelajaran yaitu:

### Tahapan 1: Presentasi kelas

Presentasi kelas, tahapan awal dimana guru memperkenalkan materi pelajaran kepada siswa dalam bentuk tanya jawab. Fokus tanya jawab terhadap materi yang akan dipelajari secara tim sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi dan melaksanakan tugas individu maupun tim. Apersepsi dilakukan setelah presentasi dilaksanakan untuk menumbuhkan kesadaran siswa akan peran setiap individu dalam menguasai materi pelajaran.

### Tahapan 2: Tim

Siswa dibentuk dalam tim dengan berbagai tingkatan prestasi yaitu satu siswa berkemampuan tinggi, dua siswa berkemampuan sedang, dan dua siswa berkemampuan rendah. Unsur pembelajaran kooperatif dalam interaksi pembelajaran yang dikemukakan oleh Roger dan Johnson, dalam Lie (2010:31), meliputi (1) saling ketergantungan antara anggota tim, (2) tatap muka, (3) tanggung jawab perseorangan, (4) komunikasi antar anggota, dan (5) evaluasi proses kelompok. Berdasarkan lima unsur tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa, bekerjasama, dan meningkatkan kualitas guru dan siswa.

### Tahapan 3: Games

Siswa melakukan *games* bersama kelompoknya dilakukan dengan kartu soal. Salah satu siswa mengambil kartu soal dari guru. Seluruh anggota kelompok harus menjawab soal yang ada pada kartu tersebut. Siswa yang tidak mampu menjawab soal akan dibantu oleh ketua kelompok sebagai tutor yang berkemampuan tinggi. Kegiatan berakhir setelah semua anggota kelompok menjawab soal. *Games* menurut Slavin (2005:166) yaitu pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Pertanyaan yang dibuat disesuaikan dengan materi yang dipelajari. Kegiatan menjawab soal ini berguna agar siswa memahami materi pelajaran dan dapat bekerjasama antar anggota kelompok untuk memperoleh skor tim. Hasil perolehan skor akan menjadi dasar lawan pada *tournament*.

### Tahapan 4: Tournament

Media tebak gambar digunakan dalam *tournament* dimana siswa menebak gambar yang tersembunyi dengan bantuan *clue* untuk membantu siswa menebak gambar. Menurut Slavin (2005:166) *tournament* dilaksanakan setelah guru memberikan presentasi kelas dan tim telah mengerjakan lembar kegiatan secara berkelompok. *Tournament* yang dilaksanakan pada pertemuan kedua adalah menebak gambar pada media tebak gambar yang disajikan pada layar proyektor, sedangkan *tournament* pada pertemuan ketiga adalah siswa membuat media tebak gambar untuk digunakan dalam bertanding dengan kelompok yang sudah ditentukan. Secara bergantian pemanggilan siswa berdasarkan kategori yaitu siswa yang berkemampuan tinggi, berkemampuan sedang, siswa berkemampuan rendah. Setelah selesai menebak gambar guru dan siswa bersama-sama menebak gambar yang belum berhasil terjawab.

### Tahapan 5: Rekognisi tim

Rekognisi tim atau pemberian penghargaan dilakukan dengan menghitung skor perolehan dari penjumlahan skor pada permainan *games* dan *tournament* dilakukan pada setiap kelompok. Penghargaan yang diberikan kepada siswa berupa buku, polpen, pensil, penggaris.

Penggunaan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang didapatkan tersebut didukung oleh hasil penelitian Sari (2013) menyimpulkan dengan diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe TGT, hasil belajar siswa kelas



XI IPS 2 SMA Negeri 1 Turen mengalami peningkatan yaitu siswa mampu memerhatikan penjelasan guru, mau bertanya pada teman atau guru jika mengalami kesulitan, siswa menjadi aktif dalam diskusi kelompok, siswa mau mengeluarkan pendapat dan member tanggapan atas jawaban temannya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

### SIMPULAN

Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT yang berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa Kelas VA SD Inpres Galangan Kapal II Makassar diperoleh hasil belajar IPS siswa dari pra tindakan sebesar 56,7%, pada siklus I mencapai 70,0%, dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 86,6%. Hasil belajar yang didapatkan siswa dengan penerapan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar dikatakan meningkat karena telah mencapai ketuntasan belajar klasikal dan siswa telah mencapai KKM 70.

Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar yang dilaksanakan dengan tahapan pembelajaran dimulai dari presentasi kelas, guru mempersiapkan topik pembelajaran dengan media tebak gambar, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Tim, dengan mempelajari materi pelajaran melalui tugas tim dalam mengerjakan lembar kerja siswa, melakukan tanya jawab. *Games*, dengan permainan kartu soal yang harus dijawab oleh seluruh anggota kelompok agar memahami materi pelajaran. *Tournament*, siswa menebak gambar yang disajikan oleh guru dan membuat media tebak gambar untuk digunakan dalam pertandingan. Rekognisi tim, guru memberikan hadiah kepada kelompok yang berhasil berupa buku, pensil, pulpen, dan penggaris.

Kesimpulan umumnya dengan penerapan pembelajaran model TGT berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa dalam mengikuti pembelajaran pada kompetensi dasar 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada penjajahan Belanda dan Jepang, karena pembelajaran kooperatif model TGT dilakukan dengan cara belajar tim, bermain *games* dan *tournament* akademik yang membuat siswa bersemangat dalam belajar dan memudahkan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Agar pelaksanaan model TGT berbantuan media tebak gambar dapat meningkatkan hasil belajar disarankan pada guru untuk (1) memotivasi siswa untuk membaca materi sebelum ke sekolah agar memiliki pengetahuan awal sebelum presentasi kelas; (2) memberikan tugas dan tanggung jawab pada siswa yang berkemampuan tinggi untuk membimbing siswa berkemampuan rendah agar memahami materi pelajaran dan dapat menjawab pertanyaan; (3) memerhatikan keaktifan siswa di kelas; (4) siswa yang kurang aktif diberikan bimbingan oleh guru dalam memahami materi pelajaran sehingga pada saat *tournament* tidak membutuhkan waktu yang lama untuk menebak gambar. Kepada peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan pembelajaran kooperatif model TGT yang berbantuan media tebak gambar dan LKS dalam penelitian karena telah terbukti meningkatkan hasil belajar IPS siswa serta perlu memasukkan respon siswa berupa perasaan siswa setelah mengikuti pembelajaran melalui angket maupun wawancara kepada semua siswa sehingga menjadi catatan untuk memperbaiki kekurangan dalam penelitian ini.

### DAFTAR RUJUKAN

- Arturo, G., David, J., & Loreto, M. (2014). Multi- Faceted Impact of a Team Game Tournament on The Ability of the Learners to Engage and Develop Their Own Critical Skill Set. *Internasional Journal of Engineering Education*, 30(5), 1213—1224. Retrieved from <http://hdl.handle.net/10197/6197>.
- Degeng, I. N. S. (1988). *Pengorganisasian Pengajaran Teori Elaborasi dan Pengaruhnya terhadap Perolehan Belajar Informasi Verbal dan Konsep*. (Disertasi tidak diterbitkan). Pascasarjana Universitas Negeri Malang, Malang.
- Degeng, I. N. S. (1989a). *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Degeng, I. N. S. (1989b). *Kerangka Perkuliahan dan Bahan Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Degeng, I. N. S. (2013). *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup Aras Media.
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Lie, A. (2010). *Mempraktikkan Kooperatif Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Majid, A. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sapriya. (2015). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, P.D., Rahardi, R. (2013). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Turen pada Pokok Bahasan Turunan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Retrieved from <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel13AE82C0B256A1626C9090621099E4F72.pdf>
- Sumarmi, A. (2012). *Model-Model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Fajar Interpretama Mandiri.
- Suyadi. (2013). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas. Buku Panduan Wajib Para Pendidik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik Terjemahan Nurulita Yusron. 2008*. Bandung: Nusa Media.