

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah MIN Sungai Lulut, Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar, yang merupakan sebuah lembaga pendidikan formal yang berada dibawah naungan Kementerian Agama Kabupaten Banjar. Adapun mengenai gambaran umum lokasi penelitian dapat dilihat pada uraian berikut:

1. Sejarah Singkat MIN Sungai Lulut

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sungai Lulut merupakan salah satu sarana pendidikan yang dikembangkan oleh pemerintah untuk memenuhi tuntutan tersebut, karena itu perlu pengelolaan dan pengembangan yang baik. Sebelum dinegerikan madrasah ini dulu merupakan madrasah swasta yang berdiri sejak tahun 1947, tepatnya tanggal 10 September 1947, yang dikelola oleh sejumlah tokoh masyarakat setempat. Proses belajar mengajar di madrasah ini terus berlangsung dengan fasilitas, sarana dan prasarana apa adanya. Meskipun demikian madrasah ini sudah banyak menghasilkan alumninya. Demi untuk lebih mengembangkan dunia pendidikan di madrasah ini, maka pada tanggal 17 Zulhijjah 1417 H atau 25 Maret 1997 berdasarkan SK Menteri Agama RI Nomor 107 Tahun 1997 berubah status menjadi negeri.

Sejak awal berdirinya sampai sekarang MIN Sungai Lulut telah berpartisipasi aktif dalam upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat dan pembinaan akhlak generasi muda bangsa. Seiring dengan partisipasinya itu di

MIN Sungai Lulut telah terjadi beberapa kali pergantian pimpinan/kepala madrasah, dengan susunan sebagai berikut:

- | | | | |
|----|-----------------------|------------|-------------------|
| a. | K.H. Masykur | dari tahun | 1947 s.d 1964 |
| b. | K.H. Said | dari tahun | 1964 s.d 1965 |
| c. | K.H. Masykur | dari tahun | 1965 s.d 1967 |
| d. | Anang Mansyah | dari tahun | 1967 s.d 1984 |
| e. | H. Muhammad Basruddin | dari tahun | 1984 s.d 2004 |
| f. | Dardiansyah S, Ag | dari tahun | 2004 s.d 2010 |
| g. | Drs. Junaidi | dari tahun | 2010 s.d 2013 |
| h. | Haderi, S. Pd. I | dari tahun | 2013 s.d sekarang |

2. Keadaan Tenaga Pendidik dan Kependidikan MIN Sungai Lulut

Mengenai keadaan guru di MIN Sungai Lulut dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Keadaan Guru dan Pegawai MIN Sungai Lulut

No	Nama	Jabatan	Status
1	Haderi, S. Pd.I.	Kepala	PNS
2	Muhammad Nasir, S. Pd.	Wakil/Bag.Humas	PNS
3	Ruyani, S. Pd. I.	Bag.Lab.Bahasa/ Operator	PNS
4	Eko Suriyanto	Bag. Tata Usaha	PNS
5	Hj. Darhana, S. Pd.I.	Guru Tetap	PNS
6	Masjaitun, S. Pd. I.	Guru Tetap/Perpustakaan	PNS
7	Norhikmah, S. Pd.I.	Guru Tetap	PNS
8	Marhamah, S. Pd. I.	Guru Tetap	PNS
9	Rusdiah, S. Ag	Guru Tetap	PNS
10	Riri Wahyuni, S. HI.	Guru Tetap	PNS
11	Husnul Khatimah, S. Pd.I.	Guru Tetap	PNS
12	Mansur Al Hadisi, S Pd. I.	GTT	Non PNS
13	Maisyarah, S. Pd. I.	Guru Tetap	PNS
14	Dailami, S. Ag	Guru Tetap/bag.Kurikulum	PNS
15	Muhdar, S. Ag	Guru Tetap	PNS
16	Misnah, S. Pd. I.	Guru Tetap	PNS
17	Kamaruddin, S. Pd. I.	Guru Tetap	PNS
18	Ah.Ramli, S. Pd. I.	Guru Tetap/Bend. DIPA	PNS
19	Mulyani, S. Pd. I.	Guru Tetap	PNS
20	H. Hasyim	GTT	Non PNS
21	Dahlia	GTT	Non PNS

Lanjutan Tabel 4.1

No	Nama	Jabatan	Status
22	Syamsiariaty, S. Pd. I.	GTT	Non PNS
23	Sri Siswa Herawati, S. Pd. I.	GTT	Non PNS
24	Nor Hadi Ali, S. Pd. I.	GTT	Non PNS
25	Ainun Jariah. S. Pd. I	GTT	Non PNS
26	Endang Fartina Ningdiah, S. Ag	GTT	Non PNS
27	Wahidah, S. Pd. I.	GTT	Non PNS
28	Anang Armani, S. Pd. I.	GTT	Non PNS
29	Masriani S. Ag	GTT	Non PNS
30	Ahmad Muzakkir	GTT	Non PNS
31	Noorhaida, S. Pd. I.	GTT	Non PNS
32	Murdiah	GTT	Non PNS
33	Julpi	GTT	Non PNS

3. Keadaan Peserta Didik MIN Sungai Lulut

Jumlah peserta didik MIN Sungai Lulut pada tahun ajaran 2013/2014 cukup banyak dibanding pada tahun sebelumnya, yaitu berjumlah 554 orang yang terdiri dari laki-laki 281 orang dan perempuan sebanyak 273 orang, yang terbagi dalam 20 rombel (rombongan belajar).

Tabel 4.2 Keadaan Peserta Didik MIN Sungai Lulut Tahun 2013/2014

No	Kelas	Jenis Kelamin		Σ
		L	P	
1	I a	12	16	28
2	I b	16	14	30
3	I c	16	16	32
4	II a	17	8	25
5	II b	15	15	30
6	II c	18	13	31
7	III a	13	16	29
8	III b	16	12	28
9	III c	20	11	31
10	IV a	17	14	31
11	IV b	10	21	31
12	IV c	16	14	30
13	V a	14	10	24

Lanjutan Tabel 4.2

No	Kelas	Jenis Kelamin		Σ
		L	P	
14	V b	15	9	24
15	V c	6	18	24
16	V d	12	14	26
17	VI a	12	13	25
18	VI b	12	15	27
19	VI c	12	12	24
20	VI d	12	12	24
Σ		281	273	554

4. Keadaan Sarana dan Prasarana MIN Sungai Lulut

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh madrasah penulis dapatkan melalui hasil observasi di lapangan dan dokumentasi dari pihak kepala madrasah yang antara lain dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana MIN Sungai Lulut

No	Jenis Ruangan	Ukuran	Σ	Kondisi
1	Ruang Belajar Kls 1-2	6 x 7	6	Baik
2	Ruang Belajar Kls 3-6	8 x 7	12	Baik
3	Perpustakaan	6 x 7	1	Baik
4	Ruang Kepala/TU	6 x 7	1	Baik
5	Ruang Guru	8 x 9	1	Baik
6	Laboratorium Bahasa	6 x 7	1	Baik
7	Ruang Serba Guna	8 x 9	1	Baik
8	Kamar WC Siswa	3 x 5	1	Baik
9	Kamar WC Guru	3 x 5	1	Baik
10	Rumah Dinas Kamad	6 x 8	1	Baik
11	Rumah Dinas Penjaga	6 x 7	1	Baik
12	Ruang Gudang	2 x 6	1	Baik
13	Ruang UKS	3 x 5	1	Baik
14	Lapangan Olah Raga	21x23	1	Baik
15	Pagar Depan	33 m	1	Baik

Sumber: Kepala MIN Sungai Lulut 2014

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MIN Sungai Lulut, Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar. Subyek penelitian adalah siswa kelas IVB yang berjumlah 31 orang yang terdiri dari 10 orang laki-laki dan 21 orang perempuan.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah belum diketahuinya bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS dalam materi koperasi. Untuk itu direncanakan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS materi koperasi di kelas IVB semester 2 MIN Sungai Lulut, Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar.

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Pada perencanaan tindakan siklus I, peneliti menerapkan strategi *Team Game Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap pembelajaran IPS di kelas IVB sehingga nantinya akan terjadi peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya strategi *Team Game Tournament* (TGT).

Siklus ini terdiri dari satu pokok bahasan, yaitu bab Koperasi, dengan sub pembahasan pengertian koperasi dan kegiatan koperasi. Sebelum pembelajaran dilaksanakan penelitian ini dimulai dari beberapa tahapan persiapan. Secara rinci rencana pembelajaran pada siklus pertama yang terdiri dari dua kali pertemuan,

dengan menggunakan dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Membuat rencana pembelajaran meliputi perencanaan satuan dan analisis program.
2. Membagi materi koperasi menjadi 2 sub bahasan, yaitu: pengertian koperasi dan kegiatan koperasi.
3. Membuat alat atau pedoman observasi untuk mengetahui kinerja siswa, kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar sebagai wujud dari pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT).
4. Membuat soal test tentang koperasi untuk mengetahui hasil belajar siswa

Pada rencana tindakan siklus pertama ini, peneliti menerapkan pembelajaran IPS dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) yang diupayakan agar siswa dapat memahami materi, dan mampu berperan aktif dalam belajar di kelas, serta terlibat aktif dalam kerja sama antar siswa sehingga hasil nilai/prestasi belajar mereka meningkat. Dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) diharapkan pengetahuan tentang pelajaran IPS menjadi maksimal, nilai prestasi belajar siswa meningkat sehingga diharapkan agar pelajaran yang diperoleh dari madrasah dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

1. Pertemuan 1 Siklus I : 2 x 35 menit

Siklus pertama dilaksanakan satu kali pertemuan atau selama 70 menit dengan setiap kali pertemuan (2 x 35 menit), yang dilaksanakan pada tanggal 03 Mei 2014. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pemahaman

kepada peserta didik tentang koperasi dalam pembelajaran IPS. RPP dikembangkan berdasarkan silabus yang dipakai guru IPS di MIN Sungai Lulut selama ini.

Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku IPS sesuai dengan kurikulum KTSP, LKS IPS, dan buku IPS IV. Sedangkan alat atau bahan yang dibutuhkan dalam program pembelajaran adalah peneliti bersama observer menggunakan instrumen penilaian berupa pedoman pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Adapun untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah dengan soal tes hasil belajar. Kriteria (indikator yang menjadi penanda) untuk menentukan bahwa dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) yang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah yang sedang diupayakan, dilakukan secara kualitas maupun kuantitas. Secara kualitas dapat dilihat dari aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran seperti tingkat motivasi, keceriaan, keantusiasan dan keterampilan peserta didik dalam mengikuti program pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari pengamatan peneliti selama pembelajaran IPS berlangsung.

Sedangkan secara kuantitas dilakukan dengan cara tes. Keberhasilan individual ditetapkan jika siswa mengalami ketuntasan belajar minimal 70, ini adalah skor minimal batas kelulusan sebagaimana ketentuan sistem evaluasi yang tercantum dalam pedoman pendidikan MIN Sungai Lulut tahun akademik 2013-2014.

a) Pendahuluan

Apersepsi dan motivasi:

- 1) Guru mengucapkan salam dan berdo'a.
- 2) Mengabsensi siswa.
- 3) Penjelasan singkat tentang kompetensi dan materi yang akan dimiliki/dikuasai siswa sebagai hasil belajar

b) Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a) Guru menjelaskan kepada siswa tentang pengertian dan kegiatan koperasi.
- b) Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
- c) Guru membentuk kelompok, yaitu guru membagi 31 siswa di kelas IVB kedalam 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 anggota kelompok dan 1 kelompok terdiri dari 6 anggota.

Elaborasi

- 1) Guru memberikan LKSI kepada siswa untuk setiap kelompok untuk didiskusikan bersama anggota satu kelompok.
- 2) Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
- 3) Guru memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut; (70 menit)
- 4) Guru menjelaskan kepada siswa prosedur *team game tournament* (TGT).
- 5) Guru memandu siswa berkompetisi dalam *team game tournament* (TGT)
- 6) Guru mencatat skor kelompok dalam kompetisi.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi, guru:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

c) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup:

- 1) Siswa mengerjakan tes evaluasi yang disediakan guru
- 2) Guru memberikan kesimpulan dari kegiatan atau dari materi yang telah diajarkan.(25 menit)

b. Hasil Tindakan Kelas

- 1) Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu 2 x 35 menit, dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Indikator/Aspek yang di amati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Pra Pembelajaran	-	-	-	-	-
1	Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran					√
2	Memeriksa kesiapan siswa	√				
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari				√	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis					√
5	Apersepsi	√				
6	Memotivasi siswa	√				
II	Kegiatan Inti Pembelajaran	-	-	-	-	-
7	Menjelaskan materi tentang pengertian dan kegiatan koperasi secara singkat					√
8	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya				√	

Lanjutan Tabel 4.5

No	Indikator/Aspek yang di amati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
9	Mengkondisikan siswa agar siap melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi <i>Team Game Tournament</i> (TGT)			√		
10	Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran				√	
11	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai	√				
12	Membimbing siswa dalam berkompetensi dengan strategi <i>Team Game Tournament</i> (TGT)			√		
13	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran				√	
14	Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan	√				
15	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan			√		
16	Memfasilitasi kegiatan belajar siswa di kelas	√				
17	Mengajukan pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir dan mencari informasi yang tentang materi yang dipelajari		√			
18	Mengamati/mengawasi aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui dengan strategi <i>Team Game Tournament</i> (TGT) serta mencatat kesimpulan dari kegiatan tersebut yang dapat diambil pelajaran			√		
19	Memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi				√	
20	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		√			
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas	√				
22	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	√				
23	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran		√			
III	Kegiatan Akhir	-	-	-	-	-
24	Membimbing siswa menyimpulkan pelajaran	√				
25	Memberi nilai dan menyampaikan hasil penilaian kepada siswa		√			
26	Memberi penghargaan dengan ucapan/ sikap			√		
27	Memberikan PR sebagai bagian dari remedial/ pengayaan					√
Σ		9	4	5	5	4
		72				

Keterangan :

1 = tidak terlaksana

2 = kurang terlaksana dengan baik

3 = cukup terlaksana dengan baik

4 = terlaksana dengan baik

5 = terlaksana dengan sangat baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasekan sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah jawaban}}{135} \times 100 = \frac{72}{135} \times 100 = 53,33\% \quad (\text{baik})$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru secara keseluruhan sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana. Namun meskipun demikian masih ada beberapa kegiatan yang belum mampu dilaksanakan guru secara baik dan maksimal, diantaranya adalah masih ada 9 kegiatan (yang tidak dapat terlaksana dengan baik) yaitu pada kegiatan awal guru tidak memeriksa kesiapan siswa dan melakukan appersepsi karena guru secara langsung menjelaskan materi dan tidak memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran. Hal ini disebabkan guru terlalu fokus pada metode yang akan dilaksanakan. Kemudian pada kegiatan inti, yaitu guru belum mampu membimbing siswa dalam menciptakan situasi belajar yang menyenangkan, mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan, menggunakan bahasa dan tulisan secara jelas, selain itu juga kegiatan yang masih belum maksimal. Hal tersebut disebabkan penjelasan materi yang terlalu lama, sedang pada kegiatan akhir pembelajaran guru belum bisa membimbing siswa untuk secara bersama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan karena keterbatasan alokasi waktu.

Secara keseluruhan data pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara kondusif, lancar, tertib serta tujuan pembelajaran pun dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

2) Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS materi koperasi siswa kelas IVB MIN Sungai Lulut, bisa dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pertemuan 1 (Siklus I)

No	Sikap yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Persiapan siswa menghadapi proses pembelajaran		√			
2	Tanggapan siswa ketika diberi motivasi			√		
3	Perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi pembelajaran		√			
4	Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan			√		
5	Mengamati dan memperhatikan uraian tugas yang diberikan				√	
6	Keseriusan siswa dalam permainan tim			√		
7	Partisipasi aktif siswa dalam diskusi			√		
8	Keberanian siswa dalam menanggapi hasil kerja kelompok lain		√			
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran			√		
10	Keterlibatan siswa dalam menyimpulkan pembelajaran		√			
Σ		-	4	5	1	-
		27				

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan terhadap siswa tersebut di atas dapat dipersentasekan sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{27}{50} \times 100 = 54\%$$

Dari rata-rata persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa secara klasikal dalam kegiatan belajar mengajar berada dalam kategori cukup aktif. Kegiatan-kegiatan yang masih belum optimal, antara lain adalah persiapan siswa dalam menghadapi proses pembelajaran, kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan dari guru. Hal ini masih terlihat pada sebagian besar siswa masih malu-malu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, dan aspek lainnya yang belum nampak dilakukan oleh siswa adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam menyimpulkan materi yang diajarkan. Kurang optimalnya aktivitas siswa dalam pembelajaran ini terjadi disebabkan oleh penerapan strategi *Team Game Tournament* (TGT) ini memang jarang sekali digunakan dalam pembelajaran, terutama di kelas IV madrasah ibtdaiyah sehingga siswa belum terbiasa dan belum memahami langkah-langkah pembelajaran dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) tersebut.

2) Tes Hasil Belajar/Evaluasi

Tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) materi koperasi, kelas IVB MIN Sungai Lulut pada pertemuan pertama siklus I bisa dilihat pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	N	F	N x F	(%)
1	80	-	-	-
2	70	11	770	42,78
3	60	9	540	30,00
4	50	5	250	13,89
5	40	6	240	13,33
Σ		31	1800	100
Rata-rata		58,06		

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil tes siswa adalah 58,6. Hal ini berarti secara klasikal hasil belajar siswa masih belum tuntas karena persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan adalah 70. Dari 31 orang siswa tersebut, yang mampu mencapai nilai standar ketuntasan minimal hanya ada 11 siswa (42,78%) sedang yang belum mampu mencapai nilai standar ketuntasan minimal ada 20 siswa atau sekitar 57,22%. Oleh karena itu perlu ditingkatkan lagi dan tindakan kelas perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua untuk memperbaiki berbagai kelemahan dan aspek-aspek yang belum terlaksana.

2. Pertemuan II Siklus I: 2 x 35 menit

a) Pendahuluan

Apersepsi dan motivasi:

- 1) Guru mengucapkan salam dan berdo'a.
- 2) Mengabsensi siswa.
- 3) Penjelasan singkat tentang kompetensi dan materi yang akan dimiliki/dikuasai siswa sebagai hasil belajar

b) Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a) Guru menjelaskan kepada siswa tentang pengertian dan kegiatan koperasi.
- b) Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
- c) Guru membentuk kelompok, yaitu guru membagi 31 siswa di kelas IVB kedalam 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 anggota kelompok dan 1 kelompok terdiri dari 6 anggota.

Elaborasi

- 1) Guru memberikan LKS2 kepada siswa untuk setiap kelompok untuk didiskusikan bersama anggota satu kelompok.
- 2) Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
- 3) Guru memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut; (70 menit)
- 4) Guru menjelaskan kepada siswa prosedur *team game tournament* (TGT).
- 5) Guru memandu siswa berkompetisi dalam *team game tournament* (TGT)
- 6) Guru mencatat skor kelompok dalam kompetisi.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

c) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup:

- 1) Siswa mengerjakan tes evaluasi yang disediakan guru.
- 2) Guru bersama siswa memberikan kesimpulan dari kegiatan atau dari materi yang telah diajarkan.(25 menit)

a. Hasil Tindakan Kelas

- 1) Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat selama kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu 2 x 35 menit, dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus I).

No	Indikator/Aspek yang di amati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Pra Pembelajaran	-	-	-	-	-
1	Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran					√
2	Memeriksa kesiapan siswa			√		
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari				√	
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis					√
5	Apersepsi			√		
6	Memotivasi siswa		√			
II	Kegiatan Inti Pembelajaran	-	-	-	-	-
7	Menjelaskan materi tentang pengertian dan kegiatan koperasi secara singkat					√
8	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya				√	
9	Mengkondisikan siswa agar siap melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi <i>Team Game Tournament</i> (TGT)			√		
10	Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran					√
11	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai					√

Lanjutan Tabel 4.8

No	Indikator/Aspek yang di amati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
12	Membimbing siswa dalam berkompetensi dengan strategi <i>Team game Tournament</i> (TGT)			√		
13	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran				√	
14	Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan	√				
15	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan			√		
16	Memfasilitasi kegiatan belajar siswa di kelas	√				
17	Mengajukan pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir dan mencari informasi yang tentang materi yang dipelajari		√			
18	Mengamati/mengawasi aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui dengan strategi <i>Team game Tournament</i> (TGT) serta mencatat kesimpulan dari kegiatan tersebut yang dapat diambil pelajaran				√	
19	Memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi				√	
20	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu		√			
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas			√		
22	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
23	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran		√			
III	Kegiatan Akhir	-	-	-	-	-
24	Membimbing siswa menyimpulkan pelajaran				√	
25	Memberi nilai dan menyampaikan hasil penilaian kepada siswa			√		
26	Memberi penghargaan dengan ucapan/ sikap				√	
27	Memberikan PR sebagai bagian dari remedial/ pengayaan					√
Σ		2	4	7	7	7
		92				

Keterangan:

- 1 = tidak terlaksana
- 2 = kurang terlaksana dengan baik
- 3 = cukup terlaksana dengan baik
- 4 = terlaksana dengan baik
- 5 = terlaksana dengan sangat baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \% \\ &= \frac{92}{135} \times 100 = 68,15\% \text{ (sangat baik)} \end{aligned}$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru secara keseluruhan sudah berjalan dengan sangat baik dan sesuai dengan rencana. Meskipun demikian, masih ada beberapa kegiatan yang belum mampu dilaksanakan guru secara maksimal. Adapun kegiatan yang belum mampu diperbaiki guru secara maksimal diantaranya pada kegiatan awal bahwa guru masih belum memeriksa kesiapan siswa pada awal pembelajaran, memotivasi siswa untuk lebih memperhatikan penjelasan materi, kemudian pada kegiatan inti guru belum mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan pengetahuan yang relevan serta belum menggunakan bahasa lisan yang jelas, begitu juga dengan aspek untuk menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, sedangkan pada kegiatan akhir guru belum sempat membimbing siswa dalam menyimpulkan pembelajaran, karena keterbatasan alokasi waktu pembelajaran. Sedangkan kegiatan-kegiatan yang telah mampu diperbaiki guru pada pertemuan kedua ini diantaranya adalah pelaksanaan apersepsi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memfasilitasi kegiatan belajar siswa, serta menyampaikan hasil tes akhir pada kegiatan akhir.

Untuk mengetahui lebih jauh kemampuan guru dalam menggunakan dengan strategi *Team game Tournament* (TGT) ini dalam pembelajaran materi koperasi pada mata pelajaran IPS maka peneliti perlu melanjutkannya pada siklus kedua.

2) Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran materi koperasi dengan strategi *Team game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas IVB MIN Sungai Lulut, bisa dilihat pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9 Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pertemuan 2 (Siklus I)

No	Sikap yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Persiapan siswa menghadapi proses pembelajaran			√		
2	Tanggapan siswa ketika diberi motivasi					√
3	Perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi pembelajaran			√		
4	Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan				√	
5	Mengamati dan memperhatikan uraian tugas yang diberikan			√		
6	Keseriusan siswa dalam permainan tim					√
7	Partisipasi aktif siswa dalam diskusi			√		
8	Keberanian siswa dalam menanggapi hasil kerja kelompok lain				√	
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran					√
10	Keterlibatan siswa dalam menyimpulkan pembelajaran			√		
Σ				5	2	3
		38				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasekan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \% \\ &= \frac{38}{50} \times 100 = 76\% \quad (\text{aktif}) \end{aligned}$$

Dari rata-rata persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa secara klasikal dalam kegiatan belajar mengajar berada dalam

kategori sangat aktif, walaupun pada kegiatan-kegiatan tertentu masih ada yang belum optimal, seperti keberanian atau kemampuan siswa dalam memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru, karena terlihat siswa masih malu-malu, sedangkan kalau dilihat dari keaktifan siswa dalam berdiskusi karena masih hanya sebagian siswa yang nampak aktif. Sedangkan pada kegiatan keterlibatan siswa dalam menyimpulkan pembelajaran juga tampak belum tercapai karena guru pada saat terakhir pembelajaran belum sempat menyimpulkan materi pembelajaran karena alokasi waktunya telah habis. Namun kalau diamati secara keseluruhan beberapa aktivitas siswa pada pertemuan pertama yang masih belum optimal sudah dapat terlaksana dengan baik.

3) Tes Hasil Belajar/Evaluasi

Tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IVB MIN Sungai Lulut, dengan strategi *Team game Tournament* (TGT) pada pertemuan kedua siklus I bisa dilihat pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	N	F	N x F	(%)
1	80	-	-	-
2	70	19	1330	65,84
3	60	9	540	26,73
4	50	3	150	7,43
5	40	-	-	-
Σ		31	2020	100
Rata-rata		65,16		

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil tes siswa adalah 65,16. Hal ini berarti secara klasikal hasil belajar siswa belum memenuhi persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu 70. Demikian

juga dari 31 orang siswa tersebut masih terdapat 12 orang siswa (34,16%) yang belum mampu mencapai nilai standar ketuntasan minimal. Oleh karena itu perlu ditingkatkan dan tindakan kelas perlu dilanjutkan pada siklus II.

d. Refleksi Siklus I

Siklus pertama yang terdiri dari 2 kali pertemuan dengan pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit untuk setiap kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dan kedua peneliti mulai menerapkan penggunaan strategi *Team game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS dengan materi “koperasi”. Adapun sub babnya adalah pengertian perbedaan koperasi dan badan usaha lainnya kemudian setelah itu guru meminta siswa mengungkapkan pendapatnya tentang materi koperasi. Setelah itu guru membentuk 5 kelompok untuk masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mendiskusikan dan membuat laporan tentang masing-masing sub bab. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk membaca dan memahami sesuai dengan sub bab yang telah dibagi-bagi.

Kemudian siswa mempresentasikan hasil diskusi, dan guru memberikan tugas individu berupa tes. Guru selalu memberikan pengawasan, dorongan, dan motivasi pada setiap penugasan. Dari proses pembelajaran yang telah dilakukan siswa, ternyata mereka banyak yang malu mengungkapkan pendapatnya, masih memilih-milih kelompok belajar, banyak menemui persoalan-persoalan yang sulit dipecahkan atau dijawab sehingga setelah diskusi berakhir, guru membantu untuk menjawab persoalan-persoalan dari materi tersebut agar pemahaman siswa terhadap materi koperasi semakin baik.

Selain itu, ketika siswa mempresentasikan hasil kerjanya, siswa kurang dapat menjelaskan dan mereka masih malu untuk berbicara di hadapan temanya. Hal ini tampak ketika siswa menjelaskan mereka masih banyak melihat teks. Tetapi secara umum penerimaan siswa melalui penggunaan strategi *Team game Tournament* (TGT) pada materi koperasi sudah cukup bagus.

Berdasarkan data yang diperoleh dari tindakan yang telah dilakukan, maka dengan strategi *Team game Tournament* (TGT) tentang koperasi pada siklus I berjalan dengan cukup baik. Kemudian setelah itu dilakukan penugasan kepada siswa, siswa juga sangat bersemangat. Hal ini terlihat pada antusias siswa dalam mengikuti pelajaran dan dalam kegiatan pembelajaran, secara umum dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Guru memberikan tugas baik secara kelompok maupun individu.
2. Komponen pembelajaran lain seperti: alokasi waktu pembelajaran, sumber/bahan/alat pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, dan kegiatan penilaian dapat berjalan dengan baik.
3. Pembelajaran dengan strategi *Team game Tournament* (TGT) dapat memberikan pengalaman berharga pada para peserta didik agar yang didapat di sekolah.
4. Nilai hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan yang cukup baik yaitu dari pertemuan pertama hanya 58,06 meningkat menjadi 68,15 atau meningkat sebesar 10,09%, walaupun secara klasikal belum mencapai nilai ketuntasan yang telah ditetapkan.

Secara umum program pembelajaran berhasil dan berjalan dengan baik, bukan berarti tidak ada tindak lanjut dalam penelitian ini. Dilihat dari hasil evaluasi yang disesuaikan dengan standar minimum kelulusan, masih ada beberapa siswa yang tidak lulus, dan banyaknya siswa yang masih malu mengungkapkan gagasan dan idenya. Guru ingin meningkatkan lagi hasil belajar siswa yang diperoleh. Untuk itu peneliti mengadakan siklus II sebagai tindak lanjut dalam memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I.

1. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Siklus kedua dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit untuk setiap kali pertemuan, yang dilaksanakan pada tanggal 17 dan 24 Mei 2014. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk menindaklanjuti kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada siklus I, yaitu untuk semakin meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam setiap pembelajaran.

Peneliti membuat perencanaan atas dasar pengamatan observer dengan melihat nilai tes siklus I mata pelajaran IPS, yaitu terdapat 12 siswa yang dinyatakan tidak lulus karena nilai yang diperolehnya dibawah standar kelulusan minimum.

Siklus ini terdiri dari satu pokok bahasan, yaitu materi koperasi. Sebelum pembelajaran dilaksanakan penelitian ini dimulai dari beberapa tahapan persiapan. Secara rinci rencana pembelajaran pada siklus kedua ini yang terdiri dari dua kali

pertemuan, dengan strategi *Team game Tournament* (TGT), adalah sebagai berikut:

1. Membuat rencana pembelajaran meliputi perencanaan satuan dan analisis program.
2. Membagi materi koperasi menjadi tiga sub bahasan, yaitu perbedaan koperasi dan usaha lainnya, tujuan dan manfaat koperasi, serta jenis-jenis koperasi.
3. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok untuk membahas perbedaan koperasi dan usaha lainnya, tujuan dan manfaat koperasi, serta jenis-jenis koperasi.
4. Membuat alat atau pedoman observasi untuk mengetahui kinerja siswa, kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar sebagai wujud dari pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan dengan menggunakan resitasi.
5. Membuat soal tes tentang perbedaan koperasi dan usaha lainnya, tujuan dan manfaat koperasi, serta jenis-jenis koperasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Pada rencana tindakan siklus kedua ini, peneliti dalam pembelajaran IPS dengan strategi *Team game Tournament* (TGT), mengupayakan agar siswa dapat memahami materi, dan mampu berperan aktif dalam belajar di kelas, serta terlibat aktif dalam kerja sama antar siswa sehingga prestasi belajar mereka meningkat. Dengan strategi *Team game Tournament* (TGT) diharapkan pengetahuan tentang IPS menjadi maksimal, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran adalah buku IPS sesuai dengan kurikulum KTSP, LKS IPS, dan buku IPS kelas IV. Adapun untuk mengungkap hasil belajar siswa digunakan instrumen penilaian berupa pedoman pengamatan terhadap aktivitas peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, dan tes hasil belajar.

Keberhasilan individual ditetapkan jika siswa mengalami ketuntasan belajar minimal 70, ini adalah skor minimal batas kelulusan sesuai dengan kriteria kelulusan di MIN Sungai Lulut, yaitu ketentuan sistem evaluasi yang tercantum dalam pedoman pendidikan MIN Sungai Lulut tahun akademik 2013/2014.

b. Pelaksanaan

1) Pendahuluan

Apersepsi dan motivasi:

- a) Guru mengucapkan salam dan berdo'a.
- b) Mengabsensi siswa.
- c) Penjelasan singkat tentang kompetensi dan materi yang akan dimiliki/dikuasai siswa sebagai hasil belajar

2) Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a) Guru menjelaskan kepada siswa tentang pengertian dan kegiatan koperasi.
- b) Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
- c) Guru membentuk kelompok, yaitu guru membagi 31 siswa di kelas IVB kedalam 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 anggota kelompok dan 1 kelompok terdiri dari 6 anggota.

Elaborasi

- a) Guru memberikan LKS3 kepada siswa untuk setiap kelompok untuk didiskusikan bersama anggota satu kelompok.
- b) Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
- c) Guru memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut; (70 menit)
- d) Guru menjelaskan kepada siswa prosedur *team game tournament*.
- e) Guru memandu siswa berkompetisi dalam *team game tournament* (TGT)
- f) Guru mencatat skor kelompok dalam kompetisi.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- a) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa,
- b) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

3) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup:

- a) Siswa mengerjakan tes evaluasi yang disediakan guru
- b) Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari kegiatan atau dari materi yang telah diajarkan.(25 menit)

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat selama kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu 2 x 35 menit, dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11 Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus II).

No	Indikator/Aspek yang di amati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Pra Pembelajaran	-	-	-	-	-
1	Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran					√
2	Memeriksa kesiapan siswa				√	
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari					√
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis					√
5	Apersepsi					√
6	Memotivasi siswa					√
II	Kegiatan Inti Pembelajaran	-	-	-	-	-
7	Menjelaskan materi tentang pengertian dan kegiatan koperasi secara singkat					√
8	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya					√
9	Mengkondisikan siswa agar siap melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi <i>Team Game Tournament (TGT)</i>					√
10	Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran					√
11	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai				√	
12	Membimbing siswa dalam menciptakan situasi belajar yang menyenangkan					√
13	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran				√	
14	Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan				√	
15	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan			√		
16	Memfasilitasi kegiatan belajar siswa di kelas				√	
17	Mengajukan pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir dan mencari informasi yang tentang materi yang dipelajari					√

Lanjutan Tabel 4.11

No	Indikator/Aspek yang di amati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Mengamati/mengawasi aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui dengan strategi <i>Team Game Tournament</i> (TGT) serta mencatat kesimpulan dari kegiatan tersebut yang dapat diambil pelajaran			√		
19	Memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi					√
20	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu				√	
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas			√		
22	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
23	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran				√	
III	Kegiatan Akhir	-	-	-	-	-
24	Membimbing siswa menyimpulkan pelajaran					√
25	Memberi nilai dan menyampaikan hasil penilaian kepada siswa				√	
26	Memberi penghargaan dengan ucapan/ sikap				√	
27	Memberikan PR sebagai bagian dari remedial/ pengayaan					√
Σ		-	-	3	9	15
		120				

Keterangan:

- 1 = tidak terlaksana
 2 = kurang terlaksana dengan baik
 3 = cukup terlaksana dengan baik
 4 = terlaksana dengan baik
 5 = terlaksana dengan sangat baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$= \frac{120}{135} \times 100 = 88,88\% \quad (\text{sangat baik})$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru secara keseluruhan sudah berjalan dengan sangat baik dan sesuai dengan rencana. Pada kegiatan pembelajaran pertemuan pertama siklus II ini guru telah mampu memperbaiki berbagai kesalahan atau kekurangan pada siklus I. Dari 27 bentuk kegiatan yang direncanakan guru telah terlaksana secara optimal.

2) Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran materi koperasi dengan strategi *Team game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS kelas IVB MIN Sungai Lulut, bisa dilihat pada tabel 4.12 berikut.

Tabel 4.12 Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus II)

No	Sikap yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Persiapan siswa menghadapi proses pembelajaran					√
2	Tanggapan siswa ketika diberi motivasi					√
3	Perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi pembelajaran				√	
4	Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan				√	
5	Mengamati dan memperhatikan uraian tugas yang diberikan				√	
6	Keseriusan siswa dalam permainan tim					√
7	Partisipasi aktif siswa dalam diskusi				√	
8	Keberanian siswa dalam menanggapi hasil kerja kelompok lain				√	
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran					√
10	Keterlibatan siswa dalam menyimpulkan pembelajaran			√		
Σ		-	-	1	5	4
		43				

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasekan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{43}{50} \times 100 = 86\% \quad (\text{sangat aktif}) \end{aligned}$$

Dari rata-rata persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa secara klasikal dalam kegiatan belajar mengajar berada dalam kategori sangat aktif, walaupun masih ada kegiatan-kegiatan tertentu yang belum optimal, seperti keterlibatan siswa dalam menyimpulkan materi yang diajarkan, tanggapan siswa ketika diberi motivasi oleh guru, dan kemampuan bertanya/menjawab pertanyaan guru. Aktivitas siswa yang masih belum mampu dimotivasi guru adalah kemampuan menanyakan hal-hal yang belum dimengerti dan kemampuan siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan guru.

b. Tes Hasil Belajar/Evaluasi

Tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IVB MIN Sungai Lulut, dengan strategi *Teams Game sTournament* (TGT) pada pertemuan pertama siklus II bisa dilihat pada tabel 4.13 berikut.

Tabel 4.13 Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Siklus II)

No	N	F	N x F	(%)
1	80	11	880	39,64
2	70	12	840	37,83
3	60	5	300	13,51
4	50	3	200	9,02
5	40	-	-	-
Σ		31	2220	100
Rata-rata		71,61		

Berdasarkan tabel 4.13 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil tes siswa adalah 71,61. Hal ini berarti secara klasikal hasil belajar siswa telah memenuhi persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu 70. Dari 31 orang siswa tersebut yang mampu mencapai nilai standar ketuntasan minimal ada 23 siswa (77,47%) sedang yang belum mampu mencapai nilai standar ketuntasan minimal hanya tinggal 8 siswa atau sekitar 22,53%.

Pertemuan II: 2 x 35 menit

1) Pendahuluan

Apersepsi dan motivasi:

- a) Guru mengucapkan salam dan berdo'a.
- b) Mengabsensi siswa.
- c) Penjelasan singkat tentang kompetensi dan materi yang akan dimiliki/dikuasai siswa sebagai hasil belajar

2) Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a) Guru menjelaskan kepada siswa tentang pengertian dan kegiatan koperasi.
- b) Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
- c) Guru membentuk kelompok, yaitu guru membagi 31 siswa di kelas IVB kedalam 5 kelompok yang masing-masing terdiri dari 5 anggota kelompok dan 1 kelompok terdiri dari 6 anggota.

Elaborasi

- a) Guru memberikan LKS4 kepada siswa untuk setiap kelompok untuk didiskusikan bersama anggota satu kelompok.
- b) Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
- c) Guru memberi kesempatan untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut; (70 menit)
- d) Guru menjelaskan kepada siswa prosedur *team game tournament* (TGT).
- e) Guru memandu siswa berkompetisi dalam *team game tournament* (TGT)
- f) Guru mencatat skor kelompok dalam kompetisi.

Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- a) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- b) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

3) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup:

- a) Siswa mengerjakan tes evaluasi yang disediakan guru
- b) Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari kegiatan atau dari materi yang telah diajarkan.(25 menit).

a. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat selama kegiatan belajar mengajar berlangsung yaitu 2 x 35 menit, dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut.

Tabel 4.14 Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Indikator/Aspek yang di amati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Pra Pembelajaran	-	-	-	-	-
1	Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran					√
2	Memeriksa kesiapan siswa					√
3	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari					√
4	Menuliskan judul materi yang akan dikembangkan di papan tulis					√
5	Apersepsi					√
6	Memotivasi siswa					√
II	Kegiatan Inti Pembelajaran	-	-	-	-	-
7	Menjelaskan materi tentang pengertian dan kegiatan koperasi secara singkat					√
8	Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya					√
9	Mengkondisikan siswa agar siap melaksanakan proses pembelajaran dengan strategi <i>Team game Tournament (TGT)</i>					√
10	Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran					√
11	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai					√
12	Membimbing siswa dalam berkompetensi dengan strategi <i>Team game Tournament (TGT)</i>					√
13	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran				√	
14	Mengaitkan materi dengan pengetahuan yang relevan					√
15	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan				√	
16	Memfasilitasi kegiatan belajar siswa di kelas					√
17	Mengajukan pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk berpikir dan mencari informasi yang tentang materi yang dipelajari					√

Lanjutan Tabel 4.14

No	Indikator/Aspek yang di amati	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Mengamati/mengawasi aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui dengan strategi <i>Team Game Tournament</i> (TGT) serta mencatat kesimpulan dari kegiatan tersebut yang dapat diambil pelajaran					√
19	Memberi kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi					√
20	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu				√	
21	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas					√
22	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
23	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran					√
III	Kegiatan Akhir	-	-	-	-	-
24	Membimbing siswa menyimpulkan pelajaran					√
25	Memberi nilai dan menyampaikan hasil penilaian kepada siswa					√
26	Memberi penghargaan dengan ucapan/ sikap					√
27	Memberikan PR sebagai bagian dari remedial/ pengayaan					√
Σ		-	-	-	3	24
		132				

Keterangan:

- 1 =tidak terlaksana
- 2 =kurang terlaksana dengan baik
- 3 =cukup terlaksana dengan baik
- 4 =terlaksana dengan baik
- 5 =terlaksana dengan sangat baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasekan sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{132}{135} \times 100 = 97,77\% \quad (\text{sangat baik})$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru secara keseluruhan telah berjalan dengan

sangat baik dan sesuai dengan rencana. Data observasi yang ada pada tabel 4.14 secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara kondusif, lancar, tertib serta tujuan pembelajaran pun dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

2) Observasi Aktivitas Siswa dalam KBM

Aktivitas siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran materi koperasi dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS siswa kelas IVB MIN Sungai Lulut, bisa dilihat pada tabel 4.15 berikut.

Tabel 4.15 Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Sikap yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Persiapan siswa menghadapi proses pembelajaran					√
2	Tanggapan siswa ketika diberi motivasi					√
3	Perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi pembelajaran					√
4	Keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan					√
5	Mengamati dan memperhatikan uraian tugas yang diberikan					√
6	Keseriusan siswa dalam permainan tim					√
7	Partisipasi aktif siswa dalam diskusi					√
8	Keberanian siswa dalam menanggapi hasil kerja kelompok lain				√	
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran					√
10	Keterlibatan siswa dalam menyimpulkan pembelajaran					√
Σ		-	-	-	1	9
		49				

Keterangan Skor:

1 = tidak aktif

2 = kurang aktif

3 = cukup aktif

4 = aktif

5 = sangat aktif

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasekan sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{49}{50} \times 100 = 98,00\% \quad (\text{sangat aktif}) \end{aligned}$$

Dari rata-rata persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa secara klasikal dalam kegiatan belajar mengajar berada dalam kategori sangat aktif. Hampir semua aktivitas siswa telah dilaksanakan secara optimal, hanya 1 aktivitas siswa yang belum bisa dimaksimalkan adalah keberanian siswa dalam menanggapi hasil kerja kelompok lain, sehingga keaktifan pada pelaksanaan diskusi hanya didominasi oleh siswa yang berkemampuan tinggi, sedangkan yang berkemampuan rendah atau yang masih malu-malu belum punya kesempatan untuk terlibat dalam diskusi ataupun pada saat pelaksanaan tugas kelompok.

3) Tes Hasil Belajar/Evaluasi

Tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IVB MIN Sungai Lulut dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) pada pertemuan pertama siklus II bisa dilihat pada tabel 4.16 berikut.

Tabel 4.16 Nilai Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	N	F	N x F	(%)
1	80	19	1520	39,64
2	70	12	840	37,83
3	60	-	-	-
4	50	-	-	-
5	40	-	-	-
Σ		31	2360	100
Rata-rata		76,13		

Berdasarkan tabel 4.16 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai hasil tes siswa adalah 76,13. Hal ini berarti secara klasikal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah memenuhi persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu 70. Dari 31 orang siswa ternyata seluruhnya telah mampu mencapai nilai standar ketuntasan minimal yang ditetapkan. Oleh karena itu dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) ini dalam pembelajaran materi koperasi pada mata pelajaran IPS kelas IVB MIN Sungai Lulut dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Refleksi Siklus II

Kegiatan siklus kedua menunjukkan bahwa hasil observasi kegiatan pembelajaran IPS dengan menerapkan strategi *Team Game Tournament* (TGT) yang dilaksanakan pada siklus II terjadi peningkatan, baik dari hasil observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar, dan hasil tes belajar tindakan kelas siklus II, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran materi koperasi dengan strategi *Team game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS siswa kelas IVB MIN Sungai Lulut dapat terlaksana dengan sangat baik dan dinyatakan efektif dalam

meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran pertemuan pertama siklus II mengalami peningkatan rata-rata persentase sebesar 8,89% yaitu dari 88,88% pada pertemuan pertama meningkat menjadi 97,77% pada pertemuan kedua. Jadi hampir semua aspek kegiatan telah dapat dilaksanakan guru dengan sangat baik.

- 2) Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat aktif dan mendukung, hal ini bisa dilihat pada data observasi aktivitas siswa pada pertemuan pertama dan kedua mengalami peningkatan rata-rata persentase sebesar 12% yaitu dari 86% menjadi 98%. Hampir semua aktivitas siswa telah berhasil memperoleh kategori sangat aktif, kecuali aktivitas menanggapi hasil diskusi kelompok lain dan bertanya/menjawab pertanyaan guru yang belum mampu dimaksimalkan.
- 3) Hasil tes siswa juga mengalami peningkatan rata-rata sebesar 4,52, yaitu dari 71,61 menjadi 76,13, dan siswa yang mencapai nilai standar ketuntasan minimal pun telah mencapai 100%.

Berdasarkan temuan tersebut, penerapan strategi *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran materi koperasi mata pelajaran IPS kelas IVB MIN Sungai Lulut dinyatakan berhasil, karena nilai hasil belajar siswa secara keseluruhan berada di atas nilai standar ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 70,00.

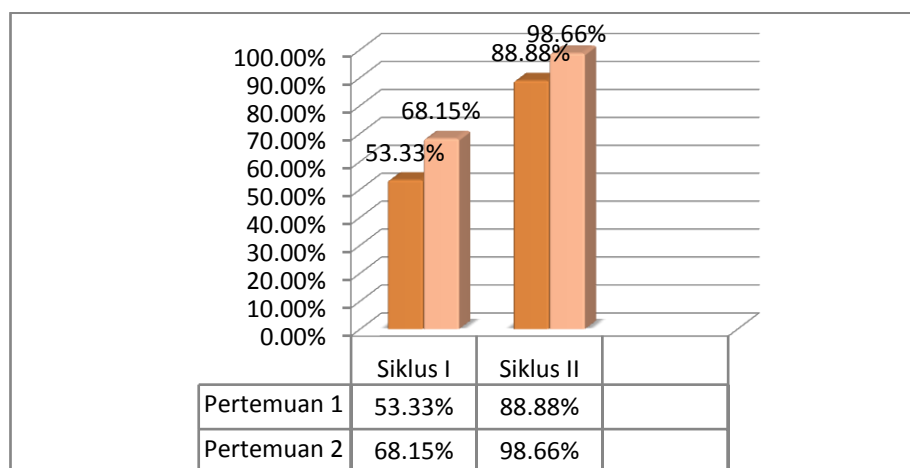
C. Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan mulai tanggal 03 Mei sampai dengan tanggal 24 Juni 2014 selama 2 siklus, 4 kali pertemuan, setiap hari Selasa jam ke-3 dan 4 di kelas IVB MIN Sungai Lulut dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS materi koperasi.

Dari temuan yang diperoleh melalui kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan 4 kali pertemuan (4 x (2 x 35 menit)) melalui observasi kegiatan pembelajaran guru, observasi aktivitas siswa dan kegiatan belajar mengajar, dan penilaian formatif, maka dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) pada kelas IVB MIN Sungai Lulut sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dari:

1. Kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS materi koperasi dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas IVB MIN Sungai Lulut berjalan dengan sangat baik sesuai dengan yang direncanakan oleh guru. Setiap kali pertemuan guru selalu berusaha memperbaiki berbagai kelemahan sehingga kualitas pembelajaran selalu meningkat. Pada saat pertemuan pertama siklus I pelaksanaan pembelajaran oleh guru memang banyak terdapat kelemahan. Hal itu bisa dipahami karena memang guru belum terbiasa menggunakan pembelajaran dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) ini di dalam melaksanakan pembelajaran. Namun setelah beberapa kali pertemuan, mulai pertemuan kedua siklus I, pertemuan pertama siklus II hingga pertemuan kedua siklus II akhirnya guru sudah dapat memperbaiki

sedikit demi sedikit kelemahan tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.

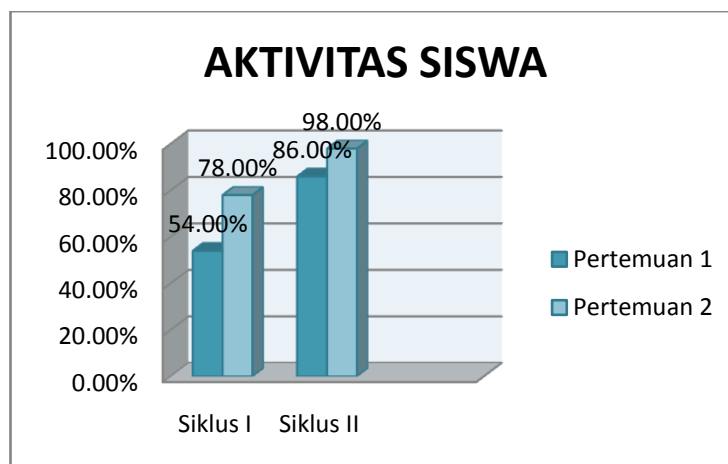


Gambar 4.1 Grafik Kegiatan Pembelajaran Guru

Dari gambar di atas terlihat bahwa hasil observasi teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

- a) Pada siklus I pertemuan pertama 53,33% mengalami peningkatan rata-rata sebesar 14,82% pada pertemuan kedua menjadi 68,15%.
 - b) Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama 88,88% mengalami peningkatan rata-rata sebesar 8,89% pada pertemuan kedua menjadi 97,77%.
2. Dalam kegiatan pembelajaran mulai dari siklus pertama sampai pada siklus kedua terlihat kegiatan pembelajaran terhadap siswa juga sangat baik dan selalu menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini sesuai dengan skor hasil observasi teman sejawat/kolaborator terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar seperti yang tergambar pada gambar 4.2 berikut.

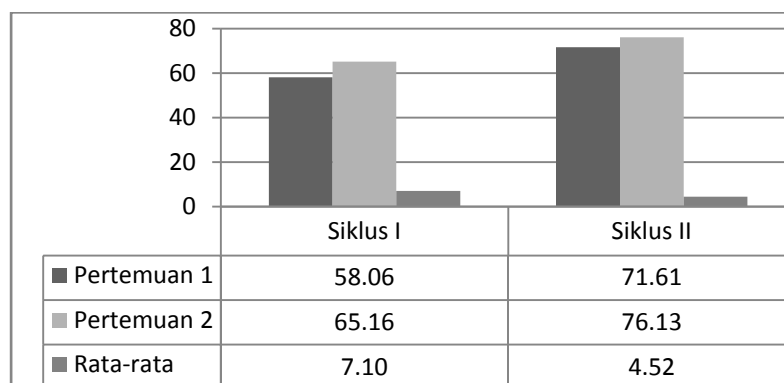
Grafik 4.2 Aktivitas Siswa



Dari gambar di atas dapat terlihat adanya peningkatan rata-rata persentase aktivitas siswa sebagai berikut:

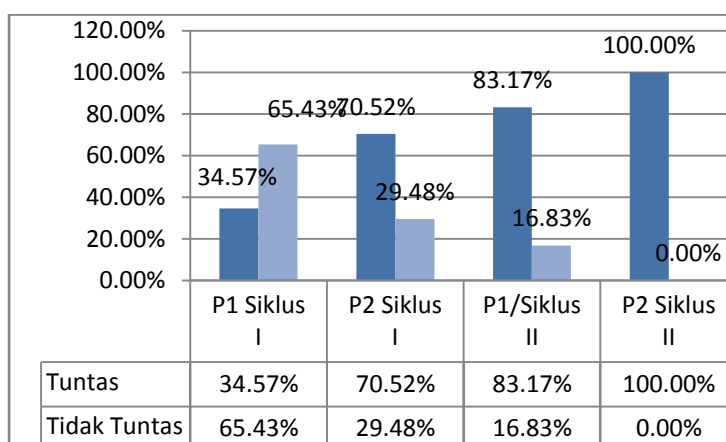
- a. Yaitu dari 54,00% (aktif) pada pertemuan pertama siklus I mengalami peningkatan rata-rata persentase sebesar 22,00% menjadi 76,00% (sangat aktif) pada pertemuan kedua siklus I.
 - b. Selanjutnya pada pertemuan pertama siklus II aktivitas siswa kembali mengalami peningkatan rata-rata persentase sebesar 10,00% menjadi 86,00% (sangat aktif) dan meningkat lagi sebesar 12,00% pada pertemuan kedua siklus II menjadi 98,00%(sangat aktif).
3. Tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa strategi *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS siswa kelas IVB MIN Sungai Lulut juga dapat dinyatakan berhasil meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dari data sebagai berikut:
- a) Dari nilai rata-rata 58,06 pada pertemuan pertama siklus I menjadi 76,13 pada pertemuan kedua siklus II.

- b) Dengan demikian terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil tes belajar formatif antara pertemuan pertama siklus I dan pertemuan kedua siklus II sebesar 18,07. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Siswa

4. Tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS siswa kelas IVB MIN Sungai Lulut juga dapat dinyatakan berhasil meningkatkan ketuntasan belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dari data sebagai berikut:
- a. Pada pertemuan pertama siklus I dalam ketuntasan belajar yang hanya 42,78% mengalami peningkatan rata-rata persentase ketuntasan belajar sebesar 14,44% menjadi 57,22% pada pertemuan kedua siklus I
 - b. Selanjutnya pada pertemuan pertama siklus II meningkat lagi rata-rata persentase ketuntasan belajar sebesar 20,25% menjadi 77,47%, hingga sampai pada pertemuan terakhir yakni pertemuan kedua siklus II mengalami peningkatan sebesar 22,53% menjadi 100,00%. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4.4 Grafik Ketuntasan Belajar

Keterangan:

a. Siklus I

- Tuntas Pertemuan 1 = 42,78% (11 orang)
- Tidak Tuntas Pertemuan 1 = 57,22% (20 orang)
- Tuntas Pertemuan 2 = 77,47% (19 orang)
- Tidak Tuntas Pertemuan 2 = 22,53% (12 orang)

b. Siklus II

- Tuntas Pertemuan 1 = 83,17% (23 orang)
- Tidak Tuntas Pertemuan 1 = 16,83% (8 orang)
- Tuntas Pertemuan 2 = 100,00% (31 orang)
- Tidak Tuntas = 0% (0 orang)

Dari beberapa temuan tersebut di atas berarti kegiatan pembelajaran materi koperasi pada mata pelajaran IPS dengan strategi *Team Game Tournament* (TGT) dapat dijadikan salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.