

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Gambut Kabupaten Banjar. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IVb Madrasah Ibtidaiyah Negeri Gambut Kabupaten Banjar pada semester genap tahun pelajaran 2013/2014 dengan jumlah siswa sebanyak 19 orang yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVb dalam pelajaran IPS pada materi Perkembangan Teknologi dan transportasi . Oleh karena itu dilaksanakan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi tersebut melalui strategi pembelajaran koopeartif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* .

Tindakan kelas yang akan dilaksanakan dengan menerapkan strategi kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam materi Perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi pada mata pelajaran IPS dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Pengamatan langsung yang dilakukan peneliti terhadap kegiatan pembelajaran dalam materi Perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi pada mata pelajaran IPS melalui strategi kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* .

2. Pengamatan partisipasi yang dilakukan oleh guru teman sejawat untuk mengamati kegiatan pembelajaran 2 x (2x35 menit) siklus pertama dan kedua sesuai dengan tahapan proses belajar mengajar di kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS dalam materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

a. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.5. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
I	Kegiatan Awal						
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	-	-	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	-	-	3	-
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	-	-	3	-
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	-	✓	1	-	-	-
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	-	✓	1	-	-	-
6	Memotivasi siswa	-	✓	1	-	-	-
II	Kegiatan Inti Pembelajaran						
7	Memberikan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari	✓	-	-	-	3	-
8	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok	✓	-	-	-	3	-

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
	belajar (<i>teams</i>) secara heterogen						
9	Menjelaskan cara kerja <i>teams</i> (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat	✓	-	-	-	3	-
10	Memberi petunjuk tentang tata cara <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	✓	-	-	-	3	-
11	Membimbing siswa dalam <i>tournament</i> pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi	✓	-	-	2	-	-
12	Membagi soal/tugas/LKS untuk dipahami masing-masing siswa dan <i>teams</i>	✓	-	-	-	3	-
13	Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas secara individual atau <i>teams</i>	✓	-	-	-	3	-
14	Meminta <i>teams</i> mengirimkan perwakilan mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem <i>games tournament</i>	✓	-	-	-	3	-
15	Memberi <i>recognisi/penguatan/reward</i> pada siswa atau <i>teams</i> yang berhasil menjawab dengan baik dan benar	✓	-	-	2	-	-
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan	✓	-	-	-	3	-
17	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	-	✓	1	-	-	-
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	-	✓	1	-	-	-
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran dan pengelolaan kelas	✓	-	-	2	-	-
20	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	-	-	3	-
21	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	-	2	-	-
22	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	-	✓	1	-	-	-
III	Kegiatan Akhir						
23	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	-	-	3	-
24	Memberikan <i>recognisi/penghargaan</i> pada siswa/ <i>teams</i> yang memenangkan <i>tournament</i>	✓	-	-	-	3	-
25	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	-	✓	1	-	-	-
26	Menutup pelajaran	✓	-	-	2	-	-
Jumlah		19	7	60			
Rata-rata						2,30	
Kategori						Cukup Baik	

Ket: 1=Tidak baik, 2=Cukup baik, 3=Baik, 4=Sangat baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentasi} &= \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{19}{26} \times 100\% = 73,08\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan cukup baik, namun masih belum sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Ada beberapa aspek yang belum dilaksanakan dengan optimal, seperti tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, tidak adanya appersepsi/pre test dan pemberian motivasi terhadap siswa, pembelajaran tidak sesuai dengan alokasi waktu yang digunakan, tidak membuat rangkuman dengan melibatkan siswa, tidak melaksanakan pembelajaran secara runtut serta tidak memberikan tugas/PR sebagai pengayaan.

Dalam pertemuan pertama siklus I ini memperoleh skor rata-rata 2,30 termasuk kategori cukup baik. Guru secara intensif memberikan bimbingan terhadap siswa dalam materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi menggunakan strategi *Teams Games Tournament (TGT)*, namun karena baru pertama kali dilaksanakan pembelajaran menjadi tidak maksimal dilaksanakan. Berdasarkan temuan ini direkomendasikan untuk perbaikan kualitas tahapan-tahapan mengajar yang masih memperoleh skor 1 dan 2 agar lebih ditingkatkan.

Dengan demikian dari data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara kurang kondusif dan tujuan pembelajaran masih belum tercapai dan perlu dilaksanakan pertemuan kedua sehingga dapat menghasilkan hasil yang lebih baik.

2) Observasi Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IVb Madrasah Ibtidaiyah Negeri Gambut Kabupaten Banjar dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 4. 6. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Pertama (Siklus I)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru			√		
2	Keseriusan siswa dalam pembagian kelompok belajar (<i>teams</i>) secara heterogen				√	
3.	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas			√		
4	Keseriusan siswa dalam mengerjakan soal/tugas dalam permainan/ <i>games</i>			√		
5	Mempresentasikan hasil secara individu atau <i>teams</i>				√	
6.	Aktivitas siswa dalam <i>Team Games Tournament (TGT)</i> pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi				√	
7	Disiplin siswa/ <i>teams</i> dalam pelaksanaan <i>tournament</i>		√			
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran				√	
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dengan strategi <i>Team Games Tournament (TGT)</i>				√	
10	Kemampuan perwakilan siswa dalam <i>tournament</i>			√		
	Total Skor			34		

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Nilai} &= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{34}{50} \times 100 = 68\%\end{aligned}$$

Berdasarkan persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih belum optimal. Sebagian besar siswa masih kurang disiplin siswa dalam permainan/*games*, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*. Hal ini mengakibatkan aktivitas pembelajaran menjadi kurang maksimal sehingga perlu dilaksanakan pertemuan pembelajaran dan penyampaian materi kembali agar mencapai hasil yang baik dan sesuai dengan ketuntasan belajar bagi siswa.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Pengorganisasian siswa dalam kelompok belajar (*teams*) secara heterogen melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus pertama pertemuan pertama, yaitu:

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
1.	A	Ahamad Zaini Rahman	L	Anida Magfirah
2.		Aisyah Surialda	P	
3.		Alya Arianti Gunawan	P	
4.		Anida Magfirah	P	
5.	B	Auzan Hilmansyah	L	Habibi Raihan
6.		Elya Nurhalizah R	P	
7.		Muhammad Syarif Hidayatullah	L	
8.		Muhammad Habibi Raihan	L	
9.	C	Muhammad Hakim Abdillah	L	Muhammad Ilham
10.		Muhammad Ilham	L	
11.		Muhammad Ilham Arifin	L	
12.		M. Khalid Ramadhan	L	

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
13.	D	Muhammad Reza Fahlefi	L	Muhammad Syawali Ismail
14.		Muhammad Syawali Ilmail	L	
15.		Muhammad Zaini	L	
16.		Najatussaadah	P	
17.	E	Raudatul Jannah	P	Raudatul jannah
18.		Salma Adelia Ramadhani	P	
19.		Syifa Intan Agisna	P	

Adapun hasil tes belajar siswa yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan pertama siklus I (instrumen terlampir) dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

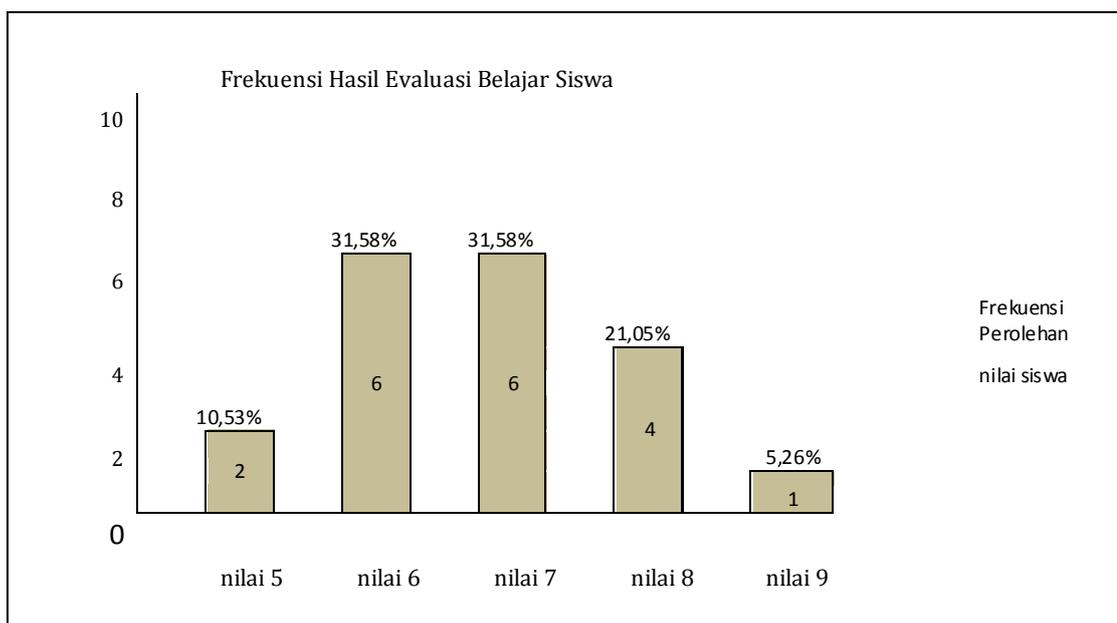
Tabel 4.7. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Pertama (Siklus I)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntatasan
1.	10	-	-	-
2.	9	1	9	5,26 / T
3.	8	4	32	21,05 / T
4.	7	6	42	31,58 / T
5.	6	6	36	31,58 / TT
6.	5	2	10	10,53 / TT
7.	4	-	-	-
8	3	-	-	-
9	2	-	-	-
10	1	-	-	-
Jumlah		19	129	100%
Rata-Rata		-	6,7	-

Berdasarkan data tabel di atas, sebagian besar siswa masih mendapatkan nilai di bawah 7, yakni yakni nilai 6 sebanyak 6 orang (31,58%), dan nilai 5 sebanyak 2 orang (10,53%). Siswa yang mendapatkan nilai 7 sebanyak 6 orang (31,58%). Dari 19 orang siswa, hanya ada 5 orang siswa yang mendapatkan

di atas 7, yakni nilai 8 sebanyak 4 orang (21,05%), dan nilai 9 sebanyak 1 orang (5,26%). Secara keseluruhan rata-rata nilai dalam hal ini termasuk kategori di bawah ketuntasan belajar.

Secara lebih jelas dapat diuraikan frekuensi hasil belajar siswa (Siklus I Pertemuan pertama sebagaimana grafik berikut di bawah ini:



Grafik 1 : Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa (Siklus I pertemuan 1)

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi melalui penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang diuraikan pada tabel di atas adalah 6,7. Hal ini berarti masih di bawah persyaratan ketuntasan belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu rata-rata 7,00. Oleh karena itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pada siklus I pertemuan kedua.

Siklus 1 Pertemuan Kedua 2 x 35 menit

a. Persiapan

Pada pertemuan kedua siklus ini dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran IPS pada materi mengenal jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/RPP terlampir)
- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
- 3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi
- 4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar

b. Kegiatan Belajar Mengajar

- 1) Kegiatan Awal (10 menit)
 - a) Guru memberi salam
 - b) Presensi siswa
 - c) Pengumpulan PR
 - d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari
 - e) Guru menuliskan judul materi yang akan dipelajari di papan tulis
 - f) Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi pembelajaran jenis usaha dan kegiatan ekonomi.

- g) Guru mengarahkan siswa agar menyimak pembelajaran.
- 2) Kegiatan Inti (40 menit)
- a) Mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok belajar (*teams*) secara heterogen
 - b) Menjelaskan cara kerja *teams* (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat
 - c) Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.
 - d) Siswa mendengarkan serta menyimak penjelasan uraian guru tentang bahan ajar yang disajikan
 - e) Memberi petunjuk tentang tata cara penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
 - f) Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas/soal atau lembar kerja secara individual atau *teams* berdasarkan sistem *tournament*
 - g) Meminta *teams* mengirinkan perwakilan untuk mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem *games tournament*
 - h) Guru memberikan tugas/soal dalam bentuk *games tournament* kepada masing-masing *teams* untuk mendapatkan nilai sebagai skor individu atau tambahan skor tim
 - i) Mengawasi proses belajar untuk disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*.
 - j) Guru bersama-sama siswa melakukan refleksi/kesimpulan pembelajaran.

3) Kegiatan Akhir (20 menit)

- a) Melakukan tes kepada siswa.
- b) Memberikan *recognisi*/penghargaan pada siswa/*teams* yang memenangkan *tournament*
- c) Memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai bahan pengayaan dan pemberian tugas.
- d) Guru menutup pelajaran.

c. Hasil Tindakan Kelas

1) Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan kedua ini dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

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

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
I	Kegiatan Awal						
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	-	-	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	-	-	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	-	-	3	-
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	-	-	-	-	3	-
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	✓	-	-	-	3	-
6	Memotivasi siswa	✓	✓	1	-	-	-
II	Kegiatan Inti Pembelajaran						
7	Memberikan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari	✓	-	-	-	-	4
8	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar (<i>teams</i>) secara heterogen	✓	-	-	-	3	-

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
9	Menjelaskan cara kerja <i>teams</i> (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat	✓	-	-	-	3	-
10	Memberi petunjuk tentang tata cara <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	✓	-	-	-	3	-
11	Membimbing siswa dalam <i>tournament</i> pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi	✓	-	-	-	3	-
12	Membagi soal/tugas/LKS untuk dipahami masing-masing siswa dan <i>teams</i>	✓	-	-	-	-	4
13	Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas secara individual atau <i>teams</i>	✓	-	-	-	-	4
14	Meminta <i>teams</i> mengirimkan perwakilan mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem <i>games tournament</i>	✓	-	-	-	3	-
15	Memberi <i>recognisi/penguatan/reward</i> pada siswa atau <i>teams</i> yang berhasil menjawab dengan baik dan benar	✓	-	-	-	3	-
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan	✓	-	1	-	-	-
17	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	-	✓	1	-	-	-
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	-	✓	1	-	-	-
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran dan pengelolaan kelas	✓	-	-	-	3	-
20	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	-	-	-	4
21	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	-	-	3	-
22	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	-	✓	1	-	-	-
III Kegiatan Akhir							
23	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	-	-	3	-
24	Memberikan <i>recognisi/penghargaan</i> pada siswa/ <i>teams</i> yang memenangkan <i>tournament</i>	✓	-	-	-	3	-
25	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	-	-	3	-
26	Menutup pelajaran	✓	-	-	-	3	-
Jumlah		22	4	74			
Rata-rata				2,84			
Kategori				Cukup Baik			

Ket: 1=Tidak baik, 2=Cukup baik, 3=Baik, 4=Sangat baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

Rumus :

$$\begin{aligned} \text{Persentasi} &= \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{22}{26} \times 100 = 84,61\% \end{aligned}$$

Dari persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan baik. Aspek yang belum dilaksanakan dengan optimal, seperti tidak memberikan motivasi kepada siswa, tidak mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan, tidak melakukan pembelajaran secara runtut, tidak melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu serta tidak melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa.

Dari kegiatan pembelajaran strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* tersebut diketahui bahwa skor pelaksanaan pembelajaran adalah rata-rata 2,84 termasuk kategori cukup baik, sehingga dapat dinyatakan tujuan pembelajaran sudah tercapai. Temuan ini juga merekomendasikan untuk perbaikan kualitas tahapan-tahapan mengajar yang masih memperoleh skor 1, 2 dan 3 agar lebih ditingkatkan agar memperoleh skor 4 dengan kualifikasi amat baik.

Dari data observasi yang ada pada tabel secara keseluruhan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara kondusif dan tujuan pembelajaran sudah tercapai, namun perlu ditingkatkan dan dilaksanakan tindakan kelas dan pertemuan selanjutnya dapat menghasilkan hasil yang optimal.

2) Observasi Siswa Dalam Kegiatan Belajar Mengajar

Pada siklus 1 pertemuan 2, aktivitas siswa dalam pembelajaran pada materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IVb Madrasah Ibtidaiyah negeri gambut Kabupaten Banjar dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini.

Tabel 4. 9. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus I)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru				√	
2	Keseriusan siswa dalam pembagian kelompok belajar (<i>teams</i>) secara heterogen				√	
3.	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas			√		
4	Keseriusan siswa dalam mengerjakan soal/tugas dalam permainan/ <i>games</i>					√
5	Mempresentasikan hasil secara individu atau <i>teams</i>			√		
6.	Aktivitas siswa dalam <i>Team Games Tournament (TGT)</i> pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi				√	
7	Disiplin siswa/ <i>teams</i> dalam pelaksanaan <i>tournament</i>		√			
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dengan strategi <i>Team Games Tournament (TGT)</i>					√
10	Kemampuan perwakilan siswa dalam <i>tournament</i>				√	
	Total Skor					39

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Aspek}} \times 100\%$$

$$= \frac{39}{50} \times 100 = 78\%$$

Berdasarkan persentase pada tabel tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih meningkat dari pertemuan pertama. Hal ini karena pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* semakin disukai siswa, sehingga mudah untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, walaupun masih ada beberapa aspek yang masih belum optimal misalnya kurangnya keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan serta disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*. Oleh karena itu perlu dilanjutkan lagi pertemuan pada siklus kedua dengan penyampaian materi kembali sehingga mencapai hasil yang baik dan meningkatkan aktivitas belajar bagi siswa.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Pengorganisasian siswa dalam kelompok belajar (*teams*) secara heterogen melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus pertama pertemuan kedua, yaitu:

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
1.	A	Ahamad Zaini Rahman	L	Anida Magfirah
2.		Aisyah Surialda	P	
3.		Alya Arianti Gunawan	P	
4.		Anida Magfirah	P	
5.	B	Auzan Hilmansyah	L	Habibi Raihan
6.		Elya Nurhalizah R	P	
7.		Muhammad Syarif Hidayatullah	L	
8.		Muhammad Habibi Raihan	L	
9.	C	Muhammad Hakim Abdillah	L	Muhammad Ilham
10.		Muhammad Ilham	L	
11.		Muhammad Ilham Arifin	L	
12.		M. Khalid Ramadhan	L	
13.	D	Muhammad Reza Fahlefi	L	Muhammad Syawali Ismail
14.		Muhammad Syawali IEmail	L	

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
15.		Muhammad Zaini	L	
16.		Najatussaadah	P	
17.	E	Raudatul Jannah	P	Raudatul jannah
18.		Salma Adelia Ramadhani	P	
19.		Syifa Intan Agisna	P	

Adapun tes hasil belajar siswa yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran siklus I pertemuan kedua dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

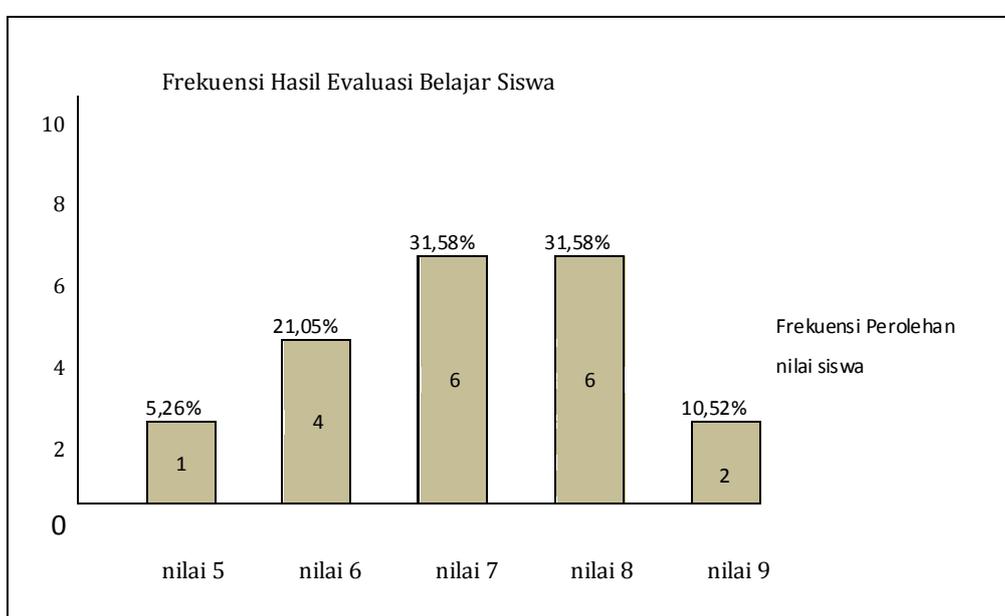
Tabel 4.10. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Pertemuan Kedua (Siklus I)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntasan
1.	10	-	-	-
2.	9	2	18	10,52 / T
3.	8	6	48	31,58 / T
4.	7	6	42	31,58 / T
5.	6	4	24	21,05 / TT
6.	5	1	5	5,26 / TT
7.	4	-	-	-
8.	3	-	-	-
9.	2	-	-	-
10.	1	-	-	-
Jumlah		19	137	100%
Rata-Rata		-	7,2	-

Berdasarkan data tabel di atas, pada dasarnya siswa sudah mengalami banyak peningkatan dalam tes hasil belajar. Sebagian besar siswa sudah meningkat dengan mendapatkan nilai di atas 7. Dengan rincian nilai 7 yaitu

sebanyak 6 orang (31,58%), nilai 8 sebanyak 6 orang (31,58%), dan nilai 9 sebanyak 2 orang (10,52%). Dari 19 orang siswa, masih ada 5 orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah 7, yakni nilai 6 sebanyak 4 orang (21,05%), dan nilai 5 sebanyak 1 orang (5,26%). Secara keseluruhan hal ini termasuk dalam kategori cukup baik.

Secara lebih jelas dapat diuraikan frekuensi hasil belajar siswa (Siklus I Pertemuan 2) sebagaimana grafik berikut di bawah ini:



Grafik 2 : Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa (Siklus I Pertemuan 2)

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa pada materi perkembangan teknologi dan komunikasi melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* adalah rata-rata 7,0. Karena nilai tes hasil belajar masih pas-pasan dengan nilai standar minimum kurikulum (7,0) rata-rata nilai tes siswa tersebut perlu ditingkatkan lagi dan oleh karena itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pertemuan pembelajaran kembali pada siklus kedua.

b. Refleksi Tindakan Kelas Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dan hasil tes belajar pertemuan pertama dan kedua tindakan kelas siklus I, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS dengan penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi dinyatakan cukup efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan presentasi 70,2% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 80,76% pada pertemuan kedua. Skor rata-rata 2,38 pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 2,84 pada pertemuan kedua, dan termasuk kategori cukup baik, sehingga belum mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Hal ini dilihat dari kegiatan pembelajaran melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, masih ada beberapa aspek yang belum optimal seperti pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan alokasi waktu yang digunakan, tidak adanya appersepsi/pre test dan motivasi, seperti tidak menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan, tidak mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan, tidak melakukan pembelajaran secara runtut, tidak melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu dan tidak melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan

melibatkan siswa, serta masih kurangnya penggunaan bahasa lisan dan tulisan secara jelas dalam memberikan penjelasan

Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* cukup mendukung dan sangat membantu siswa memahami pelajaran serta dapat meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari:

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meningkat yakni 68% pada pertemuan pertama, meningkat menjadi 78% pada pertemuan kedua. Hal ini termasuk kategori baik, walaupun walaupun masih ada beberapa aspek yang masih belum optimal misalnya kurangnya keberanian siswa dalam mengajukan pertanyaan serta rendahnya disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*.

Hasil tes belajar siswa mengalami peningkatan, yaitu pada pertemuan pertama rata-rata nilai 6,7, dan pertemuan kedua rata-rata nilai 7,2. Pada pertemuan pertama sebagian besar siswa masih kurang berani dalam melakukan presentasi sebagai perwakilan dalam *games tournament* tentang materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi. Kemudian pada pertemuan kedua semakin membaik sehingga kegiatan pembelajaran mudah untuk melaksanakan dan hasil belajar siswa semakin meningkat.

Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* masih

perlu ditingkatkan lagi dan untuk itu tindakan kelas perlu dilanjutkan pertemuan pembelajaran kembali pada siklus II.

2. Tindakan Kelas Siklus II

Siklus II Pertemuan Pertama (2 x 35 menit)

a. Persiapan

Pada pertemuan pertama tindakan kelas siklus II dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPS pada materi pokok bahasan mengenal jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia. (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/RPP terlampir)
- 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
- 3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi
- 4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar .

b. Kegiatan Belajar Mengajar

- 1) Kegiatan Awal (10 menit)
 - a) Guru memberi salam
 - b) Presensi siswa
 - c) Pengumpulan PR
 - d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
 - e) Guru menuliskan judul materi yang akan dipelajari di papan tulis

- f) Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi pembelajaran jenis usaha dan kegiatan ekonomi.
 - g) Guru mengarahkan siswa agar menyimak pembelajaran.
- 2) Kegiatan Inti (40 menit)
- a) Mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok belajar (*teams*) secara heterogen
 - b) Menjelaskan cara kerja *teams* (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat
 - c) Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.
 - d) Siswa mendengarkan serta menyimak penjelasan uraian guru tentang bahan ajar yang disajikan
 - e) Memberi petunjuk tentang tata cara penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
 - f) Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas/soal atau lembar kerja secara individual atau *teams* berdasarkan sistem *tournament*
 - g) Meminta *teams* mengirinkan perwakilan untuk mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem *games tournament*
 - h) Guru memberikan tugas/soal dalam bentuk *games tournament* kepada masing-masing *teams* untuk mendapatkan nilai sebagai skor individu atau tambahan skor tim
 - i) Mengawasi proses belajar untuk disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*.

- j) Guru bersama-sama siswa melakukan refleksi/kesimpulan pembelajaran
- 3) Kegiatan Akhir (20 menit)
- Melakukan tes kepada siswa.
 - Memberikan *recognisi*/penghargaan pada siswa/*teams* yang memenangkan *tournament*
 - Memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai bahan pengayaan dan pemberian tugas.
 - Guru menutup pelajaran
- c. Hasil Tindakan Kelas
- Observasi Kegiatan Pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam kegiatan belajar mengajar 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan pertama ini dapat dilihat pada tabel sebagaimana berikut di bawah ini:

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

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
I	Kegiatan Awal						
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	-	-	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	-	-	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	-	-	3	-
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	-	-	-	4
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	✓	-	-	-	3	-
6	Memotivasi siswa	-	✓	1	-	-	-

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
II Kegiatan Inti Pembelajaran							
7	Memberikan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari	✓	-	-	-	-	4
8	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar (<i>teams</i>) secara heterogen	✓	-	-	-	-	4
9	Menjelaskan cara kerja <i>teams</i> (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat	✓	-	-	-	3	-
10	Memberi petunjuk tentang tata cara <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	✓	-	-	-	3	-
11	Membimbing siswa dalam <i>tournament</i> pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi	✓	-	-	-	-	4
12	Membagi soal/tugas/LKS untuk dipahami masing-masing siswa dan <i>teams</i>	✓	-	-	-	-	4
13	Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas secara individual atau <i>teams</i>	✓	-	-	-	3	-
14	Meminta <i>teams</i> mengirimkan perwakilan mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem <i>games tournament</i>	✓	-	-	-	3	-
15	Memberi <i>recognisi/penguatan/reward</i> pada siswa atau <i>teams</i> yang berhasil menjawab dengan baik dan benar	✓	-	-	-	-	4
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan	✓	-	-	-	3	-
17	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	-	✓	1	-	-	-
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	-	✓	1	-	-	-
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran dan pengelolaan kelas	✓	-	-	-	3	-
20	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	-	-	-	4
21	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	-	-	3	-
22	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	✓	-	-	-	3	-
III Kegiatan Akhir							
23	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	-	-	-	4
24	Memberikan <i>recognisi/penghargaan</i> pada siswa/ <i>teams</i> yang memenangkan <i>tournament</i>	✓	-	-	-	3	-
25	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	-	-	-	4
26	Menutup pelajaran	✓	-	-	-	-	4
Jumlah		23	3	84			
Rata-rata				3,23			
Kategori				Baik			

Ket: 1=Tidak baik, 2=Cukup baik, 3=Baik, 4=Sangat baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentasi} &= \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{23}{26} \times 100 = 88,46\% \end{aligned}$$

Dari persentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru telah berjalan dengan maksimal. Semua aspek telah dilaksanakan dengan baik, sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Aspek yang belum dilaksanakan dengan optimal yakni tidak memberikan memotivasi pada siswa, tidak melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu, dan tidak melaksanakan pembelajaran secara runtut. Namun secara keseluruhan proses pembelajaran sudah termasuk kategori baik.

Dalam pertemuan pertama siklus II ini memperoleh skor rata-rata 3,23 termasuk kategori baik. Dari kegiatan tersebut diketahui pula bahwa pembelajaran melalui strategi *Teams Games Tournament (TGT)* sudah dapat dikatakan berjalan dengan optimal. Berdasarkan temuan ini direkomendasikan untuk perbaikan kualitas mengajar skor 3 agar lebih ditingkatkan.

Berdasarkan presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sudah baik dan optimal. Hal ini menampilkan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran telah tercapai, namun perlu dilaksanakan kembali pertemuan kedua sehingga dapat menghasilkan hasil yang lebih baik

2) Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran

Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.12. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus II)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Keseriusan siswa dalam pembagian kelompok belajar (<i>teams</i>) secara heterogen					√
3.	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas				√	
4	Keseriusan siswa dalam mengerjakan soal/tugas dalam permainan/ <i>games</i>			√		
5	Mempresentasikan hasil secara individu atau <i>teams</i>				√	
6.	Aktivitas siswa dalam <i>Team Games Tournament (TGT)</i> pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi					√
7	Disiplin siswa/ <i>teams</i> dalam pelaksanaan <i>tournament</i>			√		
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dengan strategi <i>Team Games Tournament (TGT)</i>					√
10	Kemampuan perwakilan siswa dalam <i>tournament</i>				√	
	Total Skor					43

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

Rumus :

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{43}{50} \times 100 = 86\% \end{aligned}$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih aktif dari siklus pertama. Pembelajaran pada materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi dengan penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sudah semakin baik dan berjalan maksimal. Hanya ada beberapa aspek yang masih belum optimal yakni kurang serius dan tidak disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*. Aktivitas siswa dalam siklus II pertemuan pertama ini sudah meningkat dan pembelajaran berjalan dengan baik.

3) Tes Hasil Belajar Siswa

Pengorganisasian siswa dalam kelompok belajar (*teams*) secara heterogen melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus pertama pertemuan kedua, yaitu:

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
1.	A	Ahamad Zaini Rahman	L	Anida Magfirah
2.		Aisyah Surialda	P	
3.		Alya Arianti Gunawan	P	
4.		Anida Magfirah	P	
5.	B	Auzan Hilmansyah	L	Habibi Raihan
6.		Elya Nurhalizah R	P	
7.		Muhammad Syarif Hidayatullah	L	
8.		Muhammad Habibi Raihan	L	
9.	C	Muhammad Hakim Abdillah	L	Muhammad Ilham
10.		Muhammad Ilham	L	
11.		Muhammad Ilham Arifin	L	
12.		M. Khalid Ramadhan	L	
13.	D	Muhammad Reza Fahlefi	L	Muhammad Syawali Ismail
14.		Muhammad Syawali IImail	L	
15.		Muhammad Zaini	L	
16.		Najatussaadah	P	
17.	E	Raudatul Jannah	P	Raudatul jannah

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
18.		Salma Adelia Ramadhani	P	
19.		Syifa Intan Agisna	P	

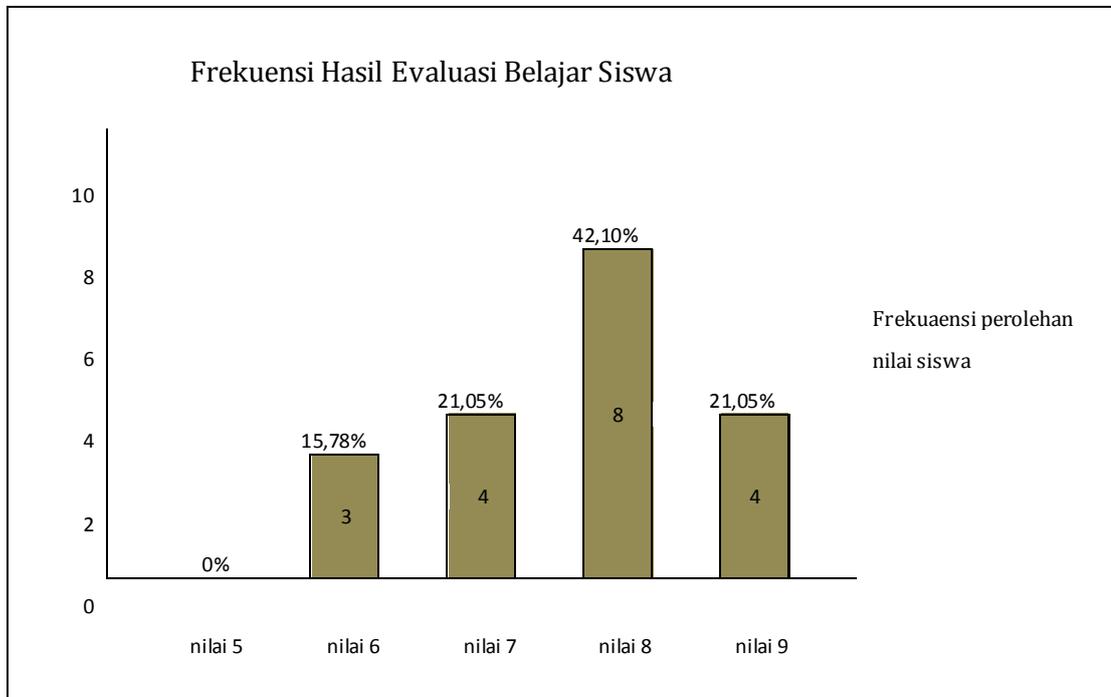
Adapun berdasarkan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan pertama siklus II (instrumen terlampir) dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.13. Nilai Tes Hasil Belajar Siswa (Siklus II Pertemuan 1)

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntasan
1.	10	-	-	-
2.	9	4	36	21,05 / T
3.	8	8	64	42,10 / T
4.	7	4	28	21,05 / T
5.	6	3	18	15,78 / TT
6.	5	-	-	-
7.	4	-	-	-
8.	3	-	-	-
9.	2	-	-	-
10.	1	-	-	-
Jumlah		19	148	100%
Rata-Rata		-	7,68	-

Berdasarkan data tabel di atas, pada dasarnya siswa sudah mengalami banyak peningkatan dalam tes hasil belajar. Dari 19 orang siswa, hanya ada 3 orang siswa yang mendapatkan nilai di bawah 7, yakni nilai 6 sebanyak 3 orang atau sebesar 15,78%. Sebagian besar siswa sudah meningkat dengan mendapatkan nilai 7 yaitu sebanyak 4 orang (21,05%), nilai 8 sebanyak 8 orang (42,10%), dan nilai 9 sebanyak 4 orang (21,05%). Secara keseluruhan hal termasuk dalam kategori baik.

Hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan pertama ini secara grafik dapat diuraikan sebagai berikut di bawah ini:



Grafik 3 : Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa (Siklus II Pertemuan 1)

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi melalui penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* yang telah diuraikan pada tabel di atas adalah rata-rata 7,61. Hal ini berarti di atas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu 7,00 sudah terpenuhi. Kemudian untuk lebih meningkatkan lagi pembelajaran ini perlu dilanjutkan pada pertemuan kedua dengan penyampaian materi kembali untuk mencapai hasil yang lebih baik.

Siklus II Pertemuan Kedua (2 x 35 menit)

a. Persiapan

Pada pertemuan kedua tindakan kelas siklus II dipersiapkan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPS dengan materi mengenal jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
(Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/RPP terlampir)
 - 2) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS)
 - 3) Membuat alat evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa dalam penguasaan materi
 - 4) Membuat lembar observasi untuk mengukur kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar .
- b. Kegiatan Belajar Mengajar
- 1) Kegiatan Awal (10 menit)
 - a) Guru memberi salam
 - b) Presensi siswa
 - c) Pengumpulan PR
 - d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan
 - e) Guru menuliskan judul materi yang akan dipelajari di papan tulis
 - f) Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi pembelajaran jenis usaha dan kegiatan ekonomi.
 - 2) Kegiatan Inti (40 menit)

- a) Mengorganisasikan siswa ke dalam beberapa kelompok belajar (*teams*) secara heterogen
 - b) Menjelaskan cara kerja *teams* (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat
 - c) Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.
 - d) Siswa mendengarkan serta menyimak penjelasan uraian guru tentang bahan ajar yang disajikan
 - e) Memberi petunjuk tentang tata cara penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*
 - f) Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas/soal atau lembar kerja secara individual atau *teams* berdasarkan sistem *tournament*
 - g) Meminta *teams* mengirinkan perwakilan untuk mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem *games tournament*
 - h) Guru memberikan tugas/soal dalam bentuk *games tournament* kepada masing-masing *teams* untuk mendapatkan nilai sebagai skor individu atau tambahan skor tim
 - i) Mengawasi proses belajar untuk disiplin dalam permainan, berdiskusi dan mengerjakan tugas saat *tournament*.
 - j) Guru bersama-sama siswa melakukan refleksi/kesimpulan pembelajaran.
- 3) Kegiatan Akhir (20 menit)
- a) Melakukan tes kepada siswa.

- b) Memberikan *recognisi*/penghargaan pada siswa/*teams* yang memenangkan *tournament*
 - c) Memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai bahan pengayaan dan pemberian tugas.
 - d) Guru menutup pelajaran.
- c. Hasil Tindakan Kelas
- 1) Observasi kegiatan pembelajaran

Hasil pengamatan atau observasi dari teman sejawat dalam KBM 2 x 35 menit yang sudah direncanakan (instrumen terlampir) pada pertemuan kedua ini dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.14. Observasi Kegiatan Pembelajaran Pertemuan Kedua (Siklus II)

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
I	Kegiatan Awal						
1	Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, LKS, alat evaluasi, lembar observasi guru dan siswa)	✓	-	-	-	-	4
2	Menyiapkan media/alat belajar	✓	-	-	-	-	4
3	Memeriksa kesiapan siswa	✓	-	-	-	-	4
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan	✓	-	-	-	-	4
5	Melaksanakan appersepsi/pre tes	✓	-	-	-	-	4
6	Memotivasi siswa	✓	-	-	-	3	-
II	Kegiatan Inti Pembelajaran						
7	Memberikan penjelasan tentang materi yang akan dipelajari	✓	-	-	-	-	4
8	Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar (<i>teams</i>) secara heterogen	✓	-	-	-	-	4
9	Menjelaskan cara kerja <i>teams</i> (kelompok) sebagai pemain dan atau sebagai pengamat	✓	-	-	-	-	4
10	Memberi petunjuk tentang tata cara <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	✓	-	-	-	-	4

No	Aspek yang diamati	Dilakukan		Skor			
		Ya	Tidak	1	2	3	4
11	Membimbing siswa dalam <i>tournament</i> pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi	✓	-	-	-	3	-
12	Membagi soal/tugas/LKS untuk dipahami masing-masing siswa dan <i>teams</i>	✓	-	-	-	-	4
13	Mengorganisasikan siswa untuk mengerjakan tugas secara individual atau <i>teams</i>	✓	-	-	-	-	4
14	Meminta <i>teams</i> mengirimkan perwakilan mempresentasikan hasil kerjanya berdasarkan sistem <i>games tournament</i>	✓	-	-	-	-	4
15	Memberi <i>recognisi</i> /penguatan/ <i>reward</i> pada siswa atau <i>teams</i> yang berhasil menjawab dengan baik dan benar	✓	-	-	-	3	-
16	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan realitas kehidupan	✓	-	-	-	3	-
17	Melaksanakan pembelajaran secara runtut	✓	-	-	-	3	-
18	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu	-	✓	1	-	-	-
19	Menunjukkan penguasaan materi pelajaran dan pengelolaan kelas	✓	-	-	-	-	4
20	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar	✓	-	-	-	-	4
21	Menggunakan bahasa lisan dan tertulis secara jelas, baik dan benar	✓	-	-	-	3	-
22	Melakukan refleksi/membuat rangkuman dengan melibatkan siswa	✓	-	-	-	-	4
III	Kegiatan Akhir						
23	Melaksanakan tes akhir kepada siswa	✓	-	-	-	-	4
24	Memberikan <i>recognisi</i> /penghargaan pada siswa/ <i>teams</i> yang memenangkan <i>tournament</i>	✓	-	-	-	-	4
25	Memberikan tugas/PR sebagai pengayaan	✓	-	-	-	-	4
26	Menutup pelajaran	✓	-	-	-	-	4
Jumlah		25	1	95			
Rata-rata						3,65	
Kategori						Baik	

Ket: 1=Tidak baik, 2=Cukup baik, 3=Baik, 4=Sangat baik

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Persentasi} &= \frac{\text{Jumlah Jawaban}}{\text{Jumlah Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{25}{26} \times 100 = 96,15\% \end{aligned}$$

Berdasarkan presentasi tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sangat baik dan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hal ini menampilkan bahwa pembelajaran berlangsung secara lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

2) Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM

Aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi materi pembelajaran jenis usaha dan kegiatan ekonomi dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 4.15. Observasi Aktivitas Siswa Dalam KBM Pertemuan Kedua (Siklus II)

NO	INDIKATOR/ASPEK YANG DIAMATI	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Mendengarkan penjelasan guru					√
2	Keseriusan siswa dalam pembagian kelompok belajar (<i>teams</i>) secara heterogen					√
3.	Mengajukan pertanyaan yang belum jelas					√
4	Keseriusan siswa dalam mengerjakan soal/tugas dalam permainan/ <i>games</i>				√	
5	Mempresentasikan hasil secara individu atau <i>teams</i>				√	
6.	Aktivitas siswa dalam <i>Team Games Tournament (TGT)</i> pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi					√
7	Disiplin siswa/ <i>teams</i> dalam pelaksanaan <i>tournament</i>				√	
8	Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					√
9	Keceriaan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran dengan strategi <i>Team Games Tournament (TGT)</i>					√
10	Kemampuan perwakilan siswa dalam <i>tournament</i> pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi				√	
	Total Skor					46

Berdasarkan data observasi tersebut di atas dapat dipersentasikan aktivitas siswa dalam KBM sebagai berikut:

Rumus:

$$\begin{aligned} \text{Nilai} &= \frac{\text{Total Skor}}{\text{Total Aspek}} \times 100\% \\ &= \frac{46}{50} \times 100\% = 92\% \end{aligned}$$

Dari persentase tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar lebih aktif dari pertemuan pertama siklus II. Hal ini karena melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* ini sudah dipahami anak sehingga mudah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya pertemuan kedua siklus II sudah teratasi, siswa sudah mampu menjawab dan mengerjakan tugas dengan baik, sehingga proses kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik dan lancar.

3) Tes hasil belajar siswa

Pengorganisasian siswa dalam kelompok belajar (*teams*) secara heterogen melalui penerapan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus pertama pertemuan kedua, yaitu:

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
1.	A	Ahamad Zaini Rahman	L	Anida Magfirah
2.		Aisyah Surialda	P	
3.		Alya Arianti Gunawan	P	
4.		Anida Magfirah	P	
5.	B	Auzan Hilmansyah	L	Habibi Raihan
6.		Elya Nurhalizah R	P	

No	TEAM	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Perwakilan Team
7.		Muhammad Syarif Hidayatullah	L	
8.		Muhammad Habibi Raihan	L	
9.	C	Muhammad Hakim Abdillah	L	Muhammad Ilham
10.		Muhammad Ilham	L	
11.		Muhammad Ilham Arifin	L	
12.		M. Khalid Ramadhan	L	
13.	D	Muhammad Reza Fahlefi	L	Muhammad Syawali Ismail
14.		Muhammad Syawali IImail	L	
15.		Muhammad Zaini	L	
16.		Najatussaadah	P	
17.	E	Raudatul Jannah	P	Raudatul jannah
18.		Salma Adelia Ramadhani	P	
19.		Syifa Intan Agisna	P	

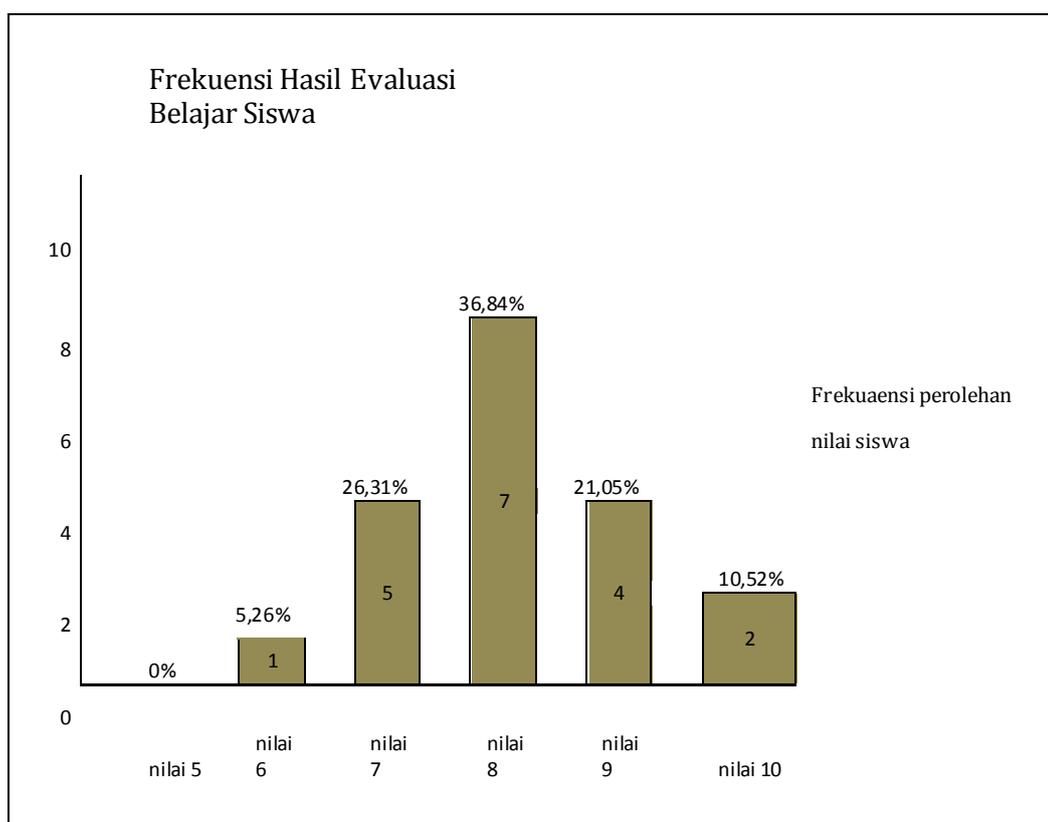
Kemudian berdasarkan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran pertemuan kedua siklus II (instrumen terlampir) dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

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

No	Nilai	Frekuensi	Nilai x Frekuensi	Persentase Ketuntatasan
1.	10	2	20	10,52 / T
2.	9	4	36	21,05 / T
3.	8	7	56	36,84 / T
4.	7	5	35	26,31 / T
5.	6	1	6	5,26 / TT
6.	5	-	-	-
7.	4	-	-	-
8.	3	-	-	-
9.	2	-	-	-
10.	1	-	-	-
Jumlah		19	155	100%
Rata-Rata		-	8,15	-

Berdasarkan data tabel di atas, sebagian besar siswa sudah mengalami banyak peningkatan dalam tes hasil belajar yang pertama pada siklus II. Dari 19 orang siswa, sebagian besar siswa sudah meningkat prestasi belajarnya dengan mendapatkan nilai di atas 7, dengan perincian nilai 7 sebanyak 5 orang (26,31%), nilai 8 juga sebanyak 7 orang (36,84%), nilai 9 sebanyak 4 orang (21,05%), dan nilai 10 sebanyak 2 orang (10,52%). Adapun siswa yang mendapatkan nilai di bawah 7, yaitu nilai 6 hanya 1 orang atau sebesar (5,26%). Hal ini termasuk dalam kategori baik sekali.

Secara lebih jelas dapat diuraikan frekuensi hasil belajar siswa (Siklus II Pertemuan 2) sebagaimana grafik berikut di bawah ini:



Grafik 4 : Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa (Siklus II Pertemuan 2)

Skor rata-rata nilai hasil tes belajar siswa pada materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi melalui penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah 8,15 yakni lebih dari 8,00. Hal ini berarti telah berada di atas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum yaitu 7,00 sudah terpenuhi dan mengalami peningkatan yang cukup tinggi.

a. Refleksi Tindakan Kelas Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dan hasil tes belajar pertemuan pertama (1) dan pertemuan kedua (2) pada tindakan kelas siklus II, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Perkembangan teknologi Komunikasi dan Transportasi efektif dilaksanakan pada pembelajaran IPS sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Hal ini terbukti pada siklus II dari pertemuan pertama 88,46% dan pertemuan kedua sudah mencapai 96,15%. Skor rata-rata 3,23 pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 3,65 pada pertemuan kedua, hal ini termasuk kategori baik sekali. Berdasarkan presentasi dan skor rata-rata tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru sangat baik dan sesuai dengan apa yang direncanakan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar, kondusif dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sangat membantu siswa memahami

pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS, hal ini dapat dilihat pada:.

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meningkat yakni 86% pada pertemuan pertama menjadi 92% pada pertemuan kedua. Hal ini termasuk katagori baik sekali.

Hasil tes belajar siswa juga mengalami peningkatan pada pertemuan pertama rata-rata nilai 7,61 dan pertemuan kedua rata-rata nilai 7,95. Hal ini berarti di atas persyaratan tuntas belajar yang ditetapkan oleh kurikulum IPS yaitu 7,00 sudah terpenuhi dan telah mengalami peningkatan yang sangat baik

Berdasarkan temuan tersebut, maka kegiatan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Perkembangan Teknologi Komunikasi dan transportasi dinyatakan berhasil dan efektif, karena nilai hasil belajar siswa meningkat dan telah berada di atas indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan kurikulum mata pelajaran IPS yakni 7,00 pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Gambut Kabupaten Banjar.

B. Analisis Hasil Penelitian

Berdasarkan penyajian data di atas yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan 2 siklus dengan 4 kali pertemuan 4 x (2 x 35 menit) melalui observasi kegiatan pembelajaran, observasi aktivitas siswa dalam KBM, penilaian formatif, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran IPS dengan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi Perkembangan Teknologi Komunikasi dan transportasi pada siswa kelas IVb

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Gambut Kabupaten Banjar sudah dapat berjalan dengan baik sebagaimana kita lihat dari persentasi dan skor rata-rata siklus I dan II.

Kegiatan pembelajaran pada materi perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi dengan menggunakan strategi *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas IVb di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Gambut Kabupaten Banjar sebagaimana direncanakan guru berlangsung dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari presentase hasil observasi teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu persentase siklus I pertemuan pertama 73,08% dengan skor rata-rata 2,30 dan pertemuan kedua 80,76% dengan skor rata-rata 2,84. Adapun persentase siklus II mengalami peningkatan secara signifikan yaitu pertemuan pertama 88,46% dengan skor rata-rata 3,23 dan pertemuan kedua 96,15% dengan skor rata-rata 3,65. Hal ini termasuk kategori baik sekali.

Berdasarkan data tersebut selanjutnya dapat divisualisasikan ke dalam bentuk grafik sebagai berikut:

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang meningkat dari persentase siklus I yakni 68% pertemuan pertama menjadi 78% pada pertemuan kedua. Kemudian persentase siklus II lebih meningkat lagi yakni dari yakni 86% pada pertemuan pertemuan pertama menjadi 92% pada pertemuan kedua.

Hasil belajar siswa pada siklus I rata-rata nilai pada pertemuan pertama yaitu 6,7 dan pertemuan kedua 7,2. Kemudian meningkat pada siklus II yakni pada pertemuan pertama 7,68 dan pada pertemuan kedua 8,15. Dengan demikian dapat dikatakan berhasil karena hasil yang dicapai sudah memenuhi ketuntasan dalam

belajar yang targetnya nilai ketuntasan belajar 7,00 dan mengalami peningkatan yang sangat baik.

Tindakan kelas pada mata pelajaran IPS dalam materi perkembangan Teknologi Komunikasi dan Transportasi melalui metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada Madrasah Ibtidaiyah negeri Gambut Kabupaten Banjar dinyatakan berhasil dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan tercapai dengan pelaksanaan siklus I dan siklus II. Efektivitas penggunaan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat dilihat dalam hasil belajar siswa pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi menjadi lebih maksimal karena melalui penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* siswa lebih meningkatkan partisipasi siswa dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan temuan-temuan di atas, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Perkembangan teknologi Komunikasi dan transportasi kelas IVb siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Gambut Kabupaten Banjar. Hal ini dapat dilihat dari hasil pertemuan siklus I sampai dengan siklus II telah mengalami banyak peningkatan jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang masih berada di bawah standar ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh kurikulum mata pelajaran IPS.

Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* sangat sering digunakan dengan mengkombinasikan STAD, yaitu dengan menambahkan turnamen tertentu pada struktur STAD yang biasanya. Deskripsi dari komponen-

komponen TGT, Presentasi di Kelas, Kelompok atau *Team*, Permainan atau *Game*, *Tournament*, dan adanya *Team recognize* (penghargaan kelompok). Variasi dalam strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilaksanakan dengan 1). memberikan penalti kepada siswa yang memberi jawaban salah dengan memberi mereka skor minus. Jika siswa tidak yakin dengan jawabannya, lembar jawaban kosong bisa dianggap 0 (nol), atau dengan menjadikan pemeragaan sejumlah keterampilan sebagai dasar turnamen.

Teams Games Tournament (TGT) adalah sebuah strategi pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif merupakan konsep belajar gotong royong yang membantu siswa dalam bekerja sama membangun pengetahuan. Penggunaan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran bermaksud untuk meningkatkan kadar keterlibatan siswa dalam belajar dan dengan demikian hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.