

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS  
MENGUNAKAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH  
WAHYUNI  
F37012035**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2016**

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS  
MENGUNAKAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

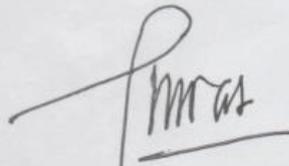
**ARTIKEL PENELITIAN**

**OLEH  
WAHYUNI  
F37012035**

**Disetujui,**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



**Drs. H. Mastar Asran, M.Pd  
NIP 195305191988031001**



**Dr. Rosnita, M.Si  
NIP 196210051987032002**

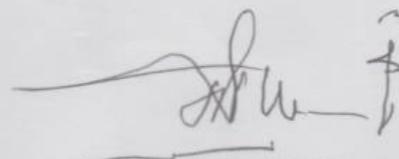
**Mengetahui,**

**Dekan FKIP**

**Ketua Jurusan Pendidikan Dasar**



**Dr. H. Martono, M.Pd.  
NIP 196803161994031014**



**Dr. Tahmid Sabri, M.Pd.  
NIP 195704211983031004**

# **PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS MENGUNAKAN TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

**Wahyuni, Mastar Asran, Rosnita**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNTAN, Pontianak

*Email :wahyunirazah93@gmail.com*

**Abstrak :** Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan tipe *team games tournament*. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SDS Pertiwi Pontianak Tenggara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Rata-rata kemampuan guru merancang pelaksanaan pembelajaran menggunakan tipe *team games tournament* mencapai 3.63 dengan kategori sangat baik. (2) Rata-rata kemampuan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan tipe *team games tournament* mencapai 3.65 dengan kategori sangat baik. (3) Rata-rata persentase aktivitas siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menggunakan tipe *team games tournament* mencapai 68.34% dengan kategori baik. Kesimpulan penelitian bahwa tipe *team games tournament* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SDS Pertiwi Pontianak Tenggara.

**Kata Kunci : aktivitas belajar, tipe *team games tournament*, Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Abstract:** The purpose of this study is to improve learning activities using the Social Sciences tournament type of team games. The method used is descriptive method. Subject of research is the fourth grade students SDS Pertiwi Southeast Pontianak. The results showed that: (1) An average ability of teachers to design learning implementation uses the type of team games tournament reached 3.63 with very good category. (2) Average implementing learning ability of teachers to use the type of team games tournament reached 3.65 with very good category. (3) The average percentage of students in the learning activity Social Sciences uses the type of team games tournament reached 68.34% in both categories. Conclusions research team that the type of tournament games can improve student learning activities of fourth grade SDS Pertiwi Southeast Pontianak.

**Keywords: learning activities, the type of team games tournament, Social Sciences**

**P**endidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai prosedur pendidikan itu sendiri dan menurut UU No. 20 tahun 2003 pengertian pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, membangun kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Undang-undang inilah yang menjadi dasar berdirinya proses pendidikan yang ada di negara Indonesia.

Pemerintah Republik Indonesia telah bertekad untuk memberikan kesempatan kepada seluruh warga negara Indonesia untuk menikmati pendidikan yang bermutu, sebagai langkah utama meningkatkan taraf hidup warga negara sebagai agen pembaharu, pendidikan bertanggung jawab dalam mengembangkan dan mewariskan nilai untuk dinikmati siswa yang selanjutnya nilai tersebut akan ditransfer dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu prestasi belajar sangat penting untuk ditingkatkan karena dengan meningkatnya prestasi belajar maka siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2014: 55), "Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran". Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas, aktivitas dan semangat dalam kegiatan belajar siswa, sehingga guru harus pandai dalam memilih model, metode atau strategi yang tepat agar tercipta situasi pembelajaran yang menarik, sehingga semua siswa aktif 100% dalam mengikuti pembelajaran.

Aktivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Fahrul Razi, (2011 : 47), "Aktivitas adalah keaktifan; kegiatan; kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan." Aktivitas tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik saja, melainkan aktifitas yang meliputi aktivitas mental dan emosional, sampai saat ini masih ada guru yang menyelenggarakan pembelajaran dengan menggunakan metode yang konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga ketika pembelajaran sedang berlangsung siswa kurang aktif dan kurang mendengarkan penjelasan guru, siswa berbicara dengan teman sebangku atau bahkan sibuk main sendiri.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama pengalaman praktik lapangan, kenyataan di lapangan pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada kelas IV SDS Pertiwi Pontianak Tenggara terlihat siswa masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, siswa tidak aktif dalam bertanya, bahkan ada beberapa siswa yang tidak mau mencatat materi yang dijelaskan guru, siswa sibuk main dengan teman sebangku, sehingga siswa tidak mendengarkan penjelasan guru dan siswa yang menanggapi pertanyaan temannya masih belum terlihat, sedangkan siswa yang terlihat senang dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran masih sangat sedikit, bahkan siswa yang berani menyimpulkan materi pembelajaran hanya siswa itu-itulah saja, dengan demikian

tampak adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan, sehingga apabila masalah tersebut tidak segera diatasi maka akan menyebabkan siswa kurang bertanggung jawab dalam pembelajaran.

Setelah mengkaji hal-hal di atas maka diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) adalah pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang kemampuan intelektualnya berbeda-beda dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan akademik bersama, dengan pembelajaran TGT siswa belajar melalui permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif TGT, sehingga siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerjasama, persaingan sehat, aktif dan kompak dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam kelompok.

Adapun beberapa pengertian *team games tournament*(TGT) menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut: Menurut Miftahul Huda (2013:197) menyatakan bahwa,“dalam TGT siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam suatu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi.” Slavin (2005:163) mengemukakan bahwa,“secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal yaitu TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka.” Menurut Saco (dalam Rusman, (2014 : 225), “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda”.

Kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran TGT antara lain a) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas. b) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu. c) Menggunakan waktu yang sedikit akan tetapi dapat menguasai materi secara mendalam. d) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa. e) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. f) Motivasi belajar lebih tinggi. g) Hasil belajar lebih baik. h) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sedangkan kelemahan TGT adalah: a) Guru sulit mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. b) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya,

Melihat uraian di atas peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS untuk mengadakan penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran IPS.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2012:67) “Metode deskriptif merupakan prosedur

pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subyek/obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya.”

Beberapa macam kegiatan yang perlu dipersiapkan dalam perencanaan tindakan, antara lain 1) Perencanaan. a) Menetapkan pokok bahasan, b) Membuat silabus dan RPP, c) Menyiapkan materi pembelajaran, d) Menetapkan media pembelajaran, e) Menyiapkan model pembelajaran yang akan diterapkan, serta f) Membuat alat observasi, alat evaluasi, kunci jawaban dan pedoman penilaian. 2) Pelaksanaan. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 sebanyak beberapa siklus. Melihat hasil dari pelaksanaan setiap siklusnya, adapun tindakan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) untuk siswa kelas IV SDS Pertiwi Pontianak Tenggara.

Langkah-langkah pelaksanaan adalah sebagai berikut: a) Pendahuluan meliputi: Guru mengucapkan salam, siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing, guru mengabsen siswa, guru menyampaikan apersepsi, informasi tujuan belajar yang akan dicapai dan pokok bahasan materi yang akan dipelajari. b) Kegiatan inti meliputi : Eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi. Guru menggali pengetahuan siswa mengenai materi yang akan dipelajari, siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan guru bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami siswa dalam proses pembelajaran, dalam kegiatan inti inilah proses tindakan berupa tipe *team games tournament* (TGT) dilaksanakan dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS). c) Kegiatan Penutup meliputi : Refleksi, Tindak lanjut berupa motivasi yang disampaikan guru untuk siswa, menyampaikan materi pada pertemuan yang akan datang dan salam.

Observasi dan evaluasi dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan penunjang data kualitatif yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi maka dapat dilihat tingkat keberhasilan atau tidaknya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam pembelajaran. 3) Refleksi. Berdasarkan hasil observasi dilakukan refleksi yaitu dengan melihat kelemahan dan kekurangan pada pembelajaran disetiap siklusnya. Kekurangan yang muncul akan diperbaiki pada siklus selanjutnya sehingga dari hasil refleksi ternyata kegiatan sudah dianggap jenuh oleh siswa maka siklus dapat dihentikan.

Rumus mean (rata-rata) yang digunakan untuk menjawab sub masalah 1 dan 2 adalah sebagai berikut. Menurut Anas Sujiono (2012: 81)

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

$M_x$  = mean yang dicari

$\sum X$  = Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada.

$N$  = *Number of Cases* ( banyaknya skor-skor itu sendiri).

Selanjutnya hasil rata-rata akan disesuaikan dengan pendapat (Samion, Kaswari, Syahwani Umar, 2009:136) sebagai berikut:

1,00 - 1, 99 = Kurang;

- 2,00 - 2,99 = Cukup
- 3,00 - 3,49 = Baik
- 3,50 - 4,00 = Sangat Baik

Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase aktivitas belajar siswa baik aktivitas fisik, mental, maupun emosional. Dari data tersebut kemudian ditarik kesimpulan apakah tindakan yang dilaksanakan berhasil atau tidak. Yang didapat berdasarkan rumus persentase sebagai berikut. Menurut Anas Sudijono (2012:43)

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

Dengan keterangan sebagai berikut:

P = angka persentase

N = jumlah frekuensi atau banyaknya individu (number of case)

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

Selanjutnya hasil presentase tersebut akan dirata-rata dan disesuaikan dengan pendapat Ngalim Purwanto (2012:103) sebagai berikut:

- 81 - 100% Sangat Baik
- 61 - 80% Baik
- 41 - 60% Cukup
- 21 - 40% Kurang
- 0 - 20% Kurang sekali

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan peneliti terhadap subjek penelitian, yaitu siswa yang mengikuti pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) di kelas IV Sekolah Dasar Swata Pertiwi Pontianak Tenggara dengan jumlah 25 siswa. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus, yaitu meliputi siklus I, siklus II, dan siklus III dibuat dalam rekapitulasi yang disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

**Tabel 1**  
**Rekapitulasi Kemampuan Guru dalam Merencanakan**

No.	Komponen Rencana Pembelajaran	Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
A.	Perumusan Tujuan Pembelajaran	3	3.67	4
B.	Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar	3	3.25	3.75
C.	Pemilihan Sumber /Media Pembelajaran	3.7	4	4
D.	Metode Pembelajaran	3.38	3.62	3.87
E.	Penilaian Hasil Belajar	3.33	3.67	4

Skor total A + B + C + D + E	16.41	18.21	19.62
Skor rata-rata : $(\frac{skortotal}{5}) =$	3.3	3.64	3.92

Tabel 1 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru merancang rencana pembelajaran dari siklus I, siklus II dan di siklus III. Pada siklus I rata-rata sebesar 3.29 dengan kategori baik, pada siklus II rata-rata sebesar 3.64 dengan kategori sangat baik, dan pada siklus III rata-rata 3.92 dengan kategori sangat baik.

**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Pembelajaran**

No.	Aspek yang diamati	Skor		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
I.	Pra Pembelajaran	3.5	3.5	4
II.	Membuka Pembelajaran	3.5	3.5	4
III	Kegiatan Inti Pembelajaran	3.15	3.38	3.73
IV	Penutup	3.6	4	4
Skor total I + II + III + IV		13.82	14.38	15.73
Skor rata-rata : $(\frac{skortotal}{4}) =$		3.45	3.59	3.93

Tabel 2 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dari siklus I, siklus II dan di siklus III. Pada siklus I rata-rata sebesar 3.45 dengan kategori baik, pada siklus II rata-rata sebesar 3.59 dengan kategori sangat baik, dan pada siklus III rata-rata 3.93 dengan kategori sangat baik.

**Tabel 3**  
**Rekapitulasi Aktivitas Pembelajaran Siswa Pada Pembelajaran IPS**

No	Aspek yang diamati	Capaian		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Siswa aktif membaca materi	82.6%	91.67%	100%
2	Siswa aktif mengajukan pertanyaan	26.09%	62.5%	73.91%
3	Siswa aktif berdiskusi	60.87%	83.33%	95.65%
4	Siswa menjawab pertanyaan	56.52%	45.83%	69.57%
5	Siswa bertanggung jawab dalam diskusi	47.82%	79.17%	86.96%
6	Siswa bermain mengikuti peraturan	86.35%	95.83%	95.65%
7	Siswa berani menyimpulkan pembelajaran.	17.4%	29.17%	47.82%

Jumlah rata – rata aktivitas pembelajaran	54.03%	69.64	81.37%
---	--------	-------	--------

Dari tabel di atas dapat dijelaskan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siklus I, II dan III, sebagai berikut: 1) Persentase siswa aktif membaca materi, siklus I sebesar 82.6%, siklus II sebesar 91.67% dan siklus III sebesar 100%. 2) Persentase siswa aktif mengajukan pertanyaan, pada siklus I sebesar 26.09%, siklus II sebesar 62.5% dan siklus III sebesar 73.91%. 3) Persentase siswa aktif berdiskusi, pada siklus I sebesar 60.87%, siklus II sebesar 83.33% dan siklus III sebesar 95.65%. 4) Persentase siswa yang aktif menjawab pertanyaan, pada siklus I sebesar 56.52%, siklus II sebesar 45.83% dan siklus III sebesar 69.57%. 5) Persentase siswa bertanggung jawab dalam diskusi, pada siklus I sebesar 47.82%, siklus II sebesar 79.17% dan siklus III sebesar 86.96%. 6) Persentase siswa bermain mengikuti peraturan, pada siklus I sebesar 86.35%, siklus II sebesar 95.83% dan siklus III sebesar 95.65%. 7) Persentase Siswa berani menyimpulkan pembelajaran, pada siklus I sebesar 17.4%, siklus II sebesar 29.17% dan siklus III sebesar 47.82%. 8) Rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 54.03% dengan kategori rendah, siklus II sebesar 69.64% dengan kategori tinggi dan siklus III sebesar 81.37% dengan kategori sangat tinggi.

### **Pembahasan**

Selama peneliti melakukan penelitian ternyata ketiga aspek yang diukur mengalami peningkatan. Peningkatan yang terjadi yaitu kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe TGT di kelas IV SDS Pertiwi Pontianak Tenggara pada siklus I diperoleh nilai 3.29 dengan kategori baik, siklus II mengalami peningkatan sebesar 0.35 menjadi 3.64 dengan kategori sangat baik, dan pada siklus III mengalami peningkatan 0.28 menjadi 3.92 dengan kategori sangat baik, sehingga peningkatan kemampuan guru dalam merancang rencana pembelajaran menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dari siklus I ke siklus III meningkat sebesar 0.63. peningkatan yang terjadi pada setiap siklus terjadi karena peneliti selalu mengadakan refleksi selama proses penelitian bersama guru kolaborator dan dosen pembimbing. Kritikan dan saran menjadikan bahan untuk peneliti memperbaiki setiap proses perencanaan.

Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe TGT di kelas IV SDS Pertiwi Pontianak Tenggara pada siklus I diperoleh nilai 3,45 dengan kategori baik, siklus II mengalami peningkatan sebesar 0.14 menjadi 3.59 dengan kategori sangat baik, dan pada siklus III mengalami peningkatan 0.34 menjadi 3.93 dengan kategori sangat baik, sehingga peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT dari siklus I ke siklus III meningkat sebesar 0.48. Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran mengalami peningkatan karena peneliti selalu meminta saran kepada guru kolaborator mengenai hal-hal yang harus peneliti perbaiki untuk proses pembelajaran selanjutnya.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan, pada siklus I diperoleh data persentase sebesar 54.03% dengan kategori cukup tinggi, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 15.61% sehingga menjadi 69.64% dengan kategori tinggi, dan pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 11.73% sehingga menjadi 81.37% dengan kategori sangat tinggi dan selisih peningkatan dari siklus I ke siklus III meningkat sebesar 27.34%.

Menurut Slameto (2013 : 54) "Faktor yang mendorong agar terjadinya aktivitas belajar dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. a) Faktor intern, adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern ini dibagi menjadi 3 jenis yaitu : (1) Faktor jasmani,(2) Faktor psikologis dan(3)Faktor kelelahan. b) Faktor Ekstern. (1) Faktor keluarga, (2) Faktor sekolah dan (3) Faktor masyarakat.

Peningkatan aktivitas yang terjadi pada setiap siklusnya karena peneliti selalu memperhatikan faktor yang menjadi pendorong meningkatnya aktivitas siswa dan peneliti menggunakan tipe *teams games tournament* yang juga menjadi faktor pendukung meningkatnya aktivitas siswa.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui peningkatan aktivitas pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) menggunakan tipe *team games tournament* (TGT) di kelas IV SDS Pertiwi Pontianak Tenggara menunjukkan bahwa : 1) Kemampuan guru merancang pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami rata-rata mencapai 3.63 dengan kategori sangat baik. 2) Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT rata-rata mencapai 3.65 dengan kategori sangat baik. 3) Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diperoleh rata-rata persentase sebesar 68.34% dengan kategori baik. Kesimpulannya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SDS Pertiwi Pontianak Tenggara.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dari penelitian, terdapat beberapa saran yang dikemukakan dalam penelitian ini, antara lain sebagai berikut. 1) Peneliti menyarankan seorang guru akan lebih baik apabila menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. 2) Seorang Guru sebaiknya pandai memilih model, metode dan strategi pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dapat dinikmati siswa dengan nyaman serta tercipta pembelajaran yang menarik dan bermakna. 3) Peneliti menyarankan guru untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran, agar dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan proses pembelajaran. 4) Guru harus lebih kreatif mengemas

games-games dalam pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT), agar siswa tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fahrul Razi. (2011). *Bahan Pembelajaran Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Stain Pontianak Press.
- Hadari Nawawi. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Isjoni. (2011). *Cooperatif Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Miftahul Huda. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ngalim Purwanto. (2012). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Oemar Hamalik. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali
- Samion, dkk. (2009). *Pedoman Pengajaran Mikro dan Praktek Pengalaman Lapangan*. Pontianak: Fahrana Bahagia.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, E Robert. (2005). *Cooveratif Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Undang-undang RI No 20 tahun 2003. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Citra Umbara



