

**PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS  
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF  
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* KELAS V SD**

**ARTIKEL PENELITIAN**

**Oleh  
SELVIANUS AWIK  
NIM F33210016**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS TANJUNGPURA  
PONTIANAK  
2014**

# **PENINGKATAN AKTIVITAS PEMBELAJARAN IPS MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS KELAS V SD**

**Selvianus Awik, Suhardi Marli, Siti Halidjah**  
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak  
*email:selvianusawikpgsd@ymail.com*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam menyusun rencana pembelajaran, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan peningkatan aktivitas belajar siswa dengan model kooperatif *tipe teams games tournaments*. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif, bentuk penelitian yaitu penelitian tindakan kelas, sifat penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus. Hasil penelitian yang diperoleh kemampuan guru dalam merencanakan dari siklus 1 yaitu 3,47 dan siklus 2 yaitu 3,82. Kemampuan guru dalam melaksanakan dari siklus 1 yaitu 3,39 dan siklus 2 yaitu 3,74. Peningkatan aktivitas dari siklus 1 yaitu 60,95% dan siklus 2 yaitu 80,47%. Dengan dilaksanakannya model kooperatif tipe *teams games tournaments* terlihat kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan dan peningkatan aktivitas dalam pembelajaran mengalami peningkatan.

**Kata kunci :** Model Kooperatif Tipe *Teams Geams Tournaments*.

**Abstract:** This Research objectives to describe the ability of a teacher in drawing up the plan of learning, teachers ' ability in carrying out the study and improvement of student learning activities with the cooperative model type teams games tournaments. The method used is descriptive method, a form of research i.e. Research action class, the nature of qualitative research. This research was conducted as much 2 cycle. Research results gained the ability of teachers in planning of cycle 1 and cycle 2 ie. Ie. 3,47 3.82. The ability of teachers in carrying out of cycle 1 and cycle 2ie. 3.39 ie. namely 3,74. Increased activity from cycle 1 ie. 60,95% and cyclical 2 ie. 80,47%. With the cooperative model type teams tackle in games tournaments seen teacher's ability in planning, implementing and upgrading activities in learning has increased.

**Keywords:** Cooperative Change over Couple.

**P**embelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa tanpa terkecuali. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006:1) dikatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan

salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Oleh karena itu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Berdasarkan refleksi awal guru sekaligus sebagai peneliti bahwa dalam pembelajaran IPS di kelas V A Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Selatan terlihat siswa kurang semangat untuk belajar, Siswa kurang aktif, siswa lebih senang bermain di dalam kelas, siswa senang berbicara yang tidak berhubungan dengan pelajaran, siswa sering terlambat, siswa kurang bertanggung jawab, siswa sering tidak masuk sekolah, guru kurang merespon keingintahuan siswa, guru kurang memotivasi siswa untuk aktif, dan guru kurang menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan.

Menurut Anton M. Mulyono (2001: 26), aktivitas adalah “Kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktivitas. Noor Latifah, (2008) menyatakan bahwa aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa. Menurut Nasution dan Mursel (1995:21) “Belajar merupakan usaha mencari dan menemukan makna atau pengertian, inilah yang dikatakan sebagai sifat yang hakiki dalam belajar, guru diharapkan mampu membantu atau memfasilitasi siswa untuk menemukan sendiri makna atau pengertian dalam proses pembelajaran”. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan di dalam maupun diluar kelas berupa proses interaksi antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru serta sebaliknya dalam rangka mencapai tujuan belajar.

Menurut Montessori (dalam Sardiman, 2008:96) memberikan pengertian aktivitas belajar adalah Anak-anak itu memiliki tenaga-tenaga untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri. Pendidik akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan anak-anak didiknya. Pernyataan tersebut memberikan petunjuk bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam pembentukan diri adalah siswa itu sendiri.

Mulyono Tj (dalam Hidayati dkk, 2009:1-7), IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. Saidiharjo (dalam Hidayati dkk, 2009:1-7), IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik.

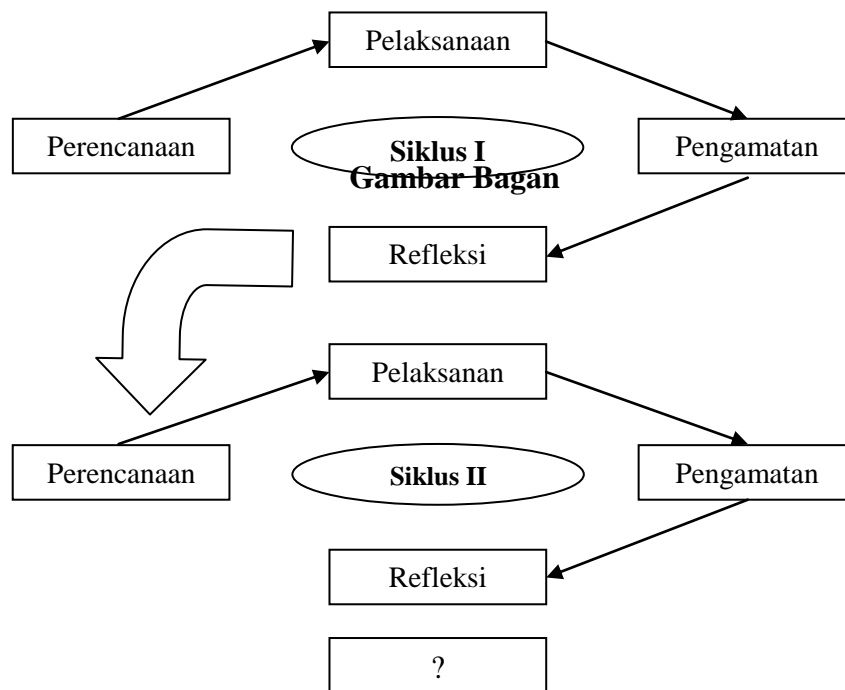
Secara umum tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan model kooperatif tipe *teams games tournaments* untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan peningkatan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS di kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Selatan. Sedangkan untuk tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS “Peristiwa-peristiwa sekitar Proklamasi Kemerdekaan” di kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Selatan menggunakan Model kooperatif tipe *teams games tournaments* dan untuk mendeskripsikan kinerja guru dalam menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* pada pembelajaran IPS “Peristiwa-peristiwa sekitar Proklamasi Kemerdekaan” di kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Selatan.

## **METODE**

Menurut Hadari Nawawi (1985:62-93), ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam suatu penelitian yakni sebagai berikut: 1) metode filosofis, 2) metode deskriptif, 3) metode historis, dan 4) metode eksperimen. Berdasarkan beberapa metode di atas, maka dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif.

Sehubungan dengan metode penelitian yang digunakan, agar dalam penemuan fakta-fakta sekaligus untuk memecahkan masalah yang dihadapi dapat mencapai hasil yang baik, maka bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). McNiff (dalam Wijaya Kusumah, 2008:8), mengatakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan keahlian mengajar. Menurut Suharsimi Arikunto (2009:3), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Sifat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VA SD Negeri 06 yang beralamat di JL. Letjend. S. Parman Kecamatan Pontianak Selatan Kota Pontianak Provinsi Kalimantan Barat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A SDN 06 Pontianak Selatan yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari laki-laki 17 orang dan perempuan 13 orang dan guru sekaligus sebagai peneliti. Penelitian tindakan kelas ini rencananya akan dilaksanakan dalam beberapa siklus sampai pada titik jenuh yang terdiri dari empat kegiatan, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan siklus pertama, hal yang muncul atau pun tidak muncul dapat didiskusikan bersama guru kolaborator sebagai acuan dalam perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada siklus kedua. Untuk memudahkan dalam memahami keempat langkah tersebut, dapat dilihat pada skema berikut:



### Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: Mahmud (2011)

Dari skema di atas dapat diuraikan antara lain sebagai berikut: 1) tahap perencanaan tindakan, dalam tahap ini guru mempersiapkan silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran di sertai alat-alat, LKS, soal evaluasi, instrumen kinerja guru, serta lembar observasi untuk siswa dan guru. 2) tahap pelaksanaan tindakan, dalam tahap ini guru melaksanakan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat sesuai langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments*. 3) tahap pengamatan (observasi), dalam tahap ini Nina English, S.Pd dan Endang Wahyuningsih, S.Pd selaku observer mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi serta mencatat hal-hal penting yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung untuk didiskusikan pada tahap refleksi sebagai acuan dalam perbaikan pembelajaran. 4) tahap refleksi (*reflecting*), dalam tahap ini guru bersama Nina English, S.Pd dan Endang Wahyuningsih, S.Pd selaku observer menyampaikan hasil observasi yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung sebagai acuan untuk merencanakan perbaikan jika perlu dilaksanakan siklus kedua.

Teknik pengumpulan data menurut Hadari Nawawi (1985:94-95) antara lain, teknik observasi langsung, teknik komunikasi langsung, teknik komunikasi tidak langsung, teknik pengukuran, dan teknik dokumenter/biografi. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: 1) teknik observasi langsung, teknik observasi langsung yakni cara pengumpulan data yang dilakukan oleh observer saat penelitian tindakan berlangsung dalam pembelajaran, 2) teknik Pengukuran, teknik pengukuran yakni cara pengumpulan

data untuk mengetahui tingkat kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Observasi.

Data yang dianalisis itu adalah: 1) aktivitas belajar siswa dengan menganalisis keaktifannya dalam proses pembelajaran kemudian dikategorikan aktif atau tidak aktif. Setelah data terkumpul selanjutnya dianalisis dengan menggunakan persentase. 2) kemampuan melaksanakan pembelajaran oleh guru dengan menganalisis proses pembelajaran dan dihitung rata-rata.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil Pelaksanaan pada Siklus 1 dari penelitian ini antara lain sebagai berikut: 1) perencanaan Siklus 1. Melakukan diskusi bersama observer pada hari Kamis, 24 April 2014. Diskusi bersama observer ini antara lain membahas kapan penelitian siklus 1 dilaksanakan, persiapan apa saja yang diperlukan serta penjelasan umum dari peneliti kepada observer mengenai model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*, melakukan diskusi kembali bersama observer pada hari Selasa, 29 April 2014. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah disepakati bersama observer yaitu “Peristiwa-peristiwa sekitar Proklamasi Kemerdekaan”, menyiapkan materi dan LKS untuk model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*, menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, menyiapkan alat pengumpulan data berupa lembar observasi guru dan lembar aktivitas belajar siswa. 2) pelaksanaan Siklus 1, pelaksanaan siklus 1 dilaksanakan pada hari Sabtu, 3 Mei 2014 selama 105 menit atau 3 jam pelajaran tepatnya pukul 07.00 – 08.45 WIB. 3)

Hasil observasi pengamatan tentang kinerja guru merencanakan pembelajaran pada siklus 1 terlihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1**

**Kinerja Guru Merencanakan Pembelajaran IPS Pada Siklus 1**

No	Aspek yang diamati	Skor
<b>A. Perumusan Tujuan Pembelajaran</b>		
1.	Kejelasan rumusan	4
2.	Kelengkapan cakupan rumusan	4
3.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	3
Rata-Rata Perumusan Tujuan Pembelajaran		3,67
<b>B. Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar</b>		
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	4
3.	Keruntutan dan sistematika materi	3
4.	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu	3
Rata-Rata Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar		3,5
<b>C. Pemilihan Sumber Belajar /Media Pembelajaran</b>		
1.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4

2.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan materi pembelajaran	3
3.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	3
Rata-Rata Pemilihan Sumber Belajar /Media Pembelajaran		3,33
<b>D. Skenario/Kegiatan Pembelajaran</b>		
1.	Kesesuaian strategi dan metode dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Kesesuaian strategi dan metode dengan materi pembelajaran	4
3.	Kesesuaian strategi dan metode dengan karakteristik peserta didik	3
4.	Kelengkapan langkah-langkah Model pembelajaran <i>Tipe Teams Games Tournament</i> dalam tahap ini: a. Guru menyiapkan: kartu bilangan, lembar kerja siswa, dan alat/bahan. b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang), c. Guru mengarahkan aturan permainannya dan kesesuaian dengan alokasi waktu	3
Rata-Rata Skenario/Kegiatan Pembelajaran		3,5
<b>E. Penilaian Hasil Belajar</b>		
1.	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Kejelasan prosedur penilaian	3
3.	Kelengkapan instrument	3
Rata-Rata Penilaian Hasil Belajar		3,33
<b>Skor Total</b>		<b>17,33</b>
<b>Rata-Rata IPKG 1</b>		<b>3,47</b>

Berdasarkan tabel di atas bahwa kinerja guru merencanakan pembelajaran di dalam kelas diperoleh skor rata-rata 3,47 dengan kategori baik.

Hasil observasi pengamatan tentang kinerja guru melaksanakan pembelajaran pada siklus 1 terlihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Kinerja Guru Melaksanakan Pembelajaran IPS pada siklus 1**

No	Aspek Yang Diamati	Skor
<b>I Pra Pembelajaran</b>		
1	Kesiapan ruangan, alat, dan media pembelajaran	3
2	Memeriksa kesiapan siswa	4
<b>Rata-rata Skor I:</b>		3,5
<b>II Membuka Pelajaran</b>		
1	Melakukan kegiatan apersepsi	3
2	Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan	4
<b>Rata-rata Skor II:</b>		3,5
<b>III Kegiatan Inti Pembelajaran</b>		

No	Aspek Yang Diamati	Skor
<b>A Penguasaan Materi Pembelajaran</b>		
1	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	4
2	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	3
3	Menyampaikan materi sesuai dengan hierarki belajar	4
4	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	3
<b>Rata-rata Skor A:</b>		<b>3,5</b>
<b>B Pendekatan/ Strategi Pembelajaran</b>		
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai	4
2	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	3
3	Kelengkapan langkah-langkah Model pembelajaran <i>Tipe Teams Games Tournament</i> dalam tahap ini: a. Guru menyiapkan: kartu bilangan, lembar kerja siswa, dan alat/bahan, b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang), c. Guru mengarahkan aturan permainannya secara runtut	3
4	Menguasai kelas	4
5	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	3
6	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	4
7	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan	4
<b>Rata-rata Skor B:</b>		<b>3,57</b>
<b>C Pemanfaatan Media Pembelajaran/ Sumber Belajar</b>		
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media	3
2	Menghasilkan pesan yang menarik	4
3	Menggunakan media secara efektif dan efisien	3
4	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	3
<b>Rata-rata Skor C:</b>		<b>3,25</b>
<b>Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara Keterlibatan Siswa</b>		
1	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	4
2	Merespons positif partisipasi siswa	3
3	Memfasilitasi terjadinya interaksi guru, siswa, dan sumber belajar	4
4	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa	3
5	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif	3
6	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme dalam belajar	4
<b>Rata-rata Skor D:</b>		<b>3,5</b>



No	Aspek Yang Diamati	Skor
<b>E Penilaian Proses dan Hasil Belajar</b>		
1	Memantau kemajuan belajar	3
2	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	4
<b>Rata-rata Skor E:</b>		3,5
<b>F Penggunaan Bahasa</b>		
1	Menggunakan bahasa lisan dengan jelas dan lencer	4
2	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar	4
3	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	4
<b>Rata-rata Skor F:</b>		4
<b>Jumlah Rata-rata (A+B+C+D+E+F):</b>		21,32
<b>Rata-rata Skor III:</b>		3,55
<b>IV Penutup</b>		
1	Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa	3
2	Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa	3
3	Melaksanakan tindak lanjut	3
<b>Rata-rata Skor IV:</b>		3
<b>Skor Total (I+II+III+IV):</b>		13,55
<b>Rata-rata Skor IPKG2=</b>		3,39

Berdasarkan tabel di atas bahwa kinerja guru melaksanakan pembelajaran di dalam kelas diperoleh skor rata-rata 3,39 dengan kategori baik. 4) Refleksi dilakukan setelah melakukan tindakan siklus I. Dari data yang telah diperoleh selama observasi siklus I Sabtu, 3 Mei 2014 saat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berlangsung pada siswa kelas VA Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Selatan, siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar masih banyak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal ( KKM ).

Hasil observasi tentang aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menggunakan model kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* pada siklus 1 terlihat pada tabel:

**Tabel 3**  
**Aktivitas Pembelajaran IPS Siswa Pada Siklus 1**

No	Indikator	Siklus 1
1	Siswa membaca buku yang berkaitan dengan materi dalam proses pembelajaran	80% (24 orang)
2	Siswa bertanya dalam proses pembelajaran	40% (12 orang)
3	Siswa mengeluarkan pendapat dalam proses pembelajaran	26,67% (8 orang)
4	Siswa mendengarkan penjelasan guru dalam proses pembelajaran	83,33% (25 orang)
5	Menyalin hal-hal penting dalam proses pembelajaran	76,67% (23 orang)

No	Indikator	Siklus 1
6	Berdiskusi dengan teman dalam mengerjakan tugas kelompok dalam proses pembelajaran	63,33% (19 orang)
7	Siswa berani maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusi tanpa harus ditunjuk dalam proses pembelajaran	56,67% (17 orang)
<b>Rata-rata persentase</b>		<b>60,95%</b>

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa di kelas dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* pada siklus 1 diperoleh persentase sebesar 60,95% dengan kategori baik.

Hasil observasi tentang kinerja guru merencanakan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* pada siklus 2 terlihat pada tabel sebagai berikut:

No	Aspek yang diamati	Skor
<b>A. Perumusan Tujuan Pembelajaran</b>		
1.	Kejelasan rumusan	4
2.	Kelengkapan cakupan rumusan	4
3.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	4
Rata-Rata Perumusan Tujuan Pembelajaran		4,00
<b>B. Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar</b>		
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	4
3.	Keruntutan dan sistematika materi	4
4.	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu	3
Rata-Rata Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar		3,75
<b>C. Pemilihan Sumber Belajar /Media Pembelajaran</b>		
1.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan materi pembelajaran	4
3.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	3
Rata-Rata Pemilihan Sumber Belajar /Media Pembelajaran		3,67
<b>D. Skenario/Kegiatan Pembelajaran</b>		
1.	Kesesuaian strategi dan metode dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Kesesuaian strategi dan metode dengan materi pembelajaran	4
3.	Kesesuaian strategi dan metode dengan karakteristik peserta didik	4

4.	Kelengkapan langkah-langkah Model pembelajaran <i>Tipe Teams Games Tournament</i> dalam tahap ini: a. Guru menyiapkan: kartu bilangan, lembar kerja siswa, dan alat/bahan. b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang), c. Guru mengarahkan aturan permainannya dan kesesuaian dengan alokasi waktu	4
Rata-Rata Skenario/Kegiatan Pembelajaran		4
<b>E. Penilaian Hasil Belajar</b>		
1.	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	4
2.	Kejelasan prosedur penilaian	4
3.	Kelengkapan instrument	3
Rata-Rata Penilaian Hasil Belajar		3,67
<b>Skor Total</b>		<b>19,08</b>
<b>Rata-Rata IPKG 1</b>		<b>3,82</b>

Berdasarkan tabel di atas bahwa kinerja guru merencanakan pembelajaran didalam kelas diperoleh skor rata-rata 3,82 dengan katagori “sangat baik”. Berdasarkan rata-rata yang diperoleh tentang kinerja guru melaksanakan pembelajaran di atas dari siklus 1 dan siklus 2, rata-rata kinerja guru dalam merencanakan pembelajaran pada siklus 2 meningkat 0,35.

**Tabel 4**  
**Kinerja Guru Melaksanakan Pembelajaran IPS pada Siklus 2**

No	Aspek Yang Diamati	Skor
<b>I Pra Pembelajaran</b>		
1	Kesiapan ruangan, alat, dan media pembelajaran	4
2	Memeriksa kesiapan siswa	3
<b>Rata-rata Skor I:</b>		3,5
<b>II Membuka Pelajaran</b>		
1	Melakukan kegiatan apersepsi	4
2	Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan	4
<b>Rata-rata Skor II:</b>		4
<b>III Kegiatan Inti Pelajaran</b>		
<b>A Penguasaan Materi Pembelajaran</b>		
1	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	4
2	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	3
3	Menyampaikan materi sesuai dengan hierarki belajar	4
4	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	3
<b>Rata-rata Skor A:</b>		3,5
<b>B Pendekatan/ Strategi Pembelajaran</b>		

No	Aspek Yang Diamati	Skor
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai	4
2	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	4
3	Kelengkapan langkah-langkah Model pembelajaran <i>Tipe Teams Games Tournament</i> dalam tahap ini: a. Guru menyiapkan: kartu bilangan, lembar kerja siswa, dan alat/bahan, b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang), c. Guru mengarahkan aturan permainannya secara runtut	4
4	Menguasai kelas	4
5	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	3
6	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	4
7	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan	4
<b>Rata-rata Skor B:</b>		3,86
<b>C Pemanfaatan Media Pembelajaran/ Sumber Belajar</b>		
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media	4
2	Menghasilkan pesan yang menarik	4
3	Menggunakan media secara efektif dan efisien	3
4	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	3
<b>Rata-rata Skor C:</b>		3,5
<b>D Pembelajaran yang Memacu dan Memelihara Keterlibatan Siswa</b>		
1	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	4
2	Merespons positif partisipasi siswa	4
3	Memfasilitasi terjadinya interaksi guru, siswa, dan sumber belajar	4
4	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa	4
5	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif	3
6	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme dalam belajar	4
<b>Rata-rata Skor D:</b>		3,83
<b>E Penilaian Proses dan Hasil Belajar</b>		
1	Memantau kemajuan belajar	4
2	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	4
<b>Rata-rata Skor E:</b>		4
<b>F Penggunaan Bahasa</b>		
1	Menggunakan bahasa lisan dengan jelas dan lincer	4
2	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar	4

No	Aspek Yang Diamati	Skor
3	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	4
<b>Rata-rata Skor F:</b>		4
<b>Jumlah Rata-rata (A+B+C+D+E+F):</b>		22,69
<b>Rata-rata Skor III:</b>		3,78
<b>IV Penutup</b>		
1	Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa	4
2	Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa	4
3	Melaksanakan tindak lanjut	3
<b>Rata-rata Skor IV:</b>		3,67
<b>Skor Total (I+II+III+IV):</b>		14,95
<b>Rata-rata Skor IPKG2=</b>		3,74

Berdasarkan tabel di atas bahwa kinerja guru melaksanakan pembelajaran didalam kelas diperoleh skor rata-rata 3,74 dengan katagori “sangat sekali”. Berdasarkan rata-rata yang diperoleh tentang kinerja guru melaksanakan pembelajaran di atas dari siklus 1 dan siklus 2, rata-rata kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus 2 meningkat 0,35 dari siklus 1 menjadi 3,74. 4) refleksi dilakukan setelah melakukan tindakan pada siklus 2.

Hasil observasi aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terlihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 5**  
**Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS pada Siklus 2**

No	Indikator	Siklus 2
1	Siswa membaca buku yang berkaitan dengan materi dalam proses pembelajaran	90% (27 orang)
2	Siswa bertanya dalam proses pembelajaran	53,33% (16 orang)
3	Siswa mengeluarkan pendapat dalam proses pembelajaran	70% (21 orang)
4	Siswa mendengarkan penjelasan guru dalam proses pembelajaran	93,33% (28 orang)
5	Menyalin hal-hal penting dalam proses pembelajaran	93,33% (28 orang)
6	Berdiskusi dengan teman dalam mengerjakan tugas kelompok dalam proses pembelajaran	86,67% (26 orang)
7	Siswa berani maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusi tanpa harus ditunjuk dalam proses pembelajaran	76,67% (23 orang)
<b>Rata-rata persentase</b>		<b>80,47%</b>

Berdasarkan persentase yang diperoleh tentang aktivitas belajar siswa di atas dari siklus 1 dan siklus 2, rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus 2

meningkat 19,52% dari siklus 1 menjadi 80,47%. Dari data yang diperoleh selama observasi siklus 2 Sabtu, 17 Mei 2014 saat pembelajaran IPS berlangsung pada siswa kelas V A Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Selatan, peneliti bersama observer merefleksikan mengenai kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan siklus 2. Berdasarkan hasil refleksi sudah tidak terlalu tampak kekurangan pada pelaksanaan siklus 2. Setelah melaksanakan siklus 2 dan melihat hasil observasi siklus 2 maka peneliti dan observer sepakat untuk menghentikan siklus dan melaksanakan tindak lanjut.

### **Pembahasan**

Setelah melakukan 2 siklus penelitian pada pembelajaran IPS kelas V dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* yang dilakukan oleh peneliti dan observer, diperoleh rekapitulasi kinerja guru dalam merencanakan, melaksanakan dan aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments*. Hasil observasi kinerja guru melaksanakan pembelajaran sesudah menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terlihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 6**  
**Kinerja Guru Merencanakan Pembelajaran sebelum dan sesudah Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments***

No	Aspek yang diamati	Siklus 1	Siklus 2
<b>A. Perumusan Tujuan Pembelajaran</b>			
1.	Kejelasan rumusan	4	4
2.	Kelengkapan cakupan rumusan	4	4
3.	Kesesuaian dengan kompetensi dasar	3	4
Rata-Rata Perumusan Tujuan Pembelajaran		3,67	4,00
<b>B. Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar</b>			
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	4	4
3.	Keruntutan dan sistematika materi	3	4
4.	Kesesuaian materi dengan alokasi waktu	3	3
Rata-Rata Pemilihan dan Pengorganisasian Materi Ajar		3,5	3,75
<b>C. Pemilihan Sumber Belajar /Media Pembelajaran</b>			
1.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan materi pembelajaran	3	4
3.	Kesesuaian sumber belajar/media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	3	3
Rata-Rata Pemilihan Sumber Belajar /Media Pembelajaran		3,33	3,67
<b>D. Skenario/Kegiatan Pembelajaran</b>			

1.	Kesesuaian strategi dan metode dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Kesesuaian strategi dan metode dengan materi pembelajaran	4	4
3.	Kesesuaian strategi dan metode dengan karakteristik peserta didik	3	4
4.	Kelengkapan langkah-langkah Model pembelajaran <i>Tipe Teams Games Tournament</i> dalam tahap ini: a. Guru menyiapkan: kartu bilangan, lembar kerja siswa, dan alat/bahan. b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang), c. Guru mengarahkan aturan permainannya dan kesesuaian dengan alokasi waktu	3	4
Rata-Rata Skenario/Kegiatan Pembelajaran		3,5	4
<b>E. Penilaian Hasil Belajar</b>			
1.	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	4	4
2.	Kejelasan prosedur penilaian	3	4
3.	Kelengkapan instrument	3	3
Rata-Rata Penilaian Hasil Belajar		3,33	3,67
<b>Skor Total</b>		<b>17,33</b>	<b>19,08</b>
<b>Rata-Rata IPKG 1</b>		<b>3,47</b>	<b>3,82</b>

Berdasarkan tabel di atas bahwa kemampuan guru merencanakan pembelajaran pada siklus 1 diperoleh skor rata-rata sebesar 3,47 dengan katagori “baik” dan pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 0,35 menjadi 3,82 dengan katagori “baik sekali”. Dengan demikian kemampuan guru untuk merencanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *times games turnaments* pada siswa kelas V A Sekolah Dasar Negeri 06 pontianak Selatan mengalami peningkatan. Hasil observasi kinerja guru melaksanakan pembelajaran sesudah menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terlihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 7**  
**Kinerja Guru Melaksanakan Pembelajaran sebelum dan sesudah Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments***

No	Aspek Yang Diamati	Siklus 1	Siklus 2
<b>I Pra Pembelajaran</b>			
1	Kesiapan ruangan, alat, dan media pembelajaran	3	4
2	Memeriksa kesiapan siswa	4	3
<b>Rata-rata Skor I:</b>		3,5	3,5
<b>II Membuka Pelajaran</b>			
1	Melakukan kegiatan apersepsi	3	4

No	Aspek Yang Diamati	Siklus 1	Siklus 2
2	Menyampaikan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai dan rencana kegiatan	4	4
<b>Rata-rata Skor II:</b>		3,5	4
<b>III Kegiatan Inti Pelajaran</b>			
<b>A Penguasaan Materi Pembelajaran</b>			
1	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran	4	4
2	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan	3	3
3	Menyampaikan materi sesuai dengan hierarki belajar	4	4
4	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan	3	3
<b>Rata-rata Skor A:</b>		3,5	3,5
<b>B Pendekatan/ Strategi Pembelajaran</b>			
1	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kompetensi (tujuan) yang akan dicapai	4	4
2	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa	3	4
3	Kelengkapan langkah-langkah Model pembelajaran <i>Tipe Teams Games Tournament</i> dalam tahap ini: a. Guru menyiapkan: kartu bilangan, lembar kerja siswa, dan alat/bahan, b. Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang), c. Guru mengarahkan aturan permainannya secara runtut	3	4
4	Menguasai kelas	4	4
5	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual	3	3
6	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif	4	4
7	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah dialokasikan	4	4
<b>Rata-rata Skor B:</b>		3,57	3,86
<b>Pemanfaatan Media Pembelajaran/ Sumber Belajar</b>			
<b>C Belajar</b>			
1	Menunjukkan keterampilan dalam penggunaan media	3	4
2	Menghasilkan pesan yang menarik	4	4
3	Menggunakan media secara efektif dan efisien	3	3
4	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media	3	3
<b>Rata-rata Skor C:</b>		3,25	3,5



No	Aspek Yang Diamati	Siklus 1	Siklus 2
<b>Pembelajaran yang Memicu dan Memelihara</b>			
<b>D Keterlibatan Siswa</b>			
1	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran	4	4
2	Merespons positif partisipasi siswa	3	4
3	Memfasilitasi terjadinya interaksi guru, siswa, dan sumber belajar	4	4
4	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa	3	4
5	Menunjukkan hubungan antar pribadi yang kondusif	3	3
6	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme dalam belajar	4	4
<b>Rata-rata Skor D:</b>		3,5	3,83
<b>E Penilaian Proses dan Hasil Belajar</b>			
1	Memantau kemajuan belajar	3	4
2	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi (tujuan)	4	4
<b>Rata-rata Skor E:</b>		3,5	4
<b>F Penggunaan Bahasa</b>			
1	Menggunakan bahasa lisan dengan jelas dan lincer	4	4
2	Menggunakan bahasa tulis yang baik dan benar	4	4
3	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai	4	4
<b>Rata-rata Skor F:</b>		4	4
<b>Jumlah Rata-rata (A+B+C+D+E+F):</b>		21,32	22,69
<b>Rata-rata Skor III:</b>		3,55	3,78
<b>IV Penutup</b>			
1	Melakukan refleksi pembelajaran dengan melibatkan siswa	3	4
2	Menyusun rangkuman dengan melibatkan siswa	3	4
3	Melaksanakan tindak lanjut	3	3
<b>Rata-rata Skor IV:</b>		3	3,67
<b>Skor Total (I+II+III+IV):</b>		13,55	14,95
<b>Rata-rata Skor IPKG2=</b>		3,39	3,74

Berdasarkan tabel di atas bahwa kemampuan guru melaksanakan pembelajaran pada siklus 1 diperoleh skor rata-rata sebesar 3,39 dengan katagori “baik” dan pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 0,35 menjadi 3,74 dengan katagori “baik sekali”. Dengan demikian kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan model kooperatif tipe *teams games turnamens* pada siswa kelas V A Sekolah Dasar Negeri 06 pontianak Selatan

mengalami peningkatan. Hasil observasi aktivitas belajar siswa menggunakan model kooperatif tipe *teams games tournaments* terlihat pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 8**  
**Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Model Kooperatif**  
**Tipe *Teams Games Tournaments***

No	Indikator	Siklus 1	Siklus 2
1	Siswa membaca buku yang berkaitan dengan materi dalam proses pembelajaran	80% (24 orang)	90% (27 orang)
2	Siswa bertanya dalam proses pembelajaran	40% (12 orang)	53,33% (16 orang)
3	Siswa mengeluarkan pendapat dalam proses pembelajaran	26,67% (8 orang)	70% (21 orang)
4	Siswa mendengarkan penjelasan guru dalam proses pembelajaran	83,33% (25 orang)	93,33% (28 orang)
5	Menyalin hal-hal penting dalam proses pembelajaran	76,67% (23 orang)	93,33% (28 orang)
6	Berdiskusi dengan teman dalam mengerjakan tugas kelompok dalam proses pembelajaran	63,33% (19 orang)	86,67% (26 orang)
7	Siswa berani maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusi tanpa harus ditunjuk dalam proses pembelajaran	56,67% (17 orang)	76,67% (23 orang)
<b>Rata-rata persentase</b>		<b>60,95%</b>	<b>80,47%</b>

Berdasarkan tabel di atas bahwa aktivitas siswa pada siklus 1 diperoleh persentase sebesar 60,95% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 19,52% menjadi 80,47 %. Dengan demikian aktivitas belajar dengan model kooperatif tipe *teams games turnamens* pada siswa kelas V A Sekolah Dasar Negeri 06 pontianak Selatan mengalami peningkatan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments*. Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Selatan dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut. 1) kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Selatan yaitu pada siklus 1 sebesar 3,47, pada siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 0,35 menjadi 3,82. 2) kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* mampu meningkatkan kinerja guru pada pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Selatan yaitu pada siklus 1 nilai rata-rata kinerja guru melaksanakan

pembelajaran sebesar 3,39 dengan kategori baik dan pada siklus 2 nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 0,35 menjadi 3,74 dengan kategori sangat sekali.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan dalam penelitian ini dapat disarankan hal-hal sebagai berikut; 1) proses pembelajaran yang dilaksanakan hendaknya guru dapat melibatkan siswa secara aktif, bukan hanya secara fisik tetapi juga secara mental dan emosional. 2) guru hendaknya tidak bosan menggunakan variasi dalam pembelajaran dengan menggunakan model, strategi, dan metode yang menyenangkan agar siswa selalu termotivasi untuk aktif dalam belajar. 3) guru hendaknya melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, agar guru dapat mengetahui kekurangan pada pembelajaran dan dapat segera memperbaikinya.

### **DAFTAR RUJUKAN**

- Anton Mulyono. (2001). **Aktivitas Belajar**. (Online). (<http://id.shvoong.com/social-sciences/1961162-aktifitas-belajar>, diakses 3 Juli 2011)
- BSNP. (2006). **Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD/MI**. Jakarta: Depdiknas.
- Hadari Nawawi. (1985). **Metode Penelitian Bidang Sosial**. Gajah Mada University Press, Yogyakarta.
- Mahmud. (2011). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Pustaka Setia
- M Nasution dan J Mursel. (1995). **Mengajar Dengan Sukses (Successful Teaching)**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Noor Latifah. (2008). **Hakekat Aktivitas Siswa**. (Online). (Noor Latifah.<http://latifah-04.wordpress.com>, diakses 3 Maret 2013).
- Sardiman. (2010). **Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sardjiyo dkk. (2007). **Pembelajaran IPS di SD**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2009). **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D**. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto dkk. (2009). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Bumi Aksara.