

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENTS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
IPS - SEJARAH SISWA KELAS VIII- 1 DI SMP NEGERI 21
PEKANBARU TAHUN AJARAN 2010/2011**

Disusun Oleh:
Tumei Y Debataraja
Tugiman
Nurlela Hayati
Pendidikan Sejarah, FKIP- Universitas Riau
Jl. Bina widya KM 12,5 Pekanbaru
Email : tumeiyesima@yahoo.co.id hp 085272665768

ABSTRACT

The background of this research is the situation in SMP Negeri 21 Pekanbaru the author of the study, in which student learning outcomes in learning history IPS is very low with an average score below the value of KKM are 7, 5. In general it can be seen that most of the students in the learning less passionate, always dull, sleepy, tired, lazy and unfocused in following the teaching and learning process. If there is an argument that it only appears to come from the same students.

This study aims to improve student learning outcomes class VIII-1 in subjects with a history of implementing cooperative learning type of Games Tournament Team. This study was conducted on Thursday, 24 March 2011. The subjects were student of class VIII-1 SMP Negeri 21 Pekanbaru with enrollment of 42 people, consisting of 38 female students and 4 boys. Variable of this study is that student learning outcomes were measured using the evaluation sheet and assignment sheet that was done by a group of teachers while activity measured using teacher observation sheet.

The results assessed in two cycle I student learning outcomes at an average of 73,20 with the category high, while in the second cycle II reached 84,84 to the category of very high, or increased 11,64. While all teachers first cycle I in the study achieved an average score of 21 with a category of good and the second cycle II increased to an average score of 33,66 with a category of very good or an increase of 12,66. Based on these results it can be concluded that the type of Cooperative Learning Team Games Tournament can improve learning outcomes history IPS SMP Negeri 21 Pekanbaru in class VIII-1 in Academic year 2010-2011.

Key words : Cooperative Learning Type Team Games Tournament and Learning outcomes

PENDAHULUAN

Menurut Slameto (2003) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar dan dipengaruhi oleh faktor antara lain guru dan siswa. Selain harus menguasai materi seseorang pengajar dituntut untuk menguasai strategi menyampaikan materi, mengetahui cara mengajar yang baik dan benar, dapat menggunakan alat bantu dalam mengajar serta mengetahui cara mengevaluasi yang sesuai.

Hasil pengamatan peneliti situasi yang terjadi di SMP Negeri 21 Pekanbaru yang mana hasil belajar didalam pembelajaran IPS- Sejarah sebahagian rendah dengan skor rata-rata dibawah nilai KKM yaitu 7,5. Secara umum hal ini dapat dilihat bahwa sebahagian besar siswa didalam pembelajaran kurang bergairah, tidak semangat dan tidak focus dalam mengikuti pelajaran. Kalaupun ada pendapat yang muncul itu hanya datang dari siswa yang sama. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang meningkatkan aktifitas siswa, interaksi antar siswa, kerja sama antar siswa. Dalam penguasaan materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa harus aktif dalam setiap proses pembelajaran. Untuk itu setiap siswa akan bertanggung jawab melakukan yang terbaik. Pengelompokan heterogenitas merupakan ciri yang menonjol dalam pembelajaran kooperatif. Kelas dibagi-bagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa yang heterogen baik dari keanekaragaman ataupun kemampuan akademis serta latar belakangnya. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah Teams Games Tournament (TGT) atau disebut pertandingan permainan tim.

Unsur pokok yang termasuk dalam pembelajaran kooperatif yaitu: Saling ketergantungan positif, Tanggung jawab individual, Tatap muka, Komunikasi antar kelompok, Evaluasi proses kelompok. Untuk memenuhi kelima unsur tersebut membutuhkan proses yang melibatkan niat dan kiat setiap anggota kelompok. Setiap siswa harus mempunyai niat untuk bekerja sama dengan yang lainnya yang akan saling menguntungkan.

Teams Games tournaments (TGT). Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dari pembelajaran yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dengan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan itu dimainkan kepada meja turnamen. Setiap meja turnamen diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda, namun memiliki kemampuan yang setara ada beberapa tahap-tahap yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, yaitu: Pembentukan Kelompok, Pemberian Materi, Belajar Kelompok, Tournament. Sedangkan komponen utama dalam TGT yaitu: Penyajian Kelas, Kelompok (*team*), Games, Tournament. Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai ditingkat mana prestasi belajar yang telah dicapai. Sehubungan dengan hal inilah keberhasilan proses belajar mengajar itu dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Tingkatan keberhasilan tersebut adalah Istimewa, Baik sekali, Baik, Kurang (Slavin, 1995)

METODOLOGI PENELITIAN

Variabel Dalam Penelitian ini adalah

Adapun langkah-langkah dalam penelitian Siklus I dan II adalah :

1. Menentukan Kelas Tindakan
2. Kelas tindakan di ajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
3. Melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT, Dengan beberapa tahap yaitu
 - a. Tahapan Persiapan
Dalam tahap persiapan pembelajaran kooperatif tipe TGT Guru atau peneliti mempersiapkan beberapa langkah Penentuan jadwal dan jam pelajaran RPP, LKS), Lembar observasi, dan kartu TGT. Menentukan skor dasar, yang diperoleh dari skor ulangan harian pada pokok bahasan sebelumnya.
 - b. Tahap Penyajian Materi
Menjelaskan garis besar materi yang harus dikuasai siswa yang telah tercantum dalam LKS atau Lembar Tugas.
 - c. Tahap Pembentukan Kelompok-kelompok Kooperatif
Jumlah anggota dalam setiap kelompok 4-5orang. Kelompok yang di bentuk ini bersifat heterogen.
 - d. Tahap evaluasi belajar
Evaluasi dilakukan dengan membentuk kelompok homogen, dimana setiap semua siswa yang berkemampuan tinggi dipertemukan di meja tournament untuk mendapatkan tambahan poin sebanyak-banyaknya untuk kelompoknya, begitu juga dengan siswa yang berkemampuan sedang dan kurang.
4. Observasi
5. Refleksi
6. Perencanaan tindakan lanjut

Data dan Cara Pengumpulannya

Peneliti menggunakan dua cara yaitu pertama dengan cara observasi dan kedua memberikan tes hasil belajar pada siswa.

1. Kriteria Penilaian Aktivitas Guru penilaian diberi skor 1 sampai 4 dengan kriteria
 - SB = Sangat Baik = 4
 - B = Baik = 3
 - C = Cukup = 2
 - K = Kurang = 1

Selanjutnya dilakukan dengan perhitungan sebagai rumus berikut $I = \frac{NA - NB}{K}$

keterangan:

- I = Interval
NA = Nilai atas
NB = Nilai Bawah
K = Klasifikasi

Dengan jumlah aktivitas guru sebanyak 10 aktivitas, maka:

$$I = \frac{NA - NB}{K} = \frac{40 - 10}{4} = \frac{30}{4} = 7,5$$

Interval dan Kategori aktivitas guru adalah sebagai berikut :

SB = Sangat Baik : Skor 30,0 – 40,0

B = Baik : Skor 22,6 – 30,0

C = Cukup : Skor 15,5 – 22,5

K = Kurang : Skor 7,5 – 15,5

2. Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam penilaian ini diberi skor 1 sampai dengan 4 dengan kriteria

SB = Sangat Baik : 4

B = Baik : 3

C = Cukup : 2

K = Kurang : 1

Selanjutnya untuk menilai aktivitas siswa dilakukan dengan perhitungan yaitu :

a. Aktivitas individu

Dengan menggunakan rumus: $I = \frac{NA - NB}{K}$

Keterangan :

I = Interval

NA = Nilai Atas

NB = Nilai Bawah

K = Klasifikasi

Dengan jumlah aktivitas siswa sebanyak 10 aktivitas, maka:

$$I = \frac{NA - NB}{K} = \frac{10 - 0}{4} = \frac{10}{4} = 2,5$$

Dengan interval tersebut, maka kriteria penilaian aktivitas siswa secara individu :

SB = Sangat Baik : Skor 7,6 – 10

B = Baik : Skor 5,1 – 7,5

C = Cukup : Skor 2,6 – 50

K = Kurang : Skor 0 – 2,5

b. Seluruh Siswa Setiap Aktivitas

Dengan menggunakan rumus : $I = \frac{NA - NB}{K}$

Keterangan :

I = Interval

NA = Nilai Atas

NB = Nilai Bawah

K = Klasifikasi

Dengan jumlah seluruh siswa setiap aktivitas sebanyak 42 aktivitas maka :

$$I = \frac{NA - NB}{K} = \frac{42 - 0}{4} = \frac{42}{4} = 10,5$$

Dengan interval tersebut, maka kriteria penilaian seluruh siswa setiap aktivitas:

SB = Sangat Baik : Skor 31,6 – 42

B = Baik : Skor 21,0 – 31,5

C = Cukup : Skor 10,5 – 19,9

K = Kurang : Skor 0 – 10,4

c. Aktivitas Kelompok

Dengan menggunakan rumus $I = \frac{NA - NB}{K}$

Keterangan :

I = Interval

NA = Nilai atas

NB = Nilai bawah

K = Klasifikasi

Dengan jumlah aktivitas siswa 10 aktivitas, maka: $NA = 42 \times 10 = 420$

$NB = 42 \times 0 = 0$

$$I = \frac{NA - NB}{K} = \frac{420}{4} = 105$$

Dengan interval tersebut, penilaian aktivitas siswa secara kelompok adalah:

SB = Sangat baik : Skor 315 – 420

B = Baik : Skor 210 – 314

C = Cukup : Skor 105 – 219

K = Kurang : Skor 0 – 104

d. Hasil belajar siswa ditetapkan dengan Skor

ST = Sangat Tinggi : Skor 90 – 100

T = Tinggi : Skor 75 – 89

R = Rendah : Skor 50 – 74

K = Kurang : Skor 0 – 49

Sehingga interval dan kategori hasil belajar siswa secara individual adalah :

T = Tuntas : Skor 85 – 100

T = Tuntas : Skor 75 – 84

Tt = Tidak tuntas : Skor 55 – 74

Tt = Tidak tuntas : Skor 0 – 44

Kriteria hasil belajar siswa di klasifikasikan berdasarkan KKM yang ditetapkan oleh Sekolah SMP Negeri 21 Pekanbaru menetapkan KKM untuk mata pelajaran IPS- Sejarah Kelas VIII-1 sebesar 7,5. Oleh karena itu hasil belajar siswa dianggap tuntas apabila nilai siswa $\geq 7,5$ dan tidak tuntas apabila nilai siswa $\leq 7,5$.

DESKRIPSI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Tindakan dan Pembahasan

Pelaksanaan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari 2 Siklus dengan enam kali pertemuan, dan enam rencana pelaksanaan pembelajaran.

1 . Siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3

a . Pertemuan ke-1 (Kamis, 24 Maret 2011)

Pertemuan pertama, kegiatan yang dilakukan pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Siswa yang hadir 42 orang. Proses pembelajaran diawali dengan

melakukan apersepsi. Selanjutnya guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran tipe TGT yang ingin di capai, kemudian guru memotivasi siswa belajar selanjutnya guru menyampaikan materi kepada siswa, baik dengan peragaan atau teks. Kemudian guru menjelaskan bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar. Selanjutnya guru memberikan LKS ke pada masing-masing kelompok belajar sebagai tugas. Selanjutnya guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas. Kemudian guru menugaskan kelompok belajar untuk membahas hasilnya dan mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat games tournament di adakan. Selanjutnya guru menyiapkan kartu-kartu TGT yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan singkat dan mengadakan games tournament, dimana kelompok yang homogen atau sejenis dipertemukan dalam tournament. Kemudian mengevaluasi hasil TGT, untuk mengetahui apa materi yang disajikan atau pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat dikuasai siswa. Kemudian guru memberikan penghargaan kepada setiap siswa atau kepada kelompok terbaik yang memiliki skor tertinggi.

b . Pertemuan ke-2 (Kamis 31 Maret 2011)

Pertemuan kedua ini kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP. Siswa yang hadir 42 orang. Proses pembelajaran di awali dengan apersepsi. Selanjutnya guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran tentang tipe TGT yang ingin di capai, kemudian guru memotivasi siswa belajar, selanjutnya guru menyampaikan materi kepada siswa, baik dengan peragaan maupun teks. Kemudian menjelaskan bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar, selanjutnya guru memberikan LKS kepada masing-masing kelompok belajar sebagai tugas. Kemudian membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas, selanjutnya guru menugaskan kelompok untuk membahas hasil kerjanya dan mempersiapkan anggota kelompok yang homogen untuk tournament dan bekerja dengan baik dan optimal pada saat TGT di adakan. Kemudian menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan singkat dan mengadakan games tournament. Dimana kelompok yang homogen atau sejenis di pertemuan di dalam tournament. Selanjutnya diadakan evaluasi dari hasil TGT tersebut, untuk mengetahui apa materi atau pertanyaan yang disajikan dapat dikuasai oleh siswa. Kemudian guru memberikan penghargaan kepada setiap individu atau kelompok terbai yang memiliki skor tertinggi.

c . Pertemuan ke-3 (Kamis, 07 April 2011)

Pertemuan ke tiga ini, kegiatan pembelajaran berpedoman pada RPP. Siswa yang hadir 42 orang. Proses pembelajaran di awali dengan apersepsi. Selanjutnya guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran tentang tipe TGT yang ingin dicapai, kemudian guru memotivasi siswa belajar, selanjutnya guru menyampaikan materi kepada siswa, baik dengan peragaan maupun teks. Kemudian guru menjelaskan bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar, selanjutnya guru memberikan LKS kepada masing-masing kelompok belajar sebagai tugas. Kemudian guru membimbing kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas. Selanjutnya menugaskan kepada setiap kelompok untuk membahas dan mempersiapkan anggota kelompok yang homogen untuk membentuk turnamen dan bekerja dengan baik dan optimal. Kemudian guru menyiapkan kartu-kartu TGT yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan singkat dan mengadakan TGT, dimana kelompok homogeny dipertemukan dalam tournament. Selanjutnya mengevaluasi hasil TGT, untuk mengetahui apa materi atau pertanyaan yang disajikan sudah dapat dikuasai oleh siswa. Kemudian guru

memberikan penghargaan kepada setiap individu atau kelompok terbaik yang memiliki skor tertinggi.

2 . Hasil Penelitian dan Pembahasan Siklus I

Dari hasil observasi maka dapat di ketahui jumlah aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT yang terdapat pada tabel aktivitas guru dan aktivitas siswa.

a. Aktivitas Guru Siklus I

Untuk mengetahui rata-rata skor aktivitas guru dalam siklus I Pertemuan 1, 2,dan 3 dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1 Rata-rata persentase aktivitas guru melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) siklus I

No	Aktivitas yang di amati	Siklus I			
		Pertemuan			
		1	2	3	Rata rata
		Skor	Skor	Skor	
1	Menyampaikan semua tujuan pembelajaran koopertif tipe TGT yang ingin dicapai	2	2	3	2,33
2	Memotivasi siswa belajar	2	2	2	2
3	Menyampaikan informasi kepada siswa, baik dengan peragaan atu teks	1	2	2	1,66
4	Menjelaskan bagaimana caranya membentuk kelompok kooperatif tipe TGT	1	2	2	1,66
5	Memberikan LKS kepada masing-masing kelompok belajar sebagai tugas	2	2	3	2,33
6	Membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas	2	2	2	2
7	Menugaskan kepada setiap kelompok untuk membahas asil kerjanya dan mempersiapkan anggota kelompok yang homogen untuk tournament dan bekerja dengan baik dan optimal	2	2	2	2
8	Menyiapkan kartu TGT yang terdiri dari pertanyaan singkat dan mengadakan tournament, dimana kelompok homogen dipertemukan dalam suatu meja	2	3	3	2,66
9	Mengevaluasi hasil TGT, untuk mengetahui apa materi atau pertanyaan yang di sajikan dapat dikuasai siswa	2	2	2	2
10	Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik yang memiliki skor tertinggi	2	2	3	2,33
Skor		18	21	24	21
Kategori		Cukup	Baik	Baik	Baik

b. Aktivitas Siswa Siklus I

Untuk mengetahui rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus I Pertemuan 1, 2 dan 3 dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Rata-rata persentase Aktivitas siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) Siklus I.

No	Aktivitas yang di amati	Siklus I			
		Pertemuan			
		1	2	3	Rata-rata
		Skor	Skor	Skor	
1	Memperhatikan penyampaian guru dengan serius	55	62	76	64
2	Antusias dalam belajar	50	60	74	61
3	Mendengarkan informasi yang disampaikan guru	40	48	60	49
4	Membentuk kelompok-kelompok belajar sesuai dengan yang ditentukan oleh guru	40	48	60	49
5	Menerima LKS dan melaksanakan tugas-tugas sesuai kelompok	43	55	64	54
6	Menanyakan materi yang belum dipahami	38	48	60	48
7	Melaporkan dan membahas hasil kerja kelompok dan menentukan kelompok yang sejenis untuk TGT	43	48	60	50
8	Siap mengikuti TGT dengan menerima pertanyaan-pertanyaan yang di siapkan dalam kartu-kartu TGT	45	60	69	57
9	Melaksanakan TGT sebagai evaluasi dengan menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat	45	52	69	55
10	Bertepuk tangan menerima penghargaan yang diberikan guru	52	60	69	60
	Rata-rata	51	63	76	64
	Kategori	Cukup	Cukup	Baik	Baik

c . Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pembelajaran. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai evaluasi siswa. Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian hasil belajar tujuan utamanya adalah untuk mengetahui suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut di tandai dengan skala huruf atau kata. Apabila tujuan utama kegiatan terealisasi, maka hasilnya dapat difungsikan dan di tuangkan untuk berbagai keperluan. Di dalam proses pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament tidak terlepas dari hasil belajar. Berdasarkan rata-rata persentase hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3 belum menampakkan peningkatan. Pada pertemuan pertama ada 15 orang siswa yang tuntas dalam pembelajaran, sedangkan 27 orang siswa terhitung tidak tuntas. Kemudian pada siklus I pertemuan ke dua ada sekitar 23 orang siswa yang tuntas sedangkan 19 orang siswa terhitung tidak tuntas

dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pada siklus I pertemuan ketiga menunjukkan ada 31 orang siswa yang tuntas sedangkan 11 orang siswa terhitung tidak tuntas. Sedangkan untuk rata-rata persentase secara klasikal siswa yang tuntas sebanyak 19 orang siswa sedangkan 23 orang siswa terhitung tidak tuntas, selanjutnya nilai hasil belajar ketuntasan siswa sebesar 75 dan nilai rata-rata persentase secara klasikal sebesar 73,20 dengan kategori tinggi.

d. Refleksi Siklus I

Hasil pengamatan yang diperoleh selama proses belajar mengajar berlangsung di analisa, berdasarkan hasil analisa guru dan observer melakukan refleksi diri untuk menentukan keberhasilannya. Dari analisa data observasi, maka ada catatan yang dapat dijadikan refleksi sebagai hasil kesimpulan yaitu dari data observasi aktivitas guru secara klasikal pada Siklus I, yang terdiri dari tiga kali pertemuan ternyata hasil dari observasi aktivitas guru yang aktivitas rata-rata skor secara klasikal adalah 21 dengan kategori baik.

Sedangkan pengamatan yang di peroleh dari hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, berdasarkan analisa ini guru dan observer melakukan refleksi diri, maka ada catatan yang dapat di jadikan refleksi sebagai hasil kesimpulan dari data observasi aktivitas hasil belajar swiswa secara klasikal pada Siklus I, yang terdiri dari 3 kali pertemuan ternyata siswa yang aktif rata-rata skor 73,20 yang seharusnya skor 420 dari jumlah siswa 42, kelemahannya terdapat pada soal evaluasi yang dibuat guru. Soal yang dibuat guru terlalu sulit untuk di jawab siswa dan penjelasan materi kurang dipahami oleh siswa. Observasi berharap kepada guru agar pada siklus II dapat lebih di tingkatkan lagi, baik aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

2 . Siklus II Pertemuan 1, 2 dan 3

a . Pertemuan ke-1 (Kamis, 14 April 2011)

Pertemuan pertama ini, kegiatan yang dilakukakan pembelajaran pada (RPP) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Siswa yang hadir 42 orang. Proses pembelajaran diawali dengan melakukan apersepsi. Selanjutnya guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran tipe Team Games Tournament yang ingin di capai, kemudian guru memotivasi siswa untuk belajar, selanjutnya guru menyampaikan materi kepada siswa, baik dengan peragaan ataupun teks. Kemudian guru menjelaskan bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar yang ingin di capai. Selanjutnya guru memberikan LKS kepada masing-masing kelompok belajar sebagai tugas. Selanjutnya guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas. Kemudian guru menugaskan kelompok belajar untuk membahas hasilnya dan mempersiapkan anggota kelompok yang homogen agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat Games Tournament di adakan. Selanjutnya guru menyiapkan kartu-kartu TGT yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan singkat dan mengadakan Games Tournament, dimana kelompok yang homogen atau sejenis dipertemukan dalam tournament. Kemudian mengevaluasi hasil Team Games Tournament, untuk mengetahui apa materi yang disajikan atau pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat di pahami atau dikuasai siswa. Kemudian guru memberikan penghargaan kepada setiap siswa atau kepada kelompok terbaik yang memiliki skor tertinggi dalam proses belajar.

b . Pertemuan ke-2 (Kamis, 21 April 2011)

Pertemuan kedua ini kegiatan pembelajaran berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Siswa yang hadir 42 orang. Proses pembelajaran diawali dengan apersepsi. Selanjutnya guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran tentang tipe Team Games Tournament yang ingin di capai, kemudian guru memotivasi siswa belajar, selanjutnya guru menyampaikan materi kepada siswa, baik dengan peragaan maupun teks. Kemudian menjelaskan bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar, selanjutnya guru memberikan Lembar kerja siswa (LKS) kepada masing-masing kelompok belajar sebagai tugas. Kemudian membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas, selanjutnya guru menugaskan kelompok untuk membahas hasil kerjanya dan mempersiapkan anggota kelompok yang homogen untuk tournament dan bekerja dengan baik dan optimal pada saat Team Games Tournament di adakan. Kemudian menyiapkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan singkat dan mengadakan games tournament. Dimana kelompok yang homogen atau sejenis di pertemukan di dalam tournament. Selanjutnya diadakan evaluasi dari hasil Team Games Tournament tersebut, untuk mengetahui apa materi atau pertanyaan yang disajikan dapat dikuasai oleh siswa. Kemudian guru memberikan penghargaan kepada setiap individu atau kelompok terbaik yang memiliki skor tertinggi dalam proses belajar

c . Pertemuan ke-3 (Kamis, 05 Mei 2011)

Pertemuan ke tiga ini, kegiatan pembelajaran berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Siswa yang hadir 42 orang. Proses pembelajaran diawali dengan apersepsi. Selanjutnya guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran tentang tipe TGT yang ingin dicapai, kemudian guru memotivasi siswa belajar, selanjutnya guru menyampaikan materi kepada siswa, baik dengan peragaan maupun teks. Kemudian guru menjelaskan bagaimana caranya membentuk kelompok-kelompok belajar, selanjutnya guru memberikan Lembar kerja siswa (LKS) kepada masing-masing kelompok belajar sebagai tugas. Kemudian guru membimbing kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas. Selanjutnya menugaskan kepada setiap kelompok untuk membahas dan mempersiapkan anggota kelompok yang homogen untuk membentuk turnamen dan bekerja dengan baik dan optimal. Kemudian guru menyiapkan kartu-kartu Team Games Tournament yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan singkat dan mengadakan Team Games Tournament, dimana kelompok homogen dipertemukan dalam tournament. Selanjutnya mengevaluasi hasil Team Games Tournament, untuk mengetahui apa materi atau pertanyaan yang disajikan sudah dapat dikuasai oleh siswa. Terakhir memberikan motivasi kepada siswa untuk senantiasa semangat dalam belajar.

2. Hasil penelitian dan Pembahasan Siklus II

Dari hasil observasi yang dilakukan observer, maka diketahui jumlah aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament yang terdapat pada tabel aktivitas guru dan siswa.

a. Aktivitas Guru Siklus II

Untuk mengetahui skor aktivitas guru dalam Siklus II pertemuan 1, 2 dan 3 dapat dilihat dalam tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Rata-rata persentase aktivitas guru melalui pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Siklus II.

No	Aktivitas yang di amati	Siklus II			
		Pertemuan			Rata-rata
		1	2	3	
		Skor	Skor	Skor	
1	Menyampaikan semua tujuan pembelajaran kooperatif tipe TGT yang ingin dicapai	3	4	4	3,66
2	Memotivasi siswa belajar	3	4	4	3,66
3	Menyampaikan informasi kepada siswa, baik dengan peragaan atau teks	2	3	3	2,66
4	Menjelaskan bagaimana caranya membentuk kelompok kooperatif tipe TGT	3	3	4	3,33
5	Memberikan LKS kepada masing-masing kelompok belajar sebagai tugas	3	3	4	3,33
6	Membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas	4	4	4	4
7	Menugaskan kepada setiap kelompok untuk membahas hasil kerjanya dan mempersiapkan anggota kelompok yang homogen untuk tournament dan bekerja dengan baik dan optimal	3	3	4	3,33
8	Menyiapkan kartu TGT yang terdiri dari pertanyaan singkat dan mengadakan tournament, dimana kelompok homogen dipertemukan dalam suatu meja	3	3	4	3,33
9	Mengevaluasi hasil TGT, untuk mengetahui apa materi atau pertanyaan yang di sajikan dapat dikuasai siswa	3	3	4	3,33
10	Memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik yang memiliki skor tertinggi	3	3	3	3
Skor		30	33	38	33,66
Kategori		Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

b. Aktivitas Siswa Siklus II

Untuk mengetahui rata-rata skor aktivitas siswa pada siklus II pertemuan 1, 2 dan 3 dapat dilihat tabel 4 :

Tabel 4 Rata-rata persentase aktivitas siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Siklus II.

No	Aktivitas yang di amati	Siklus II			
		Pertemuan			Rata-rata
		1	2	3	
		Skor	Skor	Skor	
1	Memperhatikan penyampaian guru dengan serius	76	83	93	84
2	Antusias dalam belajar	81	86	98	88
3	Mendengarkan informasi yang disampaikan guru	71	83	95	83
4	Membentuk kelompok-kelompok belajar sesuai dengan yang ditentukan oleh guru	64	79	88	77
5	Menerima LKS dan melaksanakan tugas-tugas sesuai kelompok	74	86	95	85
6	Menanyakan materi yang belum di pahami	71	81	90	81
7	Melaporkan dan membahas hasil kerja kelompok dan menentukan kelompok yang sejenis untuk TGT	76	83	92	84
8	Siap mengikuti TGT dengan menerima pertanyaan-pertanyaan yang di siapkan dalam kartu-kartu TGT	79	86	95	87
9	Melaksanakan TGT sebagai evaluasi dengan menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat	79	86	95	87
10	Bertepuk tangan menerima penghargaan yang di berikan guru	81	88	98	89
	Rata-rata	75	85	95	85
	Kategori	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

c . Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki siswa setelah ia menerima pengalaman-pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa diperoleh dari nilai evaluasi siswa. Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian hasil belajar tujuan utamanya adalah untuk mengetahui suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut di tanda dengan skala nilai berupa huruf atau kata. Apabila tujuan utama kegiatan hasil belajar sudah terealisasi, maka hasilnya dapat di fungsikan dan di tuangkan untuk berbagai keperluan. Berdasarkan hasil belajar pada siklus II pada pertemuan 1, 2 dan 3 terjadi peningkatan yang sangat maksimal sekali. Pada pertemuan pertama ada 36 orang siswa yang tuntas dalam pembelajaran, sedangkan 6 orang siswa terhitung tidak tuntas. Kemudian pada siklus II pertemuan ke dua dan pertemuan ke tiga seluruh siswa dinyatakan tuntas semuanya. Selanjutnya nilai hasil belajar ketuntasan siswa (

KKM) sebesar 75 dan nilai rata-rata persentase secara klasikal sebesar 84,84 dengan kategori sangat tinggi.

d. Refleksi Siklus II

Hasil pengamatan yang di peroleh selama poses belajar mengajar berlangsung di analisa, berdasarkan hasil analisa ini guru dan observer melakukan refleksi diri untuk menentukan keberhasilannya. Dari analisa data observasi, maka ada catatan yang dapat di jadikan refleksi sebagai hasil kesimpulan yaitu dari data observasi aktivitas guru secara klasikal pada Siklus II, yang terdiri dari tiga kali pertemuan ternyata hasil dari observasi aktivitas guru yang aktif rata-rata skor secara klasikal adalah 33,66 dengan kategori sangat baik. Sedangkan pengamatan yang di peroleh dari hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, berdasarkan analisa ini guru dan observer melakukan refleksi diri, maka ada catatan yang dapat di jadikan refleksi sebagai hasil kesimpulan dari data observasi aktivitas hasil belajar siswa secara klasikal pada Siklus II, yang terdiri dari 3 kali pertemuan ternyata siswa yang aktif rata-rata skor 84,84. Observasi berharap kepada guru agar dapat mempertahankan serta meningkatkan lagi, baik aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan penerapan metode Team Games Tournament yang dilakukan sebanyak 2 siklus dengan 6 kali pertemuan dan 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dapat di simpulkan bahwa Melalui langkah-langkah dalam proses pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT telah terbukti bahwa sesungguhnya guru dan siswa dapat aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses belajar mengajar didalam kelas jika pembelajaran kooperatif dilaksanakan dengan benar sesuai dengan fase dan tahapannya.

Mengingat pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong siswa maka perlu digunakan pada materi yang relevan. Guru dapat menerapkan metode yang serupa dengan memperhatikan hal-hal berikut :

1. Pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) hendaknya di dukung dengan langkah-langkah yang baik dan benar serta berurutan sehingga guru dan siswa dapat aktif dalam proses pembelajaran dikelas.
2. Kepada guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial-Sejarah di harapkan dapat menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan siswa.
3. Hasil penelitian ini dapat di jadikan dasar dalam melanjutkan penelitian sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada penelitian ini namun tidak menutup kemungkinan bagi peneliti berikutnya untuk memberikan saran dan masukan yang positif demi meningkatkan kesempurnaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends. 2004. *Cooperatif Learning*. Boston Burr Ridge
- Elfis. 2006. *Perkembangan Perangkat Pembelajaran Guru*. Universitas Riau.Fkip.
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Gaung Persada Press, Cipayung.
- Isjoni, dkk.2006. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa*.Cendekia Insani Pekanbaru.
- Lie. 2008. *Cooperatif Learning*. Gramedia, Jakarta.
- Purwanto. 2004. **Prinsip-prinsip dan tehnik evaluasi dalam belajar**, Rosdakarya, Bandung.
- Ratumanan. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Unesa Uneversitiy Press, Surabaya.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Saco, 2006. **Team Games Tournament**, (online) www.google.co.id. Diakses 20/03/2010
- Sardiman. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Press, Jakarta.
- Slameto. 2002. **Belajar dan faktor- faktor mempengaruhunya**, Rineka Cipta, Jakarta.
- Slavin, E. 1995. **Cooperatif Learning Theory**, Research, and Practice Second Edition. Allyn and Bacon.
- Slavin, E. 1995. *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*.(online) <http://ipotes.com/page/3/>.Diakses 1/02/2010.
- Sudjana, N. 2008. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Surya, Moh. 1997. *Belajar dan Hasil Belajar*. (online)www. Google.co.id.
- Yamin, M. 2008. *Pradigma Pendiikan Kontuktivistik*. GP Press, Jakarta.