

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* DENGAN MENGGUNAKAN *HANDOUT*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SMPN 7 TAPUNG
TAHUN AJARAN 2014/2015**

**Riska Puspita Sari, Tity Hastuti
Universitas Islam Riau**

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan *Handout* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIIIa SMPN 7 Tapung Kampar Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan pada sebanyak dua siklus dimana masing-masing siklus dilalui dengan empat tahapan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIIa SMPN 7 Tapung Kampar yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 14 orang siswi perempuan. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaborasi bersama dengan guru mata pelajaran IPS. Tehnik pengumpulan data menggunakan tehnik observasi, dokumentasi dan tes ujian blok setelah siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIIIa SMPN 7 Tapung Kampar Tahun Ajaran 2014/2015. Hal ini dapat dilihat pada siklus I ketuntasan belajar klasikal mencapai 86,21% dan ketuntasan belajar klasikal siklus II yaitu 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan *Handout* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIIIa SMPN 7 Tapung Kampar Tahun Ajaran 2014/2015.

Kata Kunci: Kooperatif, Team Games Tournament, Handout, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan merupakan salah satu bidang dalam kehidupan yang begitu besar manfaatnya. Melalui pendidikan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang dapat menunjang dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapinya. Bahwa tujuan dalam dunia pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan dari siswa/subyek belajar, setelah menyelesaikan/memperoleh pengalaman belajarnya dalam proses pendidikan (Sardiman, 2012: 57).

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar

dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Begitu juga Indonesiamenempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama melalui proses belajar (Hamalik, 2011: 79). Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Dalam usaha mencapai tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan

(kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar.

Mengajar dapat diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan dipengaruhi oleh berbagai komponen yang masing-masing akan saling mempengaruhi. Komponen-komponen itu diantaranya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang ingin diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peran serta dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia (Sardiman, 2012: 25). Oleh karena itu guru harus mempunyai kemampuan melakukan berbagai macam jenis kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Selama ini proses pembelajaran lebih terpusat kepada guru sehingga kebanyakan siswa cenderung pasif. Padahal siswa tersebut memiliki potensi cukup besar yang dapat dikembangkan, Namun guru belum mampu memunculkan secara maksimal potensi yang dimiliki oleh siswa. Penggunaan strategi dalam kegiatan pembelajaran sangat perlu karena untuk mempermudah proses pembelajaran sehingga dapat mencapai hasil yang optimal. Guru atau tenaga pengajar merupakan pihak yang bertanggung jawab terhadap penyampaian materi yang akan diajarkan kepada siswa. Selain itu guru dituntut untuk dapat menguasai model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga dapat menarik minat yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Hasil observasi dari guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas VIIIa SMPN 7 Tapung Kampar bahwa permasalahan dalam pelajaran IPS diantaranya adalah: Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga proses

belajar menjadi kaku, Pengetahuan siswa tentang Mata Pelajaran IPS masih rendah, buku paket atau buku pegangan siswa tidak lengkap atau hanya membahas materi dasar-dasarnya saja dan penggunaan media pembelajaran belum optimal dalam proses belajar mengajar, siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS, siswa kurang motivasi dan Nilai siswa yang tuntas yaitu 48,27% sehingga tidak sesuai dengan KKM yang ditentukan sekolah yaitu 70.

Terkait dengan permasalahan yang diuraikan di atas sehingga peneliti memilih metode belajar yang tepat digunakan pada mata pelajaran IPS, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Menurut Sanjaya (2010:242), Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara lima sampai enam orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap setiap kelompok dengan pemberian reward atau penghargaan.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu *Team Games Tournament* (TGT) atau pertandingan permainan tim Trianto (2009:83). Model TGT memiliki kelebihan diantaranya dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan juga menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran kooperatif ini menempatkan siswa pada posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga saat ditunjukkan untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya.

Selain pentingnya model pembelajaran dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran juga penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan *handout* yang diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar. Elfis (2010) menyatakan bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis. Menurut jenisnya, bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi tiga macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar (*audio*), dan bahan ajar interaktif. Bahan ajar cetak merupakan salah satu bahan ajar yang umum digunakan oleh guru dalam membantu proses belajar mengajar. Salah satu contoh bahan ajar cetak adalah *handout*, dan disini Penulis mengambil media *handout* karena buku paket atau buku pegangan siswa di SMPN 7 Tapung tidak lengkap atau hanya membahas materi dasar-dasarnya saja.

Handout merupakan bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. *Handout* biasanya diambilkan dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan/ kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik. *Handout* dapat diperoleh dengan berbagai cara, antara lain dengan cara *download* dari internet atau mengambil dari sebuah buku (Majid, 2007: 175). Menurut Elfis (2007:170) *handout* adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik.

Penelitian ini menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan *Handout*. Mengapa menggunakan *handout* karena, Menurut Davies dalam Chairil (2009), Kegunaan *handout* dapat membantu siswa untuk: (1) memperoleh informasi tambahan yang belum tentu mudah diperoleh secara cepat dari tempat lain. (2) memberikan rincian prosedur atau teknik pelaksanaan yang terlalu kompleks bila menggunakan media audiovisual, (3) materi yang terlalu panjang/kompleks yang telah diringkas dalam bentuk catatan yang mudah dipahami.

Berdasarkan latar belakang masalah dan gejala-gejala yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Dengan Menggunakan *Handout* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIIIa SMPN 7 Tapung Kampar Tahun Ajaran 2014/2015.

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2010:2). Selanjutnya Dimiyati dan Mudjiono (2010: 7), mengatakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa

adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Hal ini kiranya mudah dipahami, karena bila ada yang belajar sudah barang tentu ada yang mengajarnya, dan begitu pula sebaliknya kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. Setiap saat dalam kehidupan terjadi suatu proses belajar mengajar, baik sengaja maupun tidak sengaja disadari atau tidak disadari. Proses belajar mengajar ini akan diperoleh hasil, yang pada umumnya disebut hasil. Pengajaran, atau dengan istilah tujuan pembelajaran atau hasil belajar. Tetapi agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik (Sardiman, 2012: 19)

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Hasil belajar dalam silabus berfungsi sebagai petunjuk tentang perubahan perilaku yang akan dicapai oleh siswa sehubungan dengan kegiatan belajar yang dilakukan, sesuai dengan kompetensi dasar dan materi standar yang dikaji. Hasil belajar bisa berbentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Kunandar, 2011: 251). Selanjutnya menurut Suprijono (2013: 5), hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang menghasilkan perubahan dari diri individu yang belajar. Lebih lanjut Sudjana (2011: 40), mengemukakan bahwa hasil belajar pada hakikatnya tersirat dalam tujuan pengajaran. Oleh sebab itu hasil belajar

siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran.

Menurut Sudjana (2011:49), mengatakan bahwa ada tiga aspek yang meliputi hasil belajar: 1) Aspek kognitif, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. 2) Aspek afektif, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan sikap atau tingkah laku siswa, seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar dan menghargai guru serta teman sekelas. 3) Aspek psikomotorik, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan keterampilan serta kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Slameto (2010: 54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua golongan yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu.

Faktor internal (faktor yang ada dalam individu yang sedang belajar) meliputi faktor jasmani, psikologi dan kelelahan: Faktor jasmani terdiri dari kesehatan dan cacat tubuh, Faktor psikologi terdiri dari inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan., Faktor kelelahan (jasmani dan rohani).

Faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar individu) yakni: Faktor keluarga, berupa cara orang tua mendidik, interaksi antara anggota keluarga, rumah dan

keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah, mencakup metode mengajar, kurikulum, reaksi guru dengan siswa, reaksi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran, dan alat pembelajaran. Faktor masyarakat, pengaruh terjadi karena keberadaan siswa itu sendiri dimasyarakat.

Pembelajaran kooperatif

Menurut Sanjaya (2012:242) bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar siswa menuju belajar lebih baik, sikap tolong-menolong dalam beberapa perilaku sosial. Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar Pembelajaran Kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka.

Pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) termasuk salah satu metode pembelajaran kooperatif dalam permainan TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang dituliskan pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan. Tournament harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar,

dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan member skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk tournament ini dapat berperan sebagai penilaian alternative atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar menjadi meningkat menurut Rusman (2011:224). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2009:83)

Adapun aturan-aturan dalam melaksanakan permainan dalam pembelajaran TGT menurut Slavin (2011:172), diantaranya:

1. Pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja turnamen dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja turnamen.
2. Untuk awal permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca pertama, yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi.
3. Kemudian pembaca mengambil kartu bernomor dan mencari pertanyaan yang sesuai pada lembar permainan, lalu membaca pertanyaan dan menjawabnya. Jika jawaban tersebut ternyata tidak tepat maka pembaca tidak dikenakan sanksi.
4. Penantang pertama akan menantang jika memang ia mau dan memberikan jawaban yang berbeda atau boleh melewatinya.
5. Kemudian penantang kedua boleh menantang jika penantang pertama melewatinya dan jika ia mau. Apabila semua penantang sudah menantang

- atau melewati, penantang kedua memeriksa lembar jawaban.
6. Siapapun jawaban benar berhak menyimpan kartunya. Namun jika penantang menjawab dengan jawaban yang salah maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan kedalam kotak jika ada.
 7. Untuk putaran selanjutnya, semuanya bergerak satu posisi kekiri, penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama dan pembaca pertama menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut sampai kelas berakhir atau sampai kotak soal kosong.
 8. Kemudian kegiatan terakhir adalah penghitungan skor atau poin yang diperoleh oleh siswa yang dihitung oleh siswa itu sendiri atau siswa lainnya. Kelompok siswa yang dihitung oleh siswa itu sendiri atau siswa lainnya. Kelompok siswa yang memperoleh poin tertinggi akan mendapatkan penghargaan.

Slavin (2011:163) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu:

Penyajian Kelas (*Class presentation*)

Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung mereka sudah berada dalam kelompoknya.

Kelompok (*Team*)

Kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang memiliki pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa tau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-

anggota kelompok saling meyakini bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan game atau lembar kerja dan lebih khusus bagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.

Permainan (*Games*)

Pertanyaan dalam *game* disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Setiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.

Kompetisi/turnamen

Turnamen adalah susunan beberapa game yang di tandingkan. Biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan.

Penghargaan kelompok

Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Kriteria ini merupakan satu rangkaian sehingga untuk menjadi tim sangat baik sebgaiian besar anggota tim harus memiliki skor diatas sekor awal mereka, untuk menjadi tim super sebagian besar anggota tim harus memiliki skor setidaknya sepuluh poin diatas skor mereka.

Handout

Handout sebagai bagian dari alat peraga yang berbentuk media cetak dapat membantu guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam menyamapaikan informasi pelajaran kepada siswa. Banyak keuntungan yang dapat diperoleh dengan pemberian media handout kepada siswa dalam proses belajar mengajar seperti yang

dikemukakan oleh Aziz dalam Zelfida (2004:4).

Media *handout* dalam proses belajar mengajar dapat merangsang rasa ingin tahu dalam mengikuti materi pelajaran, mengaktifkan kreatifitas peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar serta memelihara konsistensi penyampaian materi pelajaran oleh pengajar agar sesuai dengan perencanaan pengajaran. Pemberian media *handout* dalam proses belajar mengajar dapat menghemat waktu, membantu anak didik mencatat informasi pelajaran secara tepat.

Handout adalah media cetak yang disusun oleh guru berdasarkan kompetensi dasar yang akan dicapai dalam suatu proses pembelajaran, dengan tujuan menciptakan suatu proses pembelajaran yang relevan dengan tujuan akhir belajar. Menurut Davies dalam Chairil (2009), Kegunaan *handout* dapat membantu siswa untuk: 1) memperoleh informasi tambahan yang belum tentu mudah diperoleh secara cepat dari tempat lain. 2) memberikan rincian prosedur atau teknik pelaksanaan yang terlalu kompleks bila menggunakan media audiovisual. 3) materi yang terlalu panjang/kompleks yang telah diringkas dalam bentuk catatan yang mudah dipahami. Dengan digunakan media *handout* nantinya diharapkan perhatian siswa dapat terpusat pada materi pelajaran sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran tersebut, proses belajar mengajar dikelas dapat berlangsung secara optimal sehingga tercapai tingkat ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar adalah taraf penguasaan minimal yang ditetapkan untuk setiap unit bahan pelajaran baik secara perorangan maupun berkelompok.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action*

Research). Menurut Arikunto (2008;50) Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan peneliti dengan tujuan memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran dikelas, sehingga hasil belajar siswa meningkat serta memperbaiki kondisi-kondisi praktek pembelajaran.

Tindakan yang dilakukan oleh peneliti adalah Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu siklus satu dan siklus dua. Pada siklus satu dan dua dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif Tipe TGT kemudian dilakukan pengamatan dan pengumpulan data, setelah diperoleh data dari hasil belajar kemudian dianalisis. Sesuai dengan SK 4: Sistem Perekonomian dan Pelaku-pelaku Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. KD 4.1: Mendeskripsikan sistem perekonomian Indonesia. KD 4.2: Mengidentifikasi pelaku-pelaku utama ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia.

Penelitian dilakukan dikelas VIIIa IPS SMPN 7 Tapung Kampar. Pengambilan data penelitian ini pada semester genap Tahun Ajaran 2014/2015. Subjek penelitian ini adalah kelas VIIIa IPS SMPN 7 Tapung Kampar pada semester genap Tahun Ajaran 2014/2015 yang berjumlah 29 orang. Jumlah siswa laki-laki 14 orang dan siswa perempuan 15 orang. Dasar pengambilan siswa kelas VIIIa sebagai subjek penelitian dilakukan karena kelas VIIIa paling rendah hasil belajarnya dibandingkan kelas lain. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: a) Silabus, b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), c) Lembar Kegiatan Siswa (LKS), d) Handout, e) Kelengkapan pertandingan. Teknik yang digunakan untuk

pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pengamatan dan teknik tes hasil belajar siswa.

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Pengolahan data dengan analisis deskriptif, bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS menggunakan TGT. Analisis data dilakukan dengan melihat daya serap, ketuntasan belajar secara individu dan klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan tindakan, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan pra mengajar yaitu menyusun silabus. Silabus disusun berdasarkan materi dari beberapa referensi buku IPS untuk SMP & MTs kelas VIII, namun penyusunan tetap berpedoman pada silabus yang telah ditetapkan oleh SMPN 7 Tapung. Dilanjutkan dengan menyusun langkah-langkah pembelajaran yang terangkum dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan pedoman pada silabus yang telah dibuat serta dengan model pembelajaran yang ditetapkan, yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Peneliti menyiapkan materi yang akan dipelajari pada siklus I yaitu tentang sistem perekonomian Indonesia. Materi disiapkan dalam bentuk *handout* berdasarkan beberapa referensi, Hal ini disebabkan karena buku pegangan siswa tidak lengkap. Setelah peneliti menyelesaikan media berupa *handout* peneliti memperbanyak *handout* sesuai dengan jumlah siswa, yang nantinya akan diberikan kepada siswa. Setelah menyelesaikan materi pembelajaran, peneliti menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) lengkap dengan petunjuk pengerjaannya. LKS akan diberikan pada

setiap siswa guna memikirkan dan menjawab pertanyaan yang akan didiskusikan pada setiap proses pembelajaran. Selanjutnya peneliti menyiapkan alat evaluasi yang akan diberikan pada setiap akhir siklus. Alat evaluasi berupa kuis yang disiapkan dengan menyajikan soal-soal berdasarkan materi yang dipelajari oleh siswa.

Pelaksanaan Ujian Blok Siklus I (Senin, 23 Februari 2015)

Pertemuan IV dilaksanakan pada hari Senin tanggal 23 Februari 2015 (11.20-12.40), jumlah siswa yang hadir 29 orang siswa. Pada pertemuan keempat (10 menit), dimulai dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dengan semangat. Peneliti mengabsen kehadiran siswa dan seluruh siswa hadir. Selanjutnya peneliti menyampaikan bahwa ujian blok akan dilaksanakan dan meminta siswa untuk menjarakkan tempat duduk.

Pada kegiatan ini (60 menit), peneliti memberikan waktu sekitar 10 menit untuk membaca materi pelajaran yang akan diujikan. Peneliti kemudian membagikan lembar soal ujian blok kepada seluruh siswa dan menjelaskan tata tertib dalam mengerjakan ujian blok. Selanjutnya meminta siswa untuk memulai mengisi lembar ujian blok yang terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda dan 5 soal berbentuk uraian. Tes diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam satu siklus pembelajaran. Siswa tampak tenang dan konsentrasi dalam mengerjakan soal ujian akhir. Dan peneliti berkeliling mengamati siswa mengerjakan lembar ujian blok.

Pada kegiatan akhir (10 menit), peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan lembar jawaban ujian, kemudian peneliti mengumumkan kunci jawaban ujian blok dan siswa mendengarkannya. Lalu peneliti

memberikan handout dan menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya dan siswa mendengarkan informasi dari peneliti. Peneliti selanjutnya menutup pelajaran dengan berdoa bersama.

Hasil ulangan tersebut diperiksa dan diberi skor dengan berpedoman pada kunci jawaban. Berdasarkan pengukuran yang digunakan dan setelah dilakukan perhitungan maka diperoleh hasil ujian blok siswa sebelum dan sesudah dilakukan tindakan kelas siklus I yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan dan Sesudah Tindakan Siklus I dalam Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan Menggunakan Handout Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIIIa.

	Skor dasar	Ujiansiklus I
Rata-rata nilai	65,52	86,47
Siswa yang mencapai KKM	14 (48,28%)	25 (86,20%)
Siswa yang belum mencapai KKM	15 (51,72%)	4 (13,79%)

Sumber : Data olahan

Tabel tersebut diketahui bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar sebelum tindakan yang mencapai KKM hanya 14 siswa dengan rata-rata nilai 65,52 dan nilai ini belum mencapai KKM 70. Selanjutnya setelah dilakukan tindakan siklus I yang mencapai KKM sebanyak 25 siswa dengan rata-rata 86,47 dan nilai ini sudah mencapai KKM, sehingga dalam siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa dengan meningkatnya jumlah siswa yang mencapai KKM, dari sebelum dilakukan tindakan dengan sesudah dilakukannya tindakan PTK siklus I.

3) Observasi Siklus I

Pengamatan yang dilakukan dalam setiap pertemuan pembelajaran, adapun yang menjadi pengamat yaitu Ibu Nurviningih, S.Pd. Pengamatan dilakukan berdasarkan lembar observasi yang telah disusun peneliti yang terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Hasil tingkat aktivitas siswa pada siklus I kurang baik, dimana pada pertemuan pertama dari 29 siswa yang memahami materi pelajaran hanya 17 siswa (58,62%), mengerjakan LKS 29 (100%) siswa, bekerjasama dalam kelompok 18 (62,06) siswa, menyampaikan pendapat dalam kelompok 16 (55,17) siswa, bertanya kepada guru dan teman 18 (62,06) siswa, menanggapi hasil diskusi 16 (55,17) siswa, melakukan evaluasi 29 (100%) siswa.

Pada pertemuan kedua siklus I aktivitas siswa mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu dari 29 siswa yang memahami materi pelajaran 19 (65,51) siswa, mengerjakan LKS 29 (100%) siswa, bekerjasama dalam kelompok 21 (72,41) siswa, menyampaikan pendapat dalam kelompok 21 (72,41) siswa, bertanya kepada guru dan teman 22 (75,86) siswa, menanggapi hasil diskusi 19 (65,51) siswa, melakukan evaluasi 29 (100%) siswa. Walaupun sudah mengalami peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar namun secara keseluruhan aktivitas siswa dalam proses belajar masih dalam kategori cukup.

Dari tabel 5 aktivitas guru dalam proses belajar siklus I pertemuan I dan pertemuan II kategori cukup, informasi ini diperoleh dari kegiatan yang diamati oleh pengamat. Pada pertemuan pertama siklus I kegiatan guru dalam memberikan motivasi, tujuan pembelajaran dan handout pada siswa (3), menyampaikan materi pelajaran

dan membagi kelompok (2), membimbing siswa dalam mengerjakan LKS, presentasi dan menjalankan tournament (3), menyimpulkan materi bersama, memberikan kuis dan memberikan penghargaan kelompok (2). Pada pertemuan kedua siklus I aktifitas siswa meningkat lebih baik dari pada pertemuan pertama, secara keseluruhan aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pada siklus I yaitu 71,87% dalam kategori cukup. Hasil belajar yang diperoleh dari ujian blok setelah dilakukan tindakan siklus I pertemuan 1 dan pertemuan II yang mencapai KKM sebanyak 25 (86,20%) siswa dan yang belum mencapai KKM sebanyak 4 (13,79%) siswa dengan rata-rata 86,47. Dan ini sudah sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 85%.

Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil belajar peserta didik pada nilai ulangan blok peserta didik siklus I diperoleh, maka dapat dilakukan refleksi yaitu:

- a) Peserta didik masih adayang malas membaca handout dan mendengarkan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran untuk itu diperlukan strategi yang baru dan waktu yang efisien dalam menjelaskan materi.
- b) Peserta didik masih banyak yang ribut didalam kelas saat pelajaran berlangsung untuk itu guru harus dapat mengontrol kelas dan lebih memotivasi siswa seperti memberi peringatan pada siswa yang ribut di dalam kelas.

Adapun aktivitas guru yang masih kurang dan harus dilakukan refleksi yaitu:

- a) Guru masih kurang tanggap dalam menguasai kelas sehingga siswa masih banyak yang rebut sehingga guru haru lebih berusaha mengorganisasikan siswa

kedalam kelompoknya masing-masing agar situasi belajar lebih tenang dan kondusif.

- b) Guru kurang efisien dalam menggunakan waktu sehingga guru harus berusaha mengatur waktu seefisien mungkin agar pelaksanaan pembelajaran berikutnya berjalan dengan lebih baik.

Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pertemuan V dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 26 Februari 2015, jumlah siswa yang hadir 29 orang siswa. Sebelum proses belajar mengajar terlebih dahulu peneliti memberikan salam, Peneliti mengabsen kehadiran siswa serta mengecek apakah siswa sudah duduk dalam kelompoknya masing-masing dan peneliti memberikan motivasi dan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan dan mulai banyak siswa yang mau menjawab pertanyaan tersebut. Selanjutnya peneliti menyampaikan dan menuliskan tujuan pembelajaran dipapan tulis dan siswa mendengarkannya (10 menit).

Kegiatan pembelajaran hari ini membahas materi tentang pelaku-pelaku utama pekonomian. Pada kegiatan inti, peneliti menjelaskan materi secara garis besar dan banyak siswa yang memperhatikan penjelasan peneliti dengan penuh rasa ingin tahu, dan ada siswa yang bertanya kepada peneliti dan teman sekelompoknya tentang materi yang belum mereka mengerti lalu peneliti menjelaskan kembali apa yang belum dimengerti oleh siswa setelah itu peneliti memberikan LKS dan meminta siswa untuk bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing. Pada pertemuan kelima ini siswa terbiasa bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk bertukar pikiran menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat didalam LKS tersebut, Setelah itu peneliti menyuruh

perwakilan tiga kelompok untuk mempresentasikan didepan kelas dan meminta kelompok lain agar mendengarkan dan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya.(50 menit)

Setelah presentasi kelompok selesai peneliti menuntun siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, kemudian dilanjutkan dengan memberikan evaluasi kepada siswa berupa tes atau kuis singkat diakhir pembelajaran yang berguna untuk mengetahui daya serap siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Sebelum menutup pembelajaran peneliti memberikan handout untuk pertemuan selanjutnya dan meminta siswa untuk dipelajari dirumah, kemudian guru mengucapkan salam (20 menit).

Berdasarkan hasil pengamatan dan berpedoman pada lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dimana guru sudah mulai menguasai kelas karena siswa sudah mulai memahami bagaimana cara belajar menggunakan model TGT ini.

Pelaksanaan Ujian Blok Siklus II

Pertemuan VIII dilaksanakan pada hari Senin tanggal 9 Maret 2015, jumlah siswa yang hadir 29 orang siswa. Pada pertemuan kedelapan (10 menit), dimulai dengan mengucapkan salam dan siswa menjawab salam dengan semangat. Peneliti mengabsen kehadiran siswa dan seluruh siswa hadir. Selanjutnya peneliti menyampaikan bahwa ujian blok akan dilaksanakan dan meminta siswa untuk menjarakkan tempat duduk.

Pada kegiatan ini (60 menit), peneliti memberikan waktu sekitar 10 menit untuk membaca materi pelajaran yang akan diujikan. Peneliti kemudian membagikan lembar soal ujian blok kepada seluruh siswa dan menjelaskan tata tertib dalam

mengerjakan ujian blok.Selanjutnya meminta siswa untuk memulai mengisi lembar ujian blok yang terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda dan 5 soal berbentuk uraian. Tes diberikan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam satu siklus pembelajaran. Siswa tampak tenang dan konsentrasi dalam mengerjakan soal ujian akhir. Dan peneliti berkeliling mengamati siswa mengerjakan lembar ujian blok.

Pada kegiatan akhir (10 menit), peneliti meminta siswa untuk mengumpulkan lembar jawaban ulangan, kemudian peneliti mengumumkan kunci jawaban ujian blok dan siswa mendengarkannya.Lalu peneliti memberikan handout dan menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya dan siswa mendengarkan informasi dari peneliti. Peneliti selanjutnya menutup pelajaran dengan berdoa bersama.

Hasil ulangan tersebut diperiksa dan diberi skor dengan berpedoman pada kunci jawaban. Dari table 4 berikut diketahui bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan siklus I yang mencapai KKM sebanyak 25 siswa dengan rata-rata 86,21%.Selanjutnya setelah dilakukan tindakan siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM berjumlah 29 siswa dengan rata-rata nilai 100%. Setelah dibandingkan tingkat ketuntasan siswa setelah dilakukan siklus I dengan tindakan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang baik, dengan tingkat presentasi siswa yang tuntas pada tindakan siklus I (86,21%), dan setelah dilakukan tindakan siklus II meningkat menjadi (83,10%).

Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi penurunan jumlah siswa yang tidak mencapai KKM ini juga dipengaruhi oleh aktivitas belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media yaitu handout

yang dapat mempermudah mereka dalam memahami materi pelajaran

Observasi Siklus II

Pengamatan yang dilakukan pada siklus II dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang ditetapkan sudah sejalan sesuai dengan yang diinginkan, siswa telah dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya masing-masing.

Tingkat aktivitas siswa tindakan siklus II sangat baik. Pada pertemuan pertama dari 29 siswa yang memahami materi pelajaran 24 (82,75) siswa, Mengerjakan LKS 29 (100%) siswa, bekerjasama dalam kelompok 23 (79,31) siswa, menyampaikan pendapat dalam kelompok 23 (79,31) siswa, bertanya kepada guru dan teman 22 (75,86) siswa, menanggapi hasil diskusi 21 (72,41) siswa, melakukan evaluasi 29 (100%) siswa. Pada pertemuan kedua siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan dari pertemuan pertama yaitu dari 29 siswa yang memahami materi pelajaran 27 (93,10) siswa, Mengerjakan LKS 29 (100%) siswa, bekerjasama dalam kelompok 24 (82,75) siswa, menyampaikan pendapat dalam kelompok 26 (89,65) siswa, bertanya kepada guru dan teman 26 (89,65) siswa, menanggapi hasil diskusi 23 (79,31) siswa, melakukan evaluasi 29 (100%) siswa. Secara keseluruhan aktivitas siswa dalam proses belajar masih dalam kategori Sangat Baik.

Aktivitas guru dalam proses belajar siklus II pertemuan 5 dan pertemuan 6 kategori sangat baik, informasi ini diperoleh dari kegiatan yang diamari oleh pengamat. Pada pertemuan kelima siklus II kegiatan guru dalam memberikan motivasi, tujuan pembelajaran dan handout pada siswa (4), menyampaikan materi pelajaran dan membagi kelompok (4), membimbing siswa dalam mengerjakan LKS, presentasi

dan menjalankan tournament (3), menyimpulkan materi bersama, memberikan kuis dan memberikan penghargaan kelompok (4). Pada pertemuan keenam siklus II aktiivtas siswa meningkat lebih baik dari pada pertemuan pertama, dalam memberikan motivasi, tujuan pembelajaran dan handout pada siswa (4), menyampaikan materi pelajaran dan membagi kelompok (4), membimbing siswa dalam mengerjakan LKS, presentasi dan menjalankan tournament (4), menyimpulkan materi bersama, memberikan kuis dan memberikan penghargaan kelompok (4). secara keseluruhan aktivitas guru dalam proses belajar mengajar pada siklus II yaitu 96,87% dalam kategori sangat baik. Hasil belajar yang diperoleh dari ujian blok setelah dilakukan tindakan siklus II pertemuan 5 dan pertemuan 6 yang mencapai KKM sebanyak 29 (100%) siswa dengan rata-rata 83,10% dengan ketuntasan klasikalnya 100%. Dan ini sudah sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 85%.

Refleksi Siklus II

Hasil pengamatan siklus II diperoleh, maka hasil refleksi pada siklus ini yaitu:

- a) Peserta didik sudah banyak yang membaca *handout* dan mendengarkan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran
- b) Peserta didik sudah banyak yang tidak ribut didalam kelas saat pelajaran berlangsung sehingga guru dapat mengontrol kelas dan lebih memotivasi siswa.

Adapun aktivitas guru dari pengamatan siklus II diperoleh, maka hasil refleksi pada siklus ini yaitu:

- a) Guru sudah tanggap dalam menguasai kelas sehingga siswa tidak ada yang rebut.

- b) Guru sudah efisien dalam menggunakan waktu

Analisis hasil pembelajaran

1) Ketuntasan hasil belajar

Analisis hasil menyimpulkan pada siklus I sudah terlihat kegiatan siswa mulai membaik namun ada sebagian siswa yang belum aktif dalam proses pembelajaran, tetapi hasil belajar siswa belum mencapai indikator kinerja yang sudah ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal sebelum PTK hanya sebesar 48,28%, pada saat siklus I ketuntasan klasikal meningkat menjadi 86,21% rendahnya hasil belajar siswa sebelum PTK disebabkan karena pada proses pembelajaran siswa hanya menerima pengetahuan dari guru saja dan guru lebih aktif dari pada siswa sehingga motivasi siswa untuk belajar itu tidak ada, kemudian siswa sulit dalam memahami materi pelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah.

Pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan lebih baik dari tindakan siklus I, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan guru. Berdasarkan hasil pengamatan terjadi peningkatan terhadap kegiatan pembelajaran siswa sudah tertib dalam proses pembelajaran, dengan ketuntasan klasikal sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan yaitu 87,43%. Dalam siklus II mengalami peningkatan dalam kegiatan guru dimana guru lebih banyak memberikan motivasi terhadap siswa yang belum aktif serta membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar agar siswa lebih dapat dapat memahami dan menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan baik.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan *handout* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIIa SMPN 7 Tapung.

Hal ini disebabkan karena pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar. Hal ini tersebut sesuai dengan pernyataan Rusman (2011:224) *Team Games Tournament* (TGT) termasuk salah satu metode pembelajaran kooperatif dalam permainan TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang dituliskan pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan. Tournament harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan member skor bagi kelompoknya.

Permainan yang dikemas dalam bentuk tournament ini dapat berperan sebagai penilaian alternative atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar menjadi meningkat.

Penerapan ini di bantu dengan menggunakan *handout* yang sangat mendukung suatu pembelajaran karena *handout* dapat menggantikan catatan siswa sehingga dapat menghemat waktu dan juga memudahkan siswa untuk mempelajari serta memahami materi karena *handout* disusun secara ringkas oleh peneliti berdasarkan materi yang akan dipelajari, sehingga membantu siswa dalam proses belajar mengajar, sesuai dengan pernyataan cairil (2009) dalam mutma'innah (2010:7) *handout* atau lembar informasi materi adalah media cetak yang meliputi bahan-bahan yang disediakan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi belajar, yang biasanya diambil dari literature yang

memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan.

Rata-rata hasil belajar IPS siswa sebelum melakukan tindakan siswa yang tuntas 14 (48,27%), sedangkan yang belum tuntas 15 (51,72%) setelah dilakukan tindakan yaitu siklus I dan siklus II terjadi peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas pada siklus I yaitu 25 (86,20%), sedangkan yang tidak tuntas 4 (13,79%) dan dilihat juga dari siklus II jumlah siswa yang tuntas yaitu 29 (100%) siswa.

2) Nilai pengembangan dan penghargaan kelompok

Setiap siswa memperoleh nilai perkembangan individu untuk menyumbangkan nilai kepada kelompoknya masing-masing. Nilai perkembangan individu dihitung berdasarkan selisih nilai skor dasar dengan nilai kuis yang diadakan pada setiap akhir pertemuan, setelah siswa mendapat skor pengembangan kemudian skor pengembangan tersebut dirata-ratakan dengan anggota kelompoknya masing-masing untuk mendapatkan penghargaan kelompok terdiri 3 kategori yaitu tim super, tim hebat dan tim baik dari dua siklus terdiri dari 4 kuis. Dapat dilihat di table berikut ini:

Tabel 15. kategori penghargaan kelompok berdasarkan kuis siklus I dan siklus II

Kategori	Penghargaan kelompok	
	Siklus 1	Silus II
Super	4	5
Hebat	5,2,3	1,4,2
Baik	6,1	3,6

Sumber: Data Olahan

Berdasarkan table diatas dapat dijelaskan bahwa penghargaan kelompok siklus I terdiri atas kelompok 4 yang termasuk dalam kategori super, kelompok 5,2 dan 3 yang termasuk dalam kategori

hebat dan kelompok 6 dan 1 yang termasuk dalam kategori baik sedangkan siklus II terdiri atas kelompok 5 yang termasuk dalam kategori super, kelompok 1,4 dan 2 yang termasuk dalam kategori hebat dan kelompok 3 dan 6 yang termasuk dalam kategori baik. Nilai penghargaan ini erat hubungannya dengan perkembangan kelompok, karena itu setiap siswa berusaha menyumbangkan skor semaksimal mungkin untuk kelompoknya, sehingga kelompoknya mendapatkan penghargaan dengan kategori super. Penghargaan kelompok ini sangat baik diberikan kepada siswa agar siswa termotivasi dalam belajarnya serta meraih nilai yang tinggi.

Analisis aktivitas siswa dan aktivitas guru

Aktivitas belajar siswa

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran diamati dengan lembar observasi. Aktivitas yang diamati meliputi siswa yang memahami materi pelajaran, Mengerjakan LKS, bekerjasama dalam kelompok, menyampaikan pendapat dalam kelompok, bertanya kepada guru dan teman, menanggapi hasil diskusi, melakukan evaluasi. Berdasarkan hasil lembar observasi diperoleh informasi bahwa aktivitas siswa pada siklus I kategori cukup dengan persentase 70,44% pada pertemuan pertama dan mengalami peningkatan pada pertemuan kedua 78,81% yang diperoleh dari jumlah persentase aktivitas belajar siswa setiap pertemuan dibagi dengan jumlah aktivitas yang diamati. Walaupun aktivitas siswa dalam mendengarkan penjelasan guru masih bnayak siswa yang mengabaikan penjelasan guru dan masih kurang dalam menanggapi hasil diskusi, karena siswa masih bingung dalam model pembelajaran yang dilaksanakan dan masih kurang dalam bekerja sama dengan kelompok barunya.

Pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I, rata-rata presentase aktivitas siswa pada pertemuan kelima 84,23% dan mengalami peningkatan pada pertemuan keenam 90,64% dengan kategori sangat baik.

Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diamati dengan lembar observasi. Hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II.

Pada siklus I diperoleh rata-rata aktivitas guru 71,87% dengan kategori Cukup dan siklus II diperoleh rata-rata aktivitas guru 96,87% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dengan menggunakan handout dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIIIA tahun ajaran 2014/2015.

Pembahasan

Data yang diperoleh dari hasil penelitian setelah menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan handout. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata daya serap Kognitif dan ketuntasan Klasikal sebelum PTK dengan setelah PTK siklus I dan II. Rata-rata daya serap nilai kognitif siswa sebelum PTK adalah 60,72 dengan ketuntasan klasikal 48,28% (tidak tuntas). Rendahnya hasil belajar peserta didik sebelum PTK karena kurangnya variasi metode yang diterapkan oleh guruselain itu kondisi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, motivasi siswa yang kurang sehingga siswa sering mengobrol dalam proses pembelajaran.

Pada nilai kognitif siklus I dan II diperoleh dari nilai kuis, dan ujian Blok 1,

nilai rata-rata 86,47 dengan ketuntasan klasikal siklus 1 yaitu 86,21% (tuntas) karena pada siklus 1 masih ada siswa belum mulai aktif sehingga ada beberapa siswa belum mencapai KKM yaitu 70. Nilai Kognitif siklus II meningkat dengan rata-rata 83,10 dengan ketuntasan klasikal yaitu 100% (tuntas) disebabkan siswa sudah memahami pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan *handout*. Ishaq dalam Yulidarni (2002:55) ketuntasan belajar siswa dikatakan tuntas secara klasikal apabila suatu kelas telah mencapai secara skor 85% dari jumlah siswa yang tuntas dan siswa yang dikatakan tuntas secara individu (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Sebelum PTK peneliti melakukan observasi di kelas VIIIA terdapat permasalahan siswa yang ditemui peneliti yaitu kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga proses belajar menjadi kaku, siswa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS, dan siswa kurang motivasi sehingga peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), disebabkan karena pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat merangsang keinginan siswa untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rusman (2011:224) *Team Games Tournament* (TGT) termasuk salah satu metode pembelajaran kooperatif dalam permainan TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang dituliskan pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan. Tournament harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar,

dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan member skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk tournament ini dapat berperan sebagai penilaian alternative atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajar menjadi meningkat.

Pengetahuan siswa tentang mata Pelajaran IPS masih rendah, buku paket atau buku pegangan siswa tidak lengkap dan penggunaan media belum optimal dalam proses belajar mengajar dengan permasalahan tersebut sehingga peneliti menggunakan media handout dimana *handout* disusun secara ringkas oleh peneliti berdasarkan materi yang akan dipelajari, sehingga membantu siswa dalam proses belajar mengajar, sesuai dengan pernyataan cairil (2009) dalam mutma'innah (2010:7) *handout* atau lembar informasi materi adalah media cetak yang meliputi bahan-bahan yang disediakan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi belajar, yang biasanya diambil dari literature yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan,

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yaitu penelitian Dewi Marlina 2011, tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan dan ketuntasan belajar siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X2 SMA Nurul Falah dengan kesimpulan aktifitas siswa pada siklus I dan siklus II sudah tercapai 100% dan menurut standar sekolah dari siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 13,95%. Jadi, diambil kesimpulan dengan penggunaan model pembelajaran

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa dengan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan *handout* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas VIIIa SMPN 7 Tapung Tahun ajaran 2014/2015. Bagi Guru IPS dengan adanya model pembelajaran kooperatif guru diharapkan dapat menggunakan dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat menggunakan proses belajar mengajar yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri Syaiful & Zain Aswan. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Ekocin. 2011. *Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)*. <http://ekocin.Wordpresscom/2011/06/17/model-pembelajaran-team-games-tournament-tgt-2/>. Diakses 18 Desember 2014.
- Hamalik, O. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Kunandar.2010. *Penelitian tindakan kelas*. PT Raja GrafindoPersada. *pada kurikulum tingkat satuan pendidikan*.Jakarta Kencana.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi hasil belajar*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Sanjaya.W. 2008. *Kurikulum dan pembelajaran: steori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Kencana. Jakarta
- _____.W.2009.*Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____.2012.*Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010.*Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta:PT Rineka Cipta
- Slavin, R. 2009. *Cooperative Learning; theory, research and practice*. Terjemahan oleh Lita. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, N 2009. *Penelitian Hasil Proses Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trianto. 2009. *Mendesain Model pembelajaran inovatif-progresif konsep landasan, dan implementasi*