

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL, ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Penyajian hasil penelitian tindakan hasil belajar IPA tentang bumi dan alam semesta dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas V disajikan dalam beberapa bagian, yaitu deskripsi data hasil intervensi tindakan, pemeriksaan keabsahan data, analisis data dan pembahasan.

A. Deskripsi Data Hasil Intervensi Tindakan

Data penelitian ini diperoleh dari hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi dengan jumlah 31 orang siswa. Data penelitian ini berisi tentang penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana dalam setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pertemuan ke-1 dilaksanakan dalam waktu 3x35 menit atau 3 jam pelajaran, pertemuan ke-2 2x35 menit atau 2 jam pelajaran, pertemuan ke-3 dilaksanakan dalam waktu 3x35 menit atau 3 jam pelajaran, dan pertemuan ke-4 2x35 menit atau 2 jam pelajaran. Waktu yang telah ditentukan disesuaikan dengan jadwal yang ada di sekolah. Pelaksanaan setiap siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

1. Deskripsi Data Pra Siklus

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta izin pelaksanaan penelitian kepada pihak sekolah melakukan diskusi dengan guru kelas V untuk mendapatkan tentang bagaimana pelaksanaan belajar IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu, peneliti juga melakukan observasi awal terhadap pelaksanaan pembelajaran IPA di kelas agar peneliti dapat mencermati bagaimana karakteristik dan tingkah laku siswa selama pembelajaran berlangsung serta menentukan langkah awal yang akan digunakan dan bentuk lembar kerja siswa dalam pelaksanaan tindakan.

Adapun hasil observasi saat pra penelitian adalah sebagai berikut: guru kurang memaksimalkan penggunaan model pembelajaran sehingga proses pembelajaran masih terbilang klasikal atau berpusat pada guru, guru kurang memaksimalkan kemampuan siswa dalam mengamati, bertanya, mengumpulkan dan mengolah informasi dari masalah yang diberikan serta kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan hasil observasi yang diperolehnya, siswa kurang memperhatikan penjelasan guru karena tidak aktif terlibat dalam pembelajaran, dan hasil belajar beberapa siswa tidak memenuhi KKM yang ditentukan yaitu ≥ 64 . Berdasarkan data pra penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan belajar IPA siswa kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi Jakarta Timur masih rendah yaitu hanya 41,93% dari 31

siswa yang mendapatkan nilai ≥ 64 . Hal ini dikarenakan saat mengajarkan materi guru tidak menggunakan model pembelajaran yang dapat memunculkan ide, gagasan dan pikiran siswa. Dengan demikian siswa akan pasif dan diam saja saat kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan tersebut maka peneliti berdiskusi dengan guru kelas untuk melakukan penelitian guna memperbaiki hasil belajar pada materi bumi dan alam semesta. Setelah itu peneliti bersama guru kelas yang berperan sebagai observer melakukan pertemuan untuk merencanakan langkah-langkah penelitian tindakan kelas yang akan dilaksanakan

2. Deskripsi Data Pada Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan yang telah peneliti buat kemudian dikonsultasikan dengan wali kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi Jakarta Timur. Peneliti bersama dengan observer mengadakan pertemuan untuk mensosialisasikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang akan dilakukan pada siswa kelas V semester II. Berdasarkan kesepakatan antara guru dengan peneliti, disepakati bahwa untuk siklus I materi yang akan dipelajari adalah tentang proses pembentukan tanah, jenis batuan beserta ciri dan cara terbentuknya. Hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan disampaikan pada siklus I sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah ditentukan.
- 2) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kerja kelompok.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan instrumen *game* dan turnamen.
- 4) Menyusun dan mempersiapkan soal-soal *game* dan turnamen beserta kuncinya untuk pegangan guru.
- 5) Menyiapkan lembar tes evaluasi hasil belajar IPA siswa untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA.
- 6) Menyiapkan daftar nama kelompok belajar di meja untuk *game* dan turnamen. Dari hasil pembagian kelompok yang dilakukan peneliti beserta guru, terdapat enam kelompok, yaitu merkurius ,bumi, mars, jupiter, saturnus, dan uranus. Pembagian kelompok ini berdasarkan wewenang guru berdasarkan hasil tes MID semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 dengan mengambil beberapa siswa yang berkemampuan tinggi, kemudian disebar kesetiap kelompok yang berbeda sesuai dengan nama kelompok yang telah dibentuk (pembagian secara heterogen).
- 7) Meminta siswa untuk menyiapkan yel-yel kekompakan bagi kelompoknya.

- 8) Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa yang digunakan untuk pengamatan oleh observer sebanyak 40 butir pernyataan
- 9) Menyiapkan peralatan-peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 10) Membuat catatan lapangan tentang jalannya proses pembelajaran.
- 11) Menyiapkan hadiah bagi kelompok super.

Tabel 4.1 Perencanaan Pembelajaran Siklus I

Pertemuan Ke-Hari/Tanggal	Kegiatan	Media/Alat	Metode dan Model Pembelajaran
I Rabu / 10 Februari 2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyajikan materi mengenai proses pembentukan tanah 2. Membagi siswa menjadi 6 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang secara heterogen 3. Menjelaskan langkah-langkah dan aturan pelaksanaan dalam diskusi 4. Memberikan tugas diskusi berupa pengamatan faktor penyebab terjadinya pelapukan, perkaratan dan pembusukan 5. Siswa melaporkan hasil diskusi kelompok secara bergantian 6. Mengadakan permainan TGT yang berkaitan dengan materi proses pembentukan tanah 7. Guru memberikan penghargaan dan motivasi 	<p>Media visual (video proses pembentukan tanah karena pelapukan fisika, biologi dan kimia)</p> <p>Alat dan Bahan : (nasi baik dan nasi buruk, kayu lapuk dan kayu baik, paku baik dan paku berkarat. LCD, LKS, bulatan kertas dan kartu bernomor</p>	<p>Metode Pembelajaran: ceramah bervariasi, tanya jawab, diskusi, pengamatan, penugasan.</p> <p>Model Pembelajaran: Pembelajaran kooperatif tipe TGT</p>

	8. Guru memberikan tes evaluasi I		
II Jumat/ 12 Februari 2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengulas kembali pembelajaran pada pertemuan sebelumnya 2. Menyajikan materi mengenai jenis batuan beserta sifatnya 3. Mengkondisikan setiap siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya. 4. Memberikan tugas diskusi berupa pengamatan untuk menguji kekerasan batuan sesuai dengan sifatnya 5. Siswa melaporkan hasil diskusi kelompok secara bergantian 6. Mengadakan kuis (pertandingan) TGT yang berkaitan dengan materi jenis-jenis batuan dan sifatnya. 7. Memberikan penghargaan dan reward kepada kelompok yang skornya paling tinggi 8. Memberikan tes evaluasi hasil belajar siklus I 	<p>Media (macam-macam batuan)</p> <p>Alat dan Bahan : Beberapa jenis batuan, pisau, paku, uang logam .LKS, bulatan kertas dan kartu bernomor</p>	<p>Metode Pembelajaran: ceramah bervariasi, Tanya jawab, diskusi, pengamatan, penugasan.</p> <p>Model Pembelajaran: Pembelajaran kooperatif tipe TGT</p>

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah peneliti melaksanakan rencana pembelajaran sesuai dengan urutan langkah-langkah yang ada dalam skenario yang telah didiskusikan dengan observer sebelumnya pada tahap perencanaan. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti

membantu siswa dalam mengkondisikan siswa, membagikan LKS, perlengkapan *game* dan turnamen, sedangkan pengamat atau observer bertugas untuk mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung.

1) Siklus I Pertemuan 1

Kegiatan Awal (10 menit) :

Pembelajaran dimulai pukul 07.15 - 09.00 WIB pada hari Rabu 10 Februari 2016, selama 3 jam pembelajaran yaitu 3x35 menit. Guru memasuki ruangan kemudian mengucapkan salam Guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian ketua kelas maju ke depan untuk memimpin doa sebelum belajar (do'a akan belajar) yang diawali dengan Al-Fatihah. Selanjutnya siswa bersama-sama menyanyikan lagu wajib sebanyak 2 lagu. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk yang rapi dan tenang, lalu guru mengabsen kehadiran siswa secara berkelompok. Setelah itu guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), serta menjelaskan tahapan-tahapan pembelajaran yang akan dilalui selama proses pembelajaran. Anak-anak terlihat antusias mendengarkan penjelasan guru yang mengatakan bahwa pembelajaran IPA kali ini akan ada *game* dan pertanyaan antar kelompok.

Setiap kelompok nantinya akan berlomba-lomba mengumpulkan bintang penghargaan yang akan dikumpulkan hingga akhir siklus. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok yang telah dibuat sebelumnya. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk dan menempatkan posisi sesuai dengan kelompok masing-masing yang sudah ditentukan. Kegiatan selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, "Darimana tanah berasal? apakah tanah berasal dari batu yang salah satunya telah kalian pegang?". Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini yang harus dicapai siswa sesuai dengan indikator pada rencana pelaksanaan pembelajaran IPA .

Kegiatan Inti (75 menit):

1. Tahap Penyajian Kelas

Pada kegiatan ini guru menjelaskan materi tentang proses pembentukan tanah dengan menampilkan video pelapukan batuan menggunakan LCD, lalu guru memberikan pertanyaan dengan cara bertanya jawab bersama siswa, "Kenapa batu lama kelamaan akan rapuh jika terkena hujan, angin dan matahari?, Apakah tanah terbentuk dari batu yang lapuk?". Siswa terlihat antusias mengikuti instruksi guru, namun ada beberapa siswa yang terlihat kurang begitu fokus terhadap instruksi dari guru dan lebih

banyak diam, sehingga pasif dalam dalam pembelajaran terhadap materi yang disampaikan guru.

Gambar 4.1 Siswa Diberikan Materi Oleh Guru



2. Belajar Kelompok (*Teams*)

Pada tahap ini guru membentuk siswa menjadi 6 kelompok dengan beranggotakan 5-6 orang secara heterogen. Nama kelompok tersebut dipilih dari nama-nama planet sesuai dengan pilihan mereka sendiri, antara lain: merkurius, bumi, mars, jupiter, saturnus, dan uranus. Selain peneliti guru juga ikut terlibat dalam pembentukan kelompok dengan memberikan masukan kepada peneliti tentang penempatan para siswa dalam kelompok-kelompok sesuai dengan tingkat kemampuan akademik siswa kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi selama proses pembelajaran di kelas, seperti yang sudah sering dilakukan sebelumnya.

Siswa duduk bersama sesuai dengan kelompoknya masing-masing, kelas terlihat lebih tenang. Selanjutnya guru memberitahukan bahwa selama proses pembelajaran kelompok ini akan bersama-sama melaksanakan kegiatan yang diberikan oleh guru. Lalu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, serta membagikan lembar kerja siswa yang akan dikerjakan oleh kelompok masing-masing sesuai dengan prosedur dan langkah-langkah yang tersedia.

Selama kegiatan ini guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi, sehingga peran guru hanya memfasilitasi siswa untuk melaksanakan kegiatan. Tujuan dalam kegiatan ini adalah untuk melatih siswa agar dapat bekerja sama, mampu mengeluarkan ide serta masukan dalam kelompok. Dalam belajar kelompok ini, siswa juga diharuskan menyiapkan yel-yel kekompakan untuk digunakan dalam *game* dan turnamen. Di dalam belajar kelompok ini terbagi menjadi 2 tahap, yaitu tahap diskusi kelompok dan pembahasan LKS. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan sebagai berikut:

(1) Belajar kelompok

Setelah guru memberikan materi yang akan dipelajari, Setiap kelompok menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan yang akan digunakan dalam kegiatan ini. Siswa mulai melakukan kegiatan sesuai dengan langkah kerja yang ada di LKS.

Gambar 4.2 Siswa Melakukan Belajar Kelompok



(2) Pembahasan LKS

Setelah semua kelompok selesai mengerjakan LKS, langkah selanjutnya adalah membahasnya. Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk dipresentasikan di depan kelas. Kelompok lain mendengarkan penjabaran yang dipaparkan dan diberikan kesempatan untuk menanggapi atau menambahkan jawaban temannya jika mempunyai jawaban yang berbeda. Dalam kegiatan ini, keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya masih terlihat canggung dan kurang percaya diri sehingga banyak siswa yang hanya diam saja. Guru memotivasi siswa agar lebih aktif dan berani menyampaikan pendapatnya dengan sebaik mungkin karena akan ada bintang penghargaan untuk kelompok yang terbaik.

Gambar 4.3 Siswa Sedang Melaporkan Hasil Belajar Kelompok



3. Tahap Permainan (*games*)

Pada kegiatan selanjutnya guru menyiapkan bulatan-bulatan kertas yang berisi nomor dari pertanyaan dan satu lagi nomor yang berisi instrumen permainan (*game*) yang akan dimainkan siswa. Sebelum memulai *game*, guru meminta setiap kelompok untuk meneriakkan yel-yel yang telah dibuat berdasarkan kesepakatan kelompok secara kompak, dan kelompok yang paling semangat akan diberi bintang penghargaan. Bintang penghargaan yang pertama diraih oleh kelompok saturnus, karena semangat dan kekompakan mereka. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mengambil 1 bulatan pertanyaan dan 1 bulatan instrument permainan (*game*).

Selama menjawab pertanyaan siswa diberitahu agar tidak membuka buku catatan tentang materi pembelajaran hari ini. Untuk menentukan

kelompok mana yang akan mendapatkan kesempatan pertama dalam *game*, guru memberikan satu pertanyaan yang tidak termasuk dalam materi yang akan diberikan pada *game*, yaitu “Sebutkan sifat-sifat cahaya?” riuh suara anak-anak dari perwakilan kelompok berebut ingin menjawab pertanyaan itu, akhirnya kesempatan pertama jatuh pada kelompok merkurius. Untuk kelompok selanjutnya yang mengambil bulatan kertas dan kartu bernomor instrument *game* dilakukan secara berurutan searah dengan jarum jam. Bagi kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dan melakukan *game*, maka akan mendapatkan dua bintang penghargaan sekaligus.

Dalam permainan ini siswa diharapkan memiliki sikap kerjasama yang baik dalam kelompok, agar dapat membentuk kekompakkan dalam kelompok mereka. Beberapa siswa sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan ini, tetapi ada beberapa siswa dalam kelompok yang terlihat hanya diam saja tidak ikut membantu temannya dalam menjawab pertanyaan, hal ini disebabkan karena tidak meratanya tugas yang harus dilakukan siswa dalam kelompok. setelah permainan selesai guru dan siswa secara bersama-sama menghitung hasil perolehan bintang sementara yang diperoleh oleh masing-masing kelompok.

Gambar 4.4 Siswa Melakukan Instrumen *Games* “tataplah wajah teman salah satu, rapihkan rambutnya yang berantakan, bersihkan wajahnya dengan tisu dan buatlah dia tersenyum semanis mungkin!”



4. Tahap Pemberian Penghargaan

Hadiah (*reward*) yang diberikan pada pembelajaran IPA kelas VA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah berupa bintang penghargaan yang nantinya dikumpulkan pada setiap akhir siklus. Bagi kelompok yang paling banyak mengumpulkan bintang penghargaan akan mendapat hadiah tersendiri dari peneliti di akhir siklus I. Hasil dari perolehan bintang penghargaan dari *games* dan pertanyaan pada pertemuan 1 akan dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2
Perolehan Bintang Penghargaan Pada pertemuan ke-1 Siklus I

Nama Kelompok	Jumlah Bintang
Merkurius	3
Bumi	2
Mars	3
Yupiter	3
Saturnus	4
Uranus	2

Gambar 4.5 Pemberian *Reward* Pada Kelompok Yang Mendapat Bintang Terbanyak



Pada pertemuan pertama ini yang mendapatkan bintang terbanyak adalah kelompok saturnus, maka kelompok saturnus mendapatkan penghargaan berupa piagam bintang penghargaan.

Kegiatan akhir (10 menit)

Pada akhir pembelajaran, siswa dibimbing guru merangkum kembali materi yang sudah dipelajari, dengan berakhirnya permainan (*games*), maka berakhirilah pertemuan pertama. Sebelum pelajaran diakhiri

guru memberitahukan kepada siswa bahwa besok masih ada turnamen, materi untuk pertemuan selanjutnya adalah jenis-jenis batuan dan sifatnya. Setelah itu peneliti membagikan soal evaluasi. Siswa diberi waktu 10 menit untuk menyelesaikan soal evaluasi. Suasana kelas selama evaluasi diberikan agak ramai, kemudian guru mengkondisikan siswa.

2) Siklus I Pertemuan 2

Kegiatan Awal (10 menit) :

Pembelajaran dimulai pukul 07.30-08.45 WIB pada hari Jumat 12 Februari 2016 selama 2 jam pelajaran atau 2x35 menit. Guru memasuki ruangan kemudian mengucapkan salam Guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian ketua kelas maju ke depan untuk memimpin doa sebelum belajar (do'a akan belajar) yang diawali dengan Al-Fatihah. Selanjutnya siswa bersama-sama menyanyikan lagu wajib sebanyak 2 lagu. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk yang rapi dan tenang, lalu guru mengabsen kehadiran siswa secara berkelompok. Setelah itu guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), serta menjelaskan tahapan-tahapan pembelajaran yang akan dilalui selama proses pembelajaran. Anak-anak terlihat antusias mendengarkan penjelasan guru yang mengatakan bahwa pembelajaran IPA kali ini akan ada kuis atau turnamen antar kelompok.

Setiap kelompok nantinya akan berlomba-lomba mengumpulkan bintang penghargaan yang akan dikumpulkan hingga akhir siklus. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok yang telah dibuat sebelumnya. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membentuk dan menempatkan posisi sesuai dengan kelompok masing-masing yang sudah ditentukan. Kegiatan selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari, "Apakah kalian tau keramik itu terbuat dari apa? Beberapa siswa mengangkat tangan dan memberikan jawabannya, kemudian guru menyampaikan materi. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini yang harus dicapai siswa sesuai dengan indikator pada rencana pelaksanaan pembelajaran IPA .

Kegiatan Inti (55 menit):

1. Tahap Penyajian Kelas

Pada kegiatan ini guru menjelaskan materi tentang jenis batuan dan sifatnya serta cara terbentuknya dengan menampilkan gambar macam-macam batuan dengan menggunakan LCD, kemudian guru memberikan pertanyaan tentang jenis-jenis batuan dengan cara bertanya jawab bersama siswa. Beberapa siswa terlihat lebih antusias dari pertemuan sebelumnya mengangkat tangan untuk memberikan jawaban. Dalam pertemuan ini siswa sudah mulai berani mengangkat tangan untuk memberikan jawaban, walaupun hanya sebagian siswa saja yang terlihat lebih antusias.

Gambar 4.6 Guru Menyajikan Materi Pembelajaran



2. Belajar Kelompok (*Teams*)

Pada tahap belajar kelompok ini tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama. Siswa juga diharuskan menyiapkan yel-yel kekompakan untuk digunakan dalam tournament nanti.

(1) Belajar Kelompok

Setelah itu, siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya. Kemudian, guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap kelompok diminta untuk mengerjakan LKS sesuai dengan langkah-langkah yang ada. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk melakukan pengamatan dan diskusi secara bersama-sama dan menuliskan hasilnya pada lembar kerja yang telah disediakan. Suasana dan kondisi kelas lebih kondusif dibanding pada pertemuan pertama. Siswa lebih antusias di dalam berdiskusi. Akan tetapi,

dalam kegiatan diskusi kelompok, beberapa kelompok kurang bekerja sama saat melakukan percobaan. Dalam diskusi kelompok, ketua kelompok harus memastikan semua anggota dalam kelompok mengetahui dan memahami jawabannya. Selama kegiatan diskusi, guru melakukan monitoring untuk membimbing siswa dalam proses diskusi.

Gambar 4.7 Siswa Melakukan Belajar Kelompok Menguji Kekerasan Batu



(2) Pembahasan LKS

Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan LKS, guru meminta setiap kelompok untuk melaporkan hasil jawaban masing-masing kelompok di depan kelas. Kelompok lain mendengarkan penjabaran yang dipaparkan dan diberikan kesempatan untuk menanggapi atau menambahkan jawaban temannya jika mempunyai jawaban yang berbeda. Pada kegiatan ini masih ada beberapa siswa yang diam tidak mengeluarkan pendapatnya.

Gambar 4.8 Siswa Sedang Membacakan Hasil Belajar Kelompok



3. Pertandingan (*tournament*)

Pada tahap ini guru menyiapkan 5 meja turnamen yang masing-masing meja turnamen berisi 5-6 orang siswa. Setiap kelompok harus menentukan siapa saja yang akan mewakili dari kelompok mereka masing-masing untuk menempati meja 1, 2, 3, 4, dan 5 untuk bertanding. Meja 1 berisi siswa yang dianggap berkemampuan paling tinggi dari kelompoknya, meja 2 berisi siswa yang berkemampuan kedua paling tinggi dari kelompoknya, meja 3 berisi siswa yang berkemampuan ketiga paling tinggi di kelompoknya, sedangkan meja 4 dan 5 berisi siswa yang mempunyai kemampuan paling rendah dari kelompoknya masing-masing. Ini semua dilakukan agar setiap kelompok dapat bertanding secara sehat dan sportif

sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing yang akan memberi poin untuk kelompok mereka sendiri.

Permainan diawali dengan memberitahukan aturan permainan yaitu; soal-soal akan dibacakan oleh guru (guru sekaligus sebagai juri), soal dibacakan hanya sekali saja. Jika guru belum selesai membacakan soal turnamen, namun sudah ada siswa dari perwakilan kelompok yang mengangkat tangan berarti siswa tersebut harus menjawab, apabila jawabannya salah maka akan dilempar pada kelompok lain. Jumlah soal turnamen ada 20 soal. Namun jika ada siswa yang melanggar peraturan turnamen akan didiskualifikasi dan tidak boleh bermain dalam turnamen

Soal pertama diberikan untuk meja 1, siswa yang pertama kali mengangkat tangan lebih cepat diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan dan apabila dalam waktu yang telah ditentukan tidak ada yang bisa menjawab pertanyaan, maka pertanyaan akan di lempar pada meja 2. Setiap pertanyaan jika dijawab dengan benar akan mendapatkan 1 bintang penghargaan. Permainan dilanjutkan pada pertanyaan berikutnya sampai semua pertanyaan habis. Namun ada beberapa siswa yang terlihat pasif tidak antusias menjawab pertanyaan. Setelah selesai melakukan turnamen, siswa kembali duduk ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan skor yang diperoleh untuk kelompoknya dari perwakilan meja 1, 2, 3, 4, dan 5.

Gambar 4.9 Siswa Menjawab Pertanyaan Dalam Turnamen



Gambar diatas menunjukkan bahwa pada turnamen pertama terlihat ada beberapa siswa yang terlihat pasif tidak antusias menjawab pertanyaan.

4. Tahap Pemberian Penghargaan

Guru memberikan penghargaan berupa pujian dan *reward* bintang yang diakumulasikan pada pertemuan pertama dan kedua, bagi kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak akan mendapatkan hadiah alat tulis. Berikut tabel perolehan bintang penghargaan yang diakumulasikan dari pertemuan 1 dan 2.

Tabel 4.3 Perolehan Bintang Penghargaan Pada Pertemuan Ke-1 dan Ke-2 siklus I

Nama Kelompok	Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2	Jumlah Bintang
Merkurius	3	5	8 Great Teams
Bumi	2	3	5
Mars	3	4	7 Good Teams
Yupiter	3	3	6
Saturnus	4	5	9 Super Teams
Uranus	2	4	6

Berdasarkan hasil perhitungan bintang penghargaan pada siklus I, maka kelompok yang berhak menyandang sebagai **“Super Teams”** adalah kelompok saturnus. Kelompok ini mendapat 9 bintang penghargaan, maka kelompok saturnus akan mendapatkan hadiah tersendiri dari guru sebagai penghargaan atas partisipasi dan kekompakannya dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) .

Gambar 4.10 Pemberian Penghargaan Pada Kelompok yang Mendapatkan Bintang Penghargaan Terbanyak



Kegiatan akhir (10 menit)

Pada akhir pembelajaran, siswa dibimbing guru merangkum kembali materi yang sudah dipelajari, dengan berakhirnya turnamen, maka berakhirilah pertemuan kedua dari siklus pertama. Sebelum pelajaran diakhiri guru memberitahukan kepada siswa bahwa besok masih ada *game* lagi seperti pertemuan yang lalu, materi untuk pertemuan selanjutnya adalah jenis-jenis tanah. Setelah itu peneliti membagikan soal evaluasi. Siswa diberi waktu 10 menit untuk menyelesaikan soal evaluasi. Suasana kelas selama evaluasi sudah cukup tenang daripada pertemuan sebelumnya.

c. Pengamatan Tindakan Siklus I

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan saat peneliti melaksanakan tindakan. Observer mengamati aktivitas peneliti dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan tindakan guru dan tindakan siswa sebanyak 40 butir pengamatan. Pengamatan ini merupakan kegiatan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya dan mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang berlangsung untuk dapat menghasilkan perubahan yang diharapkan. Dengan demikian pengamatan tindakan ini berguna untuk mengetahui kualitas pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, banyak kekurangan-kekurangan di dapatkan siswa pada pertemuan ke-1. Kekurangan tersebut diantaranya dalam kegiatan diskusi kelompok masih ada beberapa siswa yang diam dan bercanda, kegiatan tanya jawab masih didominasi siswa pintar, siswa masih bingung dengan instrumen game dan pertanyaan yang dilaksanakan di kelas, akan tetapi hal itu tidak berlangsung lama, karena dengan berjalannya waktu siswa bisa menyesuaikan.

Pengamatan pada pertemuan ke-2 ,siswa awalnya merasa kebingungan dengan adanya turnamen, namun guru menjelaskan bahwa turnamen ini seperti kuis cerdas cermat yang pernah dilakukan siswa di kelas. Kekurangan-kekurangan inilah yang harus diperbaiki dalam pertemuan berikutnya.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi dilakukan peneliti bersama dengan observer yaitu Ibu Nurul Fitriyani, S.Pd. Dalam refleksi ini peneliti mengadakan diskusi dengan observer selama proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT) berlangsung.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I, pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT) sudah berjalan dengan baik, sesuai prosedur yang telah direncanakan, meskipun masih ditemukan beberapa permasalahan yang harus diselesaikan untuk perbaikan di siklus II nantinya. Adapun hasil pengamatan dalam setiap tahapan-tahapan pada

proses-proses pembelajaran kooperatif tipe *Teams games Tournament* (TGT) antara lain:

1) Tahap Penyajian Kelas

Pada tahap penyajian kelas guru sudah dapat mengkondisikan kelas dengan sebaik mungkin, walaupun masih ada beberapa siswa yang asik ngobrol sendiri tidak mendengarkan guru menjelaskan.

2) Tahap Belajar Kelompok

Guru kurang jelas ketika menerangkan langkah-langkah untuk melakukan lembar kerja siswa yang akan dikerjakan, sehingga masih ada siswa yang bingung dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru kurang memotivasi siswa agar dapat bertanya, menyanggah pernyataan dan mengeluarkan pendapatnya.

3) Tahap permainan

Sebagian siswa terlihat kurang serius dalam melaksanakan permainan dalam kelompok ini, karena guru kurang memberikan motivasi kepada siswa dan guru pun kurang memperhatikan siswa-siswa yang tidak antusias.

4) Tahap Pertandingan

Pada tahap ini sebagian siswa kurang memperhatikan jalannya pertandingan, hal ini disebabkan karena kurang minatnya siswa terhadap kegiatan tersebut yang hanya berpusat pada beberapa anak saja. Guru juga kurang memperhatikan anak-anak yang asyik bermain sendiri dan kurang

memotivasi anak-anak untuk memberikan dukungan terhadap setiap perwakilan kelompok mereka.

5) Tahap Pemberian Penghargaan

Kondisi kelas sangat tidak terkontrol dan kurang tertib, karena anak-anak sangat senang sekali kelompoknya menjadi juara sehingga kurang dapat mengatur ketertiban siswa di dalam kelas.

Dari hasil observasi yang dikumpulkan dan dianalisis ternyata hasil belajar IPA siswa pada siklus I belum menunjukkan pencapaian target yang diinginkan, Sehingga masih perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya. Berdasarkan hasil diskusi dengan observer maka ditemukan beberapa kekurangan yang harus di perbaiki selama tindakan penelitian berlangsung adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Temuan-Temuan Yang Perlu Diperbaiki

No.	Temuan Siklus I	Rencana Perbaikan
1	Terdapat beberapa siswa yang masih kurang fokus dalam mengikuti Pembelajaran, masih terdapat beberapa siswa yang mengobrol sendiri Di kelas waktu pembelajaran berlangsung.	Peneliti harus lebih memperhatikan dan menegur siswa khususnya pada siswa yang sering mengobrol dikelas, agar mereka lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran
2	Peneliti kurang menjelaskan secara jelas langkah-langkah melakukan percobaan sehingga banyak siswa yang terlihat bingung.	Peneliti seharusnya memberikan penjelasan secara jelas lalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum jelas.

3	Peneliti kurang memotivasi siswa agar dapat bertanya, menyanggah pernyataan dan mengeluarkan pendapatnya	Peneliti sebaiknya memberikan motivasi kepada siswa agar belajar untuk bertanya atau mengeluarkan pendapatnya di depan siswa lain
4	Beberapa siswa ada yang masih merasa asing dengan instrumen permainan yang sudah disiapkan peneliti, hal ini membuat mereka kebingungan dalam mengaplikasikannya sehingga menyebabkan waktu berjalan lebih lama.	Peneliti mensosialisasikan terlebih dahulu beberapa instrument <i>game</i> /permainan yang hendak diaplikasikan pada pembelajaran, Dengan begitu kebingungan siswa dalam melaksanakan permainan bisa diminimalisir.
5	Dalam kegiatan kelompok banyak siswa yang hanya duduk diam dan bercanda tidak aktif dalam diskusi	Peneliti harus selalu memonitoring serta memberikan bimbingan dan dorongan semangat pada siswa agar mereka bisa mnyumbangkan ide dan gagasannya pada kelompok mereka masing-masing.
6	Pada saat diskusi siswa masih bersifat individualis tidak saling membantu terhadap siswa yang masih belum paham terhadap materi pada saat diskusi	Peneliti harus mengintruksikan kepada siswa agar saling membantu teman yang belum paham terhadap materi pada saat diskusi
7	Dalam kegiatan turnamen siswa masih terlihat bingung terhadap aturan-aturan yang di tetapkan peneliti.	Peneliti harus menjelaskan secara rinci lagi tentang aturan-aturan yang ada dalam turnamen agar siswa merasa tidak kebingungan lagi.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti perlu merencanakan langkah-langkah dan melakukan perbaikan tindakan berikutnya yang nantinya untuk diterapkan pada siklus II dan diharapkan hasil belajar IPA siswa semakin meningkat sehingga berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

3. Deskripsi Data Pada Siklus II

a. Perencanaan tindakan

Perencanaan pembelajaran pada siklus II ini sebagai penyempurna dan tindak lanjut dari kekurangan yang terjadi pada siklus I. Kegiatan pembelajaran pada siklus II ini masih sama dengan siklus I tapi yang membedakan adalah pokok bahasan dalam pembelajaran.

Pada siklus II peneliti juga menyiapkan beberapa perangkat pembelajaran sebagaimana persiapan yang dilakukan pada siklus I. Perangkat pembelajaran tersebut akan dijabarkan sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan disampaikan pada siklus I sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah ditentukan.
- 2) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kerja kelompok.
- 3) Menyusun dan mempersiapkan instrumen *game* dan turnamen.
- 4) Menyusun dan mempersiapkan soal-soal *game* dan turnamen beserta kuncinya untuk pegangan guru.

- 5) Menyiapkan lembar tes evaluasi hasil belajar IPA siswa untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPA.
- 6) Menyiapkan daftar nama kelompok belajar di meja untuk *game* dan turnamen. Dari hasil pembagian kelompok yang dilakukan peneliti beserta guru, terdapat enam kelompok, yaitu merkurius ,bumi, mars, jupiter, saturnus, dan uranus. Pembagian kelompok ini berdasarkan wewenang guru berdasarkan hasil tes MID semester ganjil tahun ajaran 2015/2016 dengan mengambil beberapa siswa yang berkemampuan tinggi, kemudian disebar kesetiap kelompok yang berbeda sesuai dengan nama kelompok yang telah dibentuk (pembagian secara heterogen).
- 7) Meminta siswa untuk menyiapkan yel-yel kekompakan bagi kelompoknya.
- 8) Menyiapkan lembar pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa yang digunakan untuk pengamatan oleh observer sebanyak 40 butir pernyataan
- 9) Menyiapkan peralatan-peralatan untuk mendokumentasikan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.
- 10) Membuat catatan lapangan tentang jalannya proses pembelajaran.
- 11) Menyiapkan hadiah bagi kelompok super.

Tabel 4.5 Perencanaan Perbaikan Pembelajaran di Siklus II

Pertemuan Ke-Hari/Tanggal	Kegiatan	Rencana Perbaikan
<p style="text-align: center;">III Rabu / 17 Februari 2016</p>	<p>1. Mengulas kembali pembelajaran pada pertemuan sebelumnya.</p>	<p>Peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih terdorong lagi semangatnya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru</p>
	<p>2. Menyajikan materi mengenai jenis-jenis tanah.</p>	<p>Peneliti harus lebih memperhatikan dan menegur siswa khususnya pada siswa yang sering mengobrol dikelas, agar mereka lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran</p>
	<p>3. Mengkondisikan setiap siswa duduk sesuai kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya.</p>	<p style="text-align: center;">-</p>
	<p>4. Menjelaskan langkah-langkah dan aturan pelaksanaan dalam diskusi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti seharusnya memberikan penjelasan secara jelas lalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum jelas. • Peneliti harus mengintruksikan kepada siswa agar saling membantu

		teman yang belum paham terhadap materi pada saat diskusi
	5. Memberikan tugas diskusi berupa pengamatan tentang kondisi fisik tanah	Peneliti harus selalu memonitoring serta memberikan bimbingan dan dorongan semangat pada siswa agar mereka bisa mnyumbangkan ide dan gagasannya pada kelompok mereka masing-masing.
	6. Siswa melaporkan hasil diskusi kelompok secara bergantian	Peneliti sebaiknya memberikan motivasi kepada siswa agar belajar untuk bertanya atau mengeluarkan pendapatnya di depan siswa lain
	7. Mengadakan permainan TGT yang berkaitan dengan materi jenis-jenis tanah	Peneliti mensosialisasikan terlebih dahulu beberapa instrumen game/permainan yang hendak diaplikasikan pada pembelajaran, dengan begitu kebingungan siswa dalam melaksanakan permainan bisa diminimalisir.
	8. Guru memberikan penghargaan dan motivasi	-
	9. Guru memberikan tes evaluasi I	-

<p style="text-align: center;">VI Jumat / 19 Februari 2016</p>	<p>1. Mengulas kembali pembelajaran pada pertemuan sebelumnya</p>	<p>Peneliti memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih terdorong lagi semangatnya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru</p>
	<p>2. Menyajikan materi mengenai kegunaan tanah dan sifatnya</p>	<p>Peneliti harus lebih memperhatikan dan menegur siswa khususnya pada siswa yang sering mengobrol dikelas, agar mereka lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran</p>
	<p>3. Mengkondisikan setiap siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya.</p>	<p style="text-align: center;">-</p>
	<p>4. Memberikan tugas diskusi berupa pengamatan tentang sifat-sifat tanah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti seharusnya memberikan penjelasan secara jelas lalu memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum jelas. • Peneliti harus mengintruksikan kepada siswa agar saling membantu teman yang belum paham terhadap materi pada saat diskusi

	5. Siswa melaporkan hasil diskusi kelompok secara bergantian	Peneliti harus selalu memonitoring serta memberikan bimbingan dan dorongan semangat pada siswa agar mereka bisa mnyumbangkan ide dan gagasannya pada kelompok mereka masing-masing.
	6. Mengadakan kuis (pertandingan) TGT yang berkaitan dengan materi kegunaan tanah dan sifatnya.	Peneliti harus menjelaskan secara rinci lagi tentang aturan-aturan yang ada dalam turnamen agar siswa merasa tidak kebingungan lagi.
	7. Memberikan penghargaan dan reward kepada kelompok yang	-
	8. Memberikan tes evaluasi hasil belajar siklus II	-

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah peneliti melakukan tindakan perbaikan berdasarkan hasil penelitian pada siklus I sesuai langkah-langkah dan skenario yang telah didiskusikan dengan observer pada tahap perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Sama seperti pada siklus I selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti membantu dalam mengkondisikan siswa, membagikan LKS, perlengkapan *game* dan

turnamen, sedangkan pengamat atau observer bertugas untuk mengamati kegiatan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berlangsung.

1) Siklus II Pertemuan 3

Kegiatan Awal (10 menit) :

Pembelajaran dimulai pukul 07.15 - 09.00 WIB pada hari Rabu 17 Februari 2016, selama 3 jam pembelajaran yaitu 3x35 menit. Guru memasuki ruangan kemudian mengucapkan salam. Guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian ketua kelas maju ke depan untuk memimpin doa sebelum belajarab (do'a akan belajar) yang diawali dengan Al-Fatihah. Selanjutnya seperti biasa siswa bersama-sama menyanyikan lagu wajib sebanyak 2 lagu. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk yang rapi dan tenang, lalu guru mengabsen kehadiran siswa secara berkelompok. Setelah itu guru menjelaskan kembali tahapan-tahapan pembelajaran yang akan dilalui selama proses pembelajaran. Anak-anak terlihat lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran IPA pada pertemuan ke-3 ini karena akan diadakan kembali permainan (*games*) antar kelompok. Kegiatan selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Apakah kalian pernah melihat benda yang terbuat dari tanah? Terbuat dari jenis apakah apakah celengan itu? Selanjutnya guru menyampaikan tujuan

pembelajaran hari ini yang harus dicapai siswa sesuai dengan indikator pada rencana pelaksanaan pembelajaran IPA .

Kegiatan Inti (75 menit)

1. Tahap Penyajian Kelas

Pada tahap ini guru menjelaskan materi tentang jenis-jenis tanah dengan menampilkan *power point* menggunakan LCD, Guru memberikan materi tentang jenis-jenis tanah secara singkat dengan media visual berupa gambar-gambar jenis-jenis tanah. Kemudian, guru dan siswa bertanya jawab tentang macam-macam tanah yang pernah dilihat oleh siswa. Dalam pertemuan ini siswa sudah terlihat aktif siswa dalam menjawab pertanyaan dan tidak hanya didominasi anak-anak yang pintar saja.

Gambar 4.11 Guru Memberikan Materi Pelajaran



2. Belajar Kelompok (*Teams*)

Guru meminta siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya. Seperti pertemuan sebelumnya

siswa juga diharuskan menyiapkan yel-yel kekompakan untuk digunakan dalam *games* nanti. Setelah itu, guru menjelaskan langkah-langkah dan aturan dalam kegiatan diskusi secara lebih jelas dan teratur, sehingga tidak lagi siswa yang merasa bingung dan hanya duduk terdiam.

(1) Belajar Kelompok

Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap kelompok, siswa diminta untuk mengerjakan LKS sesuai dengan langkah-langkah yang ada. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk melakukan pengamatan dan diskusi secara bersama-sama dan menuliskan hasilnya pada lembar kerja yang telah disediakan. Suasana dan kondisi kelas lebih kondusif dan berjalan sesuai aturan-aturan yang ada dibanding pada pertemuan kedua. Siswa lebih antusias di dalam berdiskusi. Dalam diskusi kelompok, ketua kelompok harus memastikan semua anggota dalam kelompok mengetahui dan memahami jawabannya. Selama kegiatan diskusi, guru melakukan monitoring untuk membimbing siswa dalam proses diskusi.

Gambar 4.12 Siswa Sedang Melakukan Pengamatan Kondisi Fisik Tanah Secara Berkelompok



(2) Pembahasan LKS

Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan LKS, guru meminta setiap kelompok untuk melaporkan hasil jawaban kelompok di depan kelas. Kelompok lain mendengarkan penjabaran yang dipaparkan dan diberikan kesempatan untuk menanggapi atau menambahkan jawaban temannya jika mempunyai jawaban yang berbeda. Dalam kegiatan ini, keberanian siswa sudah muncul pada masing-masing individu dalam mengemukakan pendapatnya atas jawaban kelompok lain.

Gambar 4.13 Siswa Sedang Membacakan Hasil Belajar Kelompok



3. Tahap Permainan (*Games*)

Pada tahap ini kegiatan tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama, sebelum memulai game, guru meminta setiap kelompok untuk meneriakkan yel-yel yang telah dibuat berdasarkan kesepakatan kelompok secara kompak, dan kelompok yang paling semangat akan diberi bintang penghargaan. Bintang penghargaan yang pertama pada pertemuan ke-3 ini

diraih oleh kelompok merkurius, karena semangat dan kekompakan mereka. Masing-masing kelompok diberi kesempatan untuk mengambil 1 bulatan pertanyaan dan 1 bulatan instrument permainan (*game*).

Selama menjawab pertanyaan siswa diberitahu agar tidak membuka buku catatan tentang materi pembelajaran hari ini. Untuk menentukan kelompok mana yang akan mendapatkan kesempatan pertama dalam *game*, guru memberikan satu pertanyaan yang tidak termasuk dalam materi yang akan diberikan pada *game*. Apa yang dimaksud dengan fotosintesis? Riu suara anak-anak dari perwakilan kelompok berebut ingin menjawab pertanyaan itu, akhirnya kesempatan pertama jatuh pada kelompok mars. Untuk kelompok selanjutnya yang mengambil bulatan kertas dan kartu bernomor instrumen *game* dilakukan secara berurutan searah dengan jarum jam. Bagi kelompok yang dapat menjawab pertanyaan dan melakukan *game*, maka akan mendapatkan dua bintang penghargaan sekaligus. Terlihat siswa begitu sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan ini pada pertemuan yang ke-3. Setelah permainan selesai guru dan siswa secara bersama-sama menghitung hasil perolehan bintang sementara yang diperoleh oleh masing-masing kelompok.

Gambar 4.14 Siswa Melakukan Instrumen Game “Pantomim”



4. Tahap Penghargaan

Hadiah (*reward*) yang diberikan pada pembelajaran IPA kelas V untuk pertemuan ke-3 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah berupa bintang penghargaan yang nantinya dikumpulkan pada setiap akhir siklus. Bagi kelompok yang paling banyak mengumpulkan bintang penghargaan akan mendapat hadiah tersendiri dari peneliti di akhir siklus II. Hasil dari perolehan bintang penghargaan dari *games* dan pertanyaan pada pertemuan 3 akan dijabarkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6
Perolehan Bintang Penghargaan Pada pertemuan ke-3 Siklus II

Nama Kelompok	Jumlah Bintang
Merkurius	6
Bumi	4
Mars	7
Yupiter	4
Saturnus	4
Uranus	4

Pada pertemuan ketiga ini yang mendapatkan bintang terbanyak adalah kelompok mars, maka kelompok mars mendapatkan penghargaan berupa piagam bintang penghargaan.

Gambar 4.15 Pemberian *Reward* Pada Kelompok Yang Mendapat Bintang Terbanyak



Kegiatan akhir (10 menit)

Pada akhir pembelajaran, siswa dibimbing guru merangkum kembali materi yang sudah dipelajari, dengan berakhirnya turnamen, maka berakhirilah pertemuan kedua dari siklus pertama. Sebelum pelajaran diakhiri

guru memberitahukan kepada siswa bahwa besok masih ada *turnament* lagi seperti pertemuan yang lalu, materi untuk pertemuan selanjutnya adalah kegunaan tanah dan sifatnya. Setelah itu peneliti membagikan soal evaluasi. Siswa diberi waktu 10 menit untuk menyelesaikan soal evaluasi. Suasana kelas begitu tenang.

2) Siklus II Pertemuan 4

Kegiatan Awal (10 menit) :

Pembelajaran dimulai pukul 07.30-08.45 WIB pada hari Jumat 19 Februari 2016 selama 2 jam pelajaran atau 2x35 menit. Guru memasuki ruangan kemudian mengucapkan salam Guru membuka pembelajaran dengan salam kemudian ketua kelas maju ke depan untuk memimpin doa sebelum belajar (do'a akan belajar) yang diawali dengan Al-Fatihah. Selanjutnya siswa bersama-sama menyanyikan lagu wajib sebanyak 2 lagu. Kemudian guru meminta siswa untuk duduk yang rapi dan tenang, lalu guru mengabsen kehadiran siswa secara berkelompok. Setelah itu guru menjelaskan kembali tahapan-tahapan pembelajaran yang akan dilalui selama proses pembelajaran ini. Pada pertemuan ke-4 ini anak-anak terlihat lebih antusias lagi dan semangat untuk mengikuti pembelajaran dan mengumpulkan bintang penghargaan karena akan di akumulasikan pada akhir siklus II ini. Pada pertemuan terakhir ini akan diadakan kembali kuis atau turnamen antar kelompok.

Kegiatan selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan memberikan motivasi kepada siswa dengan memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan yaitu tentang kegunaan tanah dan sifatnya. Tahukah kalian jenis tanah apa yang cocok digunakan sebagai media tanam tumbuhan? Kenapa jenis tanah liat tidak cocok sebagai media tanam? Beberapa siswa mengangkat tangan dan memberikan jawabannya, kemudian guru menyampaikan materi. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini yang harus dicapai siswa sesuai dengan indikator pada rencana pelaksanaan pembelajaran IPA .

Kegiatan Inti (55 menit)

1. Tahap Penyajian Kelas

Pada tahap ini guru menjelaskan materi tentang kegunaan tanah dan sifatnya dengan menampilkan *power point* menggunakan LCD, Guru memberikan materi tentang kegunaan tanah dan sifatnya secara singkat dengan media visual berupa gambar-gambar hasil olahan dari macam-macam tanah. Kemudian, guru dan siswa bertanya jawab tentang kegunaan tanah dan barang atau hiasan yang terbuat dari tanah. Dalam pertemuan terakhir ini siswa sudah terlihat lebih aktif lagi, semua siswa begitu berambisi dalam menjawab pertanyaan dan tidak hanya didominasi anak-anak yang pintar saja semuanya ikut aktif.

Gambar 4.16 Guru Sedang Menjelaskan Materi



2. Belajar Kelompok (*Teams*)

Guru meminta siswa duduk sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan pada pertemuan sebelumnya. Seperti pertemuan sebelumnya siswa juga diharuskan menyiapkan yel-yel kekompakan untuk digunakan dalam turnamen nanti. Setelah itu, guru menjelaskan langkah-langkah dan aturan dalam kegiatan diskusi secara lebih jelas dan teratur, sehingga tidak lagi siswa yang merasa bingung dan hanya duduk terdiam.

(1) Belajar Kelompok

Guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada setiap kelompok, siswa diminta untuk mengerjakan LKS sesuai dengan langkah-langkah yang ada. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk melakukan pengamatan dan diskusi secara bersama-sama dan menuliskan hasilnya pada lembar kerja yang telah disediakan. suasana dan kondisi kelas lebih kondusif dan berjalan sesuai aturan-aturan yang ada dibanding pada pertemuan kedua.

Siswa lebih antusias di dalam berdiskusi. Dalam diskusi kelompok, ketua kelompok harus memastikan semua anggota dalam kelompok mengetahui dan memahami jawabannya. Selama kegiatan diskusi, guru melakukan monitoring untuk membimbing siswa dalam proses diskusi.

Gambar 4.17 Siswa Sedang Melakukan Belajar Kelompok Percobaan Menyelidiki Sifat-Sifat Tanah Secara Berkelompok



Gambar 4.18 Guru Membimbing Siswa Dalam Melakukan Percobaan



(2) Pembahasan LKS

Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan LKS, guru meminta setiap kelompok untuk melaporkan hasil jawaban kelompok di depan kelas.

Kelompok lain mendengarkan penjabaran yang dipaparkan dan diberikan kesempatan untuk menanggapi atau menambahkan jawaban temannya jika mempunyai jawaban yang berbeda. Dalam kegiatan ini, keberanian siswa sudah terlihat lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya atas jawaban kelompok lain.

Gambar 4.19 Siswa Membacakan Hasil Belajar Kelompok



3. Tahap Pertandingan (*Tournament*)

Pada tahap ini sama seperti pada pertemuan ke-2 akan diadakan turnamen. Guru menyiapkan 5 meja turnamen yang masing-masing meja turnamen berisi 5-6 orang siswa. Turnamen berlangsung selama ± 30 menit. Dalam mengikuti turnamen antar kelompok ini siswa begitu antusias berlomba ingin menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Bagi siswa yang bisa menjawab akan diberi 1 bintang penghargaan untuk kelompok asalnya yang nantinya akan diakumulasikan dengan hasil game pada pertemuan ketiga yang lalu. Pada pertemuan ke-4 ini siswa aktif dan lebih

antusias lagi berebut untuk menjawab pertanyaan agar bisa mengumpulkan bintang penghargaan lebih banyak lagi.

Gambar 4.20 Siswa Melakukan Turnamen Dengan Antusias



Setelah selesai melakukan turnamen, siswa kembali duduk ke kelompoknya masing-masing dan melaporkan skor yang diperoleh untuk kelompoknya dari perwakilan meja 1, 2, 3, 4, dan 5.

5. Tahap Pemberian Penghargaan

Guru memberikan penghargaan berupa pujian dan *reward* bintang yang diakumulasikan pada pertemuan pertama dan kedua, bagi kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak akan mendapatkan hadiah alat tulis. Berikut tabel perlohan bintang penghargaan yang diakumulasikan dari pertemuan 1 dan 2

Tabel 4.7 Perolehan Bintang Penghargaan Pada Pertemuan Ke-3 dan Ke-4 siklus II

Nama Kelompok	Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2	Jumlah Bintang
Merkurius	6	6	12 Super Teams
Bumi	4	5	9
Mars	7	4	11 Great Teams
Yupiter	4	4	8
Saturnus	4	6	10 Good Teams
Uranus	4	5	9

Berdasarkan hasil perhitungan bintang penghargaan pada siklus I, maka kelompok yang berhak menyandang sebagai **“Super Teams”** adalah kelompok MERKURIUS. Kelompok ini mendapat 12 bintang penghargaan, maka kelompok merkurius akan mendapatkan hadiah tersendiri dari guru sebagai penghargaan atas partisipasi dan kekompakannya dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Gambar 4.21 Guru Memberikan Reward



Kegiatan akhir (10 menit)

Pada akhir pembelajaran, siswa dibimbing guru merangkum kembali materi yang sudah dipelajari, dengan berakhirnya turnamen, maka berakhirilah pertemuan ke-4 dari siklus kedua. Sebelum pelajaran diakhiri guru memberitahukan kepada siswa bahwa hari ini adalah pertemuan terakhir untuk penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah itu peneliti membagikan soal evaluasi. Siswa diberi waktu 10 menit untuk menyelesaikan soal evaluasi. Suasana kelas selama evaluasi sudah cukup tenang daripada pertemuan sebelumnya.

Gambar 4.22 Siswa Sedang Mengerjakan Soal instrumen Hasil Belajar IPA



c. Pengamatan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II adalah pelaksanaan pembelajaran berdasarkan refleksi siklus I yang telah diperbaiki. Hasil dari pengamatan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Pelaksanaan tindakan yang dilakukan sudah berjalan dengan rencana, aspek-aspek yang terdapat pada lembar pengamatan sudah dapat dilaksanakan dengan baik.

Berdasarkan pengamatan pada siklus II, siswa sudah mulai menikmati setiap instrumen game dan pertanyaan yang dilaksanakan di kelas, siswa dalam setiap kelompok sudah memahami dan dapat melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan baik. Dalam kegiatan pembelajaran siswa sudah berani untuk menyampaikan pendapatnya, sehingga siswa dapat bekerja sama dan aktif dalam kerja kelompok. Suasana belajar mengajar juga sudah kondusif dan teratur, siswa sudah mulai menikmati setiap instrumen *game* dan pertanyaan yang dilaksanakan di kelas dan sudah sangat tidak asing dengan adanya turnamen, apalagi dengan adanya bintang penghargaan yang membuat mereka lebih semangat dalam menjawab setiap soal yang diberikan guru pada saat turnamen berlangsung.

Observer mengamati aktivitas peneliti dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan tindakan guru dan tindakan siswa sebanyak 40 butir pengamatan. Pengamatan ini merupakan kegiatan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah disusun sebelumnya dan mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang berlangsung untuk dapat menghasilkan perubahan yang diharapkan. Dengan demikian pengamatan tindakan ini berguna untuk mengetahui kualitas pembelajaran yang

dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Sesuai dengan rencana pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), maka peneliti mengadakan refleksi akhir dari pelaksanaan penelitian. Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi pembelajaran menunjukkan bahwa pada siklus II ini kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran tentu masih ada tetapi masih dapat diatasi. Selama pembelajaran berlangsung pada siklus II, dalam kegiatan diskusi kelompok siswa terlihat lebih aktif dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Selain itu, tampak adanya kerjasama dalam kelompok, mulai tumbuh keberanian dalam mengeluarkan ide serta gagasan selama pembelajaran, dan selama proses *games* dan *tournament* siswa terlihat lebih aktif dan antusias. Apabila dilihat dari keseluruhan penelitian ini sudah berjalan dengan baik dan sudah mengacu pada langkah-langkah penelitian atau dengan kata lain sudah memenuhi langkah-langkah dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN Rawa Bunga 12 Pagi, Jakarta Timur. Setelah peneliti mencermati hasil dari penelitian dapat disimpulkan, bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi dapat dikatakan telah berhasil pada siklus II.

B. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pada tahap ini peneliti mengkaji proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II dengan cara melakukan pembahasan dari hasil pengamatan melalui diskusi antar peneliti dan observer dengan kriteria proses dan data yang telah diperoleh selama penelitian berlangsung.

Pemeriksaan keabsahan data diperoleh dengan cara mengumpulkan dan membandingkan serta menyimpulkan data dari dan hasil pengetahuan siswa, catatan lapangan, dokumentasi berupa foto-foto penelitian, dan pemantau tindakan dari observasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil belajar IPA siswa pada siklus I diperoleh data yaitu 64,51% atau sekitar 20 Orang siswa yang telah berhasil mencapai KKM, sedangkan pada siklus II hasil belajar IPA siswa yang telah mencapai KKM sebesar 87,09% atau sekitar 27 siswa yang telah mencapai KKM melebihi target yang diinginkan. Hal tersebut diperkuat dengan adanya catatan lapangan yang berisi seluruh kegiatan pada setiap siklus, sehingga peneliti dapat menemukan beberapa kelebihan dan kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus berikutnya. Data yang diperoleh kemudian diperkuat dengan adanya data lain yaitu gambar berupa foto-foto dari teman sejawat pada waktu proses belajar mengajar. Gambar suasana kelas ini meliputi aktivitas guru dan aktivitas siswa saat belajar di dalam kelas dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu

diperkuat dengan data pemantau tindakan guru dan siswa yang di lakukan oleh observer. Hasil analisis data pemantau tindakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I diperoleh data yaitu 75%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu meningkat 20% menjadi 95%.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat dari hasil belajar IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas, siswa belajar dengan hati yang senang dan lebih percaya diri dalam bersosialisasi dengan temannya. Dari meningkatnya kualitas pembelajaran IPA, maka hasil belajar IPA pun meningkat.

C. Analisis Data

Data yang berupa hasil pengamatan atau observasi diklasifikasikan sebagai data kualitatif. Data ini diinterpretasikan kemudian dihubungkan dengan data kuantitatif (tes) sebagai dasar untuk mendeskripsikan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

Adapun data yang diperoleh yaitu berdasarkan pemantau tindakan berupa pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan II melalui

pengamatan langsung berdasarkan instrumen pemantau tindakan yang dilakukan oleh observer dibandingkan dengan data pelengkap yang berupa catatan lapangan, dilengkapi dengan dokumentasi/foto dan hasil wawancara percakapan dan tanya jawab kepada siswa secara langsung tanpa perantara. Selain itu juga observasi, dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai partisipasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola KBM

1. Data Hasil Belajar IPA

a. Siklus I

Suatu pembelajaran dikatakan baik apabila proses pembelajaran tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar yang efektif. Pada akhir pembelajaran akan diperoleh hasil, salah satunya adalah hasil belajar. Data penelitian diperoleh dari tes hasil belajar siswa selama dilaksanakannya tindakan dan di dukung dengan data dari sumber yang berbeda berupa catatan lapangan dan dokumentasi atau foto-foto untuk pencocokan data. Peneliti melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa yang diukur berdasarkan nilai setiap butir soal yang dijawab dengan benar. Berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus I diperoleh data yaitu 64,51% atau sekitar 20 Orang siswa yang telah berhasil mencapai KKM, berarti pada siklus I tindakan yang dilakukan masih belum mencapai target yang diinginkan, maka peneliti harus melanjutkan penelitian agar mencapai target yang diharapkan.

Di bawah ini tabel yang menunjukkan tingkat kemampuan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I, sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Belajar IPA Siklus I

aspek penilaian	PENCAPAIAN	TARGET PENCAPAIAN MINIMAL
Skor terendah	50	75%
Skor tertinggi	95	
Jumlah	2065	
Persentase siswa memperoleh nilai < 64	35,48%	
Persentase siswa memperoleh nilai \geq 64	64,51%	

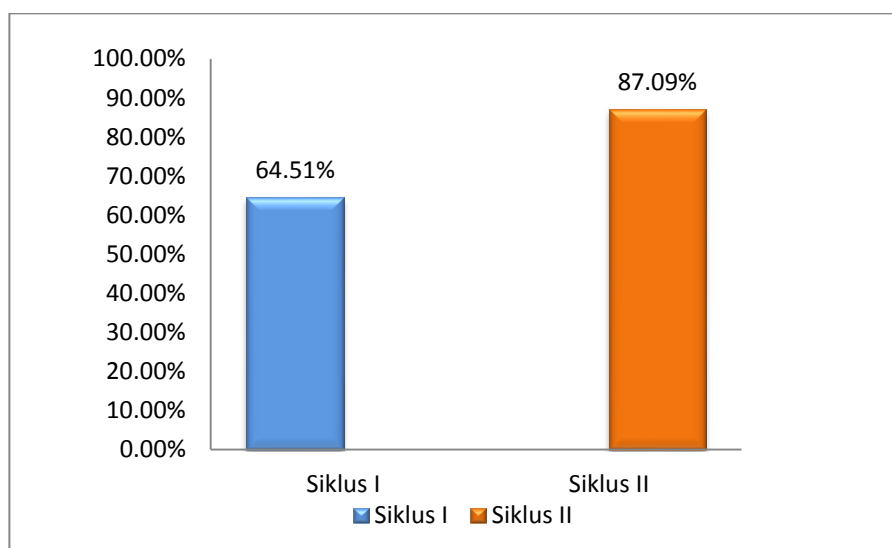
b. Siklus II

Di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan tingkat kemampuan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT setelah pelaksanaan pada siklus II, sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Belajar IPA Siklus II

KETERANGAN	PENCAPAIAN	TARGET PENCAPAIAN MINIMAL
Skor terendah	60	75%
Skor tertinggi	100	
Jumlah	2515	
Persentase siswa memperoleh nilai < 64	12,90%	
Persentase siswa memperoleh nilai \geq 64	87,09%	

Berdasarkan data hasil belajar siswa yang telah diuraikan di atas, jumlah ketuntasan siswa kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi Jakarta Timur meningkat dari pra tindakan, siklus I, siklus II. Jumlah ketuntasan tersebut mengalami peningkatan yang signifikan. Tindakan yang dilakukan mengalami peningkatan hasil belajar yang telah berhasil mencapai target yang diinginkan dan melebihi target yang diinginkan yaitu 87,09%. Pada siklus I hasil belajar IPA siswa yang telah mencapai KKM sebesar 64,51%, sedangkan pada siklus II hasil belajar IPA siswa yang telah mencapai KKM sebesar 87,09% melebihi target yang diinginkan. Data hasil tes tersebut dapat dilihat pada grafik berikut ini:



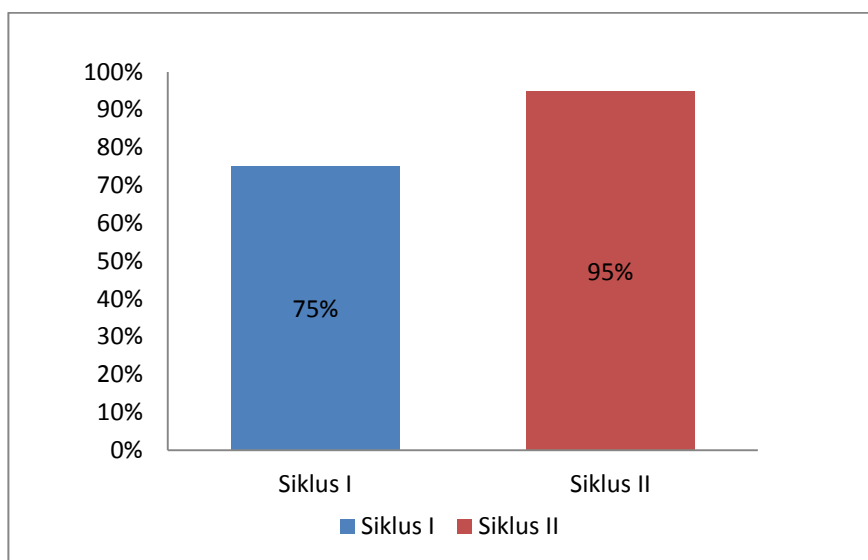
Grafik 4.1 Hasil Belajar IPA Siswa Tentang Bumi dan Alam Semesta

Berdasarkan tabel dan grafik diatas, tindakan yang dilakukan mengalami peningkatan hasil belajar dan telah berhasil melebihi target yang diinginkan yaitu 87,09%. Hasil analisis data ini menunjukkan bahwa

pembelajaran IPA dengan menggunakan kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi Jakarta Timur.

2. Data Pemantau Tindakan

Instrumen non tes berupa data pemantau tindakan ini diperoleh dari lembar instrumen pemantau tindakan yang diisi oleh observer. Hasil analisis data pemantau tindakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan II, dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 4.2 Hasil Instrument Pemantau Tindakan Guru dan Siswa

Berdasarkan instrumen diatas, terlihat bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan. Pada siklus I, hasil menunjukkan proses pembelajaran dengan menggunakan

kooperatif tipe TGT sebesar 75% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 20% menjadi 95%.

D. Interpretasi Hasil Analisis

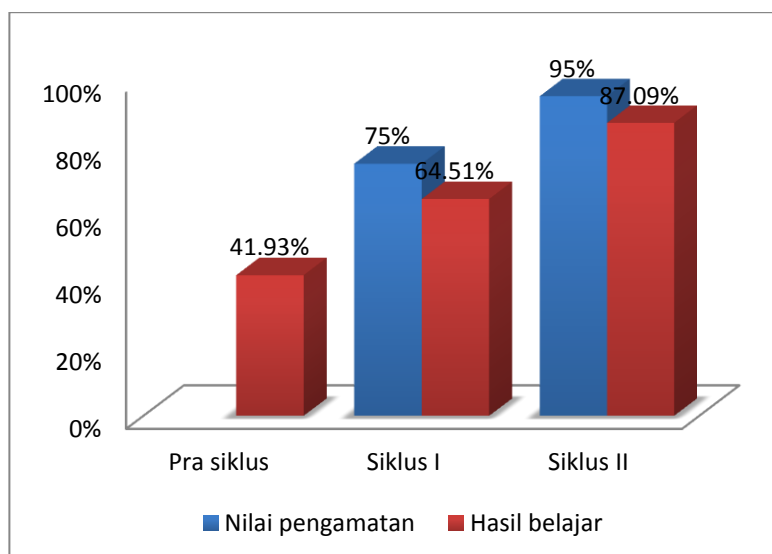
Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti pada pembelajaran IPA di kelas V SDN Rawa Bunga 12 Pagi Jakarta Timur yang dilaksanakan selama 2 siklus dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijabarkan berdasarkan temuan serta data yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan pada siklus II telah menunjukkan adanya hasil yang diharapkan. Meningkatnya kualitas aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus II berimplikasi terhadap meningkatnya hasil belajar IPA siswa kelas V. Adapun persentase hasil pengamatan pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I 75% dan pada siklus II meningkat menjadi 95%. Sedangkan hasil belajar siswa mencapai 64,51% pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 87,09%,

Berdasarkan penjabaran tersebut dapat dibuat nilai pengamatan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan nilai hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Nilai Pengamatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan Hasil Belajar Siswa

aspek penilaian	Presentasi Nilai Perolehan		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai pengamatan pembelajaran kooperatif tipe TGT	-	75%	95%
Nilai hasil belajar siswa	41,93%	64,51%	87,09%

Dari data diatas maka dapat digambarkan dalam grafik nilai pengamatan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:



Grafik 4.3 Nilai Pengamatan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dan Hasil Belajar Siswa

Dari diagram diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada pembelajaran dikelas menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPA. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya persentasi nilai pencapaian dan pengamatan tindakan penelitian pada siklus pembelajaran, implementasi dalam penggunaan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tersebut tidak lepas dari upaya peneliti sebagai guru dalam mengelola pembelajaran dengan mengembangkan inovasi dan kreatifitas dalam merumuskan rancangan dan proses pembelajaran dengan menggunakan kooperatif tipe TGT tersebut. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian, data belajar siswa pada pra siklus adalah sebesar 41,93%. Hasil ini belum memenuhi target yang ditentukan, karena dalam pelaksanaan pembelajaran belum menggunakan pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka digunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I.

2. Siklus I

Perubahan yang terjadi pada aspek kognitif siswa dapat diukur setelah dilakukan pembelajaran dalam waktu tertentu yang diperoleh dari proses belajar. Selain itu juga adanya interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Berdasarkan analisis data pengamatan didapat hasil dari pembelajaran yaitu pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebesar 75% dari butir pengamatan yang sudah muncul, sedangkan hasil belajar siswa mencapai 64,51%, maka diperlukan untuk melanjutkan ke siklus II.

Ada beberapa catatan yang telah dibuat selama proses pembelajaran berlangsung yaitu dalam kegiatan tanya jawab masih didominasi siswa yang pintar, beberapa siswa terlihat masih bercanda dan tidak serius mengikuti kegiatan belajar, siswa masih bingung dengan instrumen *game* dan pertanyaan yang dilaksanakan di kelas. Hal ini dikarenakan siswa masih agak bingung dan belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe TGT. Namun peneliti berusaha memotivasi dan meyakinkan siswa, memperhatikan dan menegur siswa khususnya pada siswa yang

sering mengobrol dikelas, agar mereka lebih antusias lagi dalam mengikuti pembelajaran, guru harus mensosialisasikan terlebih dahulu beberapa instrumen *game*/permainan yang hendak diaplikasikan pada pembelajaran, dengan begitu kebingungan siswa dalam melaksanakan permainan bisa diminimalisir. Hal itu tidak berlangsung lama, karena dengan berjalannya waktu siswa bisa menyesuaikan. Selanjutnya kegiatan belajar dapat berjalan dengan cukup baik. Pembelajaran diakhiri dengan pemberian evaluasi berupa soal pilihan ganda.

3. Siklus II

Pada siklus II tindakan yang dilakukan lebih ditekankan pada perbaikan cara guru membimbing siswa agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data siklus II dengan nilai hasil belajar IPA tentang bumi dan alam semesta sebesar 87,09% atau 27 siswa telah memenuhi KKM yang diharapkan. secara statistik dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II. Siswa terlihat lebih aktif dalam pembelajaran baik dalam keaktifan kerja kelompok, aktif bertanya, menyampaikan pendapat dalam pembahasan diskusi. Demikian juga dengan instrumen pemantau guru dan siswa, persentase data pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus I sebesar 75% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 95%. Peningkatan tersebut menunjukkan, bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat

membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran terhadap guru dan siswa.

Dengan demikian maka penelitian dihentikan sampai siklus II. dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPA SDN Rawa Bunga 12 Pagi Jakarta Timur, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Hal ini karena pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide, mendorong siswa untuk lebih aktif dan semangat lagi dalam pembelajaran kelompok dan kegiatan belajar mengajar.

F. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian yang dihadapi peneliti yaitu sulitnya menyesuaikan jadwal pelajaran dikarenakan adanya kegiatan lain yang menggunakan jam pelajaran IPA, seperti kegiatan kerja bakti membasmi nyamuk DBD dan latihan untuk lomba menari. Selain itu hambatan pada siswa yang melakukan kegiatan di luar kelas dalam rangka perlombaan antar sekolah, hal ini membuat beberapa siswa tidak dapat focus pada proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang stabil dan tidak ada peningkatan. Tentu saja hal ini di luar kemampuan peneliti untuk dapat mentargetkan proses yang sempurna pada penelitian ini. Namun demikian, hanya beberapa siswa siswa saja yang mengalami hambatan di luar batas kemampuan peneliti, selebihnya peneliti dan tentunya pihak yang terkait yaitu

observer juga sangat mendukung dan membuat refleksi yang baik dari siklus I dan II sehingga adanya perubahan kearah yang lebih baik.