

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS, DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Bab ini menyajikan data dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SD Negeri Kenari 07 Kecamatan Senen, Jakarta Pusat pada siswa kelas VA dengan banyak 25 siswa, yang terdiri dari 9 siswa perempuan, dan 16 siswa laki-laki. Data penelitian ini berisi tentang peningkatan keterampilan sosial siswa kelas VA dalam pembelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dimana dalam setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan dalam waktu 6 x 35 menit. Pelaksanaan pada setiap siklus melalui tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan pada tahap ini dilakukan sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas pada siklus I, peneliti membuat perencanaan tindakan kelas yang meliputi: (1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

team games tournament (TGT); (2) menyiapkan media pembelajaran dan alat peraga; (3) menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang akan digunakan saat siswa berdiskusi untuk melatih siswa bekerja sama secara berkelompok; (4) menyiapkan lembar pemantau tindakan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), yang berupa lembar pengamat tindakan guru dan siswa untuk diisi oleh *observer*.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan

Kegiatan pada tindakan penelitian ini dilakukan sesuai dengan kegiatan perencanaan yang telah dibuat. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Siklus I Pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari Senin, 22 Januari 2018. Pertemuan pertama ini dilakukan selama 6 x 35 menit, yakni pukul 07.30 – 12.00 WIB. Materi pembelajaran siklus I pertemuan pertama ini adalah tema 6 subtema 2 pembelajaran 3. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

Kegiatan Awal (10 menit)

Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin berdoa. Guru mengabsen siswa, pada hari

itu terdapat seorang siswa yang tidak hadir dikarenakan sakit. Guru mengajak seluruh siswa untuk bermain tepuk tangan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan tema 6 subtema 2 pembelajaran 3, dan mengkaitkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan Inti (150 menit)

Guru menjelaskan materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan secara singkat menggunakan media visual berupa gambar-gambar interaksi manusia dengan lingkungan.



Gambar 4.1 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran

Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa. Pengkondisian kelas untuk membentuk kelompok cukup menyita waktu. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang langkah-langkah pelaksanaan dalam kegiatan diskusi.

Setiap kelompok diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berisikan pertanyaan yang harus diselesaikan oleh siswa secara berkelompok. Dalam kegiatan diskusi kelompok, ketua kelompok harus memastikan semua anggota dalam kelompok mengetahui dan memahami jawaban dari pertanyaan yang ada.

Selama kegiatan diskusi, guru melakukan *monitoring* dan membimbing siswa dalam berdiskusi. Dalam kegiatan diskusi kelompok, terlihat masih banyak siswa yang belum berperan aktif dan masih banyak yang bekerja sendiri-sendiri.



Gambar 4.2 Diskusi Kelompok

Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan LKPD, guru meminta siswa bersama-sama dengan kelompoknya melaporkan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Pada saat menyampaikan hasil kerja kelompok, masih terdapat siswa yang malu-malu untuk maju ke depan kelas, masih terdapat pula siswa yang bercanda saat mempresentasikan hasil diskusi

kelompok. Selain itu, terdapat juga siswa yang serius memperhatikan penampilan temannya saat mempresentasikan hasil diskusi.



Gambar 4.3 Menyampaikan Hasil Diskusi Kelompok

Kemudian, guru mengadakan permainan akademik tentang materi yang telah dipelajari dan diselingi dengan pertanyaan umum. Permainan diawali dengan guru memberitahukan aturan permainan yaitu masing-masing siswa menjawab pertanyaan secara individu. Siswa yang berhasil menjawab dengan tidak melanggar peraturan mendapatkan skor 10. Saat permainan akademik masih terdapat siswa yang kebingungan mengenai aturan permainan, seperti ketika siswa kesulitan untuk menjawab soal, siswa meminta bantuan kepada teman kelompoknya untuk menjawab.



Gambar 4.4 Siswa Mengikuti Permainan Akademik

Setelah permainan akademik selesai, guru kembali membentuk siswa menjadi 5 kelompok secara homogen. Kemudian, guru menyiapkan 5 meja pertandingan yang masing-masing meja berisi 4-5 orang siswa. Sebelum pertandingan dimulai, guru menyampaikan peraturan yang harus ditaati bersama. Peraturan tersebut diantaranya, masing-masing kelompok harus menentukan perwakilan kelompoknya yang bertugas mengambil kocokan kartu soal, siswa yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan skor 10 dan skor tersebut akan disumbangkan kepada kelompoknya, siswa yang tidak dapat menjawab dengan benar dalam waktu yang telah ditentukan maka soal tersebut berhak direbut oleh kelompok lain. Pertandingan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal dibacakan.



Gambar 4.5 Siswa Mengikuti Pertandingan

Setelah selesai melakukan pertandingan, siswa kembali ketempat duduknya. Guru mengumumkan perolehan skor masing-masing kelompok. Pertandingan pada siklus I pertemuan pertama ini dimenangkan oleh kelompok lima. Saat guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai pemenang, masih terdapat siswa yang menggerutu dan menganggap penghitungan tidak adil. Guru memberikan penghargaan berupa pujian dan *reward* kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.



Gambar 4.6 Guru Memberikan *Reward*

Kegiatan Akhir (15 menit)

Pada kegiatan akhir, guru melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang belum siswa mengerti. Siswa dibimbing guru untuk merangkum kembali materi yang telah dipelajari. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat dalam belajar. Pertemuan pertama pada siklus I berjalan dengan baik, sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan.

(CL 01)

2) Siklus I Pertemuan 2

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari Kamis, 25 Januari 2018. Pertemuan kedua ini dilakukan selama 6 x 35 menit, yakni pukul 06.30 – 12.15 WIB. Materi pembelajaran dalam siklus I pertemuan kedua ini adalah tema 6 subtema 2 pembelajaran 4. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

Kegiatan Awal (10 menit)

Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin berdoa. Guru melakukan presensi kepada siswa. Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab bersama siswa mengenai materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran, tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan tema 6 subtema 2 pembelajaran 4.

Kegiatan Inti (190 menit)

Guru menjelaskan materi tentang interaksi manusia dengan lingkungan secara singkat menggunakan media visual berupa gambar-gambar interaksi manusia dengan lingkungan.



Gambar 4.7 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran

Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang langkah-langkah pelaksanaan dalam kegiatan diskusi. Setiap kelompok diberikan LKPD berisikan pertanyaan yang harus diselesaikan oleh siswa secara berkelompok. Dalam kegiatan diskusi kelompok, ketua kelompok harus memastikan semua anggota dalam kelompok mengetahui dan memahami jawaban dari pertanyaan yang ada.

Akan tetapi, dalam kegiatan diskusi kelompok, terdapat beberapa kelompok kurang bekerja sama saat melakukan kegiatan diskusi, beberapa

anggota dalam kelompok hanya bercanda dan tidak membantu anggota yang lainnya saat menyelesaikan LKPD.



Gambar 4.8 Diskusi Kelompok

Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan LKPD, guru meminta siswa bersama-sama dengan kelompoknya melaporkan hasil diskusi kelompok di depan kelas dan kelompok lain mendengarkan penjabaran yang dipaparkan dan diberikan kesempatan untuk menanggapi atau menambahkan jawaban kelompok lain jika mempunyai jawaban yang berbeda. Saat mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas, masih terdapat siswa yang asik sendiri dan bercanda.



Gambar 4.9 Menyampaikan Hasil Diskusi

Setelah seluruh kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok, guru mengadakan permainan akademik tentang materi yang telah dipelajari dan diselingi dengan pertanyaan umum. Permainan diawali dengan guru memberitahukan aturan permainan yaitu masing-masing siswa menjawab pertanyaan secara individu. Siswa yang berhasil menjawab dengan tidak melanggar peraturan mendapatkan skor 10. Permainan akademik berjalan cukup lancar, kebanyakan siswa telah memahami aturan permainan.



Gambar 4.10 Siswa Mengikuti Permainan Akademik

Setelah permainan akademik selesai, guru kembali membentuk siswa menjadi 5 kelompok secara homogen. Kemudian, guru menyiapkan 5 meja pertandingan yang masing-masing meja berisi 5 orang siswa. Pengkondisian untuk membentuk kelompok menyita waktu yang cukup lama, hal ini dikarenakan terdapat siswa yang bersikeras tidak ingin berkelompok berdasarkan pembentukan dari guru. Sebelum pertandingan dimulai, guru menyampaikan peraturan yang harus ditaati bersama. Peraturan tersebut diantaranya, masing-masing kelompok harus menentukan perwakilan kelompoknya yang bertugas mengambil kocokan kartu soal, siswa yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan skor 10 dan skor tersebut akan disumbangkan kepada kelompoknya, siswa yang tidak dapat menjawab dengan benar dalam waktu yang telah ditentukan maka soal tersebut berhak direbut oleh kelompok lain. Pertandingan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal dibacakan.

Siswa yang mengangkat tangan lebih cepat diberikan kesempatan untuk menjawab secara mandiri dan apabila dalam waktu yang telah ditentukan pemain tersebut tidak dapat menjawab, maka pertanyaan tersebut dapat dilempar kepada peserta lain. Pertandingan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan. Selama proses pertandingan masih terdapat siswa yang belum memahami aturan permainan. Sehingga ketika pertandingan sedang berlangsung terdapat siswa yang mengajukan pertanyaan mengenai pertandingan.



Gambar 4.11 Siswa Mengikuti Pertandingan

Setelah selesai melakukan pertandingan, guru melakukan penghitungan skor yang diperoleh masing-masing kelompok. Pertandingan pada siklus I pertemuan dua ini dimenangkan oleh kelompok dua. Saat guru mengumumkan perolehan skor masing-masing kelompok, terdapat siswa yang tidak dapat menerima bahwa bukan kelompoknya yang menjadi pemenang. Guru memberikan penghargaan berupa pujian dan *reward* kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.



Gambar 4.12 Guru Memberikan *Reward*

Kegiatan Akhir (15 menit)

Pada kegiatan akhir, guru melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang belum siswa mengerti. Siswa dibimbing guru untuk merangkum kembali materi yang telah dipelajari. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat dalam belajar. Pertemuan kedua pada siklus I berjalan dengan baik, sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan.

(CL 1)

Pada pertemuan kedua siklus I disisipkan dengan pengisian kuesioner keterampilan sosial siswa untuk mengetahui hasil keterampilan sosial siswa.



Gambar 4.13 Siswa Mengisi Kuesioner Keterampilan Sosial

Adapun kekurangan-kekurangan hasil observasi pada siswa selama proses pembelajaran berlangsung diantaranya dalam kegiatan diskusi kelompok masih terdapat beberapa siswa yang kurang berkontribusi dan hanya diam bahkan bercanda, terdapat siswa yang belum berani mengemukakan pendapatnya, masih terdapat siswa yang bertanya ketika

pertandingan berlangsung, terdapat kelompok yang terlambat mengumpulkan tugas dari waktu yang telah disepakati bersama, terdapat siswa yang memilih-milih teman dalam kelompok, dan terdapat siswa yang belum dapat menerima kekalahan.

c. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil yang diperoleh selama kegiatan berlangsung dan digunakan sebagai bahan untuk pengambilan keputusan dan perencanaan di siklus berikutnya. Pengkajian kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan guru dan siswa tersebut bertujuan agar terjadinya peningkatan pada keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I, skor yang diperoleh siswa masih belum optimal. Hal tersebut disebabkan oleh hasil kuesioner yang telah dikerjakan oleh siswa hanya mencapai 72% atau hanya 18 dari 25 siswa yang mencapai skor ≥ 80 .³⁷ Penelitian ini dikatakan berhasil jika presentase kuesioner keterampilan sosial menunjukkan kategori keterampilan sosial mencapai 80% dari jumlah siswa atau 20 dari 25 siswa. Sedangkan pada siklus I ini belum mencapai target, sehingga masih perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya.

³⁷ Perhitungan dapat dilihat pada lampiran , h. 206

Data instrumen pemantau tindakan guru dan siswa berisi 30 butir pernyataan yang telah diisi oleh *observer*, presentase yang diperoleh dari instrumen pemantau tindakan guru dan tindakan siswa hanya 68,33% dari indikator keberhasilan 85% terlaksananya tindakan guru dan siswa. Proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini belum berhasil pada siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang ditemukan dalam pelaksanaan tindakan siklus I. Temuan tersebut berupa kekurangan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun kekurangan yang membuat siklus I belum maksimal dan harus diperbaiki selama tindakan penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Observasi Refleksi dan Tindak Lanjut Siklus I

No.	Hasil Observasi	Rencana Siklus I
1.	Masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri untuk tampil dan mengemukakan pendapat.	Guru memberikan motivasi dan <i>reward</i> , juga melakukan pendekatan personal.
2.	Masih terdapat siswa yang bermain-main dan bercanda saat proses pembelajaran berlangsung.	Membuat kesepakatan diawal bersama-sama (<i>punishment</i>).
3.	Kurangnya keaktifan siswa dalam diskusi kelompok.	Memonitoring siswa secara lebih intensif pada saat kegiatan diskusi kelompok.
4.	Siswa belum memahami tata cara/aturan permainan.	Tata cara/aturan permainan disampaikan kembali.
5.	Terdapat beberapa siswa yang masih mengejek atau menertawakan teman yang salah menjawab.	Memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang berani menjawab meskipun salah, dan menegaskan kepada siswa yang

No.	Hasil Observasi	Rencana Siklus I
		mengejek bahwa perbuatannya tersebut tidak baik.
6.	Terdapat siswa yang memilih-milih teman kelompok	Menyampaikan tujuan dari pembentukan kelompok secara heterogen.
7.	Terdapat siswa yang belum bisa menerima kekalahan	Memberikan motivasi pada kelompok-kelompok yang kalah.
8.	Hasil pengisian kuesioner keterampilan sosial siswa belum mencapai target yang diharapkan.	Perkembangan keterampilan sosial siswa perlu diinformasikan secara personal maupun terbuka, untuk menginspirasi siswa lain.
9.	Data pemantau tindakan guru dan tindakan siswa belum mencapai target yang diharapkan.	Menekankan pada bagian yang belum terlaksana, dan meningkatkan perlakuan tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> (TGT).

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh pada siklus I, maka peneliti perlu melakukan perbaikan tindakan berikutnya untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II dan diharapkan keterampilan sosial siswa semakin meningkat sehingga berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari siklus I. Pada perencanaan siklus II, peneliti juga mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai materi dan tujuan

pembelajaran yang hendak dicapai. Seperti tahap peencanaan sebelumnya, peneliti juga menyiapkan media pembelajaran dan alat peraga serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti menyiapkan *reward* yang akan dipergunakan sebagai bentuk apresiasi kepada siswa, baik secara individu atau kelompok. Peneliti juga menyiapkan lembar kuesioner keterampilan sosial siswa dan lembar pemantau tindakan guru dan siswa sebagai dokumen pengumpulan data serta kamera untuk mendokumentasikan kegiatan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu 6 x 35 menit. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Adapun deskripsi setiap tahap pertemuan pada siklus II, sebagai berikut:

1) Siklus II Pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari Senin, 29 Januari 2018. Pertemuan pertama ini dilakukan selama 6 x 35 menit, yakni pukul 07.30 – 12.00 WIB. Materi pembelajaran siklus I pertemuan pertama ini adalah tema 6 subtema 3 pembelajaran 3. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

Kegiatan Awal (10 menit)

Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin berdoa. Guru mengabsen siswa, pada hari itu seluruh siswa hadir. Guru mengajak seluruh siswa untuk bermain tepuk tangan. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan tema 6 subtema 3 pembelajaran 3, dan mengkaitkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan Inti (150 menit)

Guru menjelaskan materi tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan sosial budaya secara singkat menggunakan media visual berupa gambar-gambar interaksi manusia dengan lingkungan.



Gambar 4.14 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran

Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Pengkondisian kelas untuk membentuk

kelompok sudah tidak terlalu menyita waktu seperti pertemuan sebelumnya. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang langkah-langkah pelaksanaan dalam kegiatan diskusi.

Setiap kelompok diberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD berisikan pertanyaan yang harus diselesaikan oleh siswa secara berkelompok. Dalam kegiatan diskusi kelompok, ketua kelompok harus memastikan semua anggota dalam kelompok mengetahui dan memahami jawaban dari pertanyaan yang ada.

Selama kegiatan diskusi, guru melakukan *monitoring* dan membimbing siswa dalam berdiskusi. Dalam kegiatan diskusi kelompok, terlihat sikap kerja sama dalam kelompok sudah mengalami peningkatan.



Gambar 4.15 Diskusi Kelompok

Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan LKPD, guru meminta siswa bersama-sama dengan kelompoknya melaporkan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Dalam kegiatan ini, keberanian siswa dalam

mengemukakan pendapatnya dalam menanggapi jawaban kelompok lain mengalami peningkatan.



Gambar 4.16 Menyampaikan Hasil Diskusi Kelompok

Kemudian, guru mengadakan permainan akademik tentang materi yang telah dipelajari dan diselingi dengan pertanyaan umum. Permainan diawali dengan guru memberitahukan aturan permainan yaitu masing-masing siswa menjawab pertanyaan secara individu. Siswa yang berhasil menjawab dengan tidak melanggar peraturan mendapatkan skor 10.



Gambar 4.17 Siswa Mengikuti Permainan Akademik

Setelah permainan akademik selesai, guru kembali membentuk siswa menjadi 5 kelompok secara homogen. Kemudian, guru menyiapkan 5 meja pertandingan yang masing-masing meja berisi 5 orang siswa. Sebelum pertandingan dimulai, guru menyampaikan peraturan yang harus ditaati bersama. Peraturan tersebut diantaranya, masing-masing kelompok harus menentukan perwakilan kelompoknya yang bertugas mengambil kocokan kartu soal, siswa yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan skor 10 dan skor tersebut akan disumbangkan kepada kelompoknya, siswa yang tidak dapat menjawab dengan benar dalam waktu yang telah ditentukan maka soal tersebut berhak direbut oleh kelompok lain. Pertandingan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal dibacakan.



Gambar 4.18 Siswa Mengikuti Pertandingan

Setelah selesai melakukan pertandingan, siswa kembali ketempat duduknya. Guru mengumumkan perolehan skor masing-masing kelompok. Pertandingan pada siklus II pertemuan pertama ini dimenangkan oleh kelompok

lima. Saat guru mengumumkan kelompok yang memperoleh skor tertinggi sebagai pemenang, masih terdapat siswa yang menggerutu dan menganggap penghitungan tidak adil. Guru memberikan penghargaan berupa pujian dan *reward* kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.



Gambar 4.19 Guru Memberikan *Reward*

Kegiatan Akhir (15 menit)

Pada kegiatan akhir, guru melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang belum siswa mengerti. Siswa dibimbing guru untuk merangkum kembali materi yang telah dipelajari. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat dalam belajar. Pertemuan pertama pada siklus II berjalan dengan baik, sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan.

(CL 02)

2) Siklus II Pertemuan 2

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari Kamis, 1 Januari 2018. Pertemuan kedua ini dilakukan selama 6 × 35 menit, yakni pukul 06.30 – 12.15 WIB. Materi pembelajaran dalam siklus II pertemuan kedua ini adalah tema 6 subtema 3 pembelajaran 4. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

Kegiatan Awal (10 menit)

Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin berdoa. Guru melakukan presensi kepada siswa. Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab bersama siswa mengenai materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran, tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan tema 6 subtema 2 pembelajaran 4.

Kegiatan Inti (190 menit)

Guru menjelaskan materi tentang pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi menggunakan media visual berupa gambar-gambar pengaruh interaksi manusia dengan lingkungan terhadap pembangunan ekonomi.



Gambar 4.20 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran

Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang langkah-langkah pelaksanaan dalam kegiatan diskusi. Setiap kelompok diberikan LKPD berisikan pertanyaan yang harus diselesaikan oleh siswa secara berkelompok. Dalam kegiatan diskusi kelompok, ketua kelompok harus memastikan semua anggota dalam kelompok mengetahui dan memahami jawaban dari pertanyaan yang ada.

Dalam kegiatan diskusi kelompok, sudah tidak lagi terdapat kelompok yang kurang bekerja sama saat melakukan kegiatan diskusi, beberapa anggota dalam kelompok saling membantu anggota yang lainnya saat menyelesaikan LKPD.



Gambar 4.21 Diskusi Kelompok

Setelah setiap kelompok selesai mengerjakan LKPD, guru meminta siswa bersama-sama dengan kelompoknya melaporkan hasil diskusi kelompok di depan kelas dan kelompok lain mendengarkan penjabaran yang dipaparkan dan diberikan kesempatan untuk menanggapi atau menambahkan jawaban kelompok lain jika mempunyai jawaban yang berbeda.



Gambar 4.22 Menyampaikan Hasil Diskusi

Setelah seluruh kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok, guru mengadakan permainan akademik tentang materi yang telah dipelajari

dan diselingi dengan pertanyaan umum. Permainan diawali dengan guru memberitahukan aturan permainan yaitu masing-masing siswa menjawab pertanyaan secara individu. Siswa yang berhasil menjawab dengan tidak melanggar peraturan mendapatkan skor 10. Permainan akademik berjalan cukup lancar, kebanyakan siswa telah memahami aturan permainan.



Gambar 4.23 Siswa Mengikuti Permainan Akademik

Setelah permainan akademik selesai, guru kembali membentuk siswa menjadi 5 kelompok secara homogen. Kemudian, guru menyiapkan 5 meja pertandingan yang masing-masing meja berisi 5 orang siswa. Pengkondisian untuk membentuk kelompok menyita waktu yang cukup lama, hal ini dikarenakan terdapat siswa yang bersikeras tidak ingin berkelompok berdasarkan pembentukan dari guru. Sebelum pertandingan dimulai, guru menyampaikan peraturan yang harus ditaati bersama. Peraturan tersebut diantaranya, masing-masing kelompok harus menentukan perwakilan kelompoknya yang bertugas mengambil kocokan kartu soal, siswa yang

berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan skor 10 dan skor tersebut akan disumbangkan kepada kelompoknya, siswa yang tidak dapat menjawab dengan benar dalam waktu yang telah ditentukan maka soal tersebut berhak direbut oleh kelompok lain. Pertandingan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal dibacakan.

Siswa yang mengangkat tangan lebih cepat diberikan kesempatan untuk menjawab secara mandiri dan apabila dalam waktu yang telah ditentukan pemain tersebut tidak dapat menjawab, maka pertanyaan tersebut dapat dilempar kepada peserta lain. Pertandingan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan.



Gambar 4.24 Siswa Mengikuti Pertandingan

Setelah selesai melakukan pertandingan, guru melakukan penghitungan skor yang diperoleh masing-masing kelompok. Pertandingan pada siklus II pertemuan dua ini dimenangkan oleh kelompok satu. Guru

memberikan penghargaan berupa pujian dan *reward* kepada kelompok yang memperoleh skor tertinggi.



Gambar 4.25 Guru Memberikan *Reward*

Kegiatan Akhir (15 menit)

Pada kegiatan akhir, guru melakukan tanya jawab mengenai materi pembelajaran yang belum siswa mengerti. Siswa dibimbing guru untuk merangkum kembali materi yang telah dipelajari. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat dalam belajar. Pertemuan kedua pada siklus I berjalan dengan baik, sesuai dengan alokasi waktu yang telah direncanakan.

(CL 02)

Pada pertemuan kedua siklus II disisipkan dengan pengisian kuesioner keterampilan sosial siswa untuk mengetahui hasil keterampilan sosial siswa.



Gambar 4.26 Siswa Mengisi Kuesioner Keterampilan Sosial

c. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti maupun *observer* pada siklus II, terlihat adanya peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat pula kerja sama siswa yang meningkat saat pelaksanaan diskusi sehingga menimbulkan peningkatan pula pada keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II, skor yang diperoleh sudah mencapai target. Hal tersebut berdasarkan atas hasil kuesioner yang telah dikerjakan oleh siswa yang mencapai skor tinggi 84% atau sudah mencapai 21 dari 25 siswa³⁸. Penelitian ini dikatakan berhasil jika presentase kuesioner keterampilan sosial siswa menunjukkan kategori keterampilan sosial baik, yaitu mencapai 80% dari jumlah siswa.

³⁸ Perhitungan dapat dilihat pada lampiran , h. 207

Data instrumen pemantau tindakan guru dan siswa berisi 30 butir pernyataan yang telah diisi oleh *observer*, presentase yang diperoleh dari instrumen pemantau tindakan guru dan tindakan siswa sebesar 87,77% dari indikator keberhasilan 85% terlaksananya tindakan guru dan siswa. Proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini sudah dikatakan berhasil.

B. Temuan/Hasil Penelitian

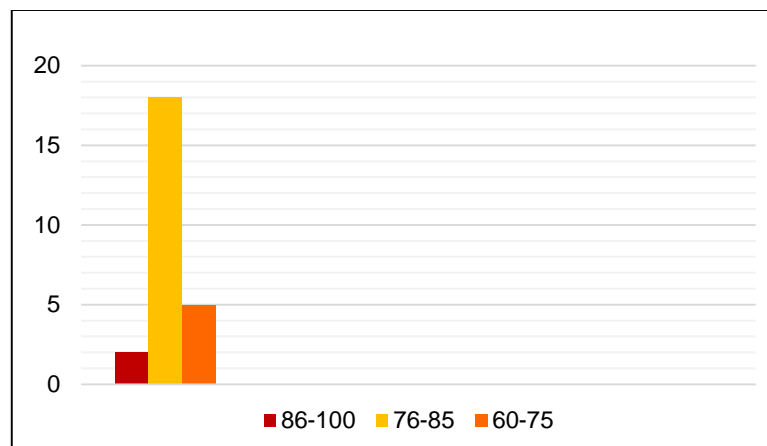
Data kuesioner keterampilan sosial siswa dan hasil pemantau tindakan merupakan data yang menjadi acuan keberhasilan suatu penelitian. Data keterampilan sosial dilihat dari penilaian kuesioner keterampilan sosial yang diisi oleh masing-masing siswa kelas VA SD Negeri Kenari 07 Jakarta Pusat, sedangkan data hasil pemantau tindakan dapat dilihat dari pengamatan *observer* mengenai aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran menggunakan model pembelajaran *team games tournament* (TGT) berupa lembar pengamatan.

1. Keterampilan Sosial Siswa Siklus I dan II

Data hasil dari penelitian keterampilan sosial siswa kelas VA pada siklus I dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 4.2
Kategorisasi Keterampilan Sosial Siswa Kelas VA Siklus I

No.	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	86-100	Sangat Baik	2	8%
2	76-85	Baik	18	72%
3	60-75	Cukup	5	20%
4	55-59	Kurang	-	-
5	≤54	Kurang Sekali	-	-
Jumlah			25	100%



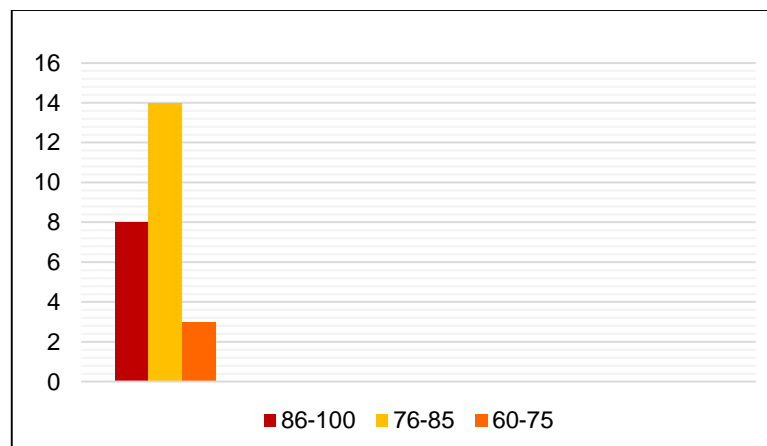
Gambar 4.27 Grafik Keterampilan Sosial Siswa Siklus I

Pada siklus I variabel keterampilan sosial siswa terdapat 5 siswa yang mendapat nilai dengan kategori cukup, yaitu: 67, 68, 70, 72, 75 terdapat 18 siswa mendapat kategori baik, yaitu: 76, 77, 80, 80, 80, 80, 81, 81, 81, 81, 81, 82, 82, 83, 83, 83, 83, 85 terdapat 2 siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, yaitu: 87, dan 88. Berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus I maka presentase data yaitu 64% dan nilai tertinggi adalah 88.

Data hasil penelitian keterampilan sosial siswa kelas VA pada siklus I dapat dilihat pada tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 4.3
Kategorisasi Keterampilan Sosial Siswa Kelas VA Siklus II

No.	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	86-100	Sangat Baik	8	32%
2	76-85	Baik	14	56%
3	60-75	Cukup	3	12%
4	55-59	Kurang	-	-
5	≤54	Kurang Sekali	-	-
Jumlah			25	100%



Gambar 4.28 Grafik Keterampilan Sosial Siswa Siklus II

Pada siklus II variabel keterampilan sosial siswa terdapat 3 siswa yang mendapat nilai dengan kategori cukup, yaitu: 68, 72, 72, terdapat 14 siswa mendapat kategori baik, yaitu: 76, 82, 82, 82, 82, 83, 83, 84, 84, 84, 84, 84, 84, 85, terdapat 8 siswa yang mendapat nilai dengan kategori sangat baik, yaitu: 86, 87, 88, 88, 91, 92, 93, 95.

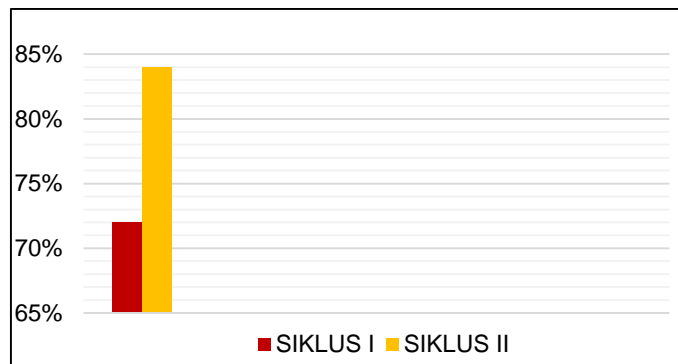
Berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus I maka presentase data yaitu 84% atau sekitar 21 siswa dan nilai tertinggi adalah 95. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil yang diharapkan sudah mencapai target yang

diinginkan, yaitu 80% dari jumlah siswa. Oleh karena itu, penelitian selesai pada siklus II.

Dari data yang diuraikan, terlihat adanya peningkatan yang terjadi pada keterampilan sosial siswa kelas VA dari siklus I ke siklus II. Presentase peningkatan keterampilan sosial siswa secara keseluruhan dapat dilihat dari tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.4
Hasil Penelitian Keterampilan Sosial Siswa Kelas VA
Siklus I dan Siklus II

No.	Siklus	Presentase
1.	I	72%
2.	II	84%



Gambar 4.29 Grafik Pencapaian Keterampilan Sosial Siswa Siklus I dan Siklus II

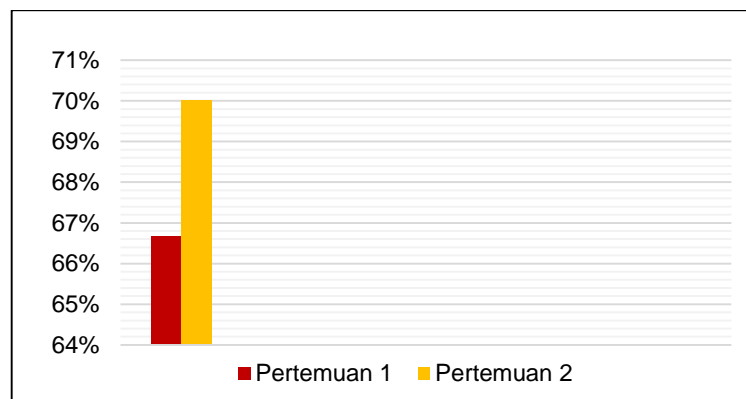
Berdasarkan gambar tersebut, adanya peningkatan pada keterampilan sosial siswa dari siklus I, yaitu 72% ke siklus II menjadi 84% menunjukkan bahwa keterampilan sosial siswa secara keseluruhan telah mencapai kategori cukup dan sangat baik.

2. Pemantau Tindakan Guru dan Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Data hasil dari tindakan pemantau guru dan siswa pada siklus I menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat dilihat melalui tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 4.5
Data Hasil Instrumen Pemantau Tindakan Siklus I

No.	Pertemuan	Presentase
1.	Pertama	66,66%
2.	Kedua	70%
Rata-rata		68,33%



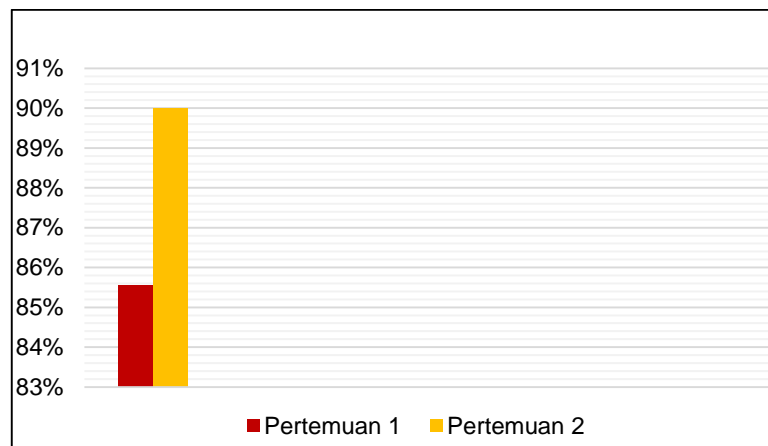
Gambar 4.30 Grafik Pemantau Tindakan Guru dan Siswa Pada Siklus I

Dari data di atas, terlihat bahwa presentase keterlaksanaan tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) belum mencapai target, yaitu 85%. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan tindakan ke siklus selanjutnya. Adapun hasil tindakan pemantau

guru dan siswa pada siklus II menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Data Hasil Instrumen Pemantau Tindakan Siklus II

No.	Pertemuan	Presentase
1.	Pertama	85,55%
2.	Kedua	90%
Rata-rata		87,77%

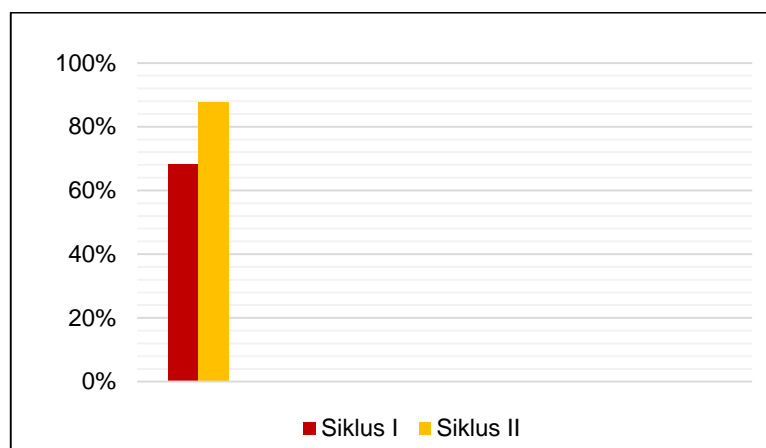


Gambar 4.31 Grafik Pemantau Tindakan Guru dan Siswa Pada Siklus II

Dari data di atas, terlihat bahwa presentase keterlaksanaan tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) di siklus II sudah melewati target 85%. Oleh karena itu, tidak diperlukan perbaikan tindakan ke siklus selanjutnya. Perolehan data yang didapat dari instrumen tindakan guru dan siswa melalui pengamatan yang dilakukan oleh *observer* di siklus I dan siklus II menunjukkan suatu peningkatan. Data presentase pencapaian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat dilihat dari tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Penelitian Instrumen Pemantau Tindakan Siklus I dan Siklus II

No.	Siklus	Presentase
1.	I	68,33%
2.	II	87,77%



Gambar 4.32 Grafik Pemantau Tindakan Guru Siklus I dan Siklus II

Adanya peningkatan presentase yang terjadi pada siklus I dan siklus II merupakan bentuk peningkatan dalam melaksanakan proses pembeajaran IPS di kelas V dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Presentase yang telah dicapai oleh peneliti pada siklus II adalah 87,77% dan hasil tersebut telah melewati target keberhasilan yang diharapkan, yaitu 85%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pada siklus II peneliti telah melaksanakan proses pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dengan baik, sehingga peneliti tidak perlu melakukan perbaikan atau melanjutkan ke siklus selanjutnya.

Tabel 4.8
Temuan Refleksi dan Tindak Lanjut Siklus II

No.	Temuan	Tindak Lanjut	Hasil
1.	Masih terdapat beberapa siswa yang kurang percaya diri untuk tampil dan mengemukakan pendapat.	Guru memberikan motivasi dan reward, juga melakukan pendekatan personal.	Siswa menjadi lebih percaya diri, berani bertanya atau menjawab pertanyaan, dan berani mengemukakan pendapatnya
2.	Masih terdapat siswa yang bermain-main dan bercanda saat proses pembelajaran berlangsung.	Membuat kesepakatan diawal bersama-sama (<i>punishment</i>).	Hampir tidak ada kelompok yang terlambat atau tidak membawa penugasan saat proses pembelajaran berlangsung, karena adanya <i>reward</i> untuk kelompok terbaik.
3.	Kurang nya keaktifan siswa dalam diskusi kelompok.	Memonitoring siswa secara lebih intensif pada saat kegiatan diskusi kelompok.	Siswa turut berperan aktif dalam diskusi kelompok dengan memberikan masukan atau ide untuk kelompoknya.
4.	Siswa belum memahami tata cara/aturan permainan.	Tata cara/aturan permainan disampaikan kembali.	Siswa dapat memahami tata cara/aturan permainan, sehingga permainan dapat berjalan sesuai perencanaan.
5.	Terdapat beberapa siswa yang masih mengejek atau menertawakan teman yang salah menjawab.	Memberikan <i>reward</i> kepada siswa yang berani menjawab meskipun salah, dan menegaskan kepada siswa yang mnejek bahwa perbuatannya tersebut tidak baik.	Siswa memberikan <i>reward</i> berupa tepuk tangan tanpa diberi aba-aba oleh guru. Siswa menjadi inisiatif untuk memberikan <i>reward</i> berupa tepuk tangan kepadaa temannya.

No.	Temuan	Tindak Lanjut	Hasil
6.	Terdapat siswa yang memilih-milih teman kelompok	Menyampaikan tujuan dari pembentukan kelompok secara heterogen.	Siswa menjadi tidak lagi memilih-milih teman belajar maupun bermain.
7.	Terdapat siswa yang belum bisa menerima kekalahan	Memberikan motivasi pada kelompok-kelompok yang kalah.	Siswa menjadi lebih bisa menerima kekalahan, dan turut memberikan <i>reward</i> berupa tepuk tangan kepada siswa yang unggul.
8.	Hasil pengisian kuesioner keterampilan sosial siswa belum mencapai target yang diharapkan.	Perkembangan keterampilan sosial siswa perlu diinformasikan secara personal maupun terbuka, untuk menginspirasi siswa lain.	Siswa sudah dapat memahami teknis pengisian kuesioner keterampilan sosial, dan terjadi peningkatan keterampilan sosial siswa.
9.	Data pemantau tindakan guru dan tindakan siswa belum mencapai target yaang diharapkan.	Menekankan pada bagian yang belum terlaksana, dan meningkatkan perlakuan tindakan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament</i> (TGT).	Peneliti mengalami peningkatan pada hasil tindakan menurut <i>observer</i> berdasarkan hasil lembar pengamatan tindakan.

C. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data diperoleh dari hasil pengamatan *observer* dalam proses pembelajaran pada setiap siklus, dilihat dari instrumen pemantau tindakan kelas yang telah mencakup penilaian terhadap akktivitas guru dan

aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

Selain penilaian tersebut di atas, peneliti juga menggunakan catatan lapangan selama proses pembelajaran yang meliputi keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, suasana kelas, dan dokumentasi berupa foto-foto saat kegiatan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) berlangsung.

Untuk mendapatkan data akurat dan terpercaya, maka peneliti melakukan pemeriksaan keabsahan data. Peneliti melakukan pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan kriteria pemeriksaan keabsahan data, yaitu 1) derajat kepercayaan (*credibility*), 2) keteralihan (*confirmability*), 3) kebergantungan (*dependability*), 4) kepastian (*confirmability*).

Peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu pencocokan sumber data yang diperoleh. Sumber data tersebut berupa kuesioner untuk mengetahui keterampilan sosial siswa, serta data pemantau tindakan guru dan siswa untuk meneliti pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

Selain itu, peneliti menggunakan kriteria *credibility*, yaitu dilakukan dengan *expert judgements*, dengan melakukan diskusi bersama teman sejawat dan dosen pembimbing. Pada kriteria *transferability*, peneliti melakukan uraian rinci, yaitu melaporkan hasil penelitian dengan cermat, jelas dan teliti yang sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya pada kriteria

dependability, dilakukan pengauditan pada keseluruhan proses penelitian. Proses audit dilakukan oleh dosen pembimbing peneliti. Pada kriteria *confirmability*, data diperoleh dari instrumen penelitian baik dari instrumen keterampilan sosial maupun instrumen pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa.

D. Interpretasi Hasil Analisis

Berdasarkan analisis data hasil penelitian siklus I dan II terlihat adanya peningkatan presentase pada variabel keterampilan sosial dan variabel pemantau tindakan guru dan siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Meningkatnya kualitas aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada siklus II berimplikasi terhadap meningkatnya keterampilan sosial siswa kelas V. Adapun presentase hasil pengamatan pemantau tindakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada siklus I sebesar 68,33% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,77%. Peningkatan tersebut melebihi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 85%.

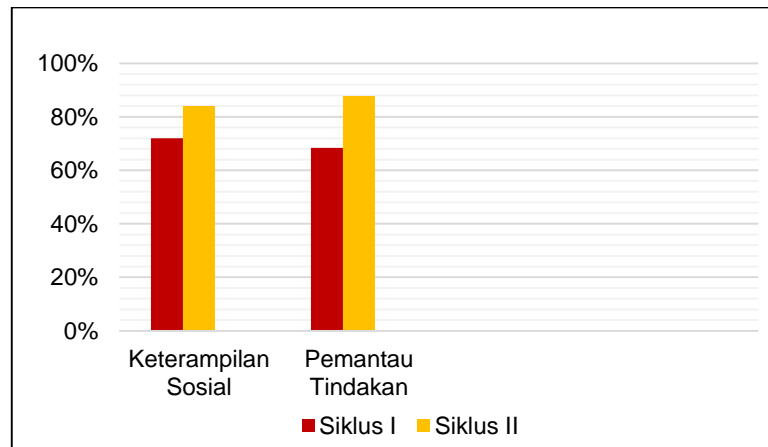
Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dengan menghitung presentase kenaikan antara siklus I dan siklus II, maka diperoleh peningkatan

keterampilan sosial siswa kelas VA SD Negeri Kenari 07 Jakarta Pusat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Adapun keterampilan sosial siswa pada siklus I instrumen keterampilan sosial siswa mendapat presentase 72%, sedangkan pada siklus II mendapat presentase 84%. Peningkatan pada keterampilan sosial siswa juga melebihi indikator keberhasilan yaitu 80% dari jumlah siswa yang memperoleh skor keterampilan sosial baik.

Berdasarkan hasil analisis data dan hasil tindakan siklus I dan siklus II terlihat adanya peningkatan dari semua data yang diambil. Berikut adalah tabel dan grafik peningkatan presentase instrumen keterampilan sosial siswa dan tindakan siswa dan tindakan guru.

Tabel 4.9
Peningkatan Presentase Instrumen Keterampilan Sosial dan
Instrumen Pemantau Tindakan dari Siklus I ke Siklus II

No.	Siklus	Presentase Keterampilan Sosial	Presentase Tindakan
1.	I	72%	68,33%
2.	II	84%	87,77%



Gambar 4.33 Grafik Peningkatan Keterampilan Sosial dan Pemantau Tindakan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil presentase di atas dapat disimpulkan, bahwa keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Mengacu pada analisis data pada penelitian, baik instrumen keterampilan sosial maupun instrumen pemantau tindakan guru dan siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT), menunjukkan keberhasilan dalam mencapai target yang diharapkan. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, dengan pertemuan per siklus sebanyak dua kali. Pada siklus II hasil telah melewati target, sehingga peneliti tidak perlu melanjutkan ke siklus III. Oleh karena itu, penelitian ini berhasil pada siklus II.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Melalui hasil analisis data selama diberi tindakan pada siklus I dan siklus II, terlihat adanya peningkatan dari semua data yang diambil selama penelitian. Data tersebut berupa rata-rata peningkatan kuesioner keterampilan sosial siswa yang mengalami peningkatan pada siklus II dan dapat mencapai target yang diharapkan, yaitu 80%. Dimana pada siklus I diperoleh 72% dan pada siklus II diperoleh 84%. Peningkatan yang terjadi sebanyak 12%.

Adapun hasil pemantau tindakan guru dan siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) selama dua siklus menunjukkan adanya peningkatan pada proses pembelajaran. Hasil yang didapat pada siklus I yaitu 68,33% dan siklus II sebesar 87,77%. Peningkatan yang terjadi sebanyak 19,44%.

Peningkatan keterampilan sosial siswa dapat meningkat melalui aktivitas penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tornament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) yang terdapat pada langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT).

Hal ini dibuktikan dengan guru dan siswa yang bersama-sama membuat kesepakatan diawal, siswa bekerja sama dengan baik di dalam kelompok, siswa mengikuti *games* dengan menaati peraturan, siswa mengikuti *tournament* dengan menaati peraturan, serta tidak sombong saat menjadi pemenang dan dapat menerima dengan lapang dada saat mengalami

kekalahan. Hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa, pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas VA SD Negeri Kenari 07 Jakarta Pusat.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian merupakan sebuah proses ilmiah yang pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sebagai salah satu karya ilmiah, penelitian ini dilakukan dengan sebaik mungkin sesuai dengan prosedur penelitian yang ilmiah. Namun disadari, bahwa hasil yang diperoleh tidak luput dari kekurangan maupun kelemahan akibat keterbatasan yang ada, sehingga menimbulkan hasil yang kurang sesuai seperti yang diharapkan.

Keterbatasan penelitian yang dapat diamati dan terjadi selama penelitian berlangsung, diantaranya:

1. Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) masih memerlukan keterampilan agar alokasi waktu yang telah direncanakan dapat dipergunakan dengan baik sehingga peningkatan keterampilan sosial siswa dapat tercapai sesuai yang diharapkan.