

BAB IV
DESKRIPSI, ANALISIS DATA, INTERPRETASI HASIL ANALISIS,
DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan peneliti membuat perencanaan tindakan kelas yang meliputi: (1) meminta izin dan menyampaikan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan kepada pihak sekolah, peneliti berkonsultasi mengenai langkah-langkah yang akan dilakukan; (2) menyusun jadwal penelitian bersama guru kelas, menyesuaikan jadwal pembelajaran dikelas; (3) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*; (4) menyiapkan LKPD dan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar dikelas; (5) menyusun lembar kerja peserta didik; (6) menyusun lembar pemantau tindakan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*, Instrumen yang disusun berupa lembar pemantau tindakan guru dan siswa dikelas yang akan diisi oleh *observer*. (7) menyiapkan angket yang

akan diisi oleh seluruh siswa untuk mengukur kecerdasan interpersonal siswa kelas IV.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dalam 3 kali pertemuan yang berlangsung dari tanggal 10, 11, dan 18 Januari 2019. Pada tahap pelaksanaan tindakan guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun dan dikonsultasikan sebelumnya.

Pada tahap pengamatan *observer* bertugas mengamati peneliti sebagai guru kelas dan siswa menggunakan lembar pemantau tindakan guru dan siswa sebagai alat bantu penilaian yang berisi 30 butir pernyataan. Pengamatan juga dilakukan oleh peneliti dengan mencatat kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk catatan lapangan. Hasil pengamatan tindakan dan catatan lapangan akan dirangkum dan didiskusikan oleh peneliti bersama *observer* untuk bahan evaluasi dan perbaikan pada siklus selanjutnya. Berikut ini merupakan deskripsi kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* pada siklus I :

1) Siklus I Pertemuan 1

Untuk tahap tindakan penelitian siklus I pertemuan 1 dilakukan pada hari Kamis, 10 Januari 2019 dan dilakukan selama 135 menit, yakni pukul 10.10 WIB –11.15 WIB dilanjutkan 13.00 WIB –14.10 WIB. Pada pertemuan

pertama mempelajari buku tema 6 subtema 1 pembelajaran 3. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Kegiatan Awal

Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum belajar. Guru mengecek kehadiran siswa di kelas dan melakukan pengondisian kelas, Pada hari itu terdapat 2 siswa yang tidak hadir dikarenakan sakit. Selanjutnya, guru mengajak siswa untuk melatih kefokusannya dengan memberikan *ice breaking* tepuk tangan 1 2 3. Guru menyampaikan *model pembelajaran yang akan digunakan hari ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT)*, guru memberi informasi mengenai tahapan-tahapan yang akan mereka lakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru juga menjelaskan bahwa mereka akan melakukan permainan akademik dan akan diadakan pertandingan di akhir kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat antusias untuk mengikuti pembelajaran hari ini. Kemudian guru membagi mereka ke dalam 5 kelompok belajar, setiap kelompok berisi 5-6 orang dengan kemampuan pengetahuan yang berbeda-beda (heterogen). Di awal pembelajaran guru menyampaikan beberapa aturan yang harus mereka patuhi dalam kegiatan belajar di kelas, guru menyampaikan kepada siswa tujuan dari pembentukan kelompok secara heterogen. Guru menyampaikan

tujuan pembelajaran hari ini dan melakukan *review* materi pembelajaran sebelumnya. Guru memberikan apersepsi awal dengan memberikan pertanyaan “apa yang kalian ketahui tentang sumber daya alam?”, beberapa siswa menjawab pertanyaan dengan antusias.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti siswa diminta untuk membaca teks bacaan yang ada di buku, guru menjelaskan materi tentang sumber daya alam dan kegiatan pemanfaatannya. Guru memberikan stimulus dan memancing siswa untuk aktif berpendapat dengan menyajikan gambar-gambar kegiatan yang dilakukan dalam pemanfaatan sumber daya alam. Selanjutnya guru juga menjelaskan mengenai jenis-jenis usaha yang memanfaatkan sumber daya alam.



Gambar 4.1 Guru Menyampaikan Materi Pembelajaran

Setelah menjelaskan materi pembelajaran, setiap kelompok diberikan LKPD yang harus mereka kerjakan secara berdiskusi. Guru memberikan penjelasan kepada setiap kelompok mengenai langkah-langkah kegiatan diskusi kelompok. Guru menjelaskan bahwa setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk memastikan anggota kelompok lainnya aktif pada saat kegiatan diskusi berlangsung. Selain itu, semua anggota kelompok harus memahami dan mengerti hasil dari diskusi kelompok.

Selama kegiatan diskusi berlangsung masih terdapat siswa yang tidak berpartisipasi, malu untuk menyampaikan pendapat, bahkan masih ada siswa yang bercanda dan mengganggu teman lainnya. Peran guru dalam hal ini adalah mengatur dan melakukan pengawasan apabila terdapat kelompok yang tidak melakukan diskusi kelompok dengan baik dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Setelah selesai melakukan diskusi, setiap kelompok maju kedepan kelas untuk menjelaskan hasil diskusi yang mereka lakukan. Pada saat presentasi siswa masih tidak berani dan percaya diri untuk maju kedepan, guru memberikan motivasi dan menjelaskan bahwa akan ada poin yang diberikan bagi siswa yang percaya diri.



Gambar 4.2 Kegiatan Diskusi Kelompok

Setelah kelompok selesai berdiskusi mengerjakan LKPD, guru mengajak siswa untuk bermain permainan akademik mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari hari ini. Sebelumnya guru meminta setiap kelompok untuk menentukan nama kelompoknya masing-masing. Guru menyampaikan aturan dan cara yang harus mereka lakukan saat permainan yaitu setiap kelompok mendapat kartu origami yang berisi tentang pemanfaatan sumber daya alam, masing-masing anggota kelompok secara bergantian harus menempelkannya dipapan tulis. Setiap siswa harus menentukan dengan benar kartu tersebut ke dalam jenis-jenis usaha. Siswa yang berhasil menentukan dengan benar akan mendapat skor 10 apabila siswa tidak menentukan dengan benar maka tidak akan mendapatkan skor, skor yang mereka kumpulkan akan diberikan ke kelompok masing-masing.

Pada saat permainan akademik dilakukan, masih banyak siswa yang kurang antusias mengikuti permainan. Guru memotivasi dan mengingatkan mengenai skor yang akan mereka dapatkan apabila berhasil menempelkan kartu dengan benar. Hasil dari permainan ini masih banyak siswa yang melakukan kesalahan dalam menentukan jenis usaha pemanfaatan sumber daya alam.



Gambar 4.3 Siswa Mengikuti Permainan Akademik

Setelah mengikuti permainan akademik, guru membentuk siswa menjadi 5 kelompok dengan kemampuan pengetahuan yang setara setiap anggotanya (homogen). Masing-masing siswa diminta untuk menduduki meja turnamen sesuai dengan kelompok pertandingan. Sebelum pertandingan dimulai guru menjelaskan aturan pertandingan yang harus ditaati oleh setiap kelompok. Peraturannya adalah, setiap perwakilan kelompok pada meja turnamen harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan

benar apabila siswa tersebut berhasil menjawab maka akan mendapatkan skor 10 dan akan diberikan kepada kelompoknya masing-masing. Siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan maka pertanyaan tersebut berhak direbut oleh siswa kelompok lain. Apabila setiap kelompok sudah mendapatkan kartu soal maka turnamen telah selesai setiap siswa kembali ke kelompok awal mereka masing-masing.



Gambar 4.4 Siswa mengikuti Turnamen

Guru mengajak siswa untuk menghitung perolehan skor yang telah mereka kumpulkan pada hari ini. Guru memberikan reward kepada kelompok yang berhasil mengumpulkan skor terbanyak berupa tepuk hebat.

Kegiatan Akhir

Pada akhir kegiatan guru mengajak siswa untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari hari ini. Guru memberikan kesempatan

kepada siswa untuk bertanya apabila ada hal-hal yang tidak dimengerti. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar pada pertemuan berikutnya siswa lebih aktif dan membangun kerja sama yang baik dengan kelompoknya masing-masing agar dapat memperoleh skor yang tinggi. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa bersama. Sebelum pulang guru memberikan pertanyaan seputar materi pembelajaran hari ini, apabila siswa mampu menjawab maka akan diperbolehkan untuk meninggalkan kelas.



Gambar 4.5 Siswa Menjawab Pertanyaan Sebelum Pulang

2) Siklus I Pertemuan 2

Untuk tahap tindakan penelitian siklus I pertemuan 2 dilakukan pada hari Jum'at, 11 Januari 2019. Pada pertemuan 2 dilakukan selama 130 menit, yakni pukul 08.30 WIB – 11.15 WIB. Pada pertemuan kedua mempelajari buku tema 6 subtema 1 pembelajaran 4. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai. Guru mengecek kehadiran siswa, pada hari ini terdapat 1 siswa yang tidak hadir. Guru melakukan pengondisian dengan memberikan *ice breaking* bernyanyi untuk mengecek konsentrasi siswa. Guru memastikan posisi duduk siswa sesuai dengan kelompok belajar sebelumnya.

Guru memberikan apersepsi mengenai materi pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dan melakukan review materi pembelajaran sebelumnya. Guru mengaitkan materi pembelajaran hari ini dengan kehidupan sehari-hari. Guru memotivasi siswa untuk berperan aktif dan saling bekerja sama dalam kegiatan belajar hari ini agar mendapatkan skor tertinggi.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti diawali Guru dengan memancing siswa untuk berpendapat mengenai keragaman karakteristik individu. Siswa aktif menjawab, salah satunya yang mereka sebutkan adalah mengenai keragaman profesi. Guru mengaitkan pendapat siswa dengan gambar macam-macam profesi yang ada di buku. Selanjutnya guru meminta salah

satu siswa untuk membaca teks bacaan yang berjudul “Kerja Keras Meraih Cita-Cita”.

Pada pertemuan ke dua masih terdapat siswa yang kurang percaya diri apabila diminta untuk membaca/ mempresentasikan sesuatu didepan kelas. Guru meminta siswa memberikan kesimpulan dari teks bacaan yang telah mereka baca. Guru memotivasi siswa mengenai usaha yang harus dilakukan apabila menginginkan cita-cita mereka tercapai. Setelah membuat kesimpulan, guru meminta siswa menceritakan kembali nilai-nilai apa saja yang dapat diambil dari tokoh tersebut. Salah satu siswa dengan percaya diri mengajukan diri, ia terlihat yakin saat menceritakan kembali isi teks bacaan. Kata-kata yang digunakan juga baik sehingga teman-temannya dapat mengerti apa maksud yang ingin disampaikan, Siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada buku.

Guru menjelaskan materi sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui. Pada saat guru menanyakan contoh dari sumber daya alam siswa cukup antusias karena pada pembelajaran sebelumnya telah dibahas. Kemudian, guru menampilkan peta persebaran sumber daya alam. Siswa diminta untuk menunjukkan dan menyebutkan sumber daya alam pada suatu daerah. Pada kegiatan ini siswa sangat antusias. Setelah siswa mengetahui sumber daya alam yang dapat

diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui guru mengajak siswa untuk bermain permainan akademik yaitu tebak kata.

Guru menjelaskan cara dan aturan dalam permainan. Setiap kelompok menunjuk satu orang yang akan menjadi penebak kata. Kemudian anggota kelompok lainnya hanya sebagai pemberi petunjuk dengan hanya mengatakan “iya, tidak, bisa jadi”. Setiap kata yang berhasil tertebak akan mendapatkan skor 10. Pada saat permainan dimulai sebagian besar siswa sangat antusias, namun masih ada beberapa siswa yang bertugas sebagai penebak belum komunikatif dalam permainan. Pada permainan akademik hari ini kelompok Mu'min adalah satu-satunya kelompok yang tidak mendapatkan skor sama sekali.



Gambar 4.6 Siswa Sedang Mengikuti Permainan Akademi Tebak Kata

Selanjutnya guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk membuat rangkuman materi yang telah dipelajari pada hari. Siswa saling berdiskusi membahas kembali materi yang telah mereka pelajari dan dituliskan pada kertas karton yang diberikan, guru mengawasi kegiatan diskusi dan memberikan arahan. Pada saat kegiatan diskusi pertemuan kedua ini siswa sudah mulai lebih baik, beberapa kelompok sudah mulai berbagi peran dan tugas dalam mengerjakan tugas kelompok. Namun masih terdapat siswa yang hanya diam dan tidak aktif menyampaikan pendapat. Pada saat kegiatan membuat rangkuman telah selesai, guru meminta setiap

siswa untuk membuat satu pertanyaan. Setiap kelompok diberikan materi pembelajaran berbeda-beda yang bertujuan menghindari pertanyaan yang sama.



Gambar 4.7 Siswa Sedang Mengerjakan Tugas Kelompok



Gambar 4.8 Hasil Rangkuman Diskusi

Selanjutnya guru meminta siswa untuk ke meja turnamennya masing-masing, kelompok turnamen hari ini sama seperti hari sebelumnya. Guru menjelaskan aturan pertandingan pada hari ini. Setiap siswa memiliki satu pertanyaan yang dapat dilempar kepada lawannya. Siswa hanya dapat melempar dan menerima satu kali pertanyaan. Apabila pertanyaan tersebut dapat dijawab dengan benar maka akan menghasikan skor 10 untuk kelompoknya masing-masing, namun apabila tidak dapat menjawab maka pertanyaan berhak direbut oleh siswa lain dari kelompok lawan.

Setelah pertandingan selesai siswa diminta untuk kembali ke kelompoknya masing-masing. Guru mengajak siswa untuk menjawab

pertanyaan turnamen bersama-sama, guru memberikan penguatan dan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila terdapat hal-hal yang kurang jelas atau kurang mengerti. Guru mengajak siswa menghitung skor perolehan yang mereka peroleh pada hari ini. Kelompok yang mengumpulkan skor terbanyak pada hari ini adalah kelompok Mu'min. Guru memberikan *reward* berupa tepuk hebat dan pujian. Kelompok yang kalah pada hari ini merasa tidak terima dengan perolehan skor yang mereka dapatkan dikarenakan keterbatasan waktu sehingga kartu soal tidak dapat dibacakan semua. Guru memberikan pemahaman bahwa turnamen akan dilanjutkan esok hari.



Gambar 4.9 Siswa Sedang Mengikuti Turnamen

Kegiatan Akhir

Guru mengajak siswa untuk merangkum materi pembelajaran yang telah mereka pelajari hari ini. Siswa menyampaikan pendapat mengenai kegiatan belajar yang mereka lakukan hari ini. Guru menanyakan apabila ada

hal-hal yang tidak mereka mengerti. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang belum berperan aktif dan mengingatkan mengenai *punishment* apabila mereka masih tidak berperan aktif pada saat kegiatan pembelajaran. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang.

3) Siklus I Pertemuan 3

Untuk tahap tindakan penelitian siklus I pertemuan 3 dilakukan pada hari Jumat, 18 Januari 2019. Pada pertemuan 3 dilakukan selama 130 menit, yakni pukul 08.30 WIB -11.15 WIB. Pada pertemuan ketiga mempelajari buku tema 6 subtema 2 pembelajaran 3. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum memulai kegiatan belajar pada hari ini. Guru mengecek kehadiran siswa yang hadir hari ini, ada tiga orang siswa yang tidak hadir. Kemudian guru mengecek kondisi siswa mulai dari kerapihan dan juga posisi tempat duduk. Guru menampilkan video pembelajaran mengenai sumber daya alam dan mengaitkannya dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kemudian guru memberikan apersepsi mengenai materi pembelajaran yang akan dipelajari dan menjelaskan tujuan pembelajaran pada hari ini.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru memberikan stimulus mengenai cita-cita dan mengaitkannya pada teks bacaan. Guru menggali pengetahuan siswa mengenai perjuangan rakyat Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan yang merupakan cita-cita bangsa Indonesia. Selanjutnya siswa membaca teks bacaan yang berjudul “Cita-cita Sang Jendral Besar”, siswa sudah mulai aktif berpendapat mengenai nilai-nilai yang dapat diambil dari tokoh tersebut.



Gambar 4.10 Siswa Membaca Teks Bacaan Bersama

Guru menyajikan peta persebaran sumber daya alam, dan meminta siswa membaca teks “Sumatera dan Sumber Dayanya”. Guru meminta salah satu siswa menjelaskan kembali isi teks bacaan. Beberapa siswa diminta maju kedepan untuk menjelaskan kenampakan alam dan sumberdaya alam yang ada pada daerah asal mereka masing-masing. Siswa yang berasal dari

daerah yang sama juga antusias membantu temannya menyebutkan sumber daya alam yang mereka ketahui. Guru membantu melalui peta dan tabel persebaran sumber daya alam di Indonesia.



Gambar 4.11 Siswa Mengamati Peta Persebaran Sumber Daya Alam

Setelah mereka mengetahui sumber daya alam yang ada, guru meminta siswa untuk menyebutkan kegiatan pemanfaatan apa yang biasanya dilakukan oleh masyarakat sekitar. Guru menyajikan gambar contoh-contoh pemanfaatan sumber daya alam untuk memancing siswa untuk berpikir.

Guru memberikan LKPD kepada setiap kelompok, siswa diminta untuk mengikuti langkah-langkah pembelajaran. Siswa sudah mulai baik dalam melakukan diskusi kelompok, sudah terlihat kerja sama antar anggota kelompok. Salah satu kelompok diminta untuk menyampaikan hasil diskusi yang mereka lakukan. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain

apabila memiliki perbedaan pendapat. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk bermain permainan akademik.

Guru menjelaskan cara dan aturan permainan, yaitu setiap kelompok harus mengirimkan 2 anggotanya yang bertugas untuk menyebutkan sumber daya alam dan menuliskannya pada tabel didepan kelas. Kemudian anggota kelompok lainnya bertugas untuk menyebutkan kegiatan pemanfaatan apa yang dapat dilakukan dengan sumber daya alam tersebut. Siswa yang berhasil menuliskan sumberdaya alam dan menjelaskan kegiatan pemanfaatannya akan mendapatkan skor 10. Apabila siswa hanya berhasil menuliskan/ menyebutkan pemanfaatannya, maka siswa hanya mendapatkan skor 5, dan apabila siswa tidak dapat menjawab sama sekali maka tidak akan mendapatkan skor.

Pada saat permainan akademik dilakukan terlihat antar kelompok sudah saling bekerja sama. Siswa yang pasif dikelas pun turut membantu temannya yang maju kedepan.. Karena sudah terbiasa, mereka tidak terlihat bingung pada saat melakukan permainan akademik. Selanjutnya siswa diminta untuk duduk ke meja turnamennya masing-masing. Guru menjelaskan aturan pertandingan yang harus ditaati oleh setiap kelompok. Peraturannya adalah, setiap perwakilan kelompok pada meja turnamen harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan benar apabila siswa tersebut berhasil menjawab maka akan mendapatkan skor 10 dan akan

diberikan kepada kelompoknya masing-masing. Siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan yang diberikan maka pertanyaan tersebut berhak direbut oleh siswa kelompok lain. Apabila setiap kelompok sudah mendapatkan kartu soal maka turnamen telah selesai lalu setiap siswa kembali ke kelompok awal mereka masing-masing.

Siswa terlihat antusias mengikuti pertandingan, pada saat salah satu kelompok sedang melakukan pertandingan anggota kelompok lainnya memberikan semangat agar mampu menjawab soal yang diberikan. Siswa yang sedang mengikuti turnamen termotivasi dan berusaha merebut soal yang diberikan.



Gambar 4.12 Antusias Siswa Dalam Mengikuti Pertandingan

Selanjutnya guru mengajak siswa untuk menghitung perolehan skor yang mereka dapat pada hari ini. Guru menjelaskan skor yang mereka

kumpulkan akan diakumulasi diakhir, dan akan ada *reward* yang akan mereka terima.



Gambar 4.13 Guru Menghitung Perolehan Skor Setiap Kelompok Kegiatan Akhir

Diakhir kegiatan guru mengajak siswa menyimpulkan materi yang mereka pelajari hari ini. Siswa bertanya mengenai hal-hal yang mereka tidak mengerti. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa karena telah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan memotivasi siswa untuk saling bekerja sama satu sama lain didalam kelompok. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang.

c. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui dan mengevaluasi sejauh mana hasil yang diperoleh dari tindakan yang telah dilakukan pada siklus I. Hasil yang diperoleh akan digunakan sebagai acuan pada tindakan siklus

selanjutnya untuk pengambilan keputusan dan perencanaan selanjutnya. Peneliti dan *observer* berdiskusi untuk mengkaji pelaksanaan kegiatan pada siklus I, tujuannya agar terjadinya peningkatan kecerdasan interpersonal siswa kelas IV pada siklus selanjutnya.

Hasil tindakan dan pengamatan yang dilakukan peneliti dan *observer* pada siklus I yaitu siswa di kelas masih belum menunjukkan peningkatan kemampuan interpersonal. Pada saat kegiatan diskusi kelompok sebagian besar siswa masih belum mampu bekerja sama memecahkan masalah yang guru berikan. Beberapa siswa tidak memiliki percaya diri untuk memberikan pendapat dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam beberapa kegiatan pembelajaran masih terlihat beberapa siswa tidak memiliki rasa kepedulian dan tidak saling memahami satu sama lain.

Berdasarkan hasil pengamatan yang diperoleh pada siklus I menggambarkan tidak adanya peningkatan kecerdasan interpersonal siswa. Hasil persentase skor angket yang diperoleh oleh siswa juga masih belum mencapai indikator keberhasilan. Siswa hanya memperoleh persentase sebesar 70,35% atau dengan kata lain siswa yang memperoleh skor ≥ 70 hanya sebanyak 19 orang siswa, sedangkan untuk target keberhasilan dari penelitian ini apabila 80% dari jumlah siswa atau 22 dari 27 mendapatkan skor ≥ 70 . Pada siklus I skor yang didapatkan belum mencapai indikator keberhasilan, sehingga perlu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya.

Berikut ini adalah tabel rekapitulasi perolehan skor angket kecerdasan interpersonal siswa kelas IV MI Fatahillah Jakarta Selatan pada siklus I :

Tabel 4.1
Rekapitulasi Perolehan Skor Kecerdasan Interpersonal pada
Siklus I

No.	Nama	Jumlah Skor	Keterangan
1	AHAZ	95	SANGAT TINGGI
2	APWD	93	SANGAT TINGGI
3	AAAJ	87	SANGAT TINGGI
4	AIF	95	SANGAT TINGGI
5	AMK	92	SANGAT TINGGI
6	AR	68	SEDANG
7	ASA	80	TINGGI
8	APP	83	TINGGI
9	AH	69	SEDANG
10	AAA	89	SANGAT TINGGI
11	ABR	94	SANGAT TINGGI
12	DAD	67	SEDANG
13	FZ	87	SANGAT TINGGI
14	FK	86	SANGAT TINGGI
15	HEH	90	SANGAT TINGGI
16	MRZ	66	SEDANG
17	MYA	53	KURANG
18	MRB	83	TINGGI
19	NSA	82	TINGGI
20	NFS	76	TINGGI
21	NAS	72	TINGGI
22	NNEF	64	SEDANG
23	RA	67	SEDANG
24	RSP	87	SANGAT TINGGI
25	SAK	94	SANGAT TINGGI

No.	Nama	Jumlah Skor	Keterangan
26	SWN	81	TINGGI
27	WNW	69	SEDANG

Tabel 4.2

**Rentang Skor Penilaian Kecerdasan Interpersonal Siswa
Kelas IV Siklus I**

No	Perolehan Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	85 – 100	Sangat Tinggi	12	44,40%
2	70 – 84	Tinggi	7	25,95%
3	55 – 69	Sedang	7	25,95%
4	40 – 54	Kurang	1	3,7%
5	25 – 39	Sangat Kurang	0	0
Jumlah			27	100%

Data hasil pemantauan tindakan guru dan siswa berisi 30 butir pernyataan masing-masing pernyataan memiliki skor maksimal 4, dan untuk keseluruhan skor maksimal yaitu sebesar 120. Indikator keberhasilan dari instrumen pemantau tindakan siswa dan guru yaitu 80% dari skor maksimal 120 yaitu sebesar 96. Namun, hasil data pemantauan yang diisi oleh *observer* hanya memperoleh persentase sebesar 76% atau sama dengan memperoleh skor sebesar 91. Untuk data pemantau aktivitas guru memperoleh skor 48 dan data pemantau aktivitas siswa memperoleh skor 43.

Berdasarkan hasil penilaian pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh kolaborator pada siklus I dapat dilihat bahwa guru belum mampu

membimbing siswa belajar didalam kelompok, dalam kegiatan belajar guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, dan pada saat menerapkan permainan akademik dan turnamen pertandingan guru juga belum melakukan secara maksimal sehingga mengakibatkan kondisi kelas kurang kondusif, siswa menjadi pasif dan belum menciptakan interaksi yang harmonis antar siswa. Dari hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* belum berhasil pada siklus I. Berikut ini adalah data hasil pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa :

Tabel 4.3
Data Hasil Instrumen Pemantau Tindakan Guru dan Siswa
Pada Siklus I

No.	Pertemuan	Jumlah Skor		Jumlah Persentase (%)	
		Guru	Siswa		
1	Pertama	41	37	78	65%
2	Kedua	43	40	83	69%
3	Ketiga	48	43	91	76%

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, peneliti dan *observer* menemukan beberapa kendala dan kekurangan pada saat tindakan siklus I yang harus diperbaiki pada siklus selanjutnya. Adapun kendala dan kekurangan yang menyebabkan ketidak berhasilan pada siklus I yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.4

Hasil Observasi Refleksi dan Tindak Lanjut Siklus I

No.	Hasil Observasi	Rencana Tindakan Siklus I
Siswa		
1.	Sebagian besar siswa masih tidak percaya diri dan tidak berani menyampaikan pendapat	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan lebih besar dan motivasi kepada siswa • Guru memberikan <i>reward</i> maupun <i>punishment</i> • Guru melakukan pendekatan personal
2	Siswa belum mematuhi aturan permainan dan pertandingan yang diberikan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membuat kesepakatan awal apabila ada siswa yang melanggar aturan akan dikenakan hukuman yang diterima oleh kelompoknya masing-masing
3	Siswa belum mampu menjadi <i>problem solver</i> ketika diberikan suatu masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru harus menggali pengetahuan yang dimiliki setiap siswa dan memancing mereka untuk berpendapat
4	Siswa memilih-milih teman dan belum bisa berbaur dengan teman kelompoknya	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan pemahaman kepada siswa mengenai tujuan dari pembentukan kelompok secara heterogen
5	Pada saat diskusi masih terdapat siswa yang pasif dan acuh terhadap kelompoknya	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan bimbingan dan arahan lebih intensif pada saat kegiatan diskusi • Guru menegaskan mengenai peran seluruh siswa yang harus aktif didalam pembelajaran

6	Siswa masih belum memiliki jiwa dan ambisi untuk memenangkan pertandingan	<ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan motivasi kepada siswa yang pasif serta memberikan tantangan yang berbeda disetiap permainan dan pertandingan
7	Hasil pengisian angket kecerdasan interpersonal siswa belum mencapai indikator keberhasilan	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan pendekatan secara personal dan memberikan siswa kesempatan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal disetiap kegiatan pembelajaran
Guru		
1	Guru belum membimbing dan mengarahkan siswa agar melakukan diskusi kelompok yang efektif dan terarah.	<ul style="list-style-type: none"> Guru akan menjelaskan kepada siswa langkah-langkah untuk melakukan diskusi yang efektif dan terarah
2	Guru belum bisa mengondisikan siswa untuk menyimak materi yang disampaikan	<ul style="list-style-type: none"> Guru akan memberikan peringatan maupun <i>punishment</i> kepada siswa yang tidak menyimak materi pembelajaran yang disampaikan
3	Guru belum memotivasi siswa untuk aktif dan percaya diri dalam menyampaikan suatu pendapat	<ul style="list-style-type: none"> Guru akan menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan agar siswa tidak takut dan percaya diri
4	Guru belum memberikan suatu masalah yang harus diselesaikan siswa secara berkelompok	<ul style="list-style-type: none"> Guru akan memberikan suatu masalah yang harus diselesaikan oleh tiap kelompok secara bersama-sama
5	Hasil data pemantau tindakan guru dan siswa belum mencapai indikator keberhasilan	<ul style="list-style-type: none"> Peneliti akan fokus meningkatkan pada aspek yang memiliki nilai kurang baik dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>team games tournament (TGT)</i>

Berdasarkan hasil data temuan yang diperoleh dari siklus I menunjukkan bahwa peneliti harus melakukan perbaikan pada siklus II. Peneliti akan berusaha untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa melalui kegiatan bekerja sama didalam kelompok dan memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif. Tindakan yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas IV menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

a. Perencanaan

Pada siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, yang berlangsung pada tanggal 21, 25, dan 28 Januari 2019. Penelitian tindakan ini dilakukan sebagai langkah tindak lanjut dari siklus I yang belum mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus II peneliti membuat perencanaan kembali yaitu : (1) Melakukan diskusi dengan *observer* guna mengevaluasi dan mencari solusi untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I; (2) menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*; (3) menyiapkan LKPD yang menekankan pada aspek kerja sama dan berdiskusi; (4) media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan pembelajaran agar siswa antusias memperhatikan materi yang disampaikan; (5) menyiapkan

lembar pemantau tindakan guru dan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*; (6) menyiapkan angket kecerdasan interpersonal yang akan diberikan pada akhir pertemuan siklus II.

b. Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan siklus II guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun dengan tujuan meningkatkan data hasil penelitian pada siklus I agar mencapai indikator keberhasilan.

Pada tahap pengamatan *observer* bertugas mengamati peneliti yang melakukan tindakan dikelas menggunakan lembar pemantau tindakan guru dan siswa sebagai alat bantu penilaian. Pengamatan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana perbaikan yang dilakukan peneliti dalam mengatasi kekurangan yang terjadi pada siklus I.

Pengamatan juga dilakukan oleh peneliti dengan mencatat kejadian yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung dalam bentuk catatan lapangan. Pada akhir kegiatan pembelajaran peneliti dan *observer* akan mendiskusikan dan mengevaluasi temuan data hasil kegiatan pembelajaran hari ini. Berikut ini merupakan deskripsi kegiatan pembelajaran yang dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* pada siklus II :

1) Siklus II Pertemuan 1

Untuk tahap tindakan penelitian siklus II pertemuan 1 dilakukan pada hari Senin, 21 Januari 2019. Pada pertemuan 1 dilakukan selama 140 menit, yakni pukul 11.15 WIB – 14.10 WIB. Pada pertemuan keempat mempelajari buku tema 6 subtema 2 pembelajaran 4. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Kegiatan Awal

Pada pertemuan keempat siswa sangat antusias saat melihat guru hadir ke dalam kelas, mereka beranggapan bahwa akan diadakan permainan dan pertandingan kembali pada hari ini. Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum belajar. Guru melakukan pengondisian kelas dengan mengecek kerapihan, posisi duduk dan mengecek kehadiran siswa pada hari ini. Pada hari ini siswa kelas IV hadir semua. Guru menanyakan materi mengenai sumber daya alam yang telah dipelajari sebelumnya dan mengaitkan dengan materi pembelajaran hari ini. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai pada hari ini.

Sebelum memulai kegiatan inti pembelajaran guru menyampaikan kembali aturan yang harus mereka patuhi, guru menyampaikan *punishment* yang akan mereka terima apabila mereka tidak aktif dikelas guru juga

menekankan siswa lainnya harus memiliki rasa kepedulian dan harus membangun kerja sama yang baik dengan kelompoknya.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti siswa diminta untuk mengamati gambar bangunan bersejarah didunia. Guru menanyakan informasi yang mereka miliki mengenai bangunan-bangunan tersebut. Selanjutnya guru menjelaskan informasi mengenai sejarah dari bangunan-bangunan tersebut. Guru menjelaskan mengenai bangunan bersejarah yang ada diIndonesia, dan meminta siswa membaca teks bacaan yang berjudul “Di Balik Si Pencakar Langit”. Guru meminta siswa menjelaskan isi dari teks bacaan tersebut, dan memberikan beberapa pertanyaan. Guru mengaitkan teks bacaan dengan materi pemanfaatan sumber daya alam.

Selanjutnya guru menjelaskan dan menampilkan *power point* mengenai keragam rumah adat di Indonesia. Guru meminta siswa maju kedepan dan menceritakan pengetahuan yang mereka miliki mengenai rumah adat, siswa berani maju kedepan menceritakan pengalamannya melihat rumah adat asalnya. Kemudian guru menjelaskan mengenai fungsi dan proses pembuatan rumah adat tersebut. Siswa sangat antusias dan berani untuk bertanya hal-hal yang tidak mereka mengerti.



Gambar 4.14 Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran



Gambar 4.15 Guru Membimbing Kegiatan Diskusi

Guru meminta siswa mengerjakan LKPD yang diberikan, siswa diminta untuk saling berdiskusi dan dibolehkan untuk mewawancarai teman yang lainnya. Pada kegiatan ini siswa sudah terlihat aktif terutama siswa yang memiliki kemampuan kecerdasan interpersonal yang kurang. Mereka sudah berani untuk menyampaikan ide ataupun pendapat terhadap anggota

kelompoknya. Siswa mempresentasikan hasil karya yang mereka kerjakan, guru memilih siswa yang pasif untuk menjelaskan didepan kelas. Kemudian guru mengajak siswa untuk melakukan permainan akademik.



Gambar 4.16 Siswa berdiskusi mengerjakan LKPD

Guru menjelaskan aturan dan cara bermain, siswa diberikan kesempatan untuk membaca materi mengenai keragaman rumah adat. Kemudian setiap kelompok diminta untuk mengirimkan satu orang perwakilan yang bertugas menuliskan jawaban kedepan. Guru akan menampilkan gambar rumah adat di Indonesia. Siswa tersebut bertugas untuk menuliskan nama, fungsi, dan sumber daya alam yang dimanfaatkan untuk membangun rumah adat tersebut. Siswa berhak melakukan diskusi terlebih dahulu dengan anggota kelompok lainnya untuk menjawab. Apabila siswa berhasil menuliskan secara lengkap maka akan mendapatkan skor 10 setiap

gambarnya. Siswa sangat antusias dan aktif, terlihat dari kegiatan diskusi yang langsung mereka lakukan ketika permainan akademik dimulai.



Gambar 4.17 Siswa Saling Bekerja Sama

Setelah melakukan permainan akademik guru meminta siswa ke meja turnamennya masing-masing. Siswa sangat bersemangat untuk melakukan pertandingan hari ini dikarenakan siswa ingin mendapatkan skor tertinggi dan memenangkan turnamen. Guru menjelaskan aturan pertandingan yang berbeda dari sebelumnya yaitu, setiap kelompok turnamen masing-masing akan diberikan 3 pertanyaan yang memiliki kategori sulit, sedang, dan mudah. Apabila siswa menjawab soal yang sulit akan mendapatkan skor 30, sedang skor 20, dan mudah skornya 10. Siswa sangat ambisius untuk menjawab soal yang sulit karena pertanyaan yang diberikan merupakan soal rebutan.

Diakhir pertandingan guru memberikan tambahan soal yang mudah yang hanya boleh dijawab oleh siswa yang ditunjuk. Guru menunjuk siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal yang kurang untuk menjawab namun mereka masih kurang percaya diri untuk menjawab. Guru kemudian mencari cara agar siswa tersebut mau menjawab pertanyaan dengan cara berjanji akan memberikan skor kepada seluruh kelompok apabila siswa tersebut menjawab pertanyaan. Seluruh siswa langsung menyemangati dan memotivasi siswa yang pasif untuk menjawab, dan pada akhirnya siswa tersebut dapat menjawab pertanyaan dengan baik.



Gambar 4.18 Siswa Mengikuti Pertandingan Dengan Antusias**Gambar 4.19 Guru Mengatur Jalannya Pertandingan**

Setelah pertandingan selesai, siswa diminta kembali ke kelompoknya masing-masing. Guru mengajak siswa menghitung perolehan skor pada hari ini, guru memberikan *reward* berupa tepuk hebat kepada kelompok pemenang.

Kegiatan Akhir

Guru mengajak siswa untuk bertanya jawab mengenai materi pembelajaran hari ini. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya dan melakukan evaluasi untuk pembelajaran hari ini. Guru memberikan motivasi dan apresiasi kepada siswa yang mau berperan aktif pada kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang.

2) Siklus II Pertemuan 2

Tindakan siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Jumat, 25 Januari 2019 dengan alokasi waktu 130 menit. pembelajaran dimulai dari pukul 08.30 WIB – 11.15 WIB dikelas IV MI Fatahillah. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*. Berikut ini merupakan deskripsi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II :

Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan melakukan pengondisian kelas agar suasana belajar menjadi kondusif. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum belajar. Guru mengecek kehadiran siswa, terdapat 3 siswa yang tidak hadir pada hari ini. Guru memberikan *ice breaking* untuk membangkitkan semangat belajar. Guru mereview pembelajaran sebelumnya dan mengaitkan dengan pembelajaran yang akan dipelajari hari ini. Guru menyampaikan tujuan dan memberikan apersepsi pembelajaran hari ini mengenai sumber daya alam hayati dan penyebarannya diIndonesia.

Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti siswa diminta membaca teks bacaan, kemudian guru menyimpulkan isi dari teks bacaan tersebut. Guru menggali pengetahuan siswa dengan bertanya seputar teks bacaan, dan memberikan kesempatan kepada siswa yang memiliki kecerdasan rendah untuk menjawab. Guru memberikan peringatan kepada siswa tersebut karena masih tidak mau memperhatikan saat guru menjelaskan. Kemudian guru menampilkan video pembelajaran mengenai sumber daya alam hayati dan penyebarannya di Indonesia. Kemudian guru menampilkan peta persebaran hewan dan tumbuhan, siswa diminta untuk mengamatinya. Guru menjelaskan materi persebaran sumber daya alam hayati dan upaya pelestariannya.

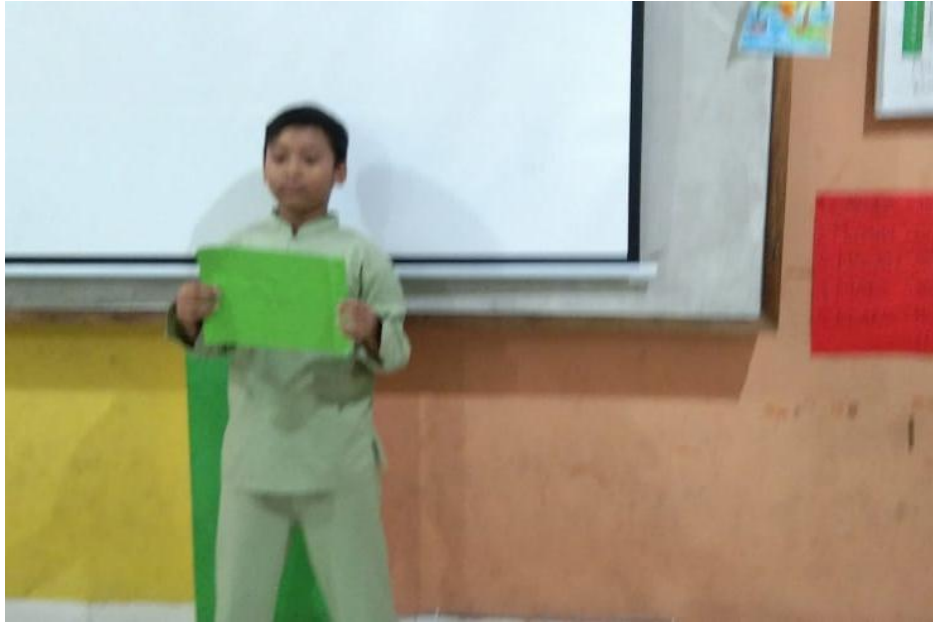


Gambar 4.20 Siswa menonton video pembelajaran bersama

Setelah itu masing-masing kelompok mengerjakan LKPD dengan kerja sama. Guru melakukan *controlling*, siswa sudah mengalami peningkatan dalam melakukan kerja sama. Siswa yang memiliki pengetahuan yang tinggi tidak mendominasi dan memberikan kesempatan bagi teman yang lainnya. Siswa mempresentasikan hasil karya yang mereka kerjakan, guru meminta salah satu siswa yang pasif dari masing-masing kelompok untuk menjelaskan kedepan kelas.



Gambar 4.21 Guru Membimbing Kelompok



Gambar 4.22 Siswa Mempresentasikan Hasil Karya Kelompok

Guru mengajak siswa untuk bermain permainan akademik, guru memberikan pertanyaan seputar materi yang telah mereka pelajari. Guru menunjuk 1-2 orang pada tiap kelompok untuk menjadi juru bicara, guru memberikan kesempatan kepada siswa yang percaya dirinya masih kurang. Setiap anggota kelompok lainnya berhak untuk mendiskusikan jawaban yang diberikan. Siswa yang berhasil menjawab dengan benar akan mendapatkan skor 10, sebaliknya apabila siswa tidak dapat menjawab maka tidak akan mendapatkan skor. Setiap kelompok terlihat antusias dan saling menyemangati satu sama lain. Siswa yang dipilih menjadi juru bicara pun menjadi semangat untuk merebut pertanyaan dan menjawabnya.

Setelah permainan akademik selesai, guru meminta siswa untuk duduk dimeja turnamennya masing-masing. Guru menyampaikan kembali

aturan dan cara pertandingan yang harus mereka taati bersama. Aturannya adalah, setiap kelompok akan mendapatkan 3 soal dengan kategori sulit, sedang, dan rendah. Apabila siswa dapat menjawab soal yang sulit maka akan mendapatkan skor 30, sedang 20, dan mudah 10. Siswa yang berhasil menjawab paling banyak dikelompoknya akan naik 1 tingkat ke meja turnamen, apabila siswa tersebut paling rendah maka akan berada pada meja turnamen dengan kemampuan pengetahuan yang rendah. Siswa terlihat antusias untuk merebut soal agar tidak turun peringkat, siswa yang kalah dan harus turun peringkat juga menjadi termotivasi untuk melakukan lebih baik di pertandingan selanjutnya.

Guru mengajak siswa bersama-sama untuk menghitung perolehan skor yang diperoleh pada hari ini. Guru memberikan motivasi kepada siswa yang harus turun peringkat dan memberikan reward kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

Kegiatan Akhir

Guru mengajak siswa untuk merangkum materi yang telah dipelajari pada hari ini. Guru memberikan kesempatan bertanya jika ada hal yang belum mereka pahami. Guru dan siswa melakukan sesi tanya jawab sebelum pulang. Guru memberikan motivasi dan semangat kepada siswa untuk saling

peduli, kerja sama, dan mengingatkan satu sama lain. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum pulang.

3) Siklus II Pertemuan 3

Untuk tahap tindakan penelitian siklus II pertemuan 3 dilakukan pada hari Senin, 28 Januari 2019. Pada pertemuan ke 3 dilakukan selama 140 menit, yakni pukul 11.15 WIB – 14.10 WIB. Pada pertemuan keempat mempelajari buku tema 6 subtema 3 pembelajaran 4. Model pembelajaran yang digunakan yaitu model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam dan meminta salah satu siswa untuk memimpin doa sebelum kegiatan belajar dimulai. Guru melakukan pengondisian kelas dan mengecek kehadiran siswa. Guru memberikan *ice breaking* untuk membangkitkan semangat belajar dengan bermain “tak boom boom”. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk *review* materi mengenai sumber daya alam yang telah dipelajari sebelumnya. Guru menyampaikan pembelajaran yang akan mereka pelajari dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Guru memberikan motivasi dan semangat kepada siswa dalam mengikuti pelajaran.

Kegiatan Inti

Guru menampilkan video pembelajaran mengenai sumber daya alam non hayati. Guru menggali pengetahuan siswa mengenai isi dari video tersebut dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar sumber daya alam non hayati di Indonesia. Guru bertanya mengenai apa perbedaan sumber daya alam hayati dan non hayati? Guru juga meminta siswa untuk menyebutkan contoh-contohnya yang sering mereka manfaatkan untuk kehidupan sehari-hari. Siswa cukup aktif dan memberikan *feedback* yang baik pada saat diminta berpendapat.

Guru menampilkan peta persebaran sumber daya alam non hayati di Indonesia. Siswa dengan percaya diri menyebutkan sumber daya alam yang ada di daerah asalnya. Guru menggali pengetahuan siswa dengan meminta siswa menceritakan sumber daya alam non hayati yang mereka ketahui beserta pemanfaatannya. Guru menjelaskan mengenai kekayaan sumber daya alam non hayati yang dimiliki Indonesia beserta cara pelestariannya.



Gambar 4.24 Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran



Gambar 4.25 Siswa Aktif Mengikuti Kegiatan Pembelajaran

Guru meminta siswa melanjutkan tugas kelompok membuat peta persebaran sumber daya alam non hayati pada satu pulau di Indonesia dan membuat rangkuman. Siswa bekerja sama dengan baik dan saling berbagi tugas dan peran satu sama lain. Guru meminta perwakilan masing-masing

kelompok untuk maju kedepan mempresentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan. Selanjutnya guru mengajak siswa bermain permainan akademik.



Gambar 4.26 Siswa Mempresentasikan Hasil Karya Diskusi

Guru menjelaskan aturan dan cara main pada permainan kali ini. Nama permainannya adalah “lempar bola”, guru akan melempar bola secara acak sambil bernyanyi, bola tersebut harus dilemparkan kekelompok lain dan akan berhenti apabila lagu yang dinyanyikan berhenti. Siswa yang mendapatkan bola harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada bola tersebut, siswa tersebut dapat melakukan diskusi dengan kelompoknya sebelum menjawab. Apabila siswa tersebut berhasil menjawab maka akan diberikan *reward* berupa *snack* yang harus mereka kumpulkan sebagai tanda perolehan skor. Siswa sangat semangat mengikuti permainan dan berusaha untuk mendapatkan kesempatan menjawab pertanyaan. Selanjutnya, guru

mengajak siswa untuk mengikuti pertandingan. Siswa diminta untuk duduk dimeja turnamennya masing-masing.



Gambar 4.27 Siswa Mengikuti Permainan Akademik



Gambar 4.28 Siswa Berdiskusi Menjawab Pertanyaan



Gambar 4.29 Kerja Sama Siswa Mengikuti Permainan Akademik

Guru membacakan aturan pertandingan yang harus mereka patuhi. Setiap kelompok akan diberikan 3 pertanyaan dengan kategori sulit, sedang, dan mudah. Pada saat pertanyaan selesai dibacakan siswa dapat mengangkat tangan untuk menjawab kemudian mengambil kartu soal. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan sulit akan mendapatkan skor 30, sedang skor 20, dan mudah skor 10. Siswa sangat antusias mengikuti pertandingan namun tetap mematuhi aturan. Setelah pertandingan selesai guru mengajak siswa untuk menghitung perolehan skor, untuk siswa yang mendapatkan skor tertinggi mendapatkan *reward* berupa *snack*. Kelompok-kelompok yang tidak menang pada hari ini tetap memberikan apresiasi dan mengucapkan selamat kepada kelompok yang menang.



Gambar 4.31 Kelompok Pemenang Pertandingan



Gambar 4.32 Siswa Mendapatkan Reward

Kegiatan Akhir

Guru mengajak siswa untuk merangkum materi yang telah dipelajari pada hari ini. Guru memberikan siswa kesempatan untuk bertanya. Guru mengajak siswa bertanya jawab untuk mengecek sejauh mana pengetahuan siswa. Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir guru memberitahu siswa

bahwa hari ini adalah pertemuan terakhir yang dilakukan guru untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*. Guru memberikan motivasi kepada seluruh siswa untuk saling bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok dan semangat dalam mencari ilmu. Kegiatan akhir ditutup dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa.

c. Refleksi

Tahap refleksi merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti dan *observer* untuk mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan dan mengetahui kekurangan maupun kelebihan dari tindakan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil pengamatan tindakan, terlihat adanya peningkatan kecerdasan interpersonal siswa selama proses kegiatan pembelajaran IPS berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*.

Peningkatan kecerdasan interpersonal siswa ditunjukkan melalui sikap dan perilaku yang dilakukan pada saat proses kegiatan pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan di depan kelas siswa memperhatikan dengan baik, aktif memberikan tanggapan, dan berani berbicara di depan kelas. Siswa juga sudah dapat bekerja sama dengan baik dengan anggota kelompoknya, sebagian siswa memiliki kesadaran yang tinggi untuk membantu temannya dalam kegiatan belajar. Komunikasi antar siswa juga mengalami perubahan

yang baik, siswa dapat menyampaikan maksud pembicaraan dengan baik dan sopan. Siswa memiliki rasa simpati yang cukup tinggi, terlihat ketika ada salah satu temannya yang memiliki kemampuan pengetahuan yang kurang teman sekelompoknya tidak mencela melainkan membantu memberikan penjelasan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* yang diterapkan oleh guru untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal sangat mempengaruhi keberhasilan. Model pembelajaran ini memotivasi siswa untuk menjadi lebih baik dan memiliki sikap kompetitif yang tinggi. Siswa juga dituntut untuk berperan aktif disetiap kegiatan pembelajaran. Setiap siswa memiliki peran, tugas, dan tanggung jawab yang sama pentingnya. Variasi permainan akademik yang diberikan juga menjadikan kondisi suasana belajar menjadi menyenangkan. Selain itu, siswa juga dituntut untuk mampu memecahkan suatu masalah melalui kegiatan diskusi bersama sehingga mampu mengimplementasikannya kedalam kehidupan sehari-hari.

Berikut ini adalah tabel rekapitulasi perolehan skor angket kecerdasan interpersonal siswa kelas IV MI Fatahillah Jakarta Selatan pada siklus II :

Tabel 4.5
Rekapitulasi Perolehan Skor Kecerdasan Interpersonal pada
Siklus II

No	Nama	Jumlah Skor	Keteranagn
1	AHAZ	95	Sangat Tinggi
2	APWD	88	Sangat Tinggi
3	AAAJ	90	Sangat Tinggi
4	AIF	93	Sangat Tinggi
5	AMK	95	Sangat Tinggi
6	AR	72	Tinggi
7	ASA	84	Tinggi
8	APP	83	Tinggi
9	AH	81	Tinggi
10	AAA	93	Sangat Tinggi
11	ABR	91	Sangat Tinggi
12	DAD	75	Tinggi
13	FZ	88	Sangat Tinggi
14	FK	88	Sangat Tinggi
15	HEH	78	Tinggi
16	MRZ	78	Tinggi
17	MYA	64	Sedang
18	MRB	85	Sangat Tinggi
19	NSA	85	Sangat Tinggi
20	NFS	79	Tinggi
21	NAS	79	Tinggi
22	NNEF	66	Sedang
23	RA	81	Tinggi
24	RSP	85	Sangat Tinggi
25	SAK	88	Sangat Tinggi
26	SWN	81	Tinggi
27	WNW	71	Tinggi

Pada siklus II terdapat 25 orang siswa yang memperoleh skor ≥ 70 , sedangkan yang belum tercapai terdapat 2 orang. Berdasarkan skor yang diperoleh pada siklus II maka persentase hasil skor yaitu sebesar 92,2% menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal siswa telah mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas IV MI Fatahillah pada siklus II dapat dikatakan berhasil karena hasil persentase telah mencapai persentase target yang diharapkan yaitu sebesar 80%. Peningkatan ini dirasa sudah cukup maksimal oleh peneliti dan *observer*, oleh sebab itu penelitian ini sepakat untuk tidak dilanjutkan kesiklus berikutnya.

Tabel 4.6

Rentang Skor Penilaian Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas

IV Siklus II

No.	Perolehan Skor	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	85 – 100	Sangat Tinggi	13	48,2%
2	70 – 84	Tinggi	12	44%
3	55 – 69	Sedang	2	7,8%
4	40 – 54	Kurang	0	
5	25 – 39	Sangat Kurang	0	

Perolehan data yang diperoleh pada siklus II dari hasil pemantauan tindakan guru dan siswa yang dilakukan oleh *observer* memperoleh skor 58 untuk data pemantau tindakan aktivitas guru dan 53 untuk data pemantau tindakan aktivitas siswa. Peneliti bersama *observer* memperoleh data dengan mengisi lembar instrumen pemantau tindakan dan membuat catatan lapangan. Adapun data hasil tindakan pemantau aktivitas guru dan siswa pada siklus II menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7

Data Hasil Instrumen Pemantau Tindakan Siklus II

No.	Pertemuan	Jumlah Skor		Jumlah Persentase (%)	
		Guru	Siswa		
1	Pertama	51	44	95	79%
2	Kedua	53	48	101	84%
3	Ketiga	58	53	111	95%

Berdasarkan temuan data yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran pada siklus II, pesentase skor yang didapatkan pada siklus II meningkat menjadi 95%. Dari hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kecerdasan interpersonal siswa kelas IV pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* dinyatakan berhasil karena hasil persentase yang diperoleh melebihi target

indikator keberhasilan yakni 80% dari jumlah skor maksimal yakni 120, sehingga peneliti tidak melanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Pemeriksaan Keabsahan Data

Tujuan dilakukannya pemeriksaan keabsahan data yaitu untuk menghasilkan data yang reliabel dan valid sesuai fakta dilapangan dengan melalui pemeriksaan data-data yang diperoleh pada saat penelitian tindakan dilaksanakan. Data diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan peneliti dan *observer* pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung menggunakan instrumen pemantau tindakan yang dilakukan guru dan siswa pada saat pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*. Selain itu, peneliti juga membuat dan menggunakan catatan lapangan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Triangulasi untuk menguji validitas data penelitian yaitu dengan mengecek dan membandingkan serta merangkum sumber data penelitian yang diperoleh. Sumber data tersebut terdiri dari angket untuk mengetahui kecerdasan interpersonal siswa, lembar instrumen pemantau tindakan aktivitas guru dan siswa dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*, dan dokumentasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

C. Analisis Data

Analisis yang diperoleh yaitu dari data hasil pemantau tindakan guru dan siswa serta data hasil kecerdasan interpersonal siswa. Data hasil kecerdasan interpersonal siswa diperoleh melalui angket yang diberikan kepada seluruh siswa kelas IV. Untuk data pemantau tindakan guru dan siswa diperoleh melalui pengamatan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, *observer* menggunakan instrumen lembar pemantau tindakan pada saat mengamati tindakan guru dan siswa dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS. Analisis data yang dilakukan sebagai berikut :

1. Data Pemantau Tindakan

Untuk menghitung persentase yang diperoleh dari instrument pemantau tindakan guru dan siswa adalah jumlah skor yang diperoleh dibagi jumlah skor maksimal yaitu 120 kemudian dikali 100. Pada siklus I hasil persentase dari pemantau tindakan guru dan siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* sebesar 76% atau sama dengan memperoleh skor 91 dan pada siklus II meningkat menjadi 95% atau sama dengan memperoleh skor 114. Peningkatan tersebut melebihi target indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yakni 80% dari jumlah maksimal atau sama dengan memperoleh minimal skor sebesar 96. Berikut ini adalah tabel dan grafik yang

menggambarkan peningkatan persentase instrumen pemantau tindakan guru dan siswa kelas IV MI Fatahillah pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) pada setiap siklusnya :

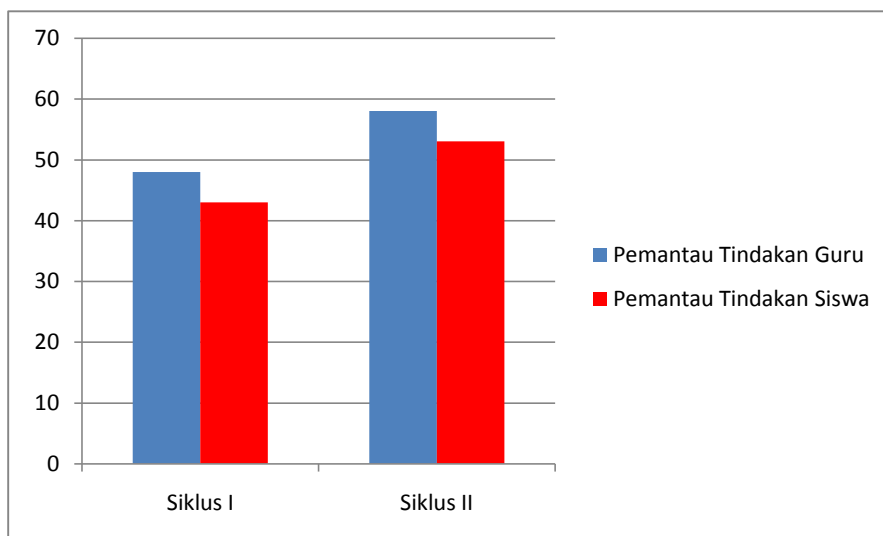
Tabel 4.8

Persentase Instrumen Pemantau Tindakan Siklus I dan Siklus II

No.	Siklus	Jumlah		Jumlah	Persentase
		Guru	Siswa		
1	I	48	43	91	76%
2	II	58	53	111	95%

Grafik 4.1

Peningkatan Aktivitas Guru Dan Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)



Berdasarkan tabel dan grafik terdapat peningkatan aktivitas guru dan siswa dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*. Pada siklus I penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* pada pembelajaran IPS masih belum maksimal, namun pada siklus II aktivitas tindakan yang dilakukan guru dan siswa sudah dilaksanakan lebih baik dan maksimal dari siklus sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase yang terjadi sebesar 19%.

2. Data Kecerdasan Interpersonal

Data kecerdasan interpersonal siswa diperoleh melalui pengamatan secara langsung, membuat catatan lapangan setiap pertemuan, serta menghitung skor yang diperoleh dari angket kecerdasan interpersonal yang diisi oleh siswa diakhir pertemuan setiap siklusnya. Berdasarkan tabel dan grafik terdapat peningkatan hasil angket kecerdasan interpersonal siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*. Hasil persentase yang diperoleh pada siklus I hanya sebesar 70,35% yang artinya hanya 19 orang siswa yang mencapai skor ≥ 70 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 92,2% atau sama dengan 25 orang siswa memperoleh skor ≥ 70 sehingga sudah melebihi target indikator keberhasilan. Peningkatan kecerdasan interpersonal ditunjukkan dengan sikap dan perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran, yakni siswa mampu bekerja sama didalam suatu kelompok, siswa sudah lebih percaya diri dan berani dalam hal

menyampaikan pendapat dan berbicara didepan kelas, komunikasi yang dilakukan antar siswa sudah semakin baik dan efektif, dan siswa memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi terhadap suatu hal. Berikut ini adalah tabel dan grafik yang menggambarkan peningkatan kecerdasan interpersonal siswa kelas IV MI Fatahillah pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* setelah dilakukan tindakan kelas pada siklus I dan siklus II:

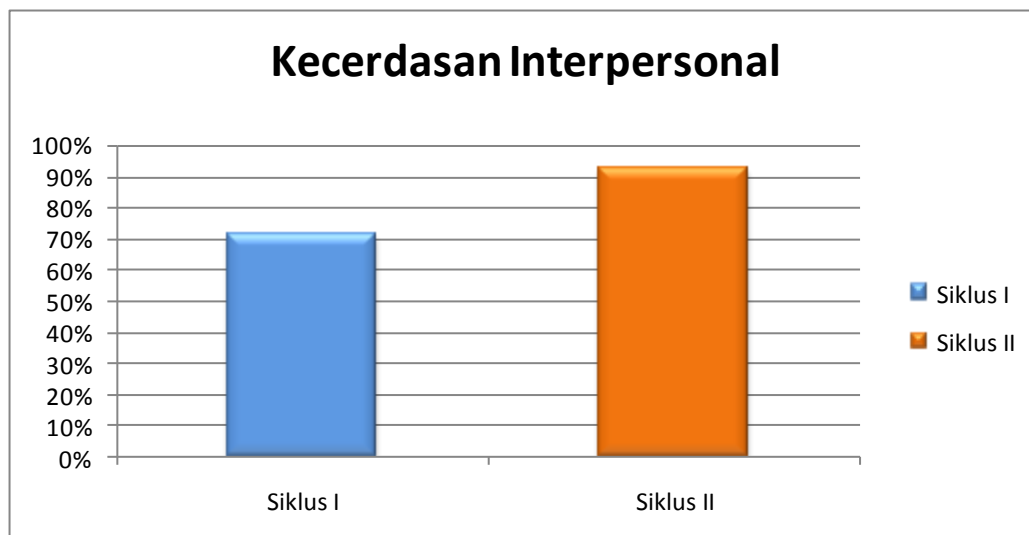
Tabel 4.9

**Hasil Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV Siklus I
dan Siklus II**

No.	Siklus	Jumlah Siswa	Persentase (%)
1	I	19	70,35%
2	II	25	92,2%

Grafik 4.2

**Hasil Angket Kecerdasan Interpersonal Siswa Kelas IV Siklus I
dan Siklus II**



Berdasarkan data hasil pemantau tindakan guru dan siswa dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* pada pembelajaran IPS mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas IV MI Fatahillah Jakarta Selatan.

D. Interpretasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari siklus I dan siklus II terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)*. Hal tersebut dibuktikan dengan data yang di peroleh dari hasil angket dan lembar pemantau tindakan guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berikut ini adalah tabel dan grafik data hasil angket kecerdasan interpersonal dan pemantau tindakan guru dan siswa yang menggambarkan adanya peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* pada siklus I dan siklus II:

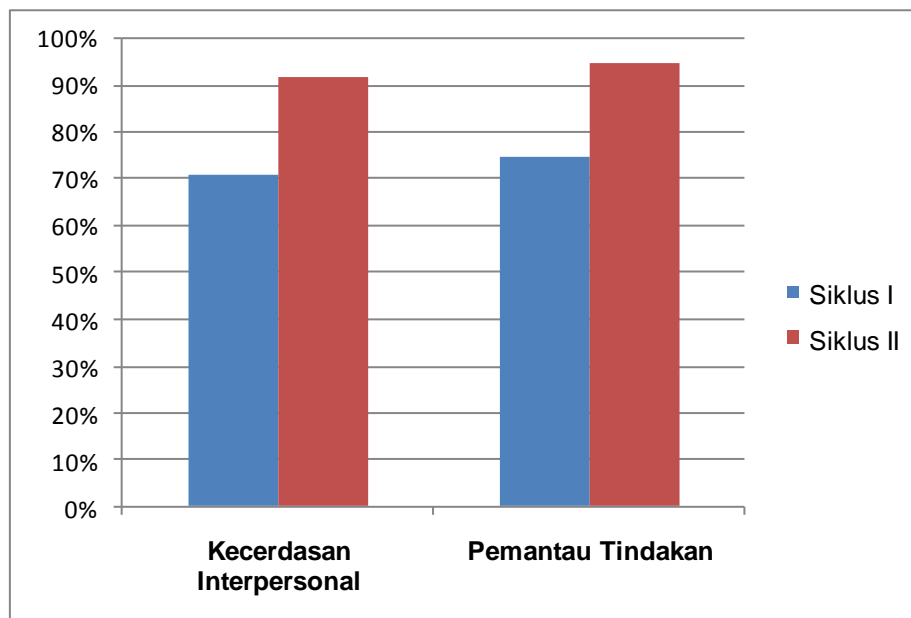
Tabel 4.10

Peningkatan Persentase Angket Kecerdasan Interpersonal dan Instrumen Pemantau Tindakan dari Siklus I dan Siklus II

No.	Siklus	Persentase Kecerdasan Interpersonal	Persentase Tindakan
1	I	70,35%	76%
2	II	92,2%	95%

Grafik 4.3

Peningkatan Persentase Angket Kecerdasan Interpersonal dan Instrumen Pemantau Tindakan dari Siklus I ke Siklus II



Berdasarkan analisis data yang diperoleh, hasil dari angket kecerdasan interpersonal dan lembar pemantau tindakan guru dan siswa pada siklus II menunjukkan keberhasilan dalam mencapai target indikator keberhasilan yang telah diharapkan. Pada siklus I persentase yang diperoleh hanya sebesar 70,35% namun pada siklus II persentase hasil angket kecerdasan interpersonal mengalami peningkatan sebesar 21,85% menjadi 92,2% atau dengan kata lain 25 orang siswa berhasil memperoleh skor ≥ 70 . Hasil data penelitian tersebut telah melebihi target indikator keberhasilan awal yaitu 80% dari 27 jumlah siswa kelas IV memperoleh skor ≥ 70 .

Untuk hasil analisis data pemantau tindakan guru dan siswa pada Siklus I dan Siklus II juga mengalami peningkatan sebesar 19%. Pada siklus I

memperoleh persentase hanya sebesar 76% dan Pada siklus II meningkat menjadi 95% melebihi target yang diharapkan yaitu sebesar 80%.

Berdasarkan tabel dan grafik diatas yang menunjukkan peningkatan persentase kecerdasan interpersonal dan tindakan guru dan siswa maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* pada pembelajaran IPS mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas IV MI Fatahillah Jakarta Selatan.

E. Pembahasan Hasil Analisis

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh melalui angket kecerdasan interpersonal dan lembar pemantau tindakan guru dan siswa pada saat kegiatan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* menunjukkan peningkatan kecerdasan interpersonal terhadap siswa kelas IV MI Fatahillah.

Peneliti dan *observer* berkolaborasi mengamati dan menilai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas IV pada pembelajaran IPS melalui angket kecerdasan interpersonal dan lembar pemantau tindakan. Angket kecerdasan interpersonal diberikan kepada siswa diakhir siklus, sedangkan instrumen pemantau tindakan guru dan siswa diisi oleh *observer*

setiap kegiatan pembelajaran berlangsung. Indikator keberhasilan penelitian yaitu apabila 80% dari 27 jumlah siswa kelas IV memperoleh skor angket kecerdasan interpersonal ≥ 70 , namun pada siklus I data hasil yang diperoleh hanya mencapai persentase 70,35%. Siswa yang berhasil memperoleh skor ≥ 70 berjumlah 19 siswa dari 27 siswa. Untuk hasil yang diperoleh dari instrumen pemantau tindakan pada siklus I juga belum mencapai target yang diharapkan, yaitu hanya sebesar 76% dari target indikator keberhasilan yaitu 80%. Oleh sebab itu, peneliti memutuskan untuk melakukan refleksi tindakan dan melanjutkan penelitian ke siklus selanjutnya.

Pada siklus II data hasil yang diperoleh sudah melebihi indikator keberhasilan. Data hasil angket kecerdasan interpersonal menunjukkan 25 siswa telah memperoleh skor ≥ 70 dengan persentase sebesar 92,2%. Peningkatan persentase yang terjadi dari siklus I ke siklus II sebesar 21,85%. Untuk lembar pengamatan tindakan guru dan siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* pada siklus II memperoleh persentase sebesar 95% mengalami peningkatan persentase sebesar 19%. Hasil persentase tersebut telah melebihi target indikator keberhasilan yang diharapkan.

Peningkatan kecerdasan interpersonal siswa dapat dilihat melalui sikap dan perilaku yang mereka tunjukkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada tahap penyajian kelas guru telah menjelaskan aturan dan

materi pembelajaran dengan baik dan jelas. Siswa mematuhi aturan yang diberikan dan mengamati materi yang disampaikan dengan tertib. Pada saat kegiatan berkelompok, siswa mampu bekerja sama dan saling diskusi dalam memecahkan suatu masalah. Peran guru sebagai fasilitator yaitu membimbing dan memberikan arahan kepada siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung juga dilakukan dengan baik. Guru mampu menciptakan kondisi belajar menjadi menyenangkan melalui permainan akademik sehingga meningkatkan interaksi antar siswa dikelas.

Kegiatan pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk saling berinteraksi dan bekerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran melatih siswa untuk saling bertanggung jawab terhadap anggota kelompoknya masing-masing, hal tersebut bertujuan agar siswa memiliki rasa empati satu sama lain. Pada tahap turnamen setiap siswa dilatih untuk memiliki sikap kompetitif yang tinggi.

Dari hasil analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa kelas IV MI Fatahillah Jakarta Selatan.

F. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaannya penelitian ini memiliki banyak kekurangan yang menyebabkan hasil yang diperoleh menjadi kurang optimal. Peneliti telah berusaha melakukan pelaksanaan tindakan penelitian dengan sebaik mungkin sesuai dengan prosedur penelitian namun, masih memiliki keterbatasan yang ada. Keterbatasan penelitian yang terjadi adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan pembiasaan rutin dilakukan melebihi waktu yang ditentukan sehingga mengakibatkan waktu pelaksanaan penelitian menjadi berkurang
2. Kegiatan diskusi dan permainan akademik siswa kurang efektif dan efisien menyebabkan waktu yang digunakan terlalu lama