
Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Wendri Wiratsiwi dan Dwi Susanti
Email : wendriwiratsiwi3489@gmail.com

FKIP, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa pada materi perjuangan melawan penjajah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantu media ular tangga pada siswa kelas V SDN Raci 02 Semester II Kecamatan Batangan Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2016/2017. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) berbantu media ular tangga pada mata pelajaran IPS, yaitu untuk aktivitas siswa pada siklus I sebesar 72% dengan kualitas baik dan pada siklus II sebesar 85% dengan kualitas baik. Sedangkan untuk hasil belajar setelah dilakukan tindakan siklus I siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 18 siswa (66,67%) dan belum tuntas 9 siswa (33,33%). Setelah tindakan siklus II, siswa yang tuntas belajar sebanyak 22 siswa (81,48%) dan belum tuntas 5 siswa (18,52%). Rata-rata prestasi belajar siswa sebelum tindakan 66,18, setelah siklus I meningkat menjadi 74,44, setelah siklus II meningkat menjadi 83,71.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Ular Tangga*

Pendahuluan

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik mampu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan ketrampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

Dalam melaksanakan tugas sehari-hari para guru mata pelajaran IPS sering menghadapi masalah tentang hasil belajar siswa yang belum sesuai dengan yang diharapkan oleh seorang guru. Dalam kegiatan pembelajaran IPS di SD Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada kurikulum KTSP. Untuk mencapai hal tersebut siswa harus berperan aktif dalam pembelajaran. Agar siswa berminat dan bergairah dalam mengikuti pembelajaran maka guru harus kreatif dalam menerapkan strategi, model dan metode pembelajaran sehingga dapat menarik

perhatian dan menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya strategi, model dan metode yang sesuai tersebut maka akan mencegah penurunan minat dan kebosanan siswa yang diakibatkan pembelajaran yang monoton. Sehingga pada akhirnya akan menimbulkan gairah dan motivasi yang tinggi bagi siswa untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi pra tindakan yang dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri Raci 02 yang berjumlah 27 siswa menunjukkan bahwa siswa yang nilainya memenuhi KKM hanya 10 siswa atau 37,03% sedangkan yang belum memenuhi KKM ada 17 siswa atau 62,97%. Padahal Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk materi perjuangan melawan penjajah di SD Negeri Raci 02 adalah 70. Menurut hasil pengamatan peneliti, rendahnya kemampuan itu disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu : (1) pembelajaran masih didominasi oleh siswa yang pandai, (2) aktivitas siswa dalam pembelajaran kurang, (3) anggapan siswa bahwa pelajaran IPS hanya

beban di sekolah karena banyaknya materi yang harus dihafalkan. Hal itu merupakan penyebab rendahnya taraf serap terhadap suatu pelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Huda (2011:197) Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran *Cooperative Learning* di mana setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus dirubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggotanya, setelah itu barulah mereka diuji secara individual melalui *game* akademik. Nilai yang mereka peroleh dari *game* akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing.

Dalam penelitian ini, selain menggunakan model *Teams Games Tournament*, peneliti juga menggunakan media ular tangga yang berbasis IT diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena melalui model pembelajaran ular tangga kedisiplinan, keaktifan serta semangat siswa juga diharapkan akan meningkat. Guru akan melibatkan siswa dalam penggunaan media ular tangga sehingga keaktifan siswa dapat terpancing dengan hal tersebut. Penggunaan media ular tangga juga dapat menarik siswa sehingga dalam pembelajaran semangat, motivasi, kompetisi dan keaktifan siswa dapat terlihat.

Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Metode TGT merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin dalam Kurnianto 2013 : 33).

Menurut Huda (2013:197) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu

siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen) yang setiap minggunya harus diubah

Menurut Hafizah (2013:2) pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang efektif antara satu siswa dengan siswa yang lain serta saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan kognitif. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dengan model TGT, memiliki keunggulan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa.

Penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat membantu mengaktifkan siswa karena setiap siswa akan berperan aktif dalam proses pembelajaran, membantu kedisiplinan dan kerja sama siswa karena guru memberikan waktu dan kesempatan dalam mempelajari materi bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Semangat siswa juga akan terbentuk karena meskipun mereka berkelompok tetapi masing-masing dari siswa memiliki tanggung jawab untuk mengumpulkan skor atau poin, sehingga akan terlihat kompetisi antar siswa.

Menurut Shoimin (2014:205-207) langkah-langkah model pembelajaran TGT yaitu :1) Penyajian Kelas (*Class Presentations*); 2) Belajar dalam Kelompok (*Teams*); 3) Permainan (*Games*); 4) Pertandingan atau Lomba (*Tournament*); dan 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*).

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 50 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 50-40 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 40 ke bawah. Hal

ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Menurut Shoimin (2014:207) kelebihan dari model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai berikut; 1) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademik rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; 2) akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya; 3) membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik; dan 4) membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen.

2. Media Ular Tangga

Menurut Husna (dalam Ratnaningsih, 2014:72) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Menurut Sugiwati (2012:3) para pemain meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga yang bertuliskan kata “*Start*” selanjutnya tiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan.

Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menjawab pertanyaan yang telah disediakan oleh guru. Langkah permainan diatas dilakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata “*Finish*”.

Menurut Zuhdi (dalam Widowati, 2014:2) permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang dimainkan dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif.

Menurut Ismail (dalam Ratnaningsih 2014:82) pada umumnya permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu; 1)memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar; 2) merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik; 3)menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan; dan 4)meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas, atau memecahkan masalah pembelajaran di kelas/ di latar penelitian yang dilakukan secara bersiklus.

Rancangan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui siklus dan setiap siklus terdiri dari 4 kegiatan pokok, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*).



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto 2010:137)

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017

selama bulan Mei tahun 2017. Subyek penelitian dalam penelitian tindakan kelas

(PTK) ini adalah seluruh siswa kelas V Semester II SDN Raci 02 Kecamatan Batangan Kabupaten Pati yang berjumlah 27 siswa..

Pengumpulan data dilakukan oleh guru sebagai peneliti selama proses pelaksanaan tindakan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, tes, dan dokumentasi.

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara yakni pengambilan data aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

1. Menganalisis lembar observasi aktivitas siswa

Tabel 1. Kriteria keberhasilan Aktivitas Siswa

No.	Tingkat Keberhasilan(%)	Keterangan
1.	80-100	Sangat Tinggi
2.	60-79	Tinggi
3.	40-59	Sedang
4.	20-39	Rendah
5.	0-20	Sangat Rendah

(Sumber : Shoimin, 2014:43)

Dalam penelitian ini peneliti menentukan indikator ketercapaian atau keberhasilan aktivitas siswa yaitu jika rata-rata persentase hasil observasi aktivitas siswa secara klasikal mencapai 80%.

2. Menganalisis Lembar Observasi Aktivitas Guru

Data aktivitas guru diperoleh selama berlangsungnya pembelajaran. Data diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas guru. Untuk mengetahui presentase aktivitas guru dalam pembelajaran, dapat dianalisis dengan mendeskripsikan aktivitas guru selama

Lembar observasi aktivitas siswa dianalisis untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang ikut aktif dalam pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan adalah dengan menghitung persentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

F = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Persentase aktivitas siswa memiliki kriteria keberhasilan sebagai berikut :

kegiatan pembelajaran berlangsung dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = *Number of Cases* (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Persentase aktivitas siswa memiliki kriteria keberhasilan sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria keberhasilan Aktivitas Siswa

No.	Tingkat Keberhasilan(%)	Keterangan
1.	80-100	Sangat Tinggi
2.	60-79	Tinggi
3.	40-59	Sedang
4.	20-39	Rendah
5.	0-20	Sangat Rendah

(Sumber : Shoimin, 2014:43)

Peneliti menetapkan indikator ketercapaian aktivitas guru adalah 80%

3. Menganalisis data hasil belajar
 - a. Ketuntasan belajar secara individu

Untuk menghitung ketuntasan belajar secara individu digunakan rumus (Arifin, 2014:229).

$$S = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan :

B =Jumlah jawaban benar

N =Jumlah soal

S =Skor

b. Ketuntasan belajar secara klasikal

Untuk menghitung rata-rata kelas pada masing-masing siklus digunakan rumus (Sugiyono, 2014:43).

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Persentase hasil belajar siswa memiliki kriteria keberhasilan sebagai berikut.

Tabel 3. Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar Siswa

No.	Tingkat Keberhasilan(%)	Keterangan
1.	80-100	Sangat Tinggi
2.	60-79	Tinggi
3.	40-59	Sedang
4.	20-39	Rendah
5.	0-20	Sangat Rendah

(Sumber : Aqib,2009:41)

Berdasarkan tabel 2 di atas peneliti menentukan indikator ketercapaian hasil belajar siswa yaitu jika persentase ketuntasan secara klasikal pada kelas V SDN Raci 02 mencapai 80%.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT (*Teams Games*

Tournament) melalui media ular tangga materi perjuangan melawan penjajah pada masa penjajahan Belanda dan Jepang ke dalam kegiatan pembelajaran, maka diperoleh data sebagai berikut :

1. Aktivitas Siswa

Tabel mengenai peningkatan keterlaksanaan pembelajaran aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus II sebagai berikut :

Tabel 4. Data Aktivitas Siswa Siklus I-II

No.	Aspek yang Diamati	Persentase	
		Siklus I	Siklus II
1.	Kesiapan menerima pelajaran	67%	83%
2.	Keaktifan siswa dalam belajar kelompok	62%	84%
3.	Keaktifan siswa dalam permainan (<i>games</i>)	75%	85%
4.	Antusias dalam menyelesaikan tugas	74%	89%
5.	Keaktifan siswa dalam turnamen akademik	69%	82%
Rata-rata		72%	85%

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diketahui bahwa perolehan hasil observasi aktivitas siswa secara klasikal pada siklus I dan II terjadi peningkatan yang signifikan dalam setiap siklusnya.

Adapun perolehan persentase hasil observasi aktivitas siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 72% dengan kualitas

tinggi. Perolehan tersebut belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu mencapai sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa telah mencapai KKM. Sehingga peneliti melanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II, diperoleh persentase hasil observasi aktivitas siswa secara klasikal sebesar 85% dengan kualitas sangat tinggi. Meskipun sudah memperoleh kualitas sangat baik dan telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu setiap siswa mencapai sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa telah mencapai KKM.

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa siklus I dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 13%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi

aktivitas siswa siklus II sudah sesuai dengan yang diharapkan peneliti.

Dengan demikian penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SD Negeri Raci 02 dengan bukti indikasi peningkatan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi perjuangan melawan penjajah tahun pelajaran 2016/2017.

2. Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran pada siklus I disajikan dalam tabel 5 sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
I	1. Kegiatan awal: a) Melakukan apersepsi b) Memotivasi siswa c) Menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Kegiatan inti: a) Menyampaikan materi pelajaran dan menunjukkan media. b) Mengatur siswa dalam kelompok-kelompok belajar. c) Mengajukan pertanyaan. d) Membimbing kelompok belajar dan bekerja diskusi e) Memberi penguatan/ umpan balik 3. Kegiatan akhir a) Memberikan evaluasi b) Membimbing siswa membuat kesimpulan/rangkuman. c) Memberi penghargaan		√ √ √ √	√ √ √	√ √ √
II	Variasi Suara				√
III	Penguasaan materi			√	
IV	Penggunaan media pembelajaran atau alat peraga				√
V	Mimik dan gaya mengajar guru			√	
Total Skor		45			
Persentase		75%			
Kategori		Baik			

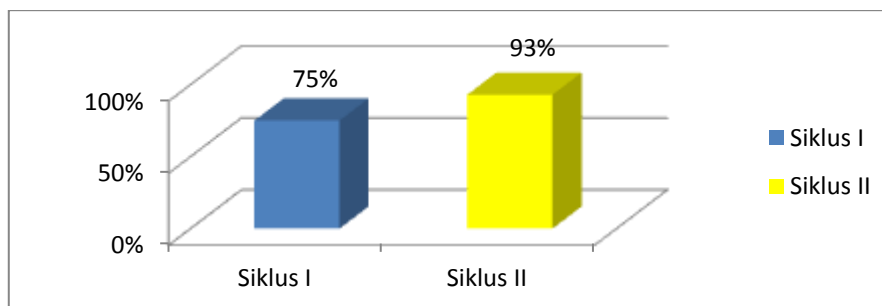
Sedangkan hasil observasi aktivitas guru selama pembelajaran pada siklus II disajikan dalam tabel 6 sebagai berikut

Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek-aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
I.	1. Kegiatan awal: a) Melakukan apersepsi b) Memotivasi siswa c) Menyampaikan tujuan pembelajaran.			√	√
	2. Kegiatan inti: a) Menyampaikan materi pelajaran dan menggunakan media ular tangga b) Mengatur siswa dalam kelompok-kelompok belajar. c) Mengajukan pertanyaan. d) Membimbing kelompok belajar dan bekerja diskusi e) Memberi penguatan/ umpan balik			√ √ √	√ √
	3. Kegiatan penutup: a) Memberikan evaluasi b) Membimbing siswa membuat kesimpulan atau rangkuman. c) Memberi penghargaan.				√ √ √
II.	Variasi Suara				√
III	Penguasaan materi				√
IV	Penggunaan media pembelajaran atau alat peraga				√
V	Mimik dan gaya mengajar guru				√
	Total Skor	56			
	Presentase	93%			
	Kategori	Sangat Baik			

Berdasarkan perolehan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dan II dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam setiap siklusnya.

Peningkatan hasil observasi aktivitas guru pada setiap siklus telah disajikan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 2 Diagram Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II

Adapun perolehan persentase hasil observasi aktivitas guru pada siklus I sebesar 75% dengan kategori baik.

Perolehan tersebut belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu mencapai sekurang-

kurangnya 80% dari jumlah siswa telah mencapai KKM. Sehingga peneliti melanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II, diperoleh persentase hasil observasi aktivitas siswa secara klasikal sebesar 85% dengan kualitas sangat baik. Perolehan tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu aktivitas guru mencapai sekurang-kurangnya 75%. Dari

data tersebut terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 18%. Penelitian ini sudah memenuhi harapan peneliti, maka penelitian ini dikatakan berhasil.

3. Hasil Belajar Siswa

Tabel mengenai peningkatan hasil belajar siswa pada pra penelitian tindakan kelas atau temuan awal, siklus I sampai siklus II dapat dideskripsikan sebagai berikut :

Tabel 7. Data Hasil Belajar Siswa pada Pra Siklus sampai Siklus II

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	A	70	55	70	85
2.	B		50	65	80
3.	C		67	60	80
4.	D		78	85	90
5.	E		90	95	100
6.	F		80	85	100
7.	G		60	80	95
8.	H		57	65	90
9.	I		48	65	70
10.	J		68	65	80
11.	K		90	95	95
12.	L		70	75	90
13.	M		70	85	85
14.	N		45	65	65
15.	O		68	70	85
16.	P		62	50	75
17.	Q		67	70	85
18.	R		65	75	85
19.	S		80	90	95
20.	T		57	60	65
21.	U		80	85	85
22.	V		78	95	90
23.	W		62	80	90
24.	X		42	70	85
25.	Y		77	85	90
26.	Z		53	65	70
27.	AA		68	60	65
Jumlah Nilai			1787	2010	2260
Rata-rata Kelas			66,18	74,44	83,71
Persentase Ketuntasan Klasikal			37,03%	66,66%	81,48%

Berdasarkan perolehan hasil belajar siswa secara klasikal pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dalam setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar tersebut sangat dipengaruhi oleh aktivitas guru dan siswa yang juga mengalami

peningkatan pada setiap siklusnya dengan memperoleh kualitas sangat tinggi pada pembelajaran IPS.

Adapun perolehan persentase hasil belajar siswa pra siklus sebesar 37,03% dengan nilai rata-rata kelas 66,18. Sedangkan pada siklus I, perolehan hasil

belajar siswa secara klasikal pada siklus I sebesar 66,66% dengan nilai rata-rata kelas 74,44. Perolehan tersebut sudah mengalami peningkatan dari hasil belajar siswa pra siklus, tetapi belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa yang mencapai KKM. Sehingga peneliti melanjutkan ke siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II, diperoleh persentase hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 81,48% dengan nilai rata-rata kelas 83,71. Perolehan telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM.

Hal ini menandakan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media ular tangga setelah dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media ular tangga pada siklus I dan II.

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dianalisis, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut :

1. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut, dari perolehan persentase observasi siswa secara klasikal siklus I sebesar 72% dengan kualitas baik. Sedangkan perolehan persentase pada siklus II sebesar 85% dengan kualitas baik.
2. Aktivitas guru selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut, dari perolehan persentase observasi aktivitas guru pada siklus I sebesar 75% dengan kualitas baik. Sedangkan perolehan persentase pada siklus II sebesar 93% dengan kualitas sangat baik.
3. Hasil Belajar IPS selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media ular tangga mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa yang terdiri dari ketuntasan belajar klasikal dan rata-rata nilai dapat meningkat di setiap siklus. Pada siklus I, dari 27 siswa hanya 18 siswa yang tuntas dan 9 siswa yang belum tuntas persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 66,66% dengan rata-rata nilai 74,44. Sementara itu, pada siklus II mengalami peningkatan dari 27 siswa 22 siswa yang tuntas dan 5 anak yang belum tuntas, persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 81,48% dengan rata-rata nilai 83,71. Dengan demikian pada siklus II perolehan sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya 80% dari jumlah siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Daftar Pustaka

- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk Guru, SD, SLB, TK*. Bandung. Yrama Widya.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hafizah, Nur. 2013. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di MA Al-Islah Sendangagung-Paciran-Lamongan*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Kurnianto, Yuristya Perdana. 2013. *Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada Kelas V SDN Bronggang Cangkringan Sleman*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Ratnaningsih, Nafiah Nurul. 2013. *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*.

- Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shoimin, Aris. 2013. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiwati. 2012. *Metode Bermain Ular Tangga Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut Surabaya*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Widowati, Febryna. 2014. *Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Hiburan*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
-