

## **PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TGT DI SMPN 1 SECANG**

Made Prastini, Tri Hartiti Retnowati  
SMPN 1 Secang, Universitas Negeri Yogyakarta  
madeprastini@yahoo.com, tri\_hartiti@yahoo.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Secang melalui model pembelajaran kooperatif TGT dengan variasi permainan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) menggunakan desain Kemmis & Taggart. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi, wawancara, tes, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar IPS setelah diterapkan model kooperatif TGT dengan variasi permainan. Peningkatan keterampilan sosial dapat dibuktikan bahwa sebelum tindakan rata-rata keterampilan sosial 46,88, setelah akhir Siklus 1 rata-rata keterampilan sosial peserta didik meningkat menjadi 72,66, setelah akhir Siklus 2 meningkat lagi menjadi menjadi 80,78. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dibuktikan dari prosentase ketuntasan klasikal dari kondisi awal hanya 40,62% , menjadi 78,12% di akhir siklus I dan akhir siklus II meningkat lagi menjadi 87,5%.

**Kata Kunci:** Keterampilan sosial, hasil belajar, model kooperatif TGT, variasi permainan

## ***IMPROVING SOCIAL SKILLS AND LEARNING OUTCOMES THROUGH THE TGT OF COOPERATIVE MODEL AT SMPN 1 SECANG***

Made Prastini, Tri Hartiti Retnowati  
SMPN 1 Secang, Universitas Negeri Yogyakarta  
madeprastini@yahoo.com, tri\_hartiti@yahoo.com

### **Abstract**

*This research aims: (1) to improve social skill and learning outcomes of social studies of the eighth graders exactly Class E of SMP Negeri 1 Secang using TGT cooperative learning model with variations of the game. This research is Classroom Action Research that uses the model of Kemmis and Taggart. The Techniques of Collecting data used observation, interviews, test, field notes and documentation. The result of the research indicated an improvement of social skills and learning outcomes in social studies after the writer applied cooperative learning model TGT with variations of the game. The writer can proved there is the improvement of social skills. Before the action was done, the average of social skills was 46.88, after Cycle 1, there was the improvement in 72.66, in the end of Cycle 2, the average of social skills became 80.78. The improvement of the students' learning outcomes can also be proved by the classical completeness percentage. The classical completeness percentage was 40.62% before the action. It was be 78.12% in the end of Cycle 1 and in the end of Cycle 2 improved to become 87.50%.*

**Keywords :** *social skills, learning outcomes, TGT cooperative model, varations of the game.*

## Pendahuluan

Sumber daya manusia yang berkualitas sangat dibutuhkan guna menghadapi tantangan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan canggih. Penyediaan sumber daya manusia yang berkualitas dan dapat bersaing dalam era globalisasi tidak bisa dilepaskan dari dunia pendidikan dan diyakini bahwa pendidikan menjadi kunci dari keberhasilan di masa mendatang. Oleh karena itu, pendidikan begitu penting dan berpengaruh dalam menentukan keberhasilan perkembangan hidup peserta didik. Pendidikan menjadi penentu dalam membentuk manusia Indonesia yang berkualitas. Pendidikan harus benar-benar mampu membentuk manusia Indonesia yang mempunyai kecerdasan mental dan spiritual sehingga terbangun karakter kemanusiaan yang terampil dalam kehidupan bermasyarakat. Seperti pernyataan ini “ humanisasi pendidikan untuk mewujudkan pendidikan yang manusiawi merupakan suatu upaya menjadikan pendidikan sebagai proses pembudayaan. Oleh karena itu tujuan pendidikan tiada lain adalah mengembangkan jasmani, mensucikan rohani dan menumbuhkan akal...” (Zamroni, 2002, p. 186) Sehingga keberhasilan suatu pendidikan tidak hanya diukur dari pencapaian aspek pengetahuan saja, tetapi yang lebih penting adalah dari aspek sikap dan perilaku.

IPS sebagai salah satu mata pelajaran pada pendidikan dasar, diharapkan mampu mempersiapkan, membina dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai sikap nilai dan ketrampilan sosial yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Seperti yang dinyatakan oleh Jarolimex (1986, p.4) bahwa :

*The major mission of social studies education is to help children learn about the social world in which they live and how it got that way; to learn to cope with social realities; and to develop the knowledge, attitudes, and skills needed to help shape an enlightened humanity.*

Sehingga dengan mempelajari IPS peserta didik dapat berpartisipasi di lingkungannya untuk dapat memecahkan masalah-masalah pribadi maupun masalah-masalah sosial atau kemasyarakatan. Demi tercapainya tujuan tersebut di atas maka seorang guru IPS dalam proses

pembelajarannya seharusnya dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan sosialnya dan sekaligus juga pada peningkatan hasil belajarnya. Peningkatan keterampilan sosial peserta didik bisa dilakukan dengan melatih dan mengajarkannya dalam proses pembelajaran. Adapun keterampilan yang dapat dilatih dan diajarkan dalam pembelajaran menurut William dan Asher antara lain: *cooperation, participation, communication, validation* (Muijs & Reynolds, 2006, p.171). Oleh karena itu, sebagai pemegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, guru IPS harus berusaha semaksimal mungkin untuk bisa memberikan materi dengan metode yang tepat, menyenangkan dan menarik dalam pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajarnya.

Proses pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Secang selama ini, guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Ketika pembelajaran berlangsung, peserta didik hanya duduk diam mendengarkan guru ceramah dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif sehingga membuat proses pembelajaran menjadi sangat membosankan. Kondisi semacam ini diduga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik yang rendah. Hasil belajar IPS yang masih rendah ditunjukkan dari data nilai ulangan harian sebelumnya yang peneliti peroleh, dimana dari 32 peserta didik hanya 13 atau 40,62% peserta didik yang sudah mencapai KKM, sedang 19 peserta didik atau 59,38% belum mencapai KKM. Persentase ketuntasan klasikal yang diperoleh kelas VIII E tersebut masih jauh dari standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan dalam KTSP SMP Negeri 1 Secang yaitu 85%. Selain itu dari hasil observasi yang selama ini peneliti lakukan menunjukkan bahwa ketika mengikuti materi pelajaran IPS peserta didik tampak santai dan kurang memperhatikan penjelasan guru dan juga sering terdapat beberapa peserta didik yang berbicara sendiri. Ketika guru menggunakan metode ceramah para peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Demikian juga ketika diskusi kelas berlangsung sebagian kecil peserta didik saja yang menyelesaikan kerja kelompok dan biasanya peserta didik yang aktif, sedang sebagian besar yang lain hanya duduk diam

menunggu. Di sini terlihat tidak adanya keinginan bekerja sama dan antusias menyelesaikan tugas serta tidak adanya keinginan untuk berkompetisi dalam menyelesaikan tugas di antara peserta didik. Selanjutnya ketika presentasi berlangsung sulit sekali ditemukan peserta didik yang terampil dalam berkomunikasi, peserta didik saling dorong dan saling tunjuk antar peserta didik sehingga praktis setiap tahapan pembelajaran diambil alih dan didominasi oleh guru. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru-guru pengampu IPS, selama ini guru SMP Negeri 1 Secang kurang berminat untuk mengimplementasikan model pembelajaran secara bervariasi dikarenakan orientasi guru adalah menyelesaikan materi pelajaran bukan orientasi pada kompetensi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran kurang memperhatikan aspek-aspek keterampilan hidup antara lain kerja sama, saling menghargai pendapat, rasa saling memiliki dan lain-lain yang saat ini terasa masih terabaikan.

Berdasarkan temuan tersebut, permasalahan utama dalam pembelajaran IPS adalah bagaimana pengelolaan pembelajaran itu berlangsung sehingga bisa meningkatkan keaktifan, menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam belajar dan peserta didik termotivasi untuk belajar. Pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan metode dan model yang tepat akan meningkatkan keterampilan sosial peserta didik dan akan berdampak pula pada meningkatnya hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS adalah dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) yang permainannya divariasikan.

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu jenis atau tipe dari model pembelajaran *Cooperative Learning* atau pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini mengutamakan kegiatan dengan melibatkan interaksi antar peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar.

Interaksi peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar dikemukakan Slavin (1995, p. 5) yang menjelaskan tiga konsep penting dalam pembelajaran kelompok yaitu penghargaan bagi tim, tanggung jawab individu dan

kesempatan sukses yang sama. Penghargaan tim diberikan kepada tim yang berprestasi, sehingga perlu kerja sama yang baik antar anggota kelompok. Semua peserta didik memberikan kontribusi terhadap kesuksesan kelompoknya dengan tidak memandang peserta didik berprestasi tinggi, sedang atau rendah. Peserta didik didorong untuk saling membantu dalam mempelajari bahan yang bersifat akademik atau dalam melakukan tugas kelompok karena kesuksesan kelompok tergantung pembelajaran individu dari semua anggota kelompok.

Model kooperatif TGT mempunyai keunggulan tersendiri. Salah satu keunggulan dalam TGT adalah menggunakan permainan yang dapat disesuaikan dengan topik apapun (Slavin, 1991, p. 342). Selain itu, TGT juga menggunakan turnamen yang dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dengan model kooperatif TGT menuntut peserta didik bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dan sekaligus untuk mempersiapkan anggota timnya guna mengikuti *game* akademik yang diturnamenkan pada akhir kompetensi dasar selesai. Dengan demikian pembelajaran IPS melalui model kooperatif TGT dengan variasi permainan akan menjadikan peserta didik termotivasi untuk meningkatkan kerja sama dan komunikasi di timnya demi mempersiapkan anggota timnya untuk memperoleh kemenangan dalam turnamen. Sehingga pembelajaran dengan model kooperatif TGT akan lebih menantang, menarik dan menyenangkan. Adanya peningkatan kerja sama dan komunikasi dalam tim akan berimplikasi juga terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu model kooperatif TGT yang diintegrasikan dalam pembelajaran IPS diharapkan bisa menjadi solusi untuk masalah tersebut, sehingga dapat mewujudkan apa yang menjadi tujuan pembelajaran IPS yaitu mempersiapkan, membina dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai sikap, nilai dan keterampilan sosial yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat.

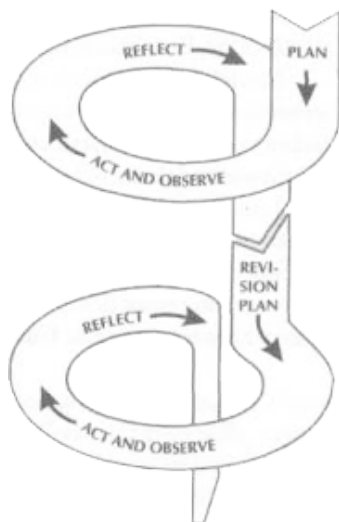
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh A.A.G. Ngurah (2005, pp. 148-162), Sri Widarwati (2007, pp. 224-239), Puji Rahayu

(2011, pp. 57-64), dan Suranto (2011, pp. 79-90) dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan aktivitas, keterampilan kooperatif, kreativitas, menumbuhkan kemauan untuk berkreasi dan hasil belajar peserta didik. Untuk itu berdasarkan hasil kajian tersebut maka peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui bagaimana pembelajaran kooperatif TGT dengan variasi permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS peserta didik di SMP Negeri 1 Secang Magelang.

## Metode Penelitian

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis & Taggart. Penelitian tindakan kelas model ini dikembangkan melalui reflektif spiral yang dimulai dari rencana, tindakan (implementasi tindakan), observasi, refleksi, kemudian perencanaan kembali, implementasi lanjut, observasi dan refleksi (Kemmis & Taggart, 1990, p. 22). Adapun prosedur penelitian diilustrasikan dalam bentuk siklus sebagai berikut:



**Gambar 1.** Model Siklus Kemmis & Mc Taggart (Sumber: Kemmis & Mc Taggart, 1990, p. 11)

### Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan bulan Agustus 2013 sampai bulan November 2013, pada semester gasal tahun pelajaran 2013/2014. Pelaksanaan tindakan penelitian direncanakan selama tatap muka dan proses pembelajaran IPS berlangsung yaitu empat jam pelajaran dalam setiap minggu yang dibagi dalam dua kali

pertemuan. Tempat penelitian adalah SMP Negeri 1 Secang, Magelang yang beralamat di jalan Raya Semarang, Kecamatan Secang, Kabupaten Magelang.

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Secang Magelang yang berjumlah 32 orang. Terdiri dari 19 perempuan dan 13 laki-laki. Pemilihan subjek didasarkan pada observasi awal dimana peserta didik kelas VIII E memiliki keterampilan sosial dan hasil belajar rendah yaitu hanya 37,5% peserta didik yang terampil dan ketuntasan belajar secara klasikal hanya 40,62 % dari peserta didik yang memenuhi KKM 75.

### Prosedur/Rencana Tindakan

Jenis tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan variasi permainan. Berdasarkan model Kemmis dan Mc Taggart yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas, maka rencana tindakan yang akan dilakukan untuk tiap-tiap siklus adalah sebagai berikut:

Tahap Perencanaan yaitu menyusun dan mempersiapkan semua kelengkapan proses pembelajaran dalam penelitian ini seperti: Silabus, RPP, LKS, *games* akademik, tes hasil belajar dan lembar pengamatan.

Tahap Pelaksanaan, Tindakan dalam penelitian ini akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan untuk tiap siklusnya. Tindakan dilakukan berdasarkan langkah-langkah dalam komponen TGT (Slavin, 2005, pp.166-167) yaitu presentasi kelas, Kerja tim, *games*, turnamen dan rekognisi.

Tahap observasi, dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas bersamaan dengan tahap pelaksanaan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung pelaksanaan keterampilan sosial peserta didik pada saat pembelajaran terutama pada saat presentasi kelas, kerja kelompok dan permainan atau *games*. Observasi dilakukan juga terhadap kegiatan guru untuk mengetahui terlaksananya tahapan-tahapan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap Refleksi, dalam tahap ini peneliti, guru sebagai pelaksana tindakan dan teman sejawat mengkaji proses selama pembelajaran,



masalah-masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang telah dilakukan dengan berdiskusi. Refleksi ini sebagai acuan dalam penetapan perencanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Setelah suatu siklus berakhir, peneliti dan guru serta teman sejawat mendiskusikan hasil pengamatan dan hasil tes untuk tingkat keberhasilan yang dicapai peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan penerapan model kooperatif TGT dengan variasi permainan. Siklus dihentikan apabila kriteria keberhasilan dalam penelitian ini telah tercapai.

#### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan keterampilan sosial dan hasil belajar maka teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, tes hasil belajar, catatan lapangan dan dokumentasi.

Observasi atau pengamatan dilaksanakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dalam proses pembelajaran dengan mengamati keterampilan sosial peserta didik. Adapun dalam penelitian inihanya difokuskan pada keterampilan bekerja sama dan keterampilan berkomunikasi yang dilakukan oleh peserta didik. Pengamatan juga dilakukan terhadap guru untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif TGT (*Teams Games Tournaments*) dengan variasi permainan.

Wawancara dilakukan sebelum tindakan dan sesudah tindakan Wawancara dilakukan untuk memperoleh umpan balik dari proses pembelajaran yang telah berlangsung dan untuk mendukung kelengkapan data penelitian.

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik yang dilakukan secara tertulis pada setiap akhir siklus.

Catatan lapangan ini digunakan untuk melengkapi data yang tidak terpantau oleh lembar observasi dan wawancara. Lembaran ini memuat tentang deskripsi kegiatan pembelajaran yang diperlukan sebagai bahan pertimbangan untuk mengadakan refleksi untuk tindakan selanjutnya.

Dokumentasi berupa foto atau cuplikan rekaman sebagai alat pencatatan untuk menggambarkan proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Dokumentasi ini digunakan untuk mendukung informasi yang sudah didapat dalam penelitian.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yang didukung data kualitatif digunakan untuk menganalisis keterampilan sosial dan hasil belajar IPS.

Data hasil pengamatan keterampilan sosial yang diperoleh dianalisis untuk memberikan gambaran realitas tentang ada tidaknya peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik dalam setiap siklusnya setelah penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan variasi permainan pada pembelajaran IPS. Adapun dalam instrumen observasi keterampilan sosial peserta didik berisi 10 butir pernyataan. Pemberian skor pada instrumen observasi pada setiap pernyataan diberi skor 1 jika peserta didik menunjukkan atau melakukan keterampilan sosial, dan skor 0, jika peserta didik tidak menunjukkan atau melakukan keterampilan sosial sesuai pada butir pernyataan. Dari skor yang diperoleh peserta didik kemudian dikonversi menjadi nilai dan dibuat kriteria penilaian untuk keterampilan sosial peserta didik adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rentang Penilaian Keterampilan Sosial

No	Skor Total	Nilai Konversi		Kategori
		Angka	Huruf	
1	7,6 - 10	76 - 100	A	Sangat Terampil
2	5,1 - 7,5	51 - 75	B	Terampil
3	2,6 - 5	26 - 50	C	Cukup Terampil
4	0 - 2,5	0 - 25	D	Kurang Terampil

Diadopsi dari Sarwiji Suwandi (2009, p.128)

Kriteria untuk mengambil keputusan apakah model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik adalah apabila perolehan nilai rata-rata keterampilan sosial secara klasikal menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Rata-rata nilai keterampilan secara klasikal dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan:

M : Rata-rata

$\sum x$  : Jumlah nilai yang diperoleh seluruh siswa

N : Banyaknya siswa yang mengikuti tes

100 : Bilangan tetap

Persentase peserta didik yang memiliki kategori terampil dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah siswa mencapai kategori} \geq \text{terampil}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Data hasil belajar peserta didik diperoleh dari pelaksanaan tes ulangan yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus untuk dianalisis.. Tes yang dirancang dalam penelitian ini merupakan soal pilihan ganda. Data yang diperoleh dari tes dianalisis untuk melihat ketuntasan belajar peserta didik secara individu dan klasikal.

Hasil belajar tersebut kemudian dianalisis, penilaian ketuntasan belajar secara individu atau nilai tes individu dianalisis dengan rumus (Purwanto, 2009, p.207):

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Sedangkan untuk penilaian ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Ketuntasan Belajar Kasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa mencapai KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SMP Negeri 1 Secang, seorang peserta didik dikatakan tuntas belajar secara individu bila telah memenuhi nilai KKM (75). Dalam penelitian ini diharapkan hasil belajar peserta didik memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal  $\geq 85\%$  dari jumlah peserta didik.

## Hasil Penelitian dan Pembahasan

### Sebelum Tindakan

Pada awal penelitian dilakukan observasi dengan tujuan untuk mengetahui kondisi secara umum kelas VIII dan problem dalam pembelajaran pada kelas atau subjek penelitian yaitu kelas VIII E

Dari data observasi yang diperoleh dapat diungkapkan bahwa peserta didik masih banyak yang belum memiliki keterampilan sosial yaitu dalam bekerja sama dan berkomunikasi. Hal ini terlihat pada saat pelaksanaan diskusi berlangsung sebagian besar peserta didik tidak aktif dan banyak dari mereka yang hanya diam dan berbicara dengan teman lain, sedang yang sebagian lagi sibuk mengerjakan tugas diskusi. Hal ini hampir terlihat di setiap kelompok dan ketika guru meminta kelompok untuk presentasi, justru kelompok saling tunjuk sehingga guru harus turun tangan dengan menunjuk kelompok yang presentasi lebih dahulu. Ketika kelompok yang lain diminta untuk menanggapi tidak satupun kelompok yang mau mengemukakan pendapatnya, hal ini membuat guru bingung apakah peserta didik sudah paham dengan presentasi yang disampaikan kelompok yang maju atukah belum sehingga guru akhirnya memberikan penjelasan kembali apa yang dipresentasikan kelompok yang maju.

Berdasarkan pengamatan sebelum tindakan maka diperoleh hasil keterampilan sosial kelas VIII E sebagai berikut:

1. Rata-rata nilai keterampilan sosial peserta didik secara klasikal masih rendah yaitu 46,88 dengan persentase siswa  $\geq$  terampil 37,5%
2. Persebaran perolehan keterampilan sosial peserta didik dapat di lihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 2.** Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Sebelum Tindakan

No	Skor	Kategori	Sebelum Tindakan	
			Jumlah Siswa	Persentase
1	7,6 – 10	Sangat Terampil	3	9,375%
2	5,1 – 7,5	Terampil	9	28,125%
3	2,6 – 5,0	Cukup Terampil	12	37,5%
4	0 – 2,5	Kurang Terampil	8	25%

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik sebelum diberi tindakan yang diambil dari rata-rata hasil ulangan harian pada K.D sebelumnya yaitu K.D 1.3 maka dapat direkapitulasi hasil ulangan harian sebelum diberi tindakan adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Ulangan Harian Sebelum Diberi Tindakan

No	Uraian	Hasil Sebelum Tindakan
1	Nilai rata-rata Ulangan Harian	71,62
2	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	13
3	Perentase ketuntasan klasikal	40,62

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sebelum diberi tindakan rata-rata hasil belajar yang diperoleh adalah 71,62 dengan ketuntasan klasikal 40,62% yang berarti dari 32 peserta didik hanya 13 peserta didik yang tuntas belajar dan 19 peserta didik yang lain masih belum tuntas. Berdasarkan keadaan ini, peneliti mengusulkan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan variasi permainan.

#### Tindakan Siklus 1

Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Silabus, RPP, LKS, games akademik berupa teka-teki silang, dan soal ulangan harian siklus 1. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi keterampilan sosial peserta didik dan lembar observasi kegiatan guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dilakukan dalam tiga kali pertemuan yaitu pada tanggal 11, 18, dan 21 Oktober 2013 di kelas VIII E dengan jumlah peserta didik 32 .

Pertemuan pertama dilakukan pada hari jumat, tanggal 11 Oktober 2013, jam 08.10 – 09.30 pembelajaran dimulai dengan guru memberi salam, mengabsen peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan berlangsung untuk hari itu dan meminta peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dengan metode ceramah bervariasi guru

menyampaikan materi Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia, Kebijakan-Kebijakan Kolonial dan Pengaruhnya. Setelah itu guru membagi peserta didik secara heterogen berdasarkan hasil ulangan harian KD sebelumnya dan dibagi dalam 8 kelompok. Setiap kelompok diberi lembar kerja yang harus diselesaikan atau dijawab oleh kelompok dalam waktu 15 menit. Pembelajaran dilanjutkan dengan presentasi hasil kerja kelompok, dan ketika presentasi berlangsung tidak ada kelompok yang menanggapi atau memberikan pendapat, sehingga akhirnya guru bersama-sama peserta didik mengklarifikasi jawaban tersebut. Kelompok yang presentasi adalah Kelompok D. Selama peserta didik berdiskusi dan melakukan presentasi, guru, peneliti dan pengamat mengamati keterampilan sosial sesuai dalam lembar observasi. Kegiatan pembelajaran berikutnya adalah melakukan permainan teka-teki silang yang harus diselesaikan oleh kelompok. Guru menjelaskan aturan permainan bahwa hasil yang diperoleh dalam permainan hari ini menjadi modal untuk skor kelompok. Ketika permainan kelompok berlangsung terlihat antusias masing-masing kelompok untuk dapat menyelesaikan permainan tersebut.

Pertemuan kedua siklus 1 dilaksanakan pada hari jumat tanggal 18 Oktober 2013, jam 08.10 – 09.30. Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan metode yang sama dengan materi Perlawanan Rakyat terhadap Kolonial Belanda dan Daerah-Daerah Penyebaran Agama Nasrani di Indonesia. Pada pertemuan ini guru memberikan presentasi materi selama 25 menit kemudian dilanjutkan dengan kerja kelompok, setiap kelompok diberi lembar kerja. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan lembar kerja, salah satu kelompok tanpa diminta maju ke depan untuk presentasi (Kelompok E). Selama presentasi berlangsung beberapa peserta didik memberikan tanggapan dan guru memfasilitasi pelaksanaan diskusi dan hal ini berlangsung sampai bel berbunyi. Sambil menutup pembelajaran guru mengingatkan peserta didik untuk mempersiapkan turnamen pada pertemuan berikutnya. Selama diskusi berlangsung guru, peneliti dan pengamat mengamati keterampilan sosial peserta didik.

Pertemuan ketiga siklus 1 dilaksanakan pada hari senin, tanggal 21 Oktober 2013, jam

08.30 – 09.50. Pada pertemuan ini masih melanjutkan kegiatan pembelajaran pada pertemuan sebelumnya dengan mengadakan turnamen. Guru mengatur tempat duduk untuk turnamen dengan membacakan posisi masing-masing peserta didik yang intinya sesuai dengan kelompok prestasi ( hanya guru yang tahu). Setelah peserta didik sudah benar dengan posisinya maka guru membagikan permainan teka-teki silang kepada masing-masing peserta didik untuk dikerjakan. Setelah selesai semua, guru bersama-sama peserta didik melakukan penskoran terhadap hasil turnamen tersebut. Berdasarkan skor awal kelompok dan hasil turnamen dapat diketahui bahwa pemenangnya sebagai berikut: Kelompok

A sebagai Tim Baik, Kelompok E sebagai Tim Sangat Baik, dan Kelompok C sebagai Tim Super. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada pemenang turnamen dan menutup pembelajaran hari itu.

Hasil observasi terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar peserta didik dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan pada keterampilan sosial peserta didik. Pada Siklus 1 diperoleh rata-rata nilai keterampilan sosial peserta didik secara klasikal adalah 72,66. Hal ini berarti rata-rata nilai keterampilan sosial secara klasikal termasuk dalam kriteria terampil. Hasil pengamatan keterampilan sosial pada pertemuan pertama dan kedua dapat direkap pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Pertemuan Pertama dan Kedua Siklus 1

No	Skor	Kategori	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
			Jml Siswa	%	Jml Siswa	%
1	7,6 - 10	Sangat Terampil	4	12,5	16	50
2	5,1- 7,5	Terampil	20	62,5	12	37,5
3	2.6 - 5	Cukup Terampil	8	25	4	12,5
4	0 – 2,5	Kurang Terampil	-	-	-	-
JUMLAH			32	100	32	100

Adapun rata-rata hasil pengamatan keterampilan sosial dari pertemuan pertama dan kedua pada siklus 1 dapat dikategorikan sebagai berikut:

**Tabel 5.** Kategori Rata-Rata Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Siklus 1

No	Skor	Kategori	Siklus 1	
			Jml Siswa	Persentase
1	7,6 - 10	Sangat Terampil	15	46,875
2	5,1 - 7,5	Terampil	15	46,875
3	2.6 - 5	Cukup Terampil	2	6,25
4	0 – 2,5	Kurang Terampil	-	-
JUMLAH			32	100

Berdasarkan tabel di atas maka diperoleh penjelasan bahwa dari 32 peserta didik, yang kurang terampil nihil atau 0%. Jumlah peserta didik yang cukup terampil berjumlah 2 orang dengan persentase 6,25%. Peserta didik dengan kategori terampil berjumlah 15 orang dengan persentase 46,875%, dan peserta didik yang

sangat terampil berjumlah 15 orang dengan persentase 46,875%.

Hasil belajar peserta didik pada siklus 1 diperoleh dari tes ulangan harian yang dilakukan pada akhir siklus. Berdasarkan data hasil belajar siklus 1 maka dapat direkap hasil belajar pada siklus 1 sebagai berikut :

**Tabel 6.** Rekapitulasi Hasil Belajar pada Siklus 1

No	Uraian	Hasil Siklus 1
1	Nilai rata-rata Ulangan Harian	77,65
2	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	25
3	Persentase ketuntasan klasikal	78,12

Berdasarkan rekapitulasi hasil belajar pada siklus 1 tersebut di atas, maka diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar adalah 77,65 dan banyaknya peserta didik yang tuntas belajar ada 25 orang yang berarti ketuntasan klasikal mencapai 78,12%. Hasil ini menunjukkan adanya



peningkatan yang sangat signifikan terutama dalam persentase ketuntasan klasikal dari sebelum tindakan 40,62% dan pada siklus 1 menjadi 78,12% sehingga terdapat peningkatan sebesar 37,5%. Peningkatan hasil belajar dapat dikarenakan adanya kerjasama dan komunikasi yang terjalin pada kelompok untuk membantu teman sekelompoknya mempelajari materi yang diberikan dengan harapan kelompok mereka memperoleh penghargaan atau kemenangan.

Hasil observasi terhadap guru selama proses pembelajaran berlangsung dapat diketahui bahwa guru secara garis besar sudah mampu menerapkan metode kooperatif TGT dengan variasi permainan teka-teki silang, walaupun masih ada kekurangan-kekurangannya dan perlu mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran. Kekurangan yang berhasil peneliti dan teman sejawat amati adalah guru terlihat masih kurang percaya diri dalam proses pembelajaran sehingga dalam menyampaikan materi pembelajaran tidak runtut. Guru belum melakukan bimbingan terhadap peserta didik ketika pelaksanaan kerja kelompok dan belum memberikan perhatian secara merata kepada semua kelompok. Guru juga belum dapat mengelola waktu dengan baik, sehingga sering kali kegiatan refleksi belum terlaksana

Berdasarkan hasil pengamatan dari pelaksanaan pembelajaran siklus 1 diperoleh informasi sebagai berikut:

1. Guru kurang percaya diri dalam menyampaikan pembelajaran.
2. Guru kurang dalam memberikan bimbingan kepada kelompok ketika kegiatan diskusi berlangsung.
3. Guru kurang memperhatikan pengelolaan waktu.
4. Ketika permainan atau turnamen berlangsung terlihat ketegangan dari wajah peserta didik, peserta didik kurang rileks dalam permainan tersebut.
5. Peserta didik sebagian besar terlihat antusias meskipun agak tegang peserta didik merasa sangat senang dalam mengikuti pembelajaran.
6. Hasil pengamatan dari keterampilan sosial menunjukkan 93,75% peserta didik sudah

terampil dan dari tes hasil belajar ketuntasan klasikal diperoleh 78,12% yang berarti belum mencapai batas ketuntasan klasikal yaitu 85%.

Berdasarkan informasi tersebut maka perlu membuka siklus ke 2 karena ketuntasan klasikal belum mencapai 85% dengan revisi sebagai berikut :

1. Guru perlu menumbuhkan kepercayaan diri dan bersemangat dalam menyampaikan pembelajaran, sehingga akan lebih memotivasi meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Guru harus lebih dekat dengan peserta didik, dan memberikan bimbingan ketika diskusi kelompok berlangsung.
3. Guru harus mendistribusikan waktu secara baik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan.
4. Perlu mencari jenis permainan yang bisa membuat peserta didik rileks dan menikmati permainan tersebut.

#### Tindakan Siklus 2

Tahap awal pada siklus 2 ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Silabus, RPP, LKS, *games* akademik berupa kantong jawaban atau amplop jawaban, dan soal ulangan harian siklus 2. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi keterampilan sosial peserta didik dan lembar observasi kegiatan guru selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran siklus 2 dilakukan dalam tiga kali pertemuan yaitu pada tanggal 25, 26 Oktober dan 1 November 2013 di kelas yang sama yakni VIII E.

Pertemuan pertama siklus 2 dimulai dengan guru memberi salam, mengabsen peserta didik dan menyampaikan tujuan pembelajaran hari itu. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran yang akan berlangsung untuk hari itu dan meminta peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut. Dengan metode ceramah bervariasi guru menyampaikan materi hari itu yakni Pengaruh Perluasan Kekuasaan Kolonial, Perkembangan Pendidikan Barat, dan Perkembangan Pendidikan Islam Terhadap Munculnya Nasionalisme Indonesia dan Peranan Golongan Terpelajar, Professional, dan Pers

dalam Menumbuhkembangkan Kesadaran Nasional Indonesia. Setelah itu guru membagi peserta didik secara heterogen dalam 8 kelompok seperti pada siklus 1 dan peserta didik langsung menempatkan diri pada kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok diberi lembar kerja yang harus diselesaikan atau dijawab oleh kelompok dalam waktu 15 menit. Pembelajaran dilanjutkan dengan presentasi hasil kerja kelompok, guru menawarkan kepada kelompok yang mau maju presentasi dan kelompok yang bersedia presentasi adalah Kelompok A. Ketika presentasi berlangsung beberapa peserta didik mengemukakan pendapatnya dan guru membantu mengklarifikasi jawaban tersebut. Selama peserta didik berdiskusi dan melakukan presentasi, guru, peneliti dan pengamat mengamati keterampilan sosial sesuai dalam lembar observasi.

Kegiatan pembelajaran berikutnya adalah melakukan permainan kantong jawaban yang harus diselesaikan oleh kelompok. Guru menjelaskan aturan permainan. Ketika permainan kelompok berlangsung terlihat antusias masing-masing kelompok untuk dapat menyelesaikan permainan dengan cepat untuk mendapatkan kemenangan. Komunikasi diantara peserta didik dalam kelompok mulai terlihat dalam permainan ini. Guru kembali memberikan penjelasan bahwa skor yang diperoleh dalam permainan saat itu belum final dan kemenangan kelompok baru diketahui setelah diadakan turnamen.

Kegiatan pembelajaran kedua siklus 2 dilakukan dengan metode yang sama dengan materi Kronologis penggunaan Istilah "Indonesia" sebagai Identitas Nasional, Perkembang Pergerakan Nasional, dan Peranan Manifesto Politik 1925, Kongres Pemuda 1928 dan Kongres Perempuan Pertama dalam Proses Pembentukan Identitas Kebangsaan Indonesia. Pertemuan kedua dilaksanakan tanggal 26

Oktober 2013, guru memberikan presentasi materi selama 25 menit kemudian dilanjutkan dengan kerja kelompok, setiap kelompok diberi lembar kerja. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan lembar kerja, salah satu kelompok tanpa diminta maju ke depan untuk presentasi (Kelompok B). Selama presentasi berlangsung sebagian besar peserta didik memberikan tanggapan dan guru memfasilitasi pelaksanaan diskusi. Selama diskusi berlangsung guru, peneliti dan pengamat mengamati keterampilan sosial peserta didik. Kegiatan berikutnya guru bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan dan menutup pembelajaran hari itu dengan refleksi dan doa.

Pertemuan ketiga siklus 2 dilaksanakan pada hari jumat, tanggal 1 November 2013, jam 08.10 – 09.30. Pertemuan ketiga ini diadakan turnamen. Guru mengatur tempat duduk untuk turnamen sesuai dengan prestasi masing-masing peserta didik. Guru meminta posisi peserta didik saling berhadapan. Turnamen dengan posisi yang saling berhadapan ini dimaksudkan agar turnamen yang dilaksanakan kali ini benar-benar memberikan suasana bahwa mereka sedang mewakili kelompoknya untuk berhadapan dengan kelompok lain dan berkompetisi untuk kemenangan kelompoknya. Setelah peserta didik sudah benar dengan posisinya maka guru membagikan kartu permainan kepada masing-masing peserta didik untuk dimasukkan dalam kantong-kantong yang sesuai. Setelah turnamen selesai maka guru dan peserta didik menskor dan menilai hasil permainan, dan memberikan penghargaan pada kelompok pemenang turnamen.

Hasil observasi atau pengamatan terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar peserta didik pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial peserta didik. Peningkatan keterampilan sosial tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 7.** Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Pertemuan Pertama dan Kedua Siklus 2

No	Skor	Kategori	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
			Jml Siswa	%	Jml Siswa	%
1	7,6 - 10	Sangat Terampil	12	37,5	22	68,75
2	5,1- 7,5	Terampil	18	56,25	10	31,25
3	2.6 - 5	Cukup Terampil	2	6,25	-	-
4	0 – 2,5	Kurang Terampil	-	-	-	-
<b>JUMLAH</b>			<b>32</b>	<b>100</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Berdasarkan hasil pengamatan keterampilan sosial pada pertemuan pertama dan kedua maka rata-rata nilai keterampilan sosial peserta didik secara klasikal adalah 80,78. Adapun kategori rata-rata hasil pengamatan keterampilan pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

**Tabel 8.** Kategori Rata-rata Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Siklus 2

No	Skor	Kategori	Siklus 2	
			Jml Siswa	Persentase
1	7,6 - 10	Sangat Terampil	17	53,125
2	5,1 - 7,5	Terampil	15	46,875
3	2,6 - 5	Cukup Terampil	-	-
4	0 - 2,5	Kurang Terampil	-	-
<b>JUMLAH</b>			<b>32</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel di atas maka diperoleh penjelasan bahwa peserta didik yang kurang terampil dan cukup terampil tidak ada, yang berarti persentase 0%, sedangkan peserta didik dengan kategori terampil berjumlah 15 orang dengan persentase 46,875%, dan peserta didik dengan kategori sangat terampil berjumlah 17 orang dengan persentase 53,125%.

Hasil belajar peserta didik pada siklus 2 dapat dilihat dari rekapitulasi hasil belajar berikut ini:

**Tabel 9.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus 2

No	Uraian	Hasil Siklus 2
1	Nilai rata-rata Ulangan Harian	85,16
2	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	28
3	Persentase ketuntasan klasikal	87,5

Berdasarkan data tersebut di atas maka diperoleh rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 85,16 dan dari 32 peserta didik yang telah tuntas sebanyak 28 dan yang belum tuntas ada 4, hal ini berarti secara klasikal ketuntasannya telah mencapai 87,5%. Peningkatan pada siklus 2 ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dan kepercayaan diri guru dalam menerapkan pembelajaran model kooperatif TGT, sehingga peserta didik mudah memahami materi yang diberikan dan dengan permainan yang berganti dengan amplop jawaban menjadikan

peserta didik lebih rileks, tertarik dan tertantang dengan model pembelajaran tersebut.

Hasil observasi terhadap guru selama proses pembelajaran berlangsung dapat diketahui bahwa guru sudah mampu menerapkan model kooperatif TGT dengan variasi permainan kantong jawaban. Guru sudah melaksanakan semua langkah-langkah dalam pembelajaran model kooperatif TGT. Guru sudah mulai memiliki kepercayaan diri dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar berjalan lancar dan cukup baik

Hasil refleksi terhadap pelaksanaan tindakan siklus 2 dapat dirinci sebagai berikut:

1. Guru mampu mengelola kelas, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar.
2. Guru sudah memiliki wawasan dalam penggunaan model kooperatif TGT dengan variasi permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Guru mampu memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga peserta didik menguasai materi-materi yang diajarkan.
4. Peserta didik memiliki keterampilan sosial yaitu bekerja sama dan berkomunikasi dalam proses pembelajaran.
5. Peserta didik dapat bermain sportif dalam game akademik
6. Hasil pengamatan dari keterampilan sosial menunjukkan 100% peserta didik sudah terampil dan dari tes hasil belajar meningkat dengan ketuntasan klasikal diperoleh 87,5% yang berarti sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal yang diharapkan yaitu 85%.

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus 2 tersebut dapat terlihat peningkatan yang cukup berarti. Hasil pengamatan keterampilan sosial yang sudah mencapai 100% dan hasil belajar peserta didik sudah mencapai 87,5% menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan penelitian sudah terpenuhi, sehingga penelitian ini diakhiri pada siklus kedua.

## Pembahasan

Peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar tentu tidak lepas dari diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan variasi permainan. Penerapan model kooperatif TGT dengan variasi permainan mampu membuat

peserta didik merasa tertarik dan tertantang dengan adanya *game* akademik yang diadakan pada akhir pembelajaran. Pelaksanaan turnamen membuat masing-masing kelompok berusaha meningkatkan kerja sama dan komunikasi dalam kelompoknya dengan harapan kelompok mereka dapat memenangkan turnamen dalam game tersebut.

Dengan meningkatnya keterampilan bekerja sama dan komunikasi tentu berdampak pula pada hasil belajar peserta didik yang semakin meningkat.

Di bawah ini tabel perbandingan hasil pengamatan keterampilan sosial sebelum tindakan, siklus 1 dan siklus 2

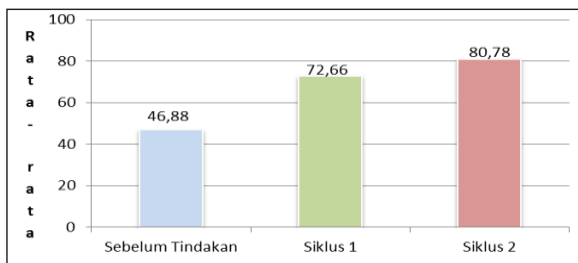
**Tabel 10.** Perbandingan Hasil Pengamatan Keterampilan Sosial Sebelum Tindakan, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Skor	Kategori	Sebelum Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
			Persentase	Persentase	Persentase
1	7,6 – 10	Sangat Terampil	9,375	46,875	53,12
2	5,1 – 7,5	Terampil	28,125	46,875	46,875
3	2,6 – 5	Cukup Terampil	37,5	6,25	-
4	0 – 2,5	Kurang Terampil	25	-	-

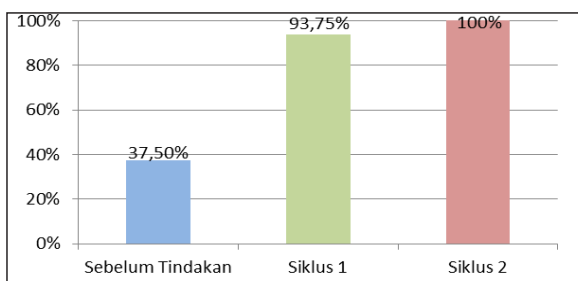
Di bawah ini ditayangkan tabel dan grafik perbandingan nilai keterampilan peserta didik sebelum tindakan, siklus 1 dan siklus 2 sebagai berikut:

**Tabel 11.** Perbandingan Nilai Keterampilan Sosial Sebelum Tindakan, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Uraian	Sebelum Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
1	Rata-rata Nilai Keterampilan Sosial	46,88	72,66	80,78
2	Jumlah siswa kategori $\geq$ Terampil	12	30	32
3	Persentase siswa kategori $\geq$ Terampil	37,5%	93,75 %	100 %



**Gambar 1.** Perbandingan Rata-Rata Nilai Keterampilan Sosial



**Gambar 2.** Perbandingan Persentase Siswa dengan Kategori  $\geq$  Terampil

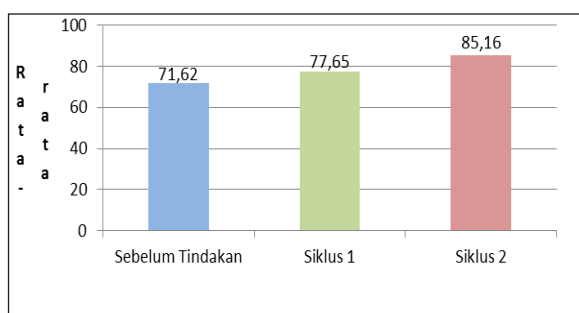
**Peningkatan hasil belajar**

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran model kooperatif TGT dengan variasi permainan mempunyai dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman materi yang diperoleh peserta didik yang dibuktikan dari perolehan hasil belajar pada siklus 1 dan siklus 2 bila dibandingkan dengan hasil belajar sebelum diberi tindakan yang menunjukkan adanya peningkatan, baik pada rata-rata nilai maupun pada ketuntasan klasikalnya. Perbandingan hasil belajar IPS peserta didik sebelum diberi tindakan, tindakan siklus 1 dan tindakan siklus 2 dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini :

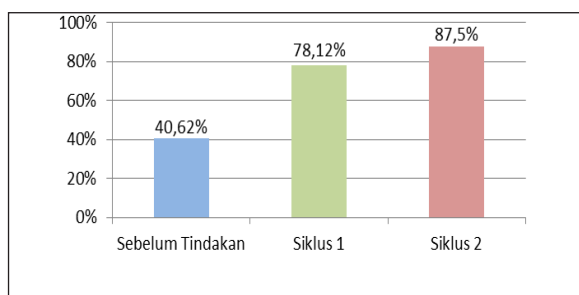


**Tabel 12.** Perbandingan Hasil belajar

No	Uraian	Sebelum Tindakan	Siklus 1	Siklus 2
1	Rata-rata hasil belajar	71,62	77,65	85,16
2	Jumlah peserta didik yang sudah tuntas	13	25	28
3	Persentase ketuntasan klasikal	40,62	78,12	87,5



**Gambar 3.** Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar



**Gambar 4.** Perbandingan Persentase Ketuntasan Klasikal

## Simpulan dan Saran

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, mulai dari sebelum tindakan, siklus 1 dan siklus 2, dan berdasarkan pembahasan peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

Model pembelajaran kooperatif TGT dengan variasi permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Secang, Magelang. Penerapan permainan teka-teki silang pada siklus 1 memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan dan mengembangkan keterampilan sosialnya. Selanjutnya penerapan permainan amplop jawaban pada siklus 2 memberikan peluang semakin tinggi kepada peserta didik dalam meningkatkan kerja sama dan komunikasi. Peningkatan keterampilan sosial ditunjukkan dari rata-rata nilai keterampilan sosial pada

pengamatan sebelum tindakan hanya 46,88 (kategori cukup terampil), pada siklus 1 meningkat menjadi 72,66 (kategori terampil), dan meningkat lagi menjadi 80,78 (kategori sangat terampil) pada siklus 2. Persentase peserta didik yang mencapai kategori  $\geq$  terampil sebelum tindakan 37,5%, pada siklus 1 meningkat menjadi 93,75% dan pada siklus 2 menjadi 100%.

Model kooperatif TGT dengan variasi permainan dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Secang. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dari hasil rata-rata ulangan harian sebelum tindakan sebesar 71,62, pada siklus 1 meningkat menjadi 77,65. Siklus 2 nilai rata-rata meningkat lagi menjadi 85,16. Peningkatan hasil belajar juga dapat dilihat dari persentase ketuntasan klasikal. Ketuntasan klasikal sebelum tindakan hanya mencapai 40,62%, pada siklus 1 meningkat menjadi 78,12%. Pada siklus 2 ketuntasan klasikal meningkat lagi menjadi 87,5%.

### Saran

Berdasarkan hasil dan temuan peneliti dalam meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Secang dikemukakan saran sebagai berikut:

Pertama, guru dalam pelaksanaan pembelajaran dapat memilih model pembelajaran yang hendaknya memperhatikan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam menyongsong kurikulum 2013 dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ditetapkan serta penilaian autentik pada proses dan hasil belajarnya, maka model kooperatif TGT dengan variasi permainan sebagai salah satu alternatif model yang dapat dipilih.

Kedua, disarankan juga agar guru dalam proses pembelajaran dapat mengembangkan jenis-jenis permainan yang dapat memotivasi belajar peserta didik.

Ketiga, disarankan kepada Kepala Sekolah agar memotivasi dan membina guru-guru untuk menggunakan model kooperatif TGT dengan variasi permainan pada mata pelajaran yang lain karena model ini cocok digunakan juga untuk mata pelajaran yang lain.

Keempat, disarankan kepada Kepala Sekolah agar dapat memfasilitasi pelaksanaan workshop penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dengan variasi permainan di lingkungan sekolah setempat.

### Daftar Pustaka

- Jarolimex, J. (1986). *Social studies in elementary education*. New York: Mac Millan Publishing Company.
- Kemmis, S. & Taggart, R. (1990). *The Action research planner*. (Third Edition). Victoria: Deakin University
- Muijs, D. & Reynold, D. (2006). *Effective teaching: Evidence and practice* (2th ed). London: Sage Publication
- Ngurah, A.A.G. (2005). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dan Model Evaluasinya dalam Pembelajaran Fisika di SMP Tahun Ajaran 2004/2005. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* Volume 2 Nomor 1, hal 148-162.
- Rahayu, P. (2011). Peningkatan pemahaman menghitung keliling dan luas segi empat melalui pembelajaran kooperatif TGT pada siswa kelas VII SMP N 2 Klaten tahun 2010/2011. *Jurnal Pendidikan Dasar, Metodika* volume 1, nomor 3. hal 57-64
- Purwanto. (2011). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slavin. (2005). *Cooperative learning, teori, riset dan praktik*. (Terjemahan Narulita Yusron). London: Allyn and Bacon. (Buku asli diterbitkan tahun 1995)
- Slavin, R.E. (1995). *Cooperative learning, theory, reseach and practice*. London: Allyn and Bacon.
- Slavin. (1991). *Education psychology: theory into practice*. Boston: Allyn and Bacon.
- Suranto. (2011). Peningkatan penguasaan materi bangun datar berbahasa inggris dengan model pembelajaran team games tournament (TGT) dan media kartu permainan matematika siswa kelas 7F SMP Negeri 2 Kendal semester II tahun pelajaran 2010/2011. *Jurnal Pendidikan Dasar, Metodika* volume 1, nomor 3. hal 79-90
- Suwandi, S. (2009). *Model assesmen dalam pembelajaran*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru (PSG) Rayon 13 Surakarta.
- Widarwati, S. (2007). Implementasi model pembelajaran team games tournaments berbasis tehnologi informasi pada perkuliahan kajian mode. *Majalah Ilmiah Pendidikan*, 2 vol 3, 224-239
- Zamroni. (2007). *Pendidikan dan demokrasi dalam transisi* ( prakondisi menuju era globalisasi). Jakarta: PSAP Muhammadiyah.