

**PENINGKATAN KRETIVITAS, MOTIVASI, DAN PRESTASI BELAJAR IPS  
MENGUNAKAN MODEL PEMBEAJARAN  
TEAM GAMES TOURNAMENT**

**Semini<sup>1</sup> dan Salamah<sup>2</sup>**

Fakultas Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta

email : mimin1804@gmail.com

***Abstract***

*The aim of this research is to improve creativity, motivation, and social sciences students achievement in the fourth grade students of SDN Tunggorono in academic year 2015/2016 using model of learning Team Games Tournament.*

*The research subjects were 22 fourth grade students of SDN Tunggorono. The research prosedur starting from planning, observation, and reflektion. This research consist of two cycles. The data collection technique are using observation, test, interview, and documentation. The data of creativity, motivation assessed from observation sheet and observed during the learning process. Data analysis technique using percentage (quantitative) and qualitative description. The susses indicator if 75% of student have showing their creativity, very good motivation, and interpretation.*

*The result showed the creativity of pre test cycle to 40% less than I cycle increased to 72,13% and II cycle to 78,43%. The learning motivation has increased from pre cycle the average percentage of 50% in the first cycle increased to 73,38% and in II cycle to 78,88%. Learning achievement of social science also increased, from pre cycle of in students (63,64%) has not completed study, students (36,36) has completed study. KKM to set for social science in I cycle 50% (II student) has completed study and in II cycle 81,82 (18 students) has completed study. The research have success in II cycle.*

*Keywords: creativity, motivation, learning achievement, and team games tournament.*

## **1. PENDAHULUAN**

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, Bab I menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberi ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Hasil observasi di SD Negeri Tunggorono, Kutoarjo ditemukan bahwa saat pembelajaran IPS masih konvensional. Siswa kurang termotivasi untuk belajar, sehingga tingkat kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pun kurang. Hal ini diduga menjadi penyebab rendahnya prestasi belajar IPS siswa. Terbukti dari hasil Ulangan Kenaikan

Kelas tahun pelajaran 2014/2015 dari 26 siswa kelas IV, 12 siswa telah memenuhi KKM (65), dan 14 siswa lainnya masih di bawah KKM, dengan tingkat ketuntasan belajar baru mencapai 46,15%.

Salah satu faktor intern yang berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah motivasi. Menurut Callahan and Clark (Mulyasa, 2010:264), motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Siswa yang memiliki motivasi belajar akan nampak kesungguhannya terlibat dalam proses pembelajaran.

Melihat kenyataan itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Tunggorono. Upaya yang akan dilakukan ialah dengan penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Alternatif yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Melalui model *Team Games Tournament* ini memberi kesempatan keterlibatan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status. Model *Team Games Tournament* juga melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Hamdani, 2010:92).

Model *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan yang menuntut kerjasama kelompok siswa. Menurut Slavin (2009), model *TGT* mengandung lima komponen utama, yaitu: (1) Presentasi kelas atau pengamatan langsung, yaitu penjelasan materi pelajaran oleh guru; (2) Belajar kelompok (*team study*), (3) Permainan (*game*), (4) Turnamen (*tournament*), (5) *Team recognize* (penghargaan kelompok).

Model *TGT* sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa SD. antara lain senang bermain, selalu bergerak, bekerja atau bermain dalam kelompok, dan senantiasa ingin melaksanakan atau merasakan sendiri. Dengan model *TGT* diharapkan kreativitas, motivasi, dan prestasi belajar IPS siswa meningkat.

Menyadari manfaat model pembelajaran *TGT* dan melihat kenyataan bahwa *TGT* belum dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Tunggorono, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas, motivasi, dan prestasi belajar IPS siswa kelas IV SDN Tunggorono, Kutoarjo Tahun Pelajaran 2015/2016.

## 2. METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian pada penelitian ini adalah di SDN Tunggorono, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo, yang terletak di Jalan Tentara Pelajar Km 3 Kutoarjo. Penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2015/2016, yaitu bulan Juli sampai dengan bulan September 2015. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tunggorono tahun pelajaran 2015/ 2016 dengan jumlah siswa 22, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki, dan 12 siswa perempuan. Pemilihan siswa kelas IV karena dalam pembelajaran IPS siswa terlihat pasif, kurang semangat, bahkan acuh tak acuh. Diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif model *Team Games Tournament* (*TGT*) siswa lebih aktif dan bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Objek penelitian ini adalah peningkatan kreativitas, motivasi, dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tunggorono, Kutoarjo melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (*TGT*).

Jenis Penelitian yang akan dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung (Supardi Suharjono, 2013:17-18). PTK merupakan pencerminan terhadap kegiatan yang sengaja

dimunculkan, dan terjadi di dalam sebuah kelas (Suharsimi Arikunto, 2010:130)

Desain penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart. Dalam perencanaannya, Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu ancap-ancang pemecahan permasalahan. (Sukidin, Basrowi, Suranto, 2010:48). Keempat kegiatan ini berlangsung secara berulang dalam bentuk siklus.

Penelitian ini dilakukan dengan berkolaborasi dengan guru senior di Sekolah Dasar Negeri Tunggorono. Keputusan untuk menghentikan dan melanjutkan siklus merupakan keputusan bersama antara peneliti dan guru senior. Siklus dihentikan jika peneliti dan guru senior sepakat bahwa peningkatan motivasi, dan prestasi belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) yang dilakukan sudah sesuai dengan rencana dan telah mampu meningkatkan prestasi belajar siswa

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Pra Siklus

Sebelum penelitian dimulai, diawali dengan kegiatan prasiklus untuk mengetahui kondisi awal siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi awal ini menjadi landasan bagi pelaksanaan penelitian selanjutnya. Kegiatan prasiklus meliputi wawancara dan *pre test*.

Dari hasil *pre test*, prestasi belajar peserta didik masih sangat rendah, dari 22 siswa hanya 8 siswa yang mencapai batas tuntas (KKM 70). Tingkat ketuntasan belajar baru mencapai 36,36%. Hasil wawancara menunjukkan bahwa persentase kreativitas siswa baru 40%, dan motivasi belajar 50%.

#### Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 11 Agustus 2015 dan tanggal 18 Agustus 2015. Siklus I ini dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan. Pelaksanaan tindakan terbagi dalam empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

##### a. Perencanaan tindakan

- Membuat skenario pembelajaran berupa RPP yang sesuai dengan materi pelajaran.
- Membuat LKS siklus I.
- Menyiapkan soal turnamen siklus I.
- Menyiapkan daftar nama anggota kelompok.

- Membuat lembar *post test* I.
- Membuat lembar observasi peneliti dan siswa.

### b. Tahap Pelaksanaan tindakan

Siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan, masing-masing pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 11 Agustus 2015 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 18 Agustus 2015. Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai rencana yang telah disusun. Adapun tindakan yang dilakukan:

- Melakukan aktivitas rutin antara lain salam, doa, absensi.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Memotivasi belajar siswa dengan membangkitkan pengetahuan prasyarat.
- Menyampaikan prosedur TGT.
- Membagi kelas menjadi 4 kelompok.
- Menjelaskan materi tentang peta lingkungan setempat.
- Diskusi kelompok untuk menyelesaikan LKS.
- Presentasi kelompok tentang hasil diskusi.
- Menyimpulkan hasil diskusi secara bersama-sama.
- Memfasilitasi siswa dalam permainan/game.
- Membimbing siswa dalam turnamen.
- Penghitungan poin turnamen, dan penyampaian penghargaan kelompok.
- Melaksanakan *post test* I tentang peta lingkungan setempat.

### c. Observasi

Observasi pada penelitian ini dilakukan pada tiap pelaksanaan tindakan. Adapun untuk waktu pelaksanaannya bersamaan dengan pelaksanaan tindakan tersebut. Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru, sedangkan kegiatan observasi ini dilakukan oleh teman sejawat dan guru kelas yang bertindak sebagai pengamat (observer). Observer berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan. Berdasarkan hasil observasi inilah peneliti dapat menentukan tindakan yang dapat dilakukan pada tindakan berikutnya.

### d. Refleksi

Setiap akhir siklus dilakukan refleksi berdasarkan pada hasil pengamatan terhadap masalah-masalah selama pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus I, hasil observasi, dan hasil *post test*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah siklus I sudah mencapai indikator keberhasilan tindakan atau belum. Jika belum maka akan dicari kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I yang selanjutnya akan diperbaiki pada siklus II. Kegiatan refleksi ini dilakukan oleh

peneliti setelah mengadakan diskusi dengan teman sejawat, serta melakukan analisis terhadap data yang telah terkumpul. Adapun refleksi pada siklus I adalah sebagai berikut:

- Ada beberapa siswa belum terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok
- Motivasi belajar sudah menunjukkan peningkatan, dari 50% menjadi 73,38%.
- Tingkat kreativitas juga mengalami peningkatan dari 40% menjadi 72,13%.
- Dari segi prestasi belajar sudah mengalami peningkatan persentase siswa yang tuntas belajar yaitu dari 36,36% menjadi 50%, namun belum mencapai kriteria ketuntasan belajar secara klasikal.
- Suasana kelas belum bisa terkondisikan dengan baik.

### Siklus II

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki tindakan pada siklus I. Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 25 Agustus 2015 dan tanggal 1 September 2015. Siklus II dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit setiap pertemuan. Proses pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

#### a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki tindakan dari siklus I. Pada tahap ini beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti adalah:

- Membuat RPP yang sesuai dengan materi pelajaran.
- Membuat LKS tahap II.
- Menyiapkan soal turnamen siklus II.
- Membuat lembar tes tindakan (*post test* II)
- Membuat lembar observasi peneliti dan siswa.
- Membuat lembar pedoman wawancara.
- Mengoptimalkan pemberian motivasi kepada siswa.
- Mengupayakan game/ turnamen lebih menarik.

#### b. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT selama 2 kali pertemuan, masing-masing pertemuan 2 x 35 menit. Adapun tindakan yang dilakukan:

- Melakukan aktivitas rutin antara lain salam, doa, absensi.
- Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Memotivasi belajar siswa dengan membangkitkan pengetahuan prasyarat.
- Menyampaikan prosedur TGT.

- Membagi kelas menjadi 4 kelompok.
- Menjelaskan materi tentang peta lingkungan setempat.
- Diskusi kelompok untuk menyelesaikan LKS.
- Presentasi kelompok tentang hasil diskusi.
- Menyimpulkan hasil diskusi secara bersama-sama.
- Memfasilitasi siswa dalam permainan/game.
- Membimbing siswa dalam turnamen.
- Penghitungan poin turnamen, dan penyampaian penghargaan kelompok.
- Melaksanakan *post test* II tentang peta lingkungan setempat.

### c. Observasi

Observasi dilakukan seperti pada siklus I yakni dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi meliputi kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti maupun siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, dan dilakukan oleh observer berpedoman pada lembar observasi.

### d. Refleksi

Setelah dilakukan observasi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II diperoleh refleksi sebagai berikut:

- Pembelajaran tindakan kelas siklus II lebih baik jika dibandingkan dengan pembelajaran tindakan kelas siklus I.
- Berdasarkan hasil *post test* pada siklus II menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa sudah meningkat. Hal ini terbukti dari nilai *post test* siklus II lebih baik dari tes sebelumnya. Ketuntasan belajar siswa juga meningkat, terbukti dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa pada siklus I dari 50% (*post test* I) menjadi 81,82% (*post test* II). Dari hasil tersebut maka pada siklus II sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan yaitu 75% dari jumlah siswa yang mengikuti tes telah memenuhi batas tuntas.
- Kemampuan peneliti dalam pengelolaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mengalami peningkatan yaitu pada siklus I mencapai 77,5% pada siklus II meningkat menjadi 95% dengan kategori sangat baik.
- Siswa merasa senang dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

## Pembahasan Hasil Penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif, kreatif agar siswa dapat memahami materi pelajaran dan prestasi siswa diharapkan meningkat. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi, dan prestasi belajar IPS melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Dari tabel prestasi belajar siswa, data observasi teman sejawat, hasil refleksi, dan tabel peningkatan prestasi belajar serta ketuntasan belajar siswa maka peneliti akan menjelaskannya lebih lanjut sebagai berikut:

Tahapan pertama yang dilakukan peneliti adalah mengadakan *pre test* kepada siswa untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi dan untuk mengetahui tindakan apa yang harus diberikan kepada siswa. Dari analisa hasil *pre test* memang diperlukan tindakan untuk meningkatkan prestasi belajar mereka dalam materi IPS, utamanya peta lingkungan setempat (kabupaten/provinsi setempat).

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus, siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 11 Agustus 2015 dan 18 Agustus 2015, siklus II juga dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu tanggal 25 Agustus 2015 dan 1 September 2015. Setiap pertemuan berlangsung selama dua jam pelajaran (2 x 35 menit).

Secara garis besar, dalam kegiatan penelitian ini dibagi menjadi tiga kegiatan utama, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Kegiatan awal dalam pembelajaran peneliti melakukan kegiatan keseharian antara lain mengucapkan salam, doa, absensi, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Tidak lupa peneliti memotivasi siswa dengan pertanyaan terkait materi agar siswa mampu mengaitkan pengalaman-pengalaman yang mereka miliki dengan materi yang akan dipelajari, mengajak siswa aktif dalam pembelajaran, dalam diskusi kelompok, saat permainan (game) maupun saat turnamen. Peneliti membagi kelompok secara heterogen.

Kegiatan inti meliputi: 1) Peneliti memberikan penjelasan tentang materi peta lingkungan setempat dengan jelas sampai siswa tidak ada yang bertanya lagi. 2) Belajar kelompok, peneliti membacakan anggota kelompok dan meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Kelompok terdiri dari 5-6 siswa yang anggotanya mempunyai kemampuan akademik heterogen. Siswa belajar dalam kelompok (kelompok asal) yang bertujuan untuk lebih mendalami materi bersama teman

kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat turnamen. Saat belajar kelompok, tiap kelompok mendiskusikan masalah bersama-sama, memperbaiki pemahaman yang salah tentang materi. Mereka saling membantu dan saling bertukar pendapat. Jika dalam kelompok tidak ada yang bisa mengerjakan maka siswa bisa minta bimbingan peneliti. Setelah belajar kelompok selesai guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok, kemudian diskusi kelas dan menyimpulkan bersama-sama. 3) Game (permainan), yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Siswa memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar akan mendapat poin. 4) Turnamen. Siswa menempatkan diri dalam meja turnamen berdasarkan kemampuan akademiknya. Peneliti membagikan satu set perangkat soal turnamen yang terdiri dari kartu soal, lembar jawaban. Semua perangkat soal untuk masing-masing meja sama. Pada tahap awal perwakilan meja turnamen mengambil satu kartu soal dan dikerjakan secara individu. Setelah selesai menjawab, semua siswa harus meletakkan alat tulisnya di atas meja dan mendengarkan kunci jawaban yang dibacakan peneliti, jawaban yang benar akan mendapatkan 10 poin yang akan dikumpulkan sebanyak-banyaknya dan pada tahap akhir akan dijumlahkan dengan anggota kelompok asalnya. Kemudian dilanjutkan ke soal yang kedua dan seterusnya. Setelah usai turnamen peneliti dan teman sejawat menjumlahkan poin-poin yang diperoleh. Kelompok yang mendapatkan poin terbanyak, maka dialah yang menjadi juara. Juara yang diambil yaitu juara I, II, III. 5) Penghargaan kelompok, peneliti mengumumkan tiga kelompok yang poinnya tertinggi, juara I sebagai “*SUPER TEAM*”, juara II sebagai “*GREAT TEAM*” dan juara III sebagai “*GOOD TEAM*”

Kegiatan akhir meliputi: 1) Peneliti membagikan lembar kerja individu sebagai tes akhir (*post test*). Tes tersebut dilakukan untuk mengetahui prestasi dan ketuntasan belajar siswa setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). 2) Peneliti mengajak siswa untuk menyimpulkan hasil belajar hari itu. 3) Peneliti memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih rajin dan giat lagi belajar. Peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di atas secara umum sesuai

dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Robert E. Slavin maupun A.Lusita. Langkah-langkah tersebut meliputi: 1) presentasi kelas, 2) kelompok (tim), 3) game (permainan), 4) turnamen (pertandingan), dan 5) rekognisi tim (penghargaan kelompok).

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPS. Dengan pembelajaran kooperatif ini, siswa terlibat secara aktif, kreatif, saling bekerja sama dan saling mengemukakan pendapat untuk menyelesaikan masalah dalam kelompok. Siswa termotivasi untuk belajar lebih giat, agar memenangkan dalam turnamen. Hal ini akan berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I dan II telah memberikan perbaikan yang positif dalam diri siswa. Siswa lebih senang, lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Siswa bekerja sama untuk menyelesaikan masalah. Siswa tidak malu bertanya kepada teman dan kepada peneliti. Melatih siswa berpikir dengan cepat, dapat menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai pendapat orang lain sehingga siswa termotivasi untuk menguasai materi pelajaran IPS secara detail.

### **Peningkatan kreativitas, motivasi, dan prestasi belajar siswa SDN Tunggorono, Kutoarjo dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, dan prestasi belajar siswa. Peningkatan kreativitas dan motivasi dilihat dari hasil observasi siklus dan II.

**Tabel 1**  
**Persentase Ketuntasan Belajar Siswa**

N o	Keteranga n	<i>Prasi klus</i>	<i>Siklu s I</i>	<i>Siklu s II</i>
1.	Motivasi	50%	73,3 8%	78,88 %
2.	Kreativita s siswa	40%	72,1 3%	78,43 %

Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari nilai *pre test*, *post test* siklus I dan *post test* siklus II. Persentase ketuntasan belajar pada saat *pre test* 36,36%, meningkat pada siklus I menjadi 50%, dan pada akhir siklus II meningkat lagi menjadi 81,82%. Nilai rata-rata siswa juga

terjadi peningkatan. Nilai rata-rata *pre test* 58,18 pada akhir siklus I meningkat menjadi 65,45 dan pada akhir siklus II meningkat lagi menjadi 76,82. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1**  
**Persentase Ketuntasan Belajar Siswa**

No	Keterangan	<i>Pre test</i>	<i>Post test I</i>	<i>Post test II</i>
1.	Jumlah siswa peserta tes	22 siswa	22 siswa	22 siswa
2.	Jumlah nilai siswa	1.280	1.440	1.1690
3.	Nilai rata-rata siswa	58,18	65,45	76,82
4.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	8 siswa	11 siswa	18 siswa
5.	Jumlah siswa yang tidak tuntas belajar	14 siswa	11 siswa	4 siswa
6.	Persentase ketuntasan belajar	36,36%	50%	81,82%

Model pembelajaran *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang melibatkan keseluruhan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran, diskusi kelompok, game maupun dalam turnamen. Di samping itu model pembelajaran ini untuk mengembangkan kerja sama yang baik, terutama dalam menyelesaikan tugas kelompok. TGT dapat menyenangkan siswa karena mengandung unsur permainan.

Dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* lebih menarik dan menyenangkan, sehingga akan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan pembelajaran yang bermakna, prestasi belajar siswa akan meningkat dibandingkan dengan pembelajaran yang monoton dan membosankan. Tugas guru adalah mengimplementasikan model pembelajaran yang bervariasi.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

- Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Tunggorono, Kutoarjo dari 50% (prasiklus), menjadi 73,38% (siklus I), meningkat lagi menjadi 78,88% (siklus II).

- Kreativitas belajar siswa kelas IV SDN Tunggorono, Kutoarjo dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dari 40% (prasiklus), menjadi 72,13% (siklus I), meningkat lagi menjadi 78,43% (siklus II).

- Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa SDN Tunggorono, Kutoarjo tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini dibuktikan, nilai rata-rata pra siklus 58,18 pada siklus I meningkat menjadi 65,45 dan pada akhir siklus II menjadi 76,82. Tingkat ketuntasan belajar juga meningkat, pra siklus hanya 8 siswa (36,36%), meningkat menjadi 11 siswa (50%) pada siklus I dan 18 siswa (81,82%) pada akhir siklus II.

##### Saran

- Bagi Sekolah.  
Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk memberi keleluasaan kepada guru dalam menggunakan berbagai model pembelajaran khususnya model *Team Games Tournament*.
- Bagi Guru  
Penelitian ini diharapkan dapat sebagai alternatif pilihan dalam peningkatan kreativitas, motivasi dan prestasi belajar siswa.
- Bagi Pembaca  
Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam penggunaan berbagai model pembelajaran khususnya model *Team Games Tournament*.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Robert E.Slavin. (2012). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukidin, Basrowi, Suranto. (2010). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendekia.

Supardi & Suhardjono. ( 2013). *Strategi Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Andi Offset

Zainal Aqib. (2010). *Profesionalisme Guru Dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendekia.

Undang-Undang Republik Indonesia. (2003). *Undang Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.