

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PERUBAHAN SOSIAL BUDAYA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS SISWA KELAS IX SMPN 2 BENUA LIMA

Isnahani

SMPN 2 Benua Lima Kec. Dusun Timur Kab. Barito Timur Kalimantan Tengah

e-mail: undreisna@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini termasuk dalam Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus masing-masing siklus 3 kali pertemuan Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT), maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Materi Perubahan Sosial Budaya Siswa Kelas IX SMPN 2 Benua Lima

Kata Kunci: Hasil Belajar; Team Game Tournaments; Sosial Budaya

Abstract : This research is included in the Classroom Action Research which was conducted in 2 cycles of 3 meetings each cycle. Based on the results of the research by applying the cooperative learning model of the type of Cooperative Learning Teams Games Tournaments (TGT), the following conclusions can be drawn: Use of Teams Games Type of Cooperative Learning Tournaments (TGT) can improve learning outcomes on Socio-Cultural Change Material for Grade IX Students of SMPN 2 Benua Lima

Keywords: Learning Outcomes; Team Game Tournaments; Socio-cultural

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai suatu usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa agar menjadi manusia seutuhnya berjiwa Pancasila. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional juga menyatakan sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Disamping itu, pendidikan juga merupakan suatu sarana yang paling efektif dan efisien dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai suatu dinamika yang diharapkan.

Berdasarkan hasil ulangan harian yang dilakukan di Kelas IX SMPN 2 Benua Lima, Kabupaten Barito Timur, diperoleh informasi bahwa hasil belajar Materi Perubahan Sosial Budaya siswa rendah di bawah standar ketuntasan Minimal yaitu dibawah 66.

Faktor-faktor yang menyebabkan keadaan seperti di atas antara lain:

1. Kemampuan kognitif siswa dalam pemahaman konsep-konsep Pendidikan IPS masih rendah,
2. Pembelajaran yang berlangsung cenderung masih monoton dan membosankan,
3. Siswa tidak termotivasi untuk belajar Pendidikan IPS hanya sebagai hafalan saja.

Dengan belajar secara menghapal membuat konsep-konsep Sejarah yang telah diterima menjadi mudah dilupakan. Hal ini merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi dan diselesaikan oleh seorang guru. Guru dituntut lebih kreatif dalam mempersiapkan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dikembangkan, misal dalam pemilihan model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran sebagai salah satu bentuk strategi pembelajaran. Kesiapan guru dalam memanajemen pembelajaran akan membawa dampak positif bagi siswa diantaranya hasil belajar siswa akan lebih baik dan sesuai dengan indikator yang ingin dicapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Materi Perubahan Sosial Budaya adalah *Teams Games Tournaments (TGT)* karena siswa dapat terlibat aktif karena memiliki peran dan tanggung jawab masing-masing, sehingga aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung meningkat.

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* merupakan suatu metode mengajar dengan membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. Siswa diharapkan mampu mencari jawaban dan cara penyelesaian dari soal yang ada.

METODOLOGI

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMPN 2 Benua Lima Kabupaten Barito Timur Propinsi Kalimantan Tengah Tahun Pelajaran 2019/2017, yang berada 25 km di luar kota Kabupaten. SMPN 2 Benua Lima Kabupaten Barito Timur Propinsi Kalimantan Tengah mempunyai fasilitas yang hampir lengkap dengan adanya Perpustakaan yang memadahi, Laboratorium IPA, Laboratorium Komputer dan lain-lain. Dengan jumlah guru sebanyak 16 orang Guru PNS dan Guru PHL serta 5 Tenaga Kependidikan. Objek Penelitian ini adalah Siswa Kelas IX SMPN 2 Benua Lima, Kabupaten Barito Timur, Kalimantan Tengah dengan jumlah siswa sebanyak 17, yang terdiri dari 9 siswa laki – laki dan 8 siswa perempuan. Waktu Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan Juli sampai dengan September 2019. Penelitian ini pada materi Materi Perubahan Sosial Budaya diajarkan. Penelitian ini direncanakan sebanyak 2 siklus masing-masing siklus 3 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas dengan Siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Siklus 1

Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Metode Pembelajaran Tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan Materi Perubahan Sosial Budaya. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Kamis 15 Agustus 2019 dari pukul 07.00 s.d 08.20 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 50 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan *icebreaking* berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan *icebreaking* yang dilakukan guru.

Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, pertama-tama guru membagi siswa dalam 4 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan.

Kegiatan akhir siklus I antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

Observasi

1) Hasil Belajar Siswa

Partisipasi siswa Kelas IX SMPN 2 Benua Lima ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus 1 setelah dilakukan penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung. Dengan adanya masalah yang terjadi pada siklus I, maka kami bersama pengamat merefleksikan masalah tersebut agar mampu diperbaiki pada siklus II dengan harapan semua siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Partisipasi siswa Kelas IX SMPN 2 Benua Lima dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan IPS. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan jumlah siswa 17 orang, terdapat 14 siswa atau 82,4% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 3 Siswa atau 17,6% yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 75,3. Data dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

**Tabel. 1
HASIL ULANGAN HARIAN SIKLUS I**

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Agus	75	Tuntas
2	Aldestan	70	Tuntas
3	Boby Araino	75	Tuntas
4	Cantika Pancarani	75	Tuntas
5	Debra Arlenta M	90	Tuntas
6	Elita Gracesia	60	Tidak Tuntas
7	Jaja Arianto	80	Tuntas
8	Julian M.C.	85	Tuntas
9	Kristina F.A.	70	Tuntas
10	Luis Pernando	80	Tuntas
11	Noveria S.O.	75	Tuntas
12	Petrick Armando	90	Tuntas
13	Prasetiano	55	Tidak Tuntas
14	Pratama Hawino	85	Tuntas
15	Riva Defriany	75	Tuntas
16	Tami Sevia	55	Tidak Tuntas
17	Vriel Samud P.	85	Tuntas
Jumlah		2200	
Rata-rata		73,3	
Ketuntasan Klasikal		80,0%	Tidak Tuntas

Keterangan :

F = Frekuensi respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

N = Jumlah: 17 orang

2) Aktifitas Siswa

Hasil penelitian pengamat terhadap aktivitas siswa selama kegiatan belajar yang menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada Materi Perubahan Sosial Budaya pada siklus 1 adalah rata-rata 3,00 berarti termasuk kategori baik. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Untuk mengetahui respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang mereka jalani dengan menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* digunakan angket yang diberikan kepada siswa setelah seluruh proses pembelajaran selesai. Hasil angket respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, ditunjukkan pada tabel 4 di bawah ini yang merupakan rangkuman hasil angket tentang tanggapan 30 siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yang diterapkan selama kegiatan pembelajaran materi Materi Perubahan Sosial Budaya, siswa secara umum memberikan tanggapan yang positif selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan senang, siswa juga merasa senang dengan LKS yang digunakan, suasana kelas, maupun cara penyajian materi oleh guru, dan model pembelajaran yang baru mereka terima, selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa juga merasa senang karena bisa menyatakan pendapat, dan siswa merasa memperoleh manfaat dengan model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Tabel 2

RESPONS SISWA TERHADAP MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TGT*

No	Uraian	Tanggapan Siswa			
		Senang		Tidak Senang	
		F	%	F	%
1.	Bagaimana perasaan kamu selama mengikuti kegiatan pembelajaran ini ?	16	94,1	1	5,9
		Senang		Tidak Senang	
		F	%	F	%
2.	Bagaimana perasaan kamu terhadap :				
	a. Materi pelajaran	17	100	0	0
	b. Lembar kerja siswa (LKS)	16	94,1	1	5,9
	c. Suasana Belajar di Kelas	16	94,1	0	0
	d. Cara penyajian materi oleh guru	17	100	0	0
		Mudah		Sulit	
		F	%	F	%
3.	Bagaimana pendapat kamu Mengikuti pembelajaran ini	16	94,1	1	5,9

		Bermanfaat		Tidak Bermanfaat	
		F	%	F	%
4.	Apakah pembelajaran ini bermanfaat bagi kamu ?	16	94,1	1	5,9
				Baru	Tidak Baru
				F	%
5.	Apakah pembelajaran ini baru bagi kamu?	17	100	0	0
				Ya	Tidak
				F	%
6.	Apakah kamu menginginkan pokok bahasan yang lain menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i> ?	16	94,1	1	5,9

Keterangan :

F =Frekuensi respons siswa terhadap pembelajaran Menggunakan Strategi TGT

N=Jumlah: 17 orang

3) Aktifitas Guru

Data hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* ditunjukan pada tabel 4, bahwa pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam materi pelajaran Perubahan Sosial Budaya pada siklus I sebesar 3,0 yang berarti termasuk kategori baik. Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.

DATA HASIL PENGAMATAN PROSES PEMBELAJARAN

No.	Aspek yang diamati	Skor pengamatan	
		Siklus I	Keterangan
1.	Persiapan	3,0	Baik
2.	Pendahuluan	3,0	Baik
3.	Kegiatan Pokok	3,0	Baik
4.	Penutup	3,0	Baik
Rata – Rata		3,0	Baik

Keterangan :

0	-	1,49	=	kurang baik
1,5	-	2,49	=	Cukup
2,5	-	3,49	=	Baik
3,5	-	4,0	=	Sangat Baik

Refleksi

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada Materi Perubahan Sosial Budaya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Oleh karena itu refleksi yang dikemukakan akan difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa pada Materi Perubahan Sosial Budaya.

Pada siklus 1 terdapat kekurangan pemahaman siswa pada Materi Perubahan Sosial Budaya. Menurut pengamat, ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi. *Pertama*, siswa tidak fokus pada pengisian LKS sehingga ada bagian tertentu dari isi LKS yang tidak terisi dengan sempurna. *Kedua*, siswa banyak melakukan hal-hal di luar konteks pembelajaran, seperti bermain dengan teman sekolompoknya. *Ketiga*, diantara satu atau dua kelompok tidak mampu menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan guru pada saat evaluasi di akhir pelajaran.

Dari temuan kekurangan tersebut maka peneliti membuat strategi baru untuk mengurangi penyebab kekuangan pemahaman siswa tersebut di atas, selanjutnya akan diterapkan pada siklus II. Untuk masalah yang pertama peneliti menugaskan tiga orang siswa pada setiap kelompok untuk menulis hasil kegiatan agar semua LKS terisi semua. Dengan cara demikian maka data yang terkumpul menjadi lengkap sehingga siswa lebih memahami materi pengelompokan baru, agar mengurangi siswa yang saling bermain dengan temannya. Sedangkan masalah yang ketiga, peneliti memberikan penjelasan lebih detail tentang Materi Perubahan Sosial Budaya khususnya untuk pertanyaan yang sulit atau tidak mampu dijawab oleh kelompok dalam diskusi. Disamping itu untuk masalah yang ketiga ini penjelasannya dibantu oleh pengamat.

Deskripsi data siklus II

Perencanaan

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan Metode Pembelajaran Tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan memperbaiki kekurangan pada siklus I pada materi Materi Perubahan Sosial Budaya. Disamping itu guru juga membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 5 September 2019 dari pukul 07.00 s.d 08.20 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 50 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 20 menit.

Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan *icebreaking* berupa menyanyi, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan *icebreaking* yang dilakukan guru.

Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan

Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT), pertama-tama guru membagi siswa dalam 5 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa.

Guru menjelaskan terlebih dahulu tentang tugas siswa, sebelum penugasan dilakukan sehingga siswa tidak menjadi bingung. Selain itu, selama diskusi berlangsung guru berkeliling kelompok untuk mengawasi siswa bekerja sambil sesekali mengomentari hasil kerja siswa. Perwakilan setiap kelompok kemudian membacakan hasil diskusi kelompok. Siswa dari kelompok lain akan ditanyakan pendapatnya terkait jawaban kelompok yang sedang presentasi. Jika terdapat kekeliruan, guru terlebih dahulu meminta sesama siswa yang melakukan perbaikan. Siswa yang hasil temuan kelompok yang benar dan mempresentasikan dengan bagus mendapatkan pujian dari guru sedangkan siswa yang belum melakukan dengan maksimal dimotivasi dan diberi penguatan.

Kegiatan akhir siklus II antara lain: (1)melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan strategi *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)*, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3)siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

Observasi

1) Hasil Belajar Siswa

Partisipasi siswa Kelas IX SMPN 2 Benua Lima ada peningkatan dalam Kegiatan Pembelajaran pada siklus II setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap Kegiatan Pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses Kegiatan Pembelajaran berlangsung.

Partisipasi siswa Kelas IX SMPN 2 Benua Lima dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan IPS. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan jumlah 30 siswa, terdapat 16 siswa atau 94,1% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 1 Siswa atau 5,9% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 81,8. Data dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini.

Tabel. 5
HASIL ULANGAN HARIAN PADA SIKLUS II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Agus	80	Tuntas
2	Aldestan	75	Tuntas
3	Boby Araino	80	Tuntas
4	Cantika Pancarani	80	Tuntas
5	Debra Arlenta M	100	Tuntas
6	Elita Gracesia	70	Tuntas
7	Jaja Arianto	85	Tuntas
8	Julian M.C.	90	Tuntas

9	Kristina F.A.	75	Tuntas
10	Luis Pernando	85	Tuntas
11	Noveria S.O.	80	Tuntas
12	Petrick Armando	100	Tuntas
13	Prasetiano	70	Tuntas
14	Pratama Hawino	90	Tuntas
15	Riva Defriany	80	Tuntas
16	Tami Sevia	60	Tidak Tuntas
17	Vriel Samud P.	90	Tuntas
Jumlah		1390	
Rata-rata		81,8	
Ketuntasan Klasikal		94,1%	Tuntas

Keterangan :

F =Frekuensi respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

N = Jumlah: 17 orang

2) Aktifitas Guru

Data hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* ditunjukan pada tabel 4, bahwa pengelolaan pembelajaran dengan penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam materi pelajaran Perubahan Sosial Budaya pada siklus I sebesar 3,25 yang berarti termasuk kategori baik. Data dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6.

DATA PENILIAIAN PENGELOHAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)

No.	Aspek yang diamati	Skor pengamatan	
		Siklus II	Keterangan
1.	Persiapan	4,00	Baik
2.	Pendahuluan	3,00	Baik
3.	Kegiatan Pokok	3,00	Baik
4.	Penutup	3,00	Baik
Rata – Rata		3,25	Baik

Keterangan :

0	-	1,49	=	kurang baik
1,5	-	2,49	=	Cukup
2,5	-	3,49	=	Baik
3,5	-	4,0	=	Sangat Baik

3) Refleksi

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada Materi Perubahan Sosial Budaya dengan menerapkan model pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Oleh karena itu refleksi yang dikemukakan akan difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi Materi Perubahan Sosial Budaya.

Pada siklus 1 terdapat kekurangan pemahaman siswa pada Materi Perubahan Sosial Budaya. Menurut pengamat, ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi. *Pertama*, siswa tidak fokus pada pengisian LKS sehingga ada bagian tertentu dari isi LKS yang tidak terisi dengan sempurna. *Kedua*, siswa banyak melakukan hal – hal di luar konteks pembelajaran, seperti bermain dengan teman sekolompoknya. *Ketiga*, diantara satu atau dua kelompok tidak mampu menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan guru pada saat evaluasi di akhir pelajaran.

Dari temuan kekurangan tersebut maka peneliti membuat strategi baru untuk mengurangi penyebab kekuangan pemahaman siswa tersebut di atas, selanjutnya akan diterapkan pada siklus II. Untuk masalah yang pertama peneliti menugaskan tiga orang siswa pada setiap kelompok untuk menulis hasil kegiatan agar semua LKS terisi semua. Dengan cara demikian maka data yang terkumpul menjadi lengkap sehingga siswa lebih memahami materi pengelompokan baru, agar mengurangi siswa yang saling bermain dengan temannya. Sedangkan masalah yang ketiga, peneliti memberikan penjelasan lebih detail tentang materi Perubahan Sosial Budaya khususnya untuk pertanyaan yang sulit atau tidak mampu dijawab oleh kelompok dalam diskusi. Disamping itu untuk masalah yang ketiga ini penjelasannya dibantu oleh pengamat.

Pembahasan Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar evaluasi kondisi awal siswa Kelas IX SMPN 2 Benua Lima untuk Materi Perubahan Sosial Budaya dengan model pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* diperoleh nilai rata-rata kondisi awal sebesar 67,8 dengan nilai tertinggi adalah 85 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 50 terdapat 3 orang dengan ketentusan belajar 70,0% dan yang tidak tuntas 30,0%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa Kelas IX SMPN 2 Benua Lima pada siklus 1 untuk Materi Perubahan Sosial Budaya dengan model pembelajaran, Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* diperoleh nilai rata-rata siklus 1 sebesar 73,3 dengan nilai tertinggi adalah 90 terdapat 1 orang dan nilai terendah adalah 55 terdapat 4 orang dengan ketentusan belajar 80,0% dan yang tidak tuntas 20,0%.

Sedangkan pada siklus II untuk materi Materi Perubahan Sosial Budaya diperoleh nilai rata-rata siklus II sebesar 79,0 dengan nilai tertinggi adalah 100 terdapat 2 orang dan nilai terendah adalah 55 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 90,0% dan yang tidak tuntas 10,0%. Siswa yang tidak tuntas baik pada siklus I maupun pada siklus II adalah siswa yang sama, ini disebabkan siswa tersebut pada dasarnya tidak ada niat untuk belajar dan sering tidak masuk sekolah.

Berdasarkan data hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa Kelas IX SMPN 2 Benua Lima tahun pelajaran 2019/2017 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu Perubahan Sosial

Budaya. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu Perubahan Sosial Budaya. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II Sudah menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang menerapkan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi Perubahan Sosial Budaya menurut penilaian pengamat termasuk kategori baik semua aspek aktivitas siswa. Adapun aktivitas siswa yang dinilai oleh pengamat adalah aspek aktivitas siswa: mendengar dan memperhatikan penjelasan guru, kerja sama dalam kelompok, bekerja dengan menggunakan alat peraga, keaktifan siswa dalam diskusi, memperesentasikan hasil diskusi, menyimpulkan materi, dan kemampuan siswa menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan aktivitas siswa yang paling dominan dilakukan yaitu bekerja sama mengerjakan LKS dan berdiskusi. Hal ini menunjukan bahwa siswa saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk mendapatkan hasil yang baik. Hal ini sesuai dengan pendapat santoso (dalam anam, 2000:50) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong siswa dalam kelompok belajar, bekerja dan bertanggung jawab dengan sungguh-sungguh sampai selesaiya tugas-tugas individu dan kelompok.

Pembelajaran Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Kemampuan guru dalam pengelolaan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* menurut hasil penilaian pengamat termasuk kategori baik untuk semua aspek. Berarti secara keseluruhan guru telah memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada Materi Perubahan Sosial Budaya. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim (2000), bahwa guru berperan penting dalam mengelola kegiatan mengajar, yang berarti guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang suatu kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat ditingkatkan. Pendapat lain yang mendukung adalah piter (dalam Nur dan Wikandari 1998). Kemampuan seorang guru sangat penting dalam pengelolaan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien.

Respons siswa Terhadap pembelajaran menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

Berdasarkan hasil angket respons siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* yang diterapkan oleh peneliti menunjukan bahwa siswa merasa senang terhadap materi pelajaran. LKS, suasana belajar dan cara penyajian materi oleh guru. Menurut siswa, dengan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* mereka lebih mudah memahami materi pelajaran interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antar siswa tercipta semakin baik dengan adanya diskusi, sedangkan ketidak senangan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* disebabkan suasana belajar dikelas yang agak ribut.

Seluruh siswa (100%) berpendapat baru mengikuti pembelajaran dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Siswa merasa senang apalagi pokok bahasan selanjutnya menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, dan siswa merasa bahwa model pembelajaran kooperatif menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* bermanfaat bagi mereka, karena mereka dapat saling bertukar pikiran dan materi pelajaran yang didapat mudah diingat.

KESIMPULAN

Bagian ini merangkum temuan penelitian dalam beberapa paragraf. Kesimpulan menekankan bagaimana penelitian berkontribusi pada penelitian saat ini dan praktik di lapangan, batasan penelitian, dan menunjukkan arah untuk penelitian selanjutnya.== Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Penggunaan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Materi Perubahan Sosial Budaya Siswa Kelas IX SMPN 2 Benua Lima.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Depdiknas. (2003). *Uu Ri No.20 Tahun 2003 Tentang System Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Ibrahim, M. (2005). *Pembelajaran Kooperatif*. Unesa: University Press.
- Kemdiknas. (2011). *Membimbing Guru Dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kemdiknas
- Latifah, L., & Mariati, N. (2022). MANAJEMEN PENDIDIKAN KARAKTER PERSPEKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SD MUHAMMADIYAH 8 BANJARMASIN. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 18-25.
- Mawardi, A. D. (2020). RESPON SISWA PADA SIKAP KEJUJURAN DALAM MENJAWAB SOAL TERHADAP HASIL BELAJAR DI SDN SUNGAI MIAI 7 BANJARMASIN. *Pahlawan: Jurnal Ilmu Pendidikan-Sosial-Budaya*, 16(1), 136-147.
- Ngalim, Purwanto. (2003). *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Ngalimun, (2014). Strategi dan model pembelajaran. *Yogyakarta: Aswaja Pessindo*.
- Ngalimun, N. (2021). HUBUNGAN PELAKSANAAN SUPERVISI DAN MOTIVASI KERJA GURU DENGAN KEMAMPUAN PEMBELAJARAN GURU SMA IT ASSALAM MARTAPURA. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 1(2), 87-93.

- Nugroho, A. G., & Latifah, L. (2022). Proses Pembelajaran Menggunakan Strategi Inkuiiri Dalam Manajemen Berbasis Sekolah (Mbs) Dengan Hasil Kepuasan Guru Di Madrasah Tsanawiyah Assalam Martapura. *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 8(2).
- Riinawati, N. (2022). Implementation of Character Education in Islamic Perspective at School. *Journal of Positive Psychology and Wellbeing*, 6(1), 561-566.
- Sudjana, Nana. (2012). Tujuan Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Suyatno. (2009). Pembelajaran Kooperatif Tipe Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad. Surakarta: Tiga Serangkai
- Qodir, A. (2017). Evaluasi dan penilaian pembelajaran.