

Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT Berbantu *UTAGEM* (Ular Tangga Gembira)

Hartadi

SMP Negeri 5 Kudus
Corresponding Author: umihartadi@gmail.com

Submitted: Oktober, 2020 Article History Accepted: Oktober, 2020 Published: Nopember, 2020

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar IPS dalam memahami kondisi alam Negara di dunia melalui model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) berbantu "UTAGEM" (Ular tangga gembira). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX C pada semester 1 tahun pelajaran 2019. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan baik dalam aktivitas dalam kelompok maupun prestasi belajar sebagaimana ditunjukkan dalam hasil pengamatan kegiatan, aktivitas siswa dalam kelompok diskusi rata-rata pada siklus I sebesar 67,08 %. sedangkan dalam siklus II aktivitas siswa dalam kelompok mengalami peningkatan menjadi 77,86 %. Evaluasi belajar yang tuntas belajar dari 17 siswa (53,13%) pada pra tindakan menjadi 24 siswa (75,00 %) pada siklus I, dan menjadi 28 siswa (87,50 %) pada siklus II.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, Pendekatan Kooperatif, Teams Games Tournament

Abstract

This research aims to increase social studies activity and achievement in understanding the natural conditions of countries in the world through the team games tournament (TGT) assisted cooperative learning model "UTAGEM" (Happy ladder snake). The subjects of this study were students of class IX C in semester 1 of the 2019 academic year. The results showed an increase in both group activity and learning achievement as shown in the results of activity observations, the average student activity in the discussion group in cycle I was 67.08 %. while in the second cycle the student activity in the group increased to 77.86%. The learning evaluation that completed learning from 17 students (53.13%) in the pre-action became 24 students (75.00%) in the first cycle, and 28 students (87.50%) in the second cycle.

Keywords : Learning Achievement, Cooperative Approach, Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan menuju ke arah perbaikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, Bentuk perhatian pemerintah untuk terciptanya kualitas pendidikan yang baik antara lain dalam hal pembaharuan metode mengajar, perbaikan buku-buku pelajaran, dan pembaharuan kurikulum. Selain peran pemerintah, peran pendidik dalam hal ini guru juga sangat penting peranannya dalam meningkatkan kua-

litas pendidikan. Guru berperan dalam peningkatan kualitas pendidikan dikarenakan pada intinya pendidikan secara keseluruhan merupakan proses belajar dengan guru sebagai pemegang peran utamanya. Jadi jika proses belajar terlaksana dengan baik dan memiliki kualitas yang baik maka pendidikan juga akan meningkat kualitasnya. Agar prestasi belajar dapat ditingkatkan, maka guru harus dapat menumbuhkan minat belajar pada peserta didik, sehingga dalam setiap proses belajar mengajar, siswa dapat secara aktif dan kreatif,

memiliki semangat untuk belajar, dan merasa bahwa bahan ajar yang disampaikan bermanfaat bagi dirinya. Untuk itu peran guru semakin besar dengan memilih metode yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Agar prestasi belajar dapat ditingkatkan, maka guru harus dapat menumbuhkan minat belajar pada peserta didik, sehingga dalam setiap proses belajar mengajar, siswa dapat secara aktif dan kreatif, memiliki semangat untuk belajar, dan merasa bahwa bahan ajar yang disampaikan bermanfaat bagi dirinya. Untuk itu peran guru semakin besar dengan memilih metode yang tepat dalam proses belajar mengajar. Metode yang digunakan guru harus dapat mengatasi kondisi-kondisi yang membuat siswa merasa kurang bergairah, kurang semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Ada beberapa permasalahan yang dipandang sebagai penyebab prestasi belajar rendah, antara lain: 1) Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit, 2) Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terlalu banyak 3) Siswa merasa jenuh dengan metode pembelajaran yang monoton, 4) siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi-kondisi tersebut yang saat ini dianggap sebagai penyebab rendahnya prestasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Berdasarkan data di atas maka diperlukan pemecahan masalah untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga membuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi lebih mudah dipahami dan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran meningkat yang diikuti dengan hasil belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah

suatu inovasi agar siswa mudah memahami materi dan tidak merasa bosan atau jenuh dengan pembelajaran yang terlalu monoton dengan metode ceramah atau diskusi. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar adalah model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif yang dianggap dapat menumbuhkan minat belajar pada siswa dan tidak akan membosankan jika pembelajarannya menggunakan metode permainan. Bermain mengandung aspek kegembiraan, bebas dari ketegangan bersifat memerdekakan jiwa. melalui bermain seseorang belajar tentang kehidupan baik itu belajar kemandirian, keberanian, dan sosialisasi. Nur (2005) "Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif dengan menggunakan permainan akademik". Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan cara permainan akademik seperti ini, siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan, Pembelajaran kooperatif yang tepat untuk bermain sambil belajar adalah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) berbantu "UTAGEM" Ular tangga gembira. Menurut Sanjaya (2010), Teams Game Tournament (TGT) dapat mengurangi ketergantungan siswa kepada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan, membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Berdasarkan identifikasi maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantu “utagem” dapat meningkatkan aktivitas kelompok belajar IPS bagi siswa kelas IX C SMP Negeri 5 Kudus? 2) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantu “utagem” dapat meningkatkan prestasi belajar IPS bagi siswa kelas IX C SMP Negeri 5 Kudus?

Tujuan Penelitian ini adalah: 1. Meningkatkan Aktivitas belajar IPS Memahami kondisi alam negara didunia bagi siswa kelas IX C SMP Negeri 5 Kudus semester 1 tahun pelajaran 2019/2020, melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantu “utagem” 2. Meningkatkan prestasi belajar IPS Memahami kondisi alam negara didunia bagi siswa kelas IX C SMP Negeri 5 Kudus semester 1 tahun pelajaran 2019/2020, melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantu “utagem”.

Pengertian belajar sangat tergantung pada teori yang dipakai. Menurut Sardiman (2012) menyatakan bahwa belajar adalah senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau ketrampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, dan lain sebagainya. menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami, Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan, Sejalan dengan perumusan di atas ada pula tafsiran lain tentang belajar yang

menyatakan, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Hamalik, 2009). Belajar itu sebagai suatu proses perubahan tingkah laku, atau memaknai sesuatu yang diperoleh. Akan tetapi, apabila kita bicara tentang hasil belajar, maka hal itu merupakan hasil yang telah dicapai oleh si pelajar. Menurut Slameto (2003) belajar adalah “merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik Sudjana, (2009). Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa. Menurut Anni, dkk (2007) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar, perubahan perilaku yang harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran dalam proses belajar-mengajar di sekolah saat ini, tipe hasil belajar kognitif lebih dominan jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar afektif dan psikomotoris.

Isjoni (2012), mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang digunakan untuk mendorong proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, untuk mengatasi permasalahan aktivitas belajar peserta didik, yang kurang peduli dengan temannya dan yang tidak dapat bekerja sama dengan temannya, Model pembelajaran

kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman dan pengembangan ketrampilan sosial, Suprijon, (2011). Penerapan pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok diharapkan mampu meningkatkan prestasi akademik peserta didik. Dalam satu kelompok siswa belajar saling menghargai satu sama lain, dengan tujuan belajar bersama, saling membantu dengan siswa lainnya.

Pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar (Kodir, 2011).

Hamdani (2011) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Media pembelajaran sebagai sarana yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh gambaran konkrit dari materi yang disampaikan sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media (Djamarah, 2010). Khususnya bagi materi dengan tingkat kesu-

karan cukup tinggi tentunya akan sukar dipahami oleh siswa .

Menurut Melsi (2015) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Ratnaningsih (2014) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan sejenis dengan permainan mono-poli.

METODE

Penelitian dilaksanakan di IX C SMP Negeri 5 Kudus, berjumlah 32 siswa terdiri dari 16 siswa putra dan 16 siswa putri pada tahun pelajaran 2019/2020, Objek penelitian adalah penerapan metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu “UTAGEM” Ular tangga gembira. beberapa instrumen yang digunakan untuk menjangkau data penelitian, antara lain pedoman observasi, dokumen, tes dan catatan lapangan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus, Prosedur penelitian yang dilakukan tiap siklus mencakup 4 tahap yaitu 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Pengamatan dan Observasi, 4) Evaluasi dan Refleksi.

Perencanaan

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan berbagai persiapan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Mengidentifikasi permasalahan aktivitas bela-

jar siswa kelas IX C; (b) Menetapkan indikator-indikator desain pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) berbantu “utagem” Ular tangga gembira; (c) Menyusun rancangan strategi belajar mengajar dengan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* (TGT) berbantu “utagem” Ular tangga gembira; (d) Menyusun catatan di lapangan; (e) Mempersiapkan penyusunan laporan hasil dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan penelitian ini dibagi dalam 2 siklus. Setiap siklus dibagi dalam dua kali pertemuan. Kegiatan pelaksanaan tindakan dalam setiap siklus, dilakukan sebagai berikut: (a) Guru melaksanakan desain pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu “UTAGEM” Ular tangga gembira. yang telah direncanakan; (b) Guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk melaksanakan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu “UTAGEM” Ular tangga gembira.

Pengamatan

Pelaksanaan pengamatan dilakukan saat tindakan berlangsung yang dapat dilakukan sebagai berikut: (a) Guru melakukan pengamatan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa; (b) Guru mengamati presentasi yang dilakukan oleh siswa secara kelompok; (c) Guru merekam data dan mengamati kegiatan siswa sesuai dengan laporan yang telah disusun dengan menggunakan pengamatan serta catatan lapangan.

Refleksi

Peneliti mengadakan telaah terhadap data-data hasil penelitian yang telah dilakukan, Hasil yang diperoleh berupa temuan tingkat efektivitas desain pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu “UTAGEM” Ular tangga gembira. yang telah dirancang, dan menginventarisir daftar permasalahan yang muncul di lapangan yang untuk selanjutnya dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perencanaan pada kegiatan berikutnya.

Untuk memperoleh data yang diperlukan maka digunakan beberapa metode pengumpulan data. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data hasil belajar berupa test tertulis, sedangkan untuk aktivitas berupa lembar observasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung. 1) *Test* digunakan untuk mengukur hasil prestasi berupa *post-test* pada siklus I dan siklus I. 2) *Observasi* digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. *Observasi* dilakukan dengan menggunakan alat/instrumen pedoman pengamatan untuk memperoleh data yang berupa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa, yaitu aktivitas setiap siswa dalam kegiatan kelompok. 3) *Dokumentasi* dilakukan untuk memperoleh data yang berupa nilai hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar selanjutnya disebut sebagai prestasi belajar siswa. Siswa disebut memiliki prestasi belajar atau berhasil dalam proses kegiatan belajar mengajar apabila masing-masing siswa telah memperoleh nilai sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). 4) *Catatan Lapangan* dilakukan dengan mencatat berbagai kejadian yang dianggap penting pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung, dan data tersebut belum terekam oleh instrumen yang

lain. Dengan demikian diharapkan tidak ada data penting yang terlewatkan dalam kegiatan penelitian ini.

Penelitian ini dianggap berhasil apabila terdapat peningkatan baik aktivitas maupun hasil belajar Ilmu pengetahuan Sosial setelah siswa menggunakan model Pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) berbantu "UTAGEM" Ular tangga gembira. Aktivitas siswa sekurang-kurangnya 85% memperoleh predikat Cukup (C) sedangkan hasil belajar siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sekurang-kurangnya 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian dilakukan karena dalam pembelajaran ditemukan permasalahan yaitu prestasi belajar siswa rendah, Agar prestasi belajar dapat ditingkatkan, maka guru harus dapat menumbuhkan minat belajar pada siswa Penelitian dilaksanakan di kelas IX C SMP Negeri 5 Kudus, berjumlah 32 siswa terdiri dari laki-laki 16 siswa dan perempuan 16 siswa.

Siklus I terdiri dari dua pertemuan dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran (160 menit) dengan perincian 20 menit untuk persiapan dan pembukaan pelajaran, 80 menit pelaksanaan tindakan, 20 menit pemberian soal kuis, 40 menit pelaksanaan post test.

Hasil prestasi belajar yang ditunjukkan oleh hasil evaluasi setelah siklus I Secara individual, siswa yang belum tuntas belajar ada 8 siswa (25 %), sedangkan yang sudah tuntas belajar ada 24 siswa (75 %) nilai rata-rata 74,38 dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 61, Secara klasikal kegiatan pembelajaran belum tuntas karena jumlah siswa yang telah memperoleh nilai ≥ 70 baru mencapai 75, %. namun sudah terdapat kenaikan jika dibandingkan dengan hasil evaluasi pada

pra tindakan.

Berdasarkan kualifikasi aktivitas siswa dalam kelompok, maka kegiatan siswa dalam melakukan diskusi sudah baik, siswa yang memperoleh predikat sangat baik 2 siswa (6,25%) yang memperoleh predikat baik 9 siswa (28,13%) yang memperoleh predikat cukup 20 siswa (62,50%) sedangkan yang memperoleh predikat kurang ada 1 siswa (3,13) hasil aktivitas siswa secara kelompok rata-rata prosentase sebesar 67,08 %, Kelompok yang hasilnya paling rendah yaitu kelompok Borobudur yang hanya memperoleh rata-rata prosentase sebesar 63,33 %, kelompok yang hasilnya paling tinggi kelompok Menara Pisa memperoleh rata-rata persentase sebesar 72,92 %.

Berdasarkan hasil pengamatan dan hasil evaluasi dalam siklus I, maka kegiatan pembelajaran dapat direfleksikan sebagai berikut: 1). Adanya beberapa siswa yang masih bingung terhadap model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) berbantu "UTAGEM" ini, karena ketika diberi informasi siswa kurang memperhatikan khususnya pertemuan ke-1 tetapi pada pertemuan ke- 2 anak sudah memahami permainan, oleh karena itu agar kegiatan belajar mengajar berjalan efektif, guru selain menjelaskan juga mendemonstrasikan model pembelajaran ini dengan jelas. 2). Ada beberapa kelompok yang pasif setelah guru melakukan pendekatan dan memberi motivasi sudah ada perubahan dan juga ada kelompok yang aktif dalam menyelesaikan masalah. 3). Ada beberapa siswa dalam suatu kelompok yang masih takut dan kurang berani dalam mempresentasikan hasil pekerjaannya dikarenakan kurang percaya diri bahwa hasil temuannya adalah benar, oleh karena itu bimbingan dan mo-

tivasi guru sangat diperlukan agar tumbuh keyakinan dan semangat dalam menyelesaikan masalahnya. 4). Masih ada beberapa siswa yang belum benar dalam menjawab soal-soal kuis maupun pertanyaan, ada juga siswa meskipun sudah lengkap namun terdapat kesalahan tetapi teman atau kelompok lain ada yang melengkapinya.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut dan berbagai pertimbangan maka yang perlu diperhatikan oleh guru dalam siklus berikutnya adalah: 1) Guru memberikan alternatif materi sebagai acuan memecahkan permasalahan. 2). Guru hendaknya dapat membagi rata di antara siswa dalam kelompok, sehingga pembagian kelompok diacak lagi termasuk siswa yang berpartisipasi pada saat presentasi oleh kelompok dilakukan. 3) Guru lebih mendorong siswa untuk dapat melakukan kerja kelompok. 4) Bimbingan guru harus lebih intensif untuk menumbuhkan motivasi siswa sehingga siswa percaya diri baik saat menjawab pertanyaan pertanyaan yang ada di lembar permainan maupun saat presentasi.

Siklus II ini juga terdiri dari dua pertemuan tersedia waktu 4 jam pelajaran (160 menit) dengan perincian 20 menit untuk persiapan dan pembukaan pelajaran, 80 menit pelaksanaan tindakan, 20 menit pemberian soal kuis, 40 menit pelaksanaan evaluasi.

Hasil prestasi belajar yang ditunjukkan oleh hasil *post test* setelah siklus II Secara individual, siswa yang belum tuntas belajar ada 4 siswa (12,50%), sedangkan yang sudah tuntas belajar ada 28 siswa (87,50 %) Secara klasikal kegiatan pembelajaran sudah tuntas karena jumlah yang telah memperoleh nilai ≥ 70 mencapai 88,24 %. terdapat kenaikan yang signifikan jika dibandingkan dengan hasil evaluasi pada siklus I.

Dari pengamatan terhadap siswa diperoleh temuan sebagai berikut: 1) Siswa sudah memahami model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) berbantu "UTAGEM" pelaksanaan pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan hampir semua anak menikmati pembelajaran sambil bermain sehingga aktivitas individu dan aktivitas kelompok meningkat, pada saat guru mengingatkan bahwa waktu sudah berakhir banyak anak yang seolah olah enggan untuk mengakhiri pembelajaran. 2) Akti-vitas siswa meningkat dikarenakan pembentukan kelompok yang memperhatikan penyebaran tingkat kecerdasan berfikir, namun masih ada kelompok yang tampak diam, dan ternyata anggota kelompok tersebut mempunyai watak pendiam. 3) Siswa memperhatikan penjelasan guru dalam proses kegiatan pembelajaran siswa sudah berani bertanya, ini menunjukkan perhatian siswa semakin meningkat. 4) Sebagian besar kelompok antusias dan tidak takut untuk tampil ke depan kelas untuk mempresentasikan pekerjaannya dan mereka merasa bangga kalau bisa mewakili kelompok presentasi. 5). Hasil kuis dan menjawab pertanyaan ada peningkatan, ini menunjukkan bahwa belajar dengan teman belajar sambil bermain dalam suasana yang santai hasilnya akan lebih baik dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru.

Dari pengamatan terhadap guru diperoleh temuan sebagai berikut: 1) Guru selain telah mensosialisasikan model pembelajaran *kooperatif* TGT berbantu "UTAGEM", guru juga selalu keliling mendampingi siswa, guru juga mengamati aktivitas siswa baik individu maupun kelompok, sehingga proses kegiatan pembelajaran berjalan lancar. 2) Guru pada saat menyampaikan materi pelajaran siswa

bertanya dan menanggapi sesuai yang mereka peroleh dari buku atau internet sehingga terjadi komunikasi dua arah menjadikan suasana kelas menjadi hidup. 3) Bimbingan guru kepada kelompok maupun kepada individu siswa merata hal ini menyebabkan motivasi siswa meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mitra bahwa pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) berbantu "UTAGEM", sangat menarik dan menyenangkan karena dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) berbantu "UTAGEM", memberi kesempatan siswa saling berinteraksi, bekerjasama untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru, sehingga ada kerja-sama di antara siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas.

Tugas-tugas dikerjakan secara kelompok tanpa membedakan jenis kelamin, sosial ekonomi, suku dan prestasi sehingga siswa bisa saling menghargai pendapat temannya. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) berbantu "UTAGEM", kegiatan belajar mengajar berjalan cukup menyenangkan selain belajar anak juga sambil bermain sehingga tidak merasa tertekan dalam belajar, tidak membosankan dan waktu berjalan begitu cepat dalam penerapan pembelajaran ini terdapat persaingan positif antar siswa dimana harus bisa menjawab pertanyaan yang menjadi tanggung jawabnya dan jawaban di konstruksi sendiri oleh siswa

Berdasarkan kualifikasi aktivitas siswa dalam kelompok pada siklus II kegiatan siswa dalam melakukan aktivitas ada peningkatan

yang signifikan dibanding siklus, Berdasarkan tabel kualifikasi aktivitas siswa dalam kelompok siswa yang memperoleh predikat sangat baik 9 siswa (28,13%) yang memperoleh predikat baik 14 siswa (43,75%) yang memperoleh predikat cukup 9 siswa (28,13%) hasil aktivitas siswa secara kelompok rata-rata prosentase sebesar 77,86 %. Kelompok yang hasilnya paling rendah yaitu kelompok Tembok raksasa yang memperoleh rata-rata prosentase sebesar 73,96 %, kelompok yang hasilnya paling tinggi kelompok Taj Mahal memperoleh rata-rata prosentase sebesar 81,25 %.

Refleksi dari tindakan yang dilakukan dalam siklus II yaitu : 1) Tidak ada lagi siswa yang merasa bingung dalam pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) berbantu "UTAGEM", semua anak menikmati pembelajaran seolah olah sedang bermain.2) Suasana kelompok dalam pembelajaran sudah aktif anak sangat menikmati dalam pembelajaran, hampir semua anggota kelompok aktif dalam berdiskusi dikarenakan sudah merata tingkat kecerdasan siswa dalam kelompok, hanya saja masih ada kelompok terlalu ramai karena kebetulan siswa-siswi cewet berada pada kelompok tersebut. Oleh karena itu dalam pembentukan kelompok perlu memperhatikan tingkat kecerdasan juga memperhatikan watak siswa sehingga suasana tiap kelompok seimbang. 3) Masih ada siswa dalam suatu kelompok yang masih malu dan kurang percaya diri untuk maju ke depan mempresentasikan hasil pekerjaannya, dikarenakan memang siswa tersebut memiliki sifat pendiam dan pemalu, oleh karena itu bimbingan guru dan motivasi sangat diperlukan agar tumbuh rasa percaya diri. 4) Sebagian besar siswa sudah benar dalam me-

njawab soal-soal kuis maupun pertanyaan yang disampaikan, walaupun masih ada beberapa siswa yang menjawab salah dikarenakan keterlambatan berfikir sehingga penjelasan guru kurang dipahami. Oleh karena itu guru harus lebih memperhatikan siswa yang lambat sehingga hasil belajar siswa meningkat secara merata.

Dari hasil penelitian di atas, dapat dibahas lebih jelasnya sebagai berikut: Siklus I dari 32 siswa ternyata ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar khususnya pertemuan ke-1. Hal ini disebabkan selain model pembelajaran yang baru, juga karena pembagian kelompok yang kurang memperhatikan penyebaran tingkat kecerdasan anak, ini memang sengaja dibuat atau direncanakan oleh peneliti dengan pembagian kelompok berdasarkan nomor absen, hal ini dimaksudkan seberapa jauh aktivitas kelompok dapat berjalan, ternyata kurang aktif dan ada beberapa siswa yang kurang aktif, Maka untuk siklus berikutnya pembagian kelompok didasarkan pada penyebaran tingkat kecerdasan anak. Pada siklus I keberanian anak tampil ke depan kelas masih kurang, dikarenakan kurang percaya diri dan takut, maka bimbingan guru dan motivasi sangat diperlukan agar tumbuh semangat dan percaya diri.

Dalam mengikuti proses belajar mengajar siswa hendaklah diberi motivasi agar semangat dalam proses pembelajaran, bila siswa dapat menyelesaikan dengan benar guru memberi penghargaan agar siswa merasa mendapat penghargaan dan senang. Dengan melihat hasil belajar pada siklus I dari jumlah 32 siswa, yang belum tuntas belajar ada 8 siswa (25,00%), sedangkan yang sudah tuntas belajar ada 24 siswa (75.00 %) nilai rata-

rata 74,38 dengan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 61, Secara klasikal kegiatan pembelajaran belum tuntas karena jumlah siswa yang telah mencapai KKM memperoleh nilai 70 atau lebih baru mencapai 75,00 %. dan persentase keaktifan siswa sebesar 67,08 %.

Dengan melihat hasil pembelajaran dapat dijelaskan bahwa dalam siklus I penguasaan materi pelajaran sudah baik, tetapi karena anak belum terbiasa dengan model pembelajaran yang baru, sehingga anak yang lamban masih ragu ragu, juga perhatian guru kurang merata pada seluruh siswa ada beberapa siswa yang kurang aktif dan bermain sendiri, karena pada siklus I ini masih banyak kekurangan, maka perlu dicoba lagi pada siklus II agar kegiatan belajar mengajar model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (*TGT berbantu* "UTAGEM" dapat lebih ditingkatkan, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Pada siklus II anggota tiap kelompok hanya 4 siswa, siswa yang kurang aktif sudah berkurang jika dibandingkan dengan siklus I, ini karena pembagian kelompok berdasarkan penyebaran tingkat kecerdasan siswa dan anggota kelompok tidak banyak, jadi tiap kelompok ada siswa pandai sehingga suasana kelompok diwarnai dengan diskusi dan tanya jawab, suasana pembelajaran di kelas hidup, hanya saja masih ada kelompok terlalu ramai karena kebetulan siswa-siswi cerewet berada pada kelompok tersebut. Oleh karena itu dalam pembentukan kelompok pada siklus berikutnya selain memperhatikan tingkat kecerdasan juga memperhatikan karakteristik siswa, sehingga suasana tiap kelompok seimbang. Siswa percaya diri pada saat tampil di depan kelas mempresentasikan hasil temuannya, siswa sangat menikmati pembelajaran sambil bermain dalam suasana

yang menyenangkan tidak membosankan dalam belajar dan dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Dari hasil belajar siswa juga terjadi peningkatan, terbukti dari siswa yang tidak tuntas belajar hanya 4 siswa (12,50 %), sedangkan yang sudah tuntas belajar ada 28 siswa (87,50%) Secara klasikal kegiatan pembelajaran sudah tuntas karena jumlah yang telah mencapai KKM memperoleh nilai 70 atau lebih yaitu 87,50 %. dan persentase keaktifan siswa mencapai 93,75%. berarti ada peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal, Sedangkan pengamatan kegiatan belajar mengajar oleh observer kegiatan guru ada peningkatan dibanding siklus pertama yaitu perhatian guru sudah menyeluruh, penyampaian materi sudah jelas, bimbingan guru kepada kelompok maupun kepada individu sudah merata sehingga motivasi siswa untuk belajar meningkat.

Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) berbantu "UTAGEM" dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena model pembelajaran ini memudahkan siswa dalam belajar karena mereka dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan adanya kerjasama dengan teman dalam tim belajar. Pada saat kegiatan tim berlangsung siswa yang sudah memahami materi secara keseluruhan membantu siswa yang belum memahami materi tersebut. Di sisi lain terjadi persaingan secara positif antar siswa dalam kelompok guna memenangkan permainan. Hal ini sesuai dengan pendapat Kodir (2011) yang menyatakan bahwa "siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar." Dalam model pembelajaran kooperatif

Teams Games Tournaments (TGT) berbantu "UTAGEM", siswa dapat menambah kepercayaan dalam kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa lain. Penggunaan model ular tangga gembira sangat membantu siswa dalam proses pembelajaran. terbukti dapat memahami materi serta meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan (Sudjana, 2010) bahwa "Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya" (Schmidt dan Vandewater, 2008).

Aktivitas siswa dalam kelompok diskusi pada siklus I siswa yang memperoleh predikat sangat baik 2 siswa (6,25%) yang memperoleh predikat baik 9 siswa (28,13%) yang memperoleh predikat cukup 20 siswa (62,50%) sedangkan yang memperoleh predikat kurang ada 1 siswa (3,13), hasil aktivitas siswa secara kelompok rata-rata prosentase sebesar 67,08 %, dalam siklus II Aktivitas siswa dalam kelompok mengalami peningkatan yang signifikan yaitu siswa yang memperoleh predikat sangat baik 9 siswa (28,13%) yang memperoleh predikat baik 14 siswa (43,75%) yang memperoleh predikat cukup 9 siswa (28,13%) hasil aktivitas siswa secara kelompok rata-rata prosentase sebesar 77,86 dengan demikian Aktivitas siswa dalam kelompok yang dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran sangat baik (Steven *et al*, 2008).

Hasil evaluasi menunjukkan terdapat kenaikan yang tuntas belajar dari 17 siswa (53,13%) pada pra tindakan menjadi 24 siswa (75,00%) pada siklus I, dan menjadi 28 siswa (87,50%) pada siklus II. Sedangkan yang be-

lum tuntas belajar mengalami penurunan dari 15 siswa (46,88%) pada pra tindakan, menjadi 8 siswa (25,00 %) pada siklus I, dan menjadi 4 siswa (12,50 %) pada siklus II.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu "UTAGEM" ular tangga gembira dapat meningkatkan aktivitas (Faris dan Priyadi, 2018; Novitasari *et al*, 2019) dan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi Memahami kondisi alam negara didunia, dalam pembelajaran menggunakan media siswa tidak sekedar menghafal sejumlah informasi tetapi siswa belajar melakukan aktivitas dalam menyelesaikan tugas secara kooperatif dan menemukan sendiri, hal ini dapat menambah kepercayaan dalam kemampuan berfikir menemukan informasi (Edward dan DeVries, 1974) dari berbagai sumber dan belajar dari siswa lain sehingga membantu siswa dalam proses pembelajaran, dapat memahami materi serta meningkatkan hasil belajar ini sejalan dengan pendapat (Sudjana, 2010), media dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu "UTAGEM" ular tangga gembira bagi siswa kelas IX C SMP Negeri 5 Kudus semester 1 tahun pelajaran 2019/2020, dapat disimpulkan: 1. Melalui implementasi Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu "UTAGEM" ular tangga gembira terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa pada materi memahami kondisi alam Negara didunia bagi siswa kelas IX C SMP Negeri 5 Kudus semester 1 tahun pelajaran 2019/2020, keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan, aktivitas siswa dalam kelompok diskusi rata-rata pada siklus I siswa yang memperoleh predikat sekurang kurangnya cukup ada 31 siswa (96,88%) yang mencapai predikat kurang hanya 1 siswa (3,13%) hasil aktivitas siswa secara kelompok rata-rata prosentase 67,08 %, kelompok yang paling rendah rata-rata prosentase 63,33 %, kelompok yang paling tinggi rata-rata prosentase 72,92 %. Pada siklus II siswa yang memperoleh predikat sekurang kurangnya cukup 32 siswa (100%) hasil aktivitas siswa secara kelompok rata-rata prosentase 77,16 %, Kelompok yang hasilnya paling rendah yaitu rata-rata prosentase 73,96 %, kelompok yang hasilnya paling tinggi rata-rata prosentase sebesar 81,25 %.

2. Melalui *implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament* (TGT) Berbantu "UTAGEM" ular tangga gembira terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Memahami kondisi alam negara didunia bagi siswa kelas IX C SMP Negeri 5 Kudus semester 1 tahun pelajaran 2019/2020.

Prestasi belajar siswa mengalami kenaikan yang ditunjukkan oleh hasil evaluasi belajar yang tuntas belajar dari 17 siswa (53,13%) pada pra tindakan menjadi 24 siswa (75,00%) pada siklus I, dan meningkat menjadi 28 siswa (87,50 %) pada siklus II. Sedangkan yang belum tuntas belajar mengalami penurunan dari 15 siswa (46,88 %) pada pra tindakan, menjadi 8 siswa (25,00 %) pada si-

klus I, dan menjadi 4 siswa (12,50 %) pada siklus II.

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, maka dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut: 1. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantu "UTAGEM" ular tanggaembira yang dilakukan secara intensif disertai kegiatan presentasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kepada para guru diharapkan dapat memilih metode mengajar yang sesuai dan dilaksanakan secara intensif agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. 2. Kepada Kepala Sekolah hendaknya dapat mengambil kebijakan tentang perlunya melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bagi setiap guru, agar motivasi belajar siswa semakin meningkat sehingga prestasi belajarnya juga meningkat pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, C.T. (2007). *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES Press
- Djamarah, S.B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Edwards, K.J., & DeVries, D.L. (1974). The Effects of Teams-Games-Tournament and Two Instructional Variations on Classroom Process, Student Attitudes, and Student Achievement. Report Number 172.
- Faris, A., dan Pribadi, T. A. (2018). The Effectiveness of Teams Games Tournament with Biodomino on Ecosystem Material to Enhance Student's Activity and Learning Outcomes in SMAN 2 Salatiga. *Journal of Biology Education*, 7(2), 174-180.
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Isjoni (2012). *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kodir, A. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Melsi, A. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016". (*DOCTORAL DISSERTATION*). STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Novitasari, L., Mintarti, S. U., & Soesilo, Y. H. (2019). Combining Teams Games Tournament (TGT) and Mind Mapping to Improve Students' Activity and Learning Achievement. *Classroom Action Research Journal (CARJO)*, 3(1), 16-23.
- Ratnaningsih. N.N. (2014). Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogoporo. (*DOCTORAL DISSERTATION*). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanjaya, W. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Schmidt, M. E., & Vandewater, E. A. (2008). Media and attention, cognition, and school achievement. *The Future of children*, 63-85.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Somantri M. (1988) *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Stevens, T.A.; To, Y.; Stevenson, S.J., & Lochbaum, M. R. (2008). The importance of physical activity and physical education in the prediction of academic achievement. *Journal of Sport Behavior*, 31(4).
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PTRemaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperatif Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.