BAB IV

PEMBAHASAN

A. Implementasi *strategi cooperative learning tipe teams games tournaments* dalam pembelajaran tema 5 pengalamanku kelas 1 di MI Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo Gresik

Implementasi *strategi cooperative learning* adalah salah satu tehnik terbaik bahkan merupakan strategi yang di anggap paling mengasyikkan, karena ia menggunakan games akademik dan juga pembelajaran teams. *Teams Games Tournaments* memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang kondusif. Siswa juga menyadari bahwa kompetisi adalah sesuatu yang akan mereka hadapi setiap saat, tetapi teams games tournament memberi mereka peraturan dan strategi bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari temannya. Mereka membangun sebuah ketergantungan atau kepercayaan diri dalam team asalkan mereka yang memberikan kesempatan itu memberikan kesempatan untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam tournaments.

Penelitian terhadap pembelajaran *cooperative* menemukan bahwa penghargaan kelompok merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran c*ooperative*. Adalah penting penghargaan kelompok (teams) diberikan dengan cara-cara yang bervariasi dan bermanfaat. Hal ini akan memberi umpan balik yang positif bagi siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kini para siswa sudah mulai asyik dan merasa enjoy dengan strategi cooperative learning bahkan mereka selalu bertanya kapan kita main games tounaments lagi. Ini menunjukkan bahwa mereka menikmati suasana permainan dan menyukai kesempatan rekognisi team mereka. Games itu sendiri menciptakan warna positif di dalam kelas karena kesenangan siswa terhadap permainan tersebut.

Guru perlu bertindak sebagai wasit untuk menyelesaikan ketidaksepakatan terhadap aturan dan jawaban, tetapi jika ada seorang guru yang berkeliling kelas dan langsung mengintervensi begitu masalah muncul, gangguan seperti ini akan berkurang. Struktur dan aturan permainan sangat menentukan warna dan membantu menjaga sikap positif.

Implementasi *strategi cooperative learning* membawa dampak positif bagi siswa maupun bagi guru.

Bagi siswa, antara lain;

1. Siswa tidak lagi merasa bosan di kelas karena banyaknya materi yang menjemukan
2. Siswa tidak lagi merasa malas belajar (menulis dan berhitung)
3. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran di kelas
4. Siswa lebih rajin masuk sekolah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Siswa mempunyai banyak pengalaman belajar dan bermain saat berinteraksi di kelas
6. Siswa lebih banyak menguasai dan memahami materi daripada sekedar hanya menghafalkan materi yang sudah di sampaikan oleh guru.

Bagi guru, antara lain:

1. Guru tidak lagi mengajar hanya dengan metode ceramah atau tanya jawab saja
2. Guru lebih bervariatif dalam mengajar
3. Guru lebih innovative dalam berstrategi di kelas terkait dengan penyampaian materi ajar
4. Guru lebih berwawasan dalam mencari solusi untuk memecahkan problematika di kelas.
5. Guru lebih bisa mengendalikan kelas dan lebih bisa memberikan semangat atau motivasi belajar terhadap siswanua.
6. Guru lebih bisa memberi pemahaman materi daripada hanya menghafalkan materi kepada siswa.
7. Guru bisa menghantarkan siswa untuk mendapatkan hasil belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang sangat diharapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembahasan dari masing-masing siklus

B.1. Siklus I

a. **Tahap perencanan**

Pada penelitian tindakan kelas ini, siklus I direncanakan atas dua Sub.Tema. Sub.Tema I tentang pengalaman masa kecilku, dan Sub.Tema II tentang pengalamnku di sekolah. Setiap Sub.Tema akan dilaksanakan ke dalam enam pembelajaran, dengan disesuaikan pada pemetaan materi. Pertemuan akan dilaksanakan 4 x 35 menit (2 JP) untuk setiap harinya.

Adapun instrumen yang harus dipersiapkan dalam pelaksanaan siklus I antara lain adalah RPP siklus I(lembar terpisah), lembar kegiatan siswa, lembar observasi, lembar hasil belajar siswa

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal yang dilakukan adalah memberikan apersepsi oleh guru, yaitu memulai pertemuan dengan salam dan do'a. Kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam belajar agar kelak menjadi orang yang sukses. Guru juga menginformasikan pelajaran hari ini, tentang indikator, tentang tujuan pembelajaran, dan tentang strategi pembelajaran yang digunakan . Dalam hal ini akan menggunakan strategi *cooperative learning tipe teams games*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tournaments. Siswa terlihat senang karena menganggap bahwa strategi yang dilaksanakan kali ini adalah suatu yang baru.

Kegiatan yang dilakukan pada inti pembelajaran adalah pertama guru memaparkan materi dengan menggunakan metode ceramah. Guru memberi rangsangan pembelajaran kepada siswa dengan menunjukkan gambar yang sesuai dengan tema. Kemudian membagi siswa menjadi tiga kelompok dengan cara mengurutkan nama pisang, semangka, durian secara urut, masing-masing kelompok terdiri dari 7 siswa yang tergabung dalam kelompok heterogen. Setelah semua siswa mendapatkan nama, masing-masing siswa yang mendapat nama pisang berkumpul menjadi satu, masing-masimg siswa yang mendapatkan nama semangka berkumpul menjadi satu, begitupun juga yang mendapatkan nama durian, mereka juga berkumpul menjadi satu. Setiap kelompok dipersiapkan untuk membuat yel-yel supaya lebih semangat dalam memulai aktifitas.

Setiap kelompok yang sudah terbentuk diberi materi diskusi untuk didiskusikan bersama. Dalam proses diskusi tersebut terdapat beberapa siswa yang tidak ikut serta mengerjakan dikarenakan ramai sendiri. Di kelompok pisang ada Jordan yang hanya berlarian kesana kemari. Di kelompok semangka ada Dirga dan Anggi yang asyik mengobrol sendiri. Di kelompok durian ada Ali yang selalu terlihat loyo dan ngantuk di kelas. Namun demikian mereka terlihat bersemangat mengikuti proses pelajaran. Selain itu siswa yang lain saling membantu antar anggota dalam kelompoknya. Guru memberi motivasi, memfasilitasi kerja siswa, dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membantu siswa yang mengalami kesulitan. Tiap-tiap anggota kelompok memastikan agar semua anggota dalam kelompoknya memahami dan menguasai pelajaran. Setelah proses diskusi kelompok ini selesai, maka kelas dibagi lagi menjadi tiga.

Bagi mereka yang mempunyai kemampuan tinggi, berkumpul dimeja I. Bagi mereka yang kemampuannya sedang berkumpul dimeja 2. Dan bagi mereka yang kemampuannya sedang berkumpul di meja 3. Kemudian guru bisa memulai permainan akademik (TGT). Guru menjelaskan tentang aturan main dalam games tersebut.

Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara diundi. Kemudian pemain yang menang undian , mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal di jawab secara mandiri oleh pemain dan penantang. Setelah mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.

Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban yang benar, Jika semua pemain menjawab salah, maka kartu diberikan saja, dan apabila pemain atau penantang benar menjawab akan mendapatkan poin (mendapatkan bintang emas yang dibuat sendiri oleh guru) dari kertas. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis terbaca oleh semua anggota kelompok searah jarum jam agar setiap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta dalam satu meja tournament dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberi jawaban kepada peserta lain. Setelah permainan selesai siswa kembali ke kelompoknya masing-masing dan membawa point (bintang)

Kegiatan yang dilakukan pada akhir pembelajaran adalah menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya, tetapi hanya tiga siswa yang bertanya. Cukup baik untuk pertemuan awalini. Sebagai penutup guru memberi motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar, sesekali siswa boleh diberi PR.

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti dan guru mata kelas berdiskusi bersama tentang kekurangan yang perlu diperbaiki, ataupun kelebihan yang perlu ditingkatkan dalam pelaksanan pembelajaran pada siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Tahap Pengamatan

Penelitan Tindakan Kelas ini akan dilakukan sebuah penelitian didalamnya olen peneliti yang juga bertindak sebagai guru untuk mengobservasi aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Baik dalam melakukan teams games, maupun proses yang diberikan oleh guru untuk dapat dikerjakan dengan baik. Selain itu peneliti juga membangun motivasi siswa dengan memberikan pembelajaran melalui strategi *games tournament* agar siswa lebih bersemangat.dalam mengikuti pelajaran

Pemaparan hasil *games tournamens* diatas dapat diketahui kelompok terbaik dengan perolehan bintang paling banyak menjadi tim super. Perolehan bintang dengan skor urutan kedua menjadi tim pandai. Dan yang mendapatka poin paling sedikir menjadi tim baik. Perbedaan point tersebut disebabkan karena kurangnya kesempatan siswa pada setiap kelompok yang menyebabkan kelompok tidak berjalan dengan baik. Dalam hal ini yang tidak berjalan adalah saat berdiskusi dan saat menyelesaikan tugas/soal dari guru.

Pada akhir pembelajaran guru memberikan soal postest dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah pembelajaran melalui strategi *cooperatve learning tipe teams games tournaments* pada tema 5 pengalamanku dilaksanakan dikelas I MI Darul Ulum Mojosarirejo Drijorejo Gresik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengamatan Sikap Siklus I

No.	Induk	Nama siswa	Kerjsm		aktif		M-hrg-i		Tg.jab		Mandr	
			B	C	B	C	B	C	B	C	B	C
1.	1521	Ahmad ivan I.		v	v			v		v		v
2.	1522	Ahmad revan N.	v		v		v		v		v	
3.	1523	Ceisya tegar R.		v		v	v		v			v
4.	1524	Dirga bagus S	v		v		v		v		v	
5.	1525	Farikhatul laily	v		v		v		v		v	
6.	1526	Fatchul nuri salafi	v		v		v		v		v	
7.	1527	Fatku ramadani		v	v			v		v	v	
8.	1528	Iftida'ul khasanah	**v**		**v**		**v**		**v**		**v**	
9.	1529	Jamal baha'udin	v		v		v		v		v	
10	1530	Jordan tri andhika		v		v	v		v		v	
11	1531	Leyla nouriya E.		v		v	v			v		v
12	1532	Maratus sholikhah		v	v		v			v	v	
13	1533	Moch.ali gunawan	v		v		v		v		v	
14	1534	Muhammad aditya		v		v	v		v		v	
15	1535	M. amilul kahfi	v		v		v		v			v
16	1536	M.farel sistiawan	v		v		v		v		v	
17	1537	Nur azizah	v			v		v		v	v	
18	158	Rizky mutiara cinta	v			v	v		v			v
19	1539	Sultan amir khulail		v		v	v		v		v	
20	1540	Yeni dwi ariyanti	v			v	v		v		v	
21	1541	Anggi arya saputra	v		v		v		v		v	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penilaian Presentasi Hasil Diskusi Siklus I

No.	Induk	Nama siswa	Aspek			Skor	Nilai
			1	2	3		
1	1521	Ahmad ivan I	B	C	C	C	C
2.	1522	Ahmad revan N.	B	C	C	C	C
3.	1523	Ceisya tegar R.	B	B	B	B	B
4.	1524	Dirga bagus s.	C	C	C	C	C
5.	1525	Farikhatul laily	C	C	C	C	C
6.	1526	Fatchul nuri salafi	C	C	C	C	C
7.	1527	Fatku ramadani	B	C	B	B	B
8.	1528	Iftida'ul khasanah	C	C	B	C	C
9.	1529	Jamal baha'udin	C	C	C	C	C
10.	1530	Jordan afghani	C	C	B	C	C
11.	1531	Leyla nouriya E.	B	B	B	B	B
12.	1532	Maratus sholikhah	B	C	B	B	B
13.	1533	Moch.ali gunawan	C	C	C	C	C
14.	1534	Muhammad aditya	B	C	C	C	C
15.	1535	Muh. amilul kahfi	B	C	C	C	C
16.	1536	Muh.farel sistiawan	B	C	B	B	B
17.	1537	Nur azizah	B	B	C	B	B
18.	1538	Rizky mutiara cinta	B	B	C	B	B
19.	1539	Sultan amir khulail	B	C	C	C	C
20.	1540	Yeni dwi ariyanti	B	B	B	B	B
21.	1541	Anggi arya saputra	C	C	C	C	C

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan Aspek:

1 = Penampilan

2 = Sistematika penyampaian

3 = Penguasaan materi

Penilaian Membuat Karya Seni

No.	Induk	Nama	aspek			Skor nilai hasil produk dan performan	
			Kera pian	Kein Dahan	Warna		
1.	1521	Ahmad ivan I	B	C	C	C	C
2.	1522	Ahmad revan N.	B	C	C	C	C
3.	1523	Ceisya tegar R.	B	B	B	B	B
4.	1524	Dirga bagus s.	C	C	C	C	C
5.	1525	Farikhatul laily	C	C	C	C	C
6.	1526	Fatchul nuri salafi	C	C	C	C	C
7.	1527	Fatku ramadani	B	C	B	B	B
8.	1528	Iftida'ul khasanah	C	C	B	C	C
9.	1529	Jamal baha'udin	C	C	C	C	C
10.	1530	Jordan afghani	C	C	B	C	C
11.	1531	Leyla nouriya E.	B	B	B	B	B
12.	1532	Maratus Sholikah	B	C	B	B	B
13.	1533	M.Ali Gunawan	C	C	C	C	C
14.	1534	M. Aditya	B	C	C	C	C
15.	1535	Muh. amilul kahfi	B	C	C	C	C

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

16.	1536	M.Farel Sistiawan	B	C	B	B	B
17.	1537	Nur azizah	B	B	C	B	B
18.	1538	R. mutiara cinta	B	B	C	B	B
19.	1539	Sultan Amir K.	B	C	C	C	C
20.	1540	Yeni dwi ariyanti	B	B	B	B	B
21.	1541	Anggi Arya S.	C	C	C	C	C

Tabel I

Distribusi Hasil Postes Siklus I

No.	Uraian	Prestasi siswa
1.	Nilai rata-rata tes formatif	68.20
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	5
3.	Prosentase hasil ketuntasan belajar	27.76

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel II

Data Hasil Observasi Aktifitas Siswa Selama Proses Pembelajaran TGT

Siklus I

No.	Aspek yang dinilai	1	2	3	4
1.	Siswa duduk dimejanya saat pelajaran dimulai			v	
2.	Siswa siap dengan buku atau kelengkapan alat tulis		v		
3.	Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru		v		
4.	Interaksi antara guru dan siswa		v		
5.	Siswa dapat saling terbuka dalam menyampaikan pendapatnya dalam kelompok		v		
6.	Siswa antusias menjawab pertanyaan dalam games tournament			v	
7.	Siswa mengerjakan soal hasil postes		v		
8.	Siswa mengumpulkan gasil jawaban postes		v		
9.	Siswa aktif mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami.		v		
10.	Siswa lebih menguasai pembelajaran		v		

Keterangan:

- 4 = sangat baik
- 3 = baik
- 2 = cukup
- 1 = kurang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktifitas siswa pada siklus I dapat digambarkan bahwa persiapan siswa sebelum pelajaran dimulai secara umum baik. Pada saat berinteraksi di dalam pembelajaran masih sedikit siswa yang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, bahkan masih terlihat siswa yang hanya main sendiri.

Tabel III

Data Hasil Observasi Aktifkan Guru Selama Proses Pembelajaran TGT siklus I

No.	Aspek yang dinilai	1	2	3	4
1.	Guru menyampaikajuan pembelajaran			v	
2.	Guru menyampaikan apersepsi berupa motifasi yang tepat sesuai dengan pemetaan materi			v	
3.	Penjelasan materi yang jelas dan runtut			v	
4.	Penggunaan suara yang jelas			v	
5.	Mimik dan gaya guru dalam mengaja		v		
6.	Perhatian guru menyeluruh untuk semua siswa		v		
7.	Pengelolaan kelas.			v	
8.	Penampilan guru rapi dan mengesankan			v	
9.	Pertanyaan guru diajukan ke seluruh kelas			v	
10.	Pertanyaan guru jelas dan tidak membingungkan siswa		v		
11.	Pertanyaan guru sesuai dengan konteks pembelajaran			v	
12.	Guru memberi penguatan yang tepat pada siswa		v		
13.	Guru memberikan tugas perorangan			v	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

14.	Guru memeriksa hasil kerja siswa			v	
15.	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa			v	
16.	Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan		v		
17.	Guru memberikan penghargaan kepada yang berprestasi			v	
18	Guru bersama siswa membuat rangkuman materi diakhir pembelajaran.			v	

Keterangan:

- 4 = sangat baik
- 3 = baik
- 2 = cukup
- 1 = kurang

Berdasarkan tabel diatas aktifitas guru pada siklus I, tahap persiapan sudah dilaksanakan dengan baik. Pada tahap pelaksanan juga sudah dilaksanakan sesuai dengan indikator. Sedangkan untuk tahap penilaian guru sudah memberikan tanya jawab, membimbing siswa yang kesulitan melalui evaluasi. Semuanya berjalan dengan baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Tahap Refleksi

Pada saat guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar dengan menggunakan strategi *cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments*, siswa tampak semangat karena belum pernah diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran tersebut. Siswa dengan rasa semangat mengapresiasikan dirinya dalam menjalankan perintah guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Ketika guru meminta siswa untuk berkelompok, siswa sedikit bingung dalam menempatkan dirinya dalam kelompok, hal ini disebabkan katera mereka belum terbiasa membentuk kelompok serta belum jelas dengan penjelasan guru terkait dengan prosedur yang sudah dipaparkan. Hal ini terkait dengan pembagian kelompok yang nama kelompoknya belum ditentukan oleh guru. Oleh karena itu pada siklus berikutnya, guru perlu menjelaskan prosedur diskusi yang lebih jelas dan bertanya kepada siswa mungkin ada yang belum mengerti akan hal tersebut.

Siswa berdiskusi dalam kelompok sudah cukup baik, tetapi lebih baik jika guru lebih ikut memantau diskusi siswa agar dalam berdiskusi tidak monoton hanya siswa yang pandai saja yang aktif, guru juga harus bisa mengarahkan siswa yang kurang pandai untuk ikut bicara secara aktif dalam kelompok. Hal ini bisa menjadi catatan untuk siklus berikutnya agar guru lebih memantau terus jalannya *games tournaments* untuk mencapai tujuan yang di inginkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A.2. Siklus II

a. Tahap perencanan siklus II

Pada penelitian tindakan kelas ini, siklus II direncanakan atas dua RKM. RKM ini adalah kelanjutan dari siklus I. Adapun RKM tersebut adalah RKM III tentang pengalamanku bersama teman, dan RKM IV tentang pengalamanku yang berkesan. Setiap RKM akan dilaksanakan ke dalam enam pembelajaran, dengan disesuaikan pada pemetaan materi. Pertemuan akan dilaksanakan 4 x 35 menit (2 JP) untuk setiap harinya.

Adapun instrumen yang harus dipersiapkan dalam pelaksanaan siklus I antara lain adalah RPP siklus II, lembar kegiatan siswa, lembar observasi, lembar hasil belajar siswa. Untuk RPP peneliti sudah membuat seperti halnya pada siklus I, namun pada siklus II peneliti langsung mengarah kepada kegiatan siswa, observasi, dan hasil belajar siswa.

b. **Tahap Pelaksanaan siklus II**

Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal yang dilakukan adalah memberikan apersepsi oleh guru, yaitu memulai pertemuan dengan salam dan do'a. Kemudian guru memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam belajar agar kelak menjadi orang yang sukses. Guru juga menginformasikan pelajaran hari ini, tentang indikator, tentang tujuan pembelajaran, dan tentang strategi pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini akan menggunakan strategi cooperative learning tipe teams games

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tournaments. Siswa terlihat senang karena menganggap bahwa strategi yang dilaksanakan kali ini adalah suatu yang baru.

Kegiatan yang dilakukan pada inti pembelajaran adalah pertama guru memaparkan materi dengan menggunakan metode ceramah. Guru memberi rangsangan pembelajaran kepada siswa dengan menunjukkan gambar yang sesuai dengan tema. Kemudian membagi siswa menjadi tiga kelompok dengan cara mengurutkan nama apel, jeruk, pisang secara urut, masing-masing kelompok terdiri dari 7 siswa yang tergabung dalam kelompok heterogen. Setelah semua siswa mendapatkan nama, masing-masing siswa yang mendapat nama apel berkumpul menjadi satu, masing-masimg siswa yang mendapatkan nama jeruk berkumpul menjadi satu, begitupun juga yang mendapatkan nama pisang, mereka juga berkumpul menjadi satu. Setiap kelompok dipersiapkan untuk membuat yel-yel supaya lebih semangat dalam memulai aktifitas.

Setiap kelompok yang sudah terbentuk diberi materi diskusi untuk didiskusikan bersama. Mereka terlihat bersemangat mengikuti proses pelajaran. Semua siswa saling membantu antar anggota dalam kelompoknya. Guru memberi motivasi, memfasilitasi kerja siswa, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan. Tiap-tiap anggota kelompok memastikan agar semua anggota dalam kelompoknya memahami dan menguasai pelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah proses diskusi kelompok ini selesai, maka kelas dibagi lagi menjadi tiga. Bagi mereka yang mempunyai kemampuan tinggi, berkumpul dimeja I. Bagi mereka yang kemampuannya sedang berkumpul dimeja 2. Dan bagi mereka yang kemampuannya sedang berkumpul di meja 3. Kemudian guru bisa memulai permainan akademik (TGT). Guru menjelaskan tentang aturan main dalam games tersebut.

Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara diundi. Kemudian pemain yang menang undian , mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal di jawab secara mandiri oleh pemain dan penantang. Setelah mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.

Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban yang benar, Jika semua pemain menjawab salah, maka kartu diberikan saja, dan apabila pemain atau penantang benar menjawab akan mendapatkan poin (mendapatkan bintang emas yang dibuat sendiri oleh guru) dari kertas. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis terbaca oleh semua anggota kelompok searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja tournament dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ikut menjawab atau memberi jawaban kepada peserta lain. Setelah permainan selesai siswa kembali ke kelompoknya masing-masing dan membawa point (bintang)

Kegiatan yang dilakukan pada akhir pembelajaran adalah menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru juga memberi kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya, tetapi hanya tiga siswa yang bertanya. Cukup baik untuk pertemuan awalini. Sebagai penutup guru memberi motivasi kepada siswa untuk tetap semangat dalam belajar, sesekali siswa boleh diberi PR.

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran, peneliti dan guru mata kelas berdiskusi bersama tentang kekurangan yang perlu diperbaiki, ataupun kelebihan yang perlu ditingkatkan dalam pelaksanan pembelajaran pada tema berikutnya.

c. Pengamatan pada siklus II

Tindakan Kelas ini akan dilakukan sebuah penelitian didalamnya olen peneliti yang juga bertindak sebagai guru untuk mengobservasi aktifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Baik dalam melakukan *teams games,* maupun proses yang diberikan oleh guru untuk dapat dikerjakan dengan baik. Selain itu peneliti juga membangun motivasi siswa dengan memberikan pembelajaran melalui strategi *games tournament* agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemaparan hasil *games tournamens* diatas dapat diketahui kelompok terbaik dengan perolehan bintang paling banyak menjadi tim super. Perolehan bintang dengan skor urutan kedua menjadi tim pandai. Dan yang mendapatka poin paling sedikir menjadi tim baik. Perbedaan point tersebut disebabkan karena kurangnya kesempatan siswa pada setiap kelompok yang menyebabkan kelompok tidak berjalan dengan baik. Dalam hal ini yang tidak berjalan adalah saat berdiskusi dan saat menyelesaikan tugas/soal dari guru.

Pada akhir pembelajaran guru memberikan soal postest dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa setelah pembelajaran melalui Strategi *Cooperatve Learning* tipe *Teams Games Tournaments* pada tema 5 pengalamanku dilaksanakan dikelas I MI Darul Ulum Mojosarirejo Drijorejo Gresik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengamatan sikap siklus II

No.	Induk	Nama siswa	Kerja sama		Keak Tifan		Mengh argai		Tagg. jawab		Kman dirian	
			B	C	B	C	B	C	B	C	B	C
1.	1521	Ahmad Ivan I.	v		v		v		v		v	
2.	1522	Ahmad Revan N	v		v		v		v		v	
3.	1523	Ceisya Tegar R.	v		v		v		v		v	
4.	1524	Dirga Bagus S	v		v		v		v		v	
5.	1525	Farikhatul Laily	v		v		v		v		v	
6.	1526	Fatchul Nuri Salafi	v		v		v		v		v	
7.	1527	Fatku Ramadani	v		v		v		v		v	
8.	1528	Iftida'ul Hasanah	v		v		v		v		v	
9.	1529	Jamal Baha'udin	v		v		v		v		v	
10.	1530	Jordan tri A.	v		v		v		v		v	
11.	1531	Leyla Nouriya E.	v		v		v		v		v	
12.	1532	Maratus Sholikhah	v		v		v		v		v	
13.	1533	Moch.ali Gunawan	v		v		v		v		v	
14.	1534	Muhammad Aditya	v		v		v		v		v	
15.	1535	Muh. Amilul kahfi	v		v		v		v		v	
16.	1536	M. farel Sistiawan	v		v		v		v		v	
17.	1537	Nur Azizah	v		v		v		v		v	
18	158	Rizky Mutiara C.	v		v		v		v		v	
19.	1539	Sultan Amir K.	v		v		v		v		v	
20.	1540	Yeni Dwi Ariyanti	v		v		v		v		v	
21.	1541	Anggi Arya S.	v		v		v		v		v	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penilaian Prestasi Hasil Diskusi siklus II

No.	Induk	Nama siswa	aspek			Skor nilai	
			Kerapian	Keindahan	Warna		
1.	1521	Ahmad ivan I	B	B	B	B	B
2.	1522	Ahmad revan N.	B	B	B	B	B
3.	1523	Ceisya tegar R.	B	B	B	B	B
4.	1524	Dirga bagus s.	C	B	B	B	B
5.	1525	Farikhatul laily	B	B	B	B	B
6.	1526	Fatchul nuri salafi	C	C	C	C	C
7.	1527	Fatku ramadani	B	C	B	B	B
8.	1528	Iftida'ul khasanah	C	B	B	B	B
9.	1529	Jamal baha'udin	C	B	B	B	B
10.	1530	Jordan afghani	C	B	B	B	B
11.	1531	Leyla nouriya E.	B	B	B	B	B
12.	1532	Maratus sholikhah	B	C	B	B	B
13.	1533	Moch.ali gunawan	C	B	C	C	C
14.	1534	Muhammad aditya	B	B	B	C	B
15.	1535	Muh. amilul kahfi	B	C	C	C	B
16.	1536	Muh.farel sistiawan	B	C	B	B	B
17.	1537	Nur azizah	B	B	C	B	B
18.	1538	Rizky mutiara cinta	B	B	C	B	B
19.	1539	Sultan amir khulail	B	C	B	B	B
20.	1540	Yeni dwi ariyanti	B	B	B	B	B
21.	1541	Anggi arya saputra	B	C	C	C	C

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penilaian Membuat Karya Seni

No.	Induk	Nama siswa	aspek			Skor nilai	
			Kerapian	Keindahan	Warna		
1.	1521	Ahmad ivan I	B	B	B	B	B
2.	1522	Ahmad revan N.	B	B	B	B	B
3.	1523	Ceisya tegar R.	B	B	B	B	B
4.	1524	Dirga bagus s.	B	B	B	B	B
5.	1525	Farikhatul laily	B	B	B	B	B
6.	1526	Fatchul nuri salafi	B	C	C	C	C
7.	1527	Fatku ramadani	B	B	B	B	B
8.	1528	Iftida'ul khasanah	B	B	B	B	B
9.	1529	Jamal baha'udin	B	B	B	B	B
10.	1530	Jordan afghani	B	B	B	B	B
11.	1531	Leyla nouriya E.	B	B	B	B	B
12.	1532	Maratus sholikhah	B	B	B	B	B
13.	1533	Moch.ali gunawan	B	C	C	C	C
14.	1534	Muhammad aditya	B	B	B	B	B
15.	1535	Muh. amilul kahfi	B	B	B	B	B
16.	1536	Muh.farel sistiawan	B	B	B	B	B
17.	1537	Nur azizah	B	B	B	B	B
18.	1538	Rizky mutiara cinta	B	B	B	B	B
19.	1539	Sultan amir khulail	B	B	B	B	B
20.	1540	Yeni dwi ariyanti	B	B	B	B	B
21.	1541	Anggi arya saputra	B	B	B	B	B

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel I

Distribusi hasil postes pada siklus II

No.	Uraian	Prestasi siswa
1.	Nilai rata-rata tes formatif	80.50
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	19
3.	Prosentase hasil ketuntasan belajar	90%

Tabel II Data hasil observasi aktifitas siswa dalam pembelajaran TGT siklus II

No.	Aspek yang dinilai	1	2	3	4
1.	Siswa duduk dimejanya saat pelajaran dimulai				v
2.	Siswa siap dengan buku atau kelengkapan alat tulis				v
3.	Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru			v	
4.	Interaksi antara guru dan siswa				v
5.	Siswa dapat saling terbuka dalam menyampaikan pendapatnya dalam kelompok				v
6.	Siswa antusias menjawab pertanyaan dalam games tournament			v	
7.	Siswa mengerjakan soal hasil postes				v
8.	Siswa mengumpulkan gasil jawaban postes				v
9.	Siswa aktif mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami.				v
10.	Siswa lebih menguasai pembelajaran			v	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan:

- 4 = sangat baik
- **3** = baik
- 2 = cukup
- 1 = kurang

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa aktifitas siswa pada siklus I dapat digambarkan bahwa persiapan siswa sebelum pelajaran dimulai secara umum baik. Pada saat berinteraksi di dalam pembelajaran masih sedikit siswa yang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, bahkan masih terlihat siswa yang hanya main sendiri.

Tabel II

Data Hasil Observasi Aktifkan Guru dalam Pembelajaran TGT siklus II

No.	Aspek yang dinilai	1	2	3	4
1.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran				v
2.	Guru menyampaikan apersepsi berupa motifasi yang tepat sesuai dengan pemetaan materi				v
3.	Penjelasan materi yang jelas dan runtut				v
4.	Penggunaan suara yang jelas				v
5.	Mimik dan gaya guru dalam mengajar menarik bagi anak			v	
6.	Perhatian guru menyeluruh untuk semua siswa				v
7.	Pengelolaan kelas.				v
8.	Penampilan guru rapi dan mengesankan				v
9.	Pertanyaan guru diajukan ke seluruh kelas				v

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10.	Pertanyaan guru jelas dan tidak membingungkan siswa				v
11.	Pertanyaan guru sesuai dengan konteks pembelajaran				v
12.	Guru memberi penguatan yang tepat pada siswa				v
13.	Guru memberikan tugas perorangan				v
14.	Guru memeriksa hasil kerja siswa				v
15.	Guru melakukan tanya jawab dengan siswa				v
16.	Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan				v
17.	Guru memberikan penghargaan kepada kelompok/siswa yang berprestasi				v
18	Guru bersama siswa membuat rangkuman materi diakhir pembelajaran.				v

Keterangan:

- 4 = sangat baik
- 3 = baik
- 2 = cukup
- 1 = kurang

Berdasarkan tabel diatas aktifitas guru pada siklus I, tahap persiapan sudah dilaksanakan dengan baik. Pada tahap pelaksanan juga sudah dilaksanakan sesuai dengan indikator. Sedangkan untuk tahap penilaian guru sudah memberikan tanya jawab, membimbing siswa yang kesulitan melalui evaluasi. Semuanya berjalan dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Tahap Refleksi

Pada saat guru menyampaikan bahwa siswa akan belajar dengan menggunakan Strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments,* siswa dengan rasa semangat menyambut dengan sorak tepuk tangan dan mengapresiasikan dirinya dalam menjalankan perintah guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Ketika guru meminta siswa untuk berkelompok, siswa tidak lagi merasa bingung dalam menempatkan dirinya dalam kelompok, hal ini disebabkan mereka sudah terbiasa membentuk kelompok serta mendengarkan dengan seksama penjelasan guru terkait dengan prosedur yang sudah dipaparkan. Oleh karena itu pada siklus II ini, guru menjelaskan prosedur diskusi dengan jelas dan bertanya kepada siswa mungkin ada yang belum mengerti akan hal tersebut. Siswa sudah lebih cepat memahami maksud dan tujuan pembelajaran.

Siswa berdiskusi dalam kelompok sudah baik, guru lebih sering memantau diskusi siswa. Diskusi kali ini tidak monoton hanya siswa yang pandai saja yang aktif, tapi siswa yang kurang pandai juga sudah ikut bicara secara aktif dalam kelompok. Hal ini bisa menjadi catatan bahwa dalam siklus II dengan Strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* bisa membantu mencapai tujuan yang di inginkan dalam pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. **Perbandingan Siklus I dan Siklus II**

Hasil kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) materi pembelajaran tema 5 Pengalamanku yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, maka diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa penerapan Strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berjalan dengan baik melalui perbaikan-perbaikan pada tiap siklus.

Pada siklus I penerapan pembelajaran dengan memberikan motivasi sudah dapat dilakukan dengan baik, tetapi siswa tidak begitu cekatan dalam membentuk kelompok, itu dikarenakan metode yang digunakan masih baru bagi mereka. Dalam proses pembelajaran dengan Strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa dapat berbagi pengalaman dan saling memberikan motivasi antar individu.

Pada siklus II siswa mulai termotivasi kembali untuk saling berbagi pengetahuan dan berlomba untuk mendapatkan nilai skor kelompok terbaik dikarenakan mereka sudah mengenal Strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selain itu siswa dapat belajar berinteraksi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya serta melatih keberanian mereka untuk mengeluarkan ide atau gagasan serta belajar untuk menghargai pendapat orang lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi pelajaran tema 5 Pengalamanku kelas I di MI Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo Gresik.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 5 Pengalamanku kelas I di MI Darul Ulum Mojosarirejo Driyorejo Gresik. Pembelajaran dengan strategi ini memiliki prosedural baik secara implisit maupun secara eksplisit yang memberikan siswa lebih banyak waktu untuk berpikir.

Proses belajar mengajar dapat dilihat dari aktifitas siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Dengan meningkatnya hasil belajar mengajar diatas, maka secara langsung hasil belajar siswapun meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai perolehan siswa pada postes hasil belajar dari 68.20 pada siklus I yang secara klasikal belum tuntas atau belum memenuhi KKM. Namun pada siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 80.50, sehingga dapat dikatakan bahwa Implementasi Strategi *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* berhasil sesuai dengan hasil yang diinginkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id