



Meningkatkan Hasil Belajar IPS tentang Kenampakan Alam Negara Tetangga Indonesia Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Permainan Kartu Kelas VI Sdn Sungai Pinang Hulu Sungai Utara

Mahdalina

Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi Amuntai
Amuntai, Indonesia

Keywords:

Hasil Belajar,
Model Kooperatif
Permainan Kartu,

ABSTRACT

Penelitian ini dilakukan di SDN Sungai Pinang. Salah satu upaya meningkatkan hasil belajar dapat dilakukan dengan pembelajaran kooperatif Permainan Kartu. Strategi ini pun dapat digunakan pada pembelajaran mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VI mengenai Kenampakan Alam Negara Tetangga Indonesia Permasalahan yang terlihat selama ini yakni siswa kurang aktif atau pasif dalam proses pembelajaran disebabkan guru belum menggunakan model yang tepat guru kurang dapat merencanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Metodologi yang digunakan adalah pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus empat kali pertemuan. Adapun setting penelitian adalah siswa kelas VI SDIT Ihsanul Amal kabupaten Hulu Sungai Utara tahun ajaran 2018/2019, dengan jumlah siswa 30 orang yaitu terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui teknik pengukuran dengan tes tertulis secara individu maupun kelompok, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui instrumen penelitian berupa lembar observasi. Analisis data yang digunakan diinterpretasikan berdasarkan perhitungan distribusi frekuensi dengan pembahasan berdasarkan skala persentasi dan indikator ketuntasan belajar yang ditetapkan. Hasil penelitian dapat membuktikan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar materi koperasi dalam perikonomian Indonesia . Dengan ketuntasan klasikal siklus I 69,23% dan rata – rata 73,84, meningkat pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 92,31% dan rata – ratanya 82,69. Pembelajaran ini juga dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa.

*Mahdania: (stiaamt@gmail.com)

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah merupakan proses belajar mengajar yang dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang diharapkan. Perubahan ini mengalami peningkatan dari yang satu ke tingkat perubahan yang lain. Seperti yang dikemukakan oleh Bloom bahwa terdapat tiga kemampuan atau ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Sardiman 2007 : 23).

Sesuai dengan standar proses (Permendiknas No. 41 tahun 2007), salah satu tugas seorang guru dalam mengajar adalah menyusun perencanaan proses pembelajaran (RPP). Dalam penyusunan RPP, Guru memilih dan memodifikasi metode atau model pembelajaran yang tepat. Untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran, agar siswa tersebut mampu mencapai kompetensi yang diharapkan, maka pemilihan metode atau model pembelajaran harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, serta karakteristik siswa dari setiap Indikator atau Kompetensi yang hendak dicapai.

IPS sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai sangat memegang peranan penting karena Pendidikan IPS di Sekolah Dasar adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari kehidupan sosial berdasarkan pada kajian geografi, ekonomi, antropologi, tatanegara dan sejarah. Penerapan pembelajaran IPS pada jenjang pendidikan sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada pengembangan sosial tetapi juga berorientasi pada pengembangan keterampilan berfikir kritis, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpihak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari serta memenuhi kebutuhan sosial siswa di masyarakat.

<http://shintayuniar.blogspot.com/2009/10/1.html>.

Cara penyampaian pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya tentang materi Kenampakan Alam Negara Tetangga Indonesia, cenderung tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Meskipun tidak dapat disanggah bahwa murid sudah mendapat LKS tetapi bukan berasal dari guru sendiri, siswa kurang termotivasi untuk belajar, merasa malu untuk bertanya. Kemungkinan hal ini terjadi karena siswa merasa jemu dengan metode ceramah yang diterapkan oleh guru, suasana belajar yang serius, dan pembelajaran yang bersifat satu arah dan guru kurang dapat merencanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Kalau hal ini dibiarkan maka akibatnya, siswa kurang berminat untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut, membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pelajaran sehingga tidak ada motivasi dari dalam dirinya untuk berusaha memahami apa yang diajarkan oleh guru, yang akan mempengaruhi prestasi belajarnya. Salah satu contoh konkritnya dapat dilihat dari hasil beberapa kali kegiatan mengajar di SDN Sungai Pinang. Nilai rata – rata ulangan harian IPS tentang Kenampakan Alam Negara Tetangga Indonesia, siswa hanya mencapai 60 (dibawah standar minimal 68 sesuai yang ditetapkan dalam KKM mata pelajaran IPS kelas VI di SDN Sungai Pinang) . Berdasarkan standar ketuntasan yang ditetapkan, ketuntasan klasikal adalah jika $\geq 80\%$ dari seluruh siswa mencapai nilai minimal 70 tentang Kenampakan Alam Negara Tetangga Indonesia.

Pemecahan masalah seperti ini, yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan memperbaiki proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran alternatif. Adapun untuk memotivasi siswa dalam belajar dapat diupayakan suatu kondisi dimana siswa dapat belajar melalui teman sebayanya. Untuk itu di gunakan pembelajaran Permainan Kartu adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran permainan kartu memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

<http://www.ingalitalya.co.cc/2010/12/pembelajaran-kooperatif-model-tgt-teams.html>

Secara garis besar langkah-langkah pembelajaran disusun dalam 2 tahap, yaitu pra kegiatan pembelajaran dan detail kegiatan pembelajaran. Prakegiatan pembelajaran menggambarkan persiapan materi, membagi siswa ke dalam kelompok belajar dan membagi siswa dalam meja-meja turnamen. Detail pembelajaran menggambarkan penyajian materi, belajar kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen dan penghargaan kelompok.

Tinjauan Teoritis

1. Karakteristik Anak SD

Karakteristik siswa adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya. Dengan demikian, penentuan tujuan belajar itu sebenarnya harus dikaitkan atau disesuaikan dengan keadaan atau karakteristik siswa itu sendiri. (Sardiman, 2007: 120).

Proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa atau karakteristik siswa . Itu sebabnya proses pembelajaran di Sekolah Dasar berbeda dengan pembelajaran tingkat pendidikan yang lainnya.

Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun. Karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, di antaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak. Perkembangan psikososial pada usia enam sampai pubertas, anak mulai memasuki dunia pengetahuan dan dunia kerja yang luas. Peristiwa penting pada tahap ini anak mulai masuk sekolah, mulai dihadapkan dengan teknologi masyarakat, di samping itu proses belajar mereka tidak hanya terjadi di sekolah. (Sumantri dan Syaodih ,2007 : 2.1).

Seperti dikatakan Darmodjo anak usia sekolah dasar adalah anak yang sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual, emosional maupun pertumbuhan badaniyah, di mana kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak sekolah dasar walaupun mereka dalam usia yang sama. <http://nsoesanti.blogspot.com/2011/01/perkembangan-sosial-anak-sd.html>

a. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman: 2010 : 202).

Dua aspek penting yang mendasari keberhasilan pembelajaran kooperatif yaitu teori motivasi dan teori kognitif (Slavin, 2010 : 34 – 39). Menurut teori motivasi, motivasi siswa dalam pembelajaran kooperatif terutama terletak dalam bagaimana bentuk hadiah atau struktur pencapaian tujuan siswa melaksanakan kegiatan. Diidentifikasi ada tiga macam struktur pencapaian tujuan yaitu:

- a) Kooperatif, dimana orientasi tujuan masing-masing siswa turut membantu pencapaian tujuan siswa lain.
- b) Kompetitif, dimana upaya siswa untuk mencapai tujuan akan menghalangi siswa lain dalam pencapaian tujuan.
- c) Individualistik, dimana upaya siswa untuk mencapai tujuan tidak ada hubungannya dengan siswa lain dalam mencapai tujuan tersebut.

Berdasarkan pandangan teori motivasi, struktur tujuan kooperatif menciptakan situasi dimana satu-satunya cara agar tujuan tiap anggota kelompok tercapai adalah jika kelompok tersebut berhasil. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pribadi mereka, anggota kelompok harus membantu teman sekelompoknya dalam hal apa saja yang dapat membuat kelompok berhasil, dan lebih penting mendorong teman kelompoknya untuk berusaha secara maksimal. Dengan kata lain penghargaan kepada kelompok berdasarkan pada kemampuan kelompok dalam menciptakan struktur penghargaan antar perorangan sedemikian rupa sehingga anggota kelompok akan saling memberi penguatan sosial sebagai respon terhadap upaya-upaya pengajaran tugas teman sekelompoknya (Slavin, 2010 : 34 – 36)

Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilan belajar. Karena itu, motivasi belajar perlu diusahakan, terutama yang berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik) dengan cara senantiasa mempertahankan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk

mencapai cita-cita. Senantiasa memasang tekad bulat dan selalu optimis bahwa cita-cita dapat dicapai dengan belajar. (Djamarah, 2008 : 201).

b. **Pembelajaran Kooperatif Permainan Kartu**

Permainan berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pembelajaran (Rusman, 2010 : 224-225).

Pembelajaran kooperatif permainan kartu memiliki 5 (lima) komponen (Slavin, 2010 : 163) yaitu:

1) Presentasi kelas,

Dalam permainan kartu, materi mula-mula dalam penyajian materi. Siswa harus memperhatikan selama penyajian kelas karena dengan demikian akan membantu mereka mengerjakan LKS, turnamen, dan evaluasi.

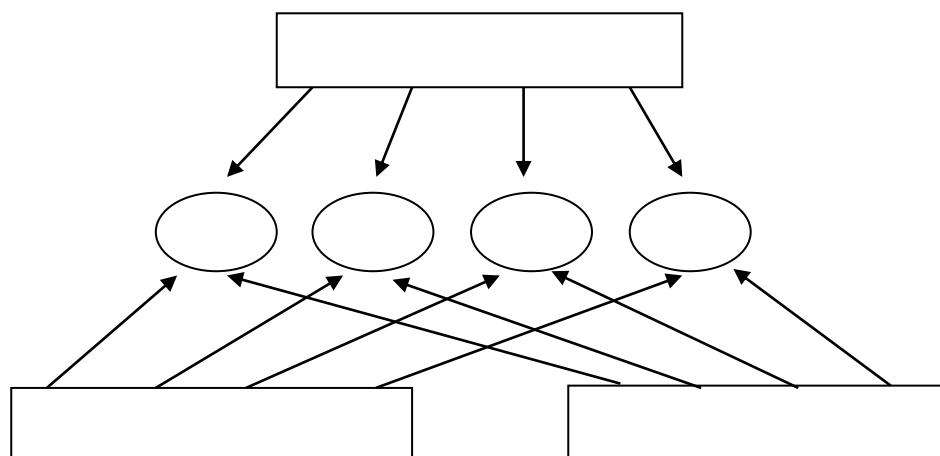
2) Tim, tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama tim untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan permasalahan bersama, membandingkan jawaban dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman. Selain itu, tahapan tindakan belajar yang harus dilaksanakan oleh kelompok dan guru memberikan bantuan secara individual kepada siswa yang membutuhkannya.

Pada anggota kelompok ditekankan untuk menjadi yang terbaik bagi timnya dan tim melakukan yang terbaik untuk membantu anggotanya.

3) Game, terdiri dari atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim.

4) Turnamen, yaitu sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-lembar kegiatan. penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditangapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Secara skematis model pembelajaran permainan kartu untuk turnamen tampak seperti gambar berikut :



Gambar 2.1 Skema pertandingan atau turnamen

Skema pertandingan atau turnamen (Slavin, 2010 : 168)

Keterangan :

A1,B1,C1	= Siswa berkemampuan tinggi
A(2,3,) B(2,3,) C(2,3,)	= Siswa berkemampuan sedang
A4,B4,C4	= Siswa berkemampuan rendah
TT1,TT2,TT3,TT4	= Tournament Table (1,2,3,4,)

c. Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai terendah	Seri nilai tertinggi 3 macam	Seri nilai terendah 3 macam	Seri 4 macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	40 poin	50	40	40	50	30	40	50
Peraih skor tengah bawah	30 poin	30	40	30	50	30	40	30
Peraih skor rendah	20 poin	20	30	30	30	30	40	30

Tabel Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri 3 macam
Peraih skor tertinggi	60 poin	50	60	40
Peraih skor tengah	40 poin	50	30	40
Peraih skor rendah	20 poin	20	30	40

(Slavin, 2010 : 175)

Tabel Perhitungan Poin Permainan Untuk Dua Pemain

Pemain dengan	Tidak ada yang seri	Seri
Peraih skor tertinggi	60 poin	40
Peraih skor rendah	20 poin	40

(Slavin, 2010 : 175)

Tabel Kriteria tingkatan penghargaan

Kriteria (Rata – rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

d. Prosedur Pelaksanaan Games dalam Bentuk Tournament

Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

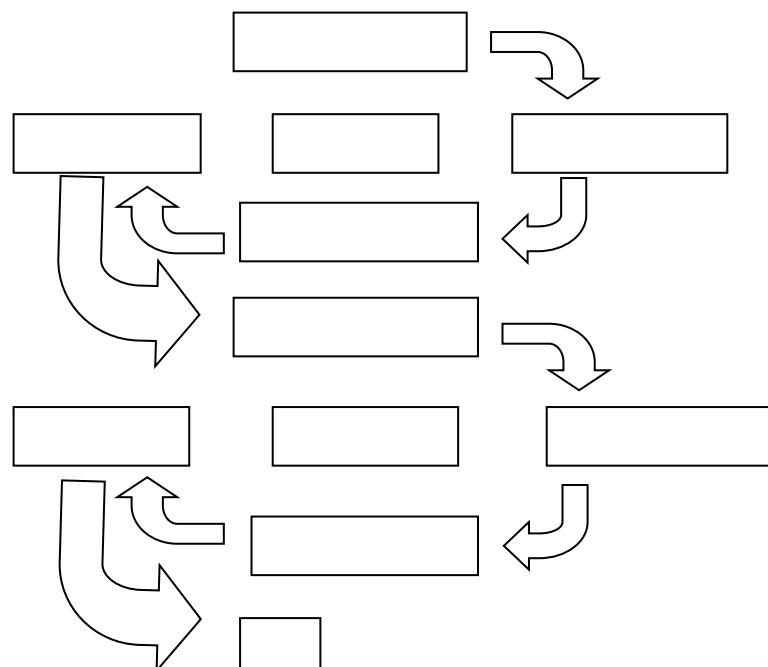
1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang , kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 kotak kartu soal, 1 kotak kartu jawaban, 1 lembar skor permainan.
2. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penjawab dan penantang I.

3. Pembaca I menggocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
4. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu, jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
5. Jika penjawab dan penantang I memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
6. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
7. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
8. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
9. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah).
10. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen. <http://mahmuddin.wordpress.com/2009/12/23/strategi-pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt/>.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni sebagai suatu bentuk penelaahan penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan – tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik – praktik pembelajaran dikelas secara lebih professional.

Gambar .Alur Penelitian Tindakan Kelas



Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksakan di kelas VI semester I SDN Sungai Pinang pada tahun ajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 16 orang perempuan.

Sumber data.

Sumber data penelitian ini diperoleh dari guru kelas VI SDN Sungai Pinang

Jenis data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis data yang terdiri dari :

Data kualitatif; data tentang aktivitas belajar siswa dan guru dalam pembelajaran kooperatif **Permainan Kartu**.

Data kuantitatif; data tentang hasil belajar siswa setelah diadakan tindakan.

Cara Pengambilan Data/Alat Pengambilan Data

Data aktivitas siswa diambil dengan observasi

Data aktivitas guru diambil dengan observasi.

Data hasil belajar siswa diambil dengan tes hasil belajar siswa dan membandingkan dengan indikator yang ditetapkan.

Analisis data.

Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa nilai evaluasi pada akhir pertemuan dianalisis dengan teknik persentase, kemudian didistribusikan dalam bentuk tabel, dan di frekuensikan dengan grafik. Adapun rumus persentasenya adalah :

Daya serap perseorangan

$$\text{Ketuntasan individual} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Daya serap Klasikal

Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila rata-rata kelasnya mencapai $\geq 80\%$ dari seluruh siswa mencapai ketuntasan individual (skor ≥ 70)

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

Data Kualitatif

Data kualitatif berupa observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Persentase keaktifan siswa diolah dengan rumus sebagai berikut: $Y = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimum}} \times 100\%$

Keterangan:

Y = Persentase keaktifan siswa

Nilai Perolehan = Total nilai yang didapat dari hasil observasi aktifitas siswa

Nilai Maksimum = Nilai tertinggi hasil observasi aktifitas siswa.

Untuk aktifitas guru menggunakan rentang skor yang telah ditetapkan.

Indikator Keberhasilan

Indikator Peningkatan Aktivitas Guru. Aktivitas guru bisa dikatakan meningkat atau berhasil jika skor aktivitas guru mencapai ≥ 80 .

Aktivitas siswa bisa dikatakan meningkat atau berhasil jika persentase

Indikator Ketuntasan Hasil Belajar. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila ketuntasan belajar individual mencapai ≥ 70 , sedangkan untuk ketuntasan klasikal apabila sejumlah siswa mendapat nilai 70 mencapai 80 % dari seluruh siswa.

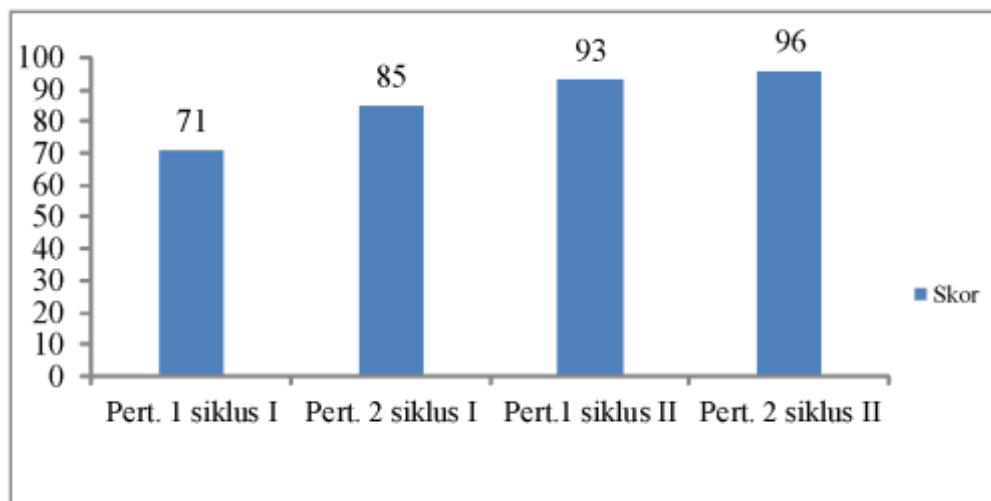
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aktivitas Guru

Hasil pengamatan pada pertemuan pertama di siklus I menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih belum efektif. Hal ini dikarenakan adanya tahapan yang belum terlaksana seperti tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan waktu yang digunakan terlalu banyak, sehingga memakai waktu mata pelajaran yang lain. Hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dalam kerja kelompok, yang berakibat guru juga menjadi kurang mampu mengatur waktu sesuai rencana yang telah dibuat.

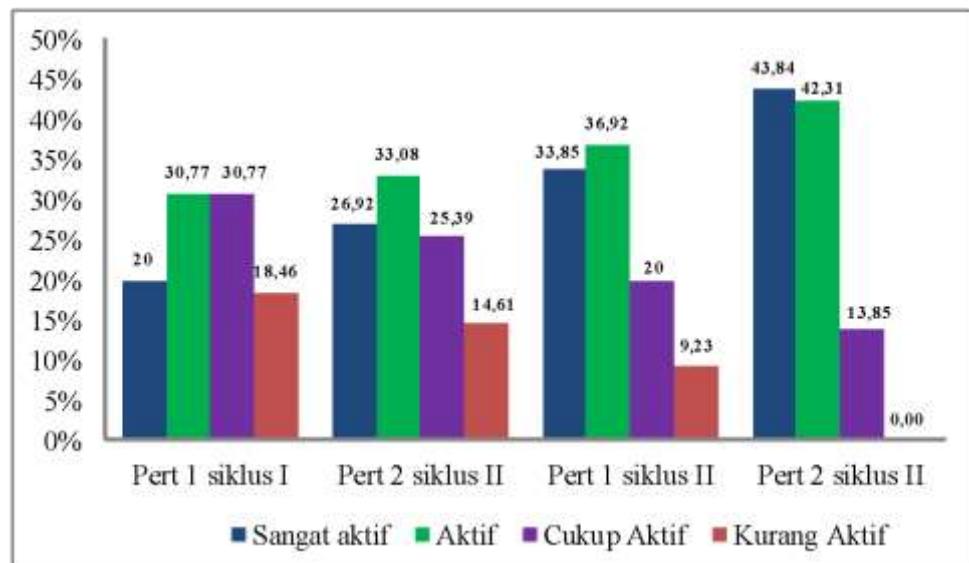
Pada pertemuan kedua di siklus I seluruh kegiatan yang direncanakan oleh guru sudah seluruhnya dilaksanakan sehingga pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan siswa pun banyak mengalami peningkatan-peningkatan dalam pembelajaran, baik itu keaktifan atau pun hasil belajar

siswa tersebut. Selanjutnya pada pertemuan pertama dan kedua di siklus II hampir tidak ada masalah lagi pada kegiatan pembelajaran khususnya pada observasi guru. Sebab semua aspek hanya diperbaiki saja pada pertemuan pertama dan kedua di siklus II ini. Guru sudah secara efisien dan maksimal untuk melaksanakan seluruh kegiatan yang memang sudah direncanakan, sebelumnya oleh guru atau penelitian. Guru sudah secara efisien dan maksimal untuk melaksanakan seluruh kegiatan yang memang sudah direncanakan sebelumnya oleh guru atau penelitian. Hal ini dapat dilihat dari grafik dibawah ini:



2. Aktivitas Siswa

Peningkatan-peningkatan aktivitas siswa pun diperoleh dengan permainan kartu. Dapat kita lihat mulai dari pertemuan pertama pada siklus I sampai dengan pertemuan kedua di siklus II selalu ada peningkatan yang dilakukan siswa. Ini menandakan mereka menjadi aktif dan kreatif di dalam belajar dengan menggunakan model kooperatif learning tipe teams games tournament. Keaktifan tersebut membuat siswa menjadi bersemangat dalam belajar dan gigih. Hal ini dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini.



3. Nilai Hasil Belajar

Meningkatnya hasil belajar siswa karena siswa senang dan termotivasi belajar, karena dalam kegiatan pembelajaran, diselipkan permainan yang mendukung kegiatan pembelajaran. Siswa juga dapat belajar dalam kelompok, siswa dapat belajar dari teman dalam sekelompoknya, sehingga siswa tidak malu bila dibandingkan dengan guru. Siswa juga diberikan kebebasan dalam mengemukakan ide dan gagasan yang kreatif. Siswa dapat bertanya dan menjawab pertanyaan dan sebagainya. Selain itu juga siswa menjadi tidak tertekan dalam kegiatan pembelajaran. Karena pada dasarnya siswa usia SD memang senang belajar dengan teman kelompoknya. Hal ini didukung oleh pendapat Nursidik Kurniawan (<http://nhowitzer.multiply.com/journal/item/3>) bahwa karakteristik anak SD yaitu anak senang bermain, senang bergerak, Anak senang bekerja kelompok, dan anak senang memperagakan secara langsung. Dengan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai karakteristik anak, maka anak akan senang dan mudah dalam menerima pelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran tentang Kenampakan Alam Negara Tetangga Indonesia melalui pembelajaran kooperatif permainan kartu kelas VI SDN Sungai Pinang tahun ajaran 2018/2019 pada siklus I pertemuan ke 1 kualifikasi baik, siklus I pertemuan ke 2 dengan kualifikasi sangat baik, siklus II pada pertemuan ke 1 dengan kualifikasi sangat baik, dan Siklus II pertemuan ke 2 dengan kualifikasi sangat baik.
2. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran tentang koperasi dalam perekonomian Indonesia melalui pembelajaran kooperatif Permainan kartu kelas VI SDN Sungai Pinang tahun ajaran 2018/2019 jumlah siswa yang berada pada kualifikasi aktif dan sangat aktif selalu terjadi peningkatan dari pertemuan ke pertemuan.
3. Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif Permainan kartu untuk memahami materi Kenampakan Alam Negara Tetangga Indonesia pada siswa kelas VI dinyatakan berhasil,karena sudah memenuhi stan SDN Sungai Pinang tahun ajaran SDN Sungai Pinang tahun ajaran 2018/2019 SDN Sungai Pinang tahun ajaran 2018/2019 . Hal ini dapat dilihat dari 2 siklus dengan 4 kali pertemuan yang menunjukkan peningkatan hasil belajar.

REFERENSI

- Anitah, Sri. 2008. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta : Universitas Terbuka
- Aisyah, Siti. 2010. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) SDN Sungai Pinang Kecamatan Sungai Pinang .Banjarmasin: Tidak Diterbitkan.
- Aqib, Zainal dkk . 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Yrama Widya
- Aslamiah, 2010. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah.. Banjarmasin: Program SI PGSD Unlam.
- Asrori, Muhammad. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung : Wacana Prima Banjarmasin.
- Depdiknas.2006. KTSP SD/MI. Banjarmasin : Dinas Propinsi Kalimantan Selatan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djmarah, Syaiful. B. 2000. Psikologi Pembelajaran. Jakarta : Rineka cipta.
- Hidayati, dkk . 2008. Bahan Cetak Pengembangan Pendidikan IPS SD . Jakarta : Depdiknas Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi

Isjoni. 2010. Cooperative Learning. Bandung : Alfabeta

Kurnia, Ingridwati dkk. 2007. Perkembangan Belajar Peserta Didik. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional