

PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *LIQUID CRYSTAL DISPLAY* DAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAME TOURNAMENT*

Elly Sukmanasa

ellysukmanasa@yahoo.co.id

Universitas Pakuan Bogor

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mana peneliti bertindak sebagai pengajar langsung dan kolaborator sebagai pengamat. Prosedur kerja dilaksanakan bersiklus yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus tiga kali pertemuan. Setelah menggunakan media *Liquid Crystal Display* dan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* ternyata hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas V Sekolah Dasar di Bogor meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua. Hal ini ditunjukkan pada siklus pertama dengan nilai rata-rata siswa sebesar 72 dan pada siklus kedua dengan nilai rata-rata 83. Serta ketuntasan secara klasikal pada siklus pertama sebesar 67% (14 siswa) dan pada siklus kedua sebesar 90,5% (19 siswa). Selain itu terlihat pada aktivitas belajar siswa yang meningkat, hal ini ditunjukkan pada siklus pertama memperoleh nilai 74 dan pada siklus kedua dengan nilai 84. Begitu pula pada pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, pada siklus pertama memperoleh nilai 76 dan pada siklus kedua memperoleh nilai 84. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Liquid Crystal Display* dan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: hasil belajar, IPS, Media LCD, *Team Game Tournamen*

PENDAHULUAN

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilaksanakan di sekolah merupakan kehidupan suatu kelas, dimana guru dan siswa saling terkait dalam pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan oleh guru. Keberhasilan kegiatan tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab guru, karena guru merupakan pengelola tunggal di dalam kelas. Kemampuan guru dalam menguasai mata pelajaran yang di ajarkan, mengelola kegiatan belajar mengajar siswa secara efektif dan mendeteksi kesulitan siswa, menjadi sangat dominan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari beberapa aspek tidak hanya dalam satu aspek saja. Seperti yang dikemukakan oleh Anitah (2008 hlm. 19) bahwa, “hasil belajar merupakan perubahan prilaku secara menyeluruh bukan hanya pada satu aspek saja tetapi terpadu secara utuh”. Tujuan hasil belajar yang dikemukakan oleh Sudjana (2011 hlm. 22) bahwa, “tujuan belajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya”.

Menurut Islamuddin (2012) dan Syah (2008) faktor-faktro yang memengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi tiga macam yaitu (1) faktor internal, yakni keadaan jasmani dan rohani siswa; (2) faktor eksternal, yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa; (3) faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran. Seperti halnya Bloom dalam Hermawan

(2011) menggolongkan hasil belajar menjadi tiga domain, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Trianto (2011) mengungkapkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar dengan adanya perubahan paradigma pembelajaran yaitu dengan orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih dengan berpusat pada murid (*student centered*).

Adapun mata pelajaran yang diteliti dalam penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Secara singkat Ahmadi dan Amri (2011 hlm. 10) mengutarakan bahwa, “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”. Sementara itu, asumsi lain dikemukakan oleh Supriatna (2007 hlm. 4) bahwa, “pada intinya fokus kajian Ilmu Pengetahuan Sosial adalah berbagai aktivitas dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*)”.

Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan peneliti di kelas V, peneliti mendapatkan gambaran bahwa pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih cukup rendah. Hal ini dapat terlihat dari perolehan nilai tes awal yang peneliti lakukan, siswa yang mencapai KKM hanya sekitar 29% (6 siswa) dari jumlah keseluruhan siswa di kelas tersebut yaitu 21 orang, sehingga masih terdapat 71% (15 siswa) yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan nilai KKM mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yaitu 70.

Secara umum, sebab-sebab kurangnya hasil belajar siswa disebabkan karena masih rendahnya pemahaman konsep tentang materi yang disampaikan oleh guru, guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru cenderung menerapkan *teacher centered*, guru kurang mengkondisikan dalam pengelolaan kelas, sehingga berimplikasi terhadap rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran itu sendiri. Selain itu, siswa kelas V SD tersebut masih kurang adanya interaksi (kurang komunikatif), baik antara siswa dengan siswa, maupun antara siswa dengan guru di dalam kelas ketika proses kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dipaparkan tersebut, kiranya perlu diselesaikan agar dapat memberikan perubahan dalam pembelajaran, khususnya mengenai hasil belajar siswa. Oleh karena itu, melakukan inovasi terhadap pembelajaran di kelas menjadi sesuatu yang urgen sebagai upaya keberhasilan dan pengembangan dalam pembelajaran. Sebagai upaya mengatasi masalah tersebut diperlukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran *Liquid Crystal Display* (LCD) serta penerapan model pembelajaran yang sinergis, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

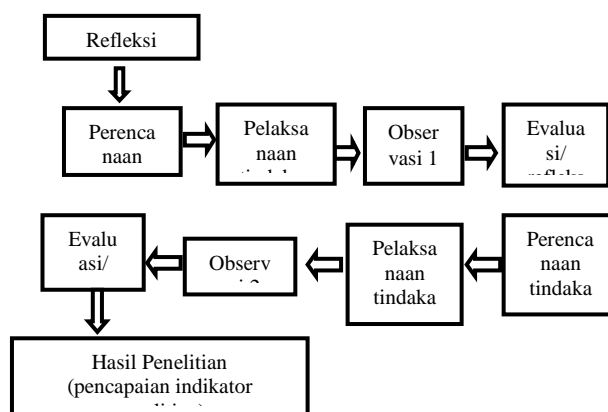
Rayandra (2012 hlm. 66) mengemukakan bahwa, “proyektor merupakan sebuah proyeksi untuk menampilkan objek-objek atau ilustrasi pada layar proyeksi atau layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah dilihat dan diamati oleh seluruh peserta didik dalam suatu kegiatan pembelajaran”. Daryanto (2011) memaparkan tentang kelebihan dari multimedia proyektor adalah dapat digunakan untuk kegiatan persentasi, pembelajaran, pemutaran film, dan lain-lain. Disintesis bahwa LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan sebuah teknologi layar digital yang dapat diproyeksikan melalui layar dan dapat diamati siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menjadi alternatif pemecahan masalah yang akan diterapkan pada Penelitian Tindakan Kelas ini. Berkenaan dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran (sintaks) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menurut Tampubolon (2012) yaitu sebagai berikut: (1) guru membentuk kelompok terdiri dari empat sampai lima orang siswa; (2) setiap kelompok mendalami materi secara bersama yang dipersiapkan untuk *game*; (3) *game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang dan diberi nomor untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian materi di kelas dan hasil kerja kelompok; (4) siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu, siswa yang menjawab akan mendapatkan skor; (5) skor siswa dikumpulkan untuk turnamen mingguan; (6) pada turnamen pertama, guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiap peserta didik berprestasi tinggi dikelompokkan pada meja I, tiga peserta selanjutnya pada meja II, dan seterusnya; (7) kemudian guru mengumumkan kelompok yang menang. Masing-masing *team* akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Berdasarkan kajian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media *Liquid Crystal Display* (LCD) dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V di Sekolah Dasar. Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi pembelajaran kenampakan alam dan buatan di Indonesia melalui penggunaan *LCD* dan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Desa Ciheuleut, Bogor. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada awal tahun pelajaran baru semester ganjil 2015/2016. Partisipan penelitian ini ialah siswa kelas V Sekolah Dasar yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 13 laki-laki dan 8 perempuan. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu menggunakan model *Kemmis* dan *Taggart* sebagai berikut :



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

1. Teknik Pengumpulan Data
Teknik pengumpulan data dilakukan dengan 3 tahap, yaitu observasi, penilaian dan studi dokumentasi.
2. Analisis Data
Analisis data dilakukan dengan tahapan 1) pengumpulan data dari hasil penelitian pelaksanaan pembelajaran di kelas, observasi perilaku siswa dan tes. 2) reduksi data (memilih dan memilah data relevan dan tidak relevan). 3) pemaparan data dalam bentuk urutan jenis data.
3. Validasi data
Validasi data dilakukan dengan tahap 1) tabulasi nilai hasil belajar, 2) menghitung rata-rata dan persentase, 3) membuat table dan diagram ketuntasan hasil belajar siswa, 4) melakukan analisis butir soal untuk mengetahui tingkat kesukaran butir soal, 5) menyusun tabel distribusi frekuensi (TDF) ($n > 1$) sesuai dengan aturan *Sturges* sebagai berikut:
 - a. Menentukan nilai rentang (range), dengan rumus Rentang (R)= Nilai terbesar – nilai terkecil;
 - b. Menentukan banyak kelas (K): Banyak kelas (K) = $1+3,3 \log n$, n= jumlah siswa/responden;
 - c. Menentukan panjang kelas (p) dengan rumus $P= R:K$;
 - d. Menyusun TDF terdiri atas kolom interval nilai, titik tengah $F_{absolut}$ dan $F_{relatif}$,
 - e. Membuat diagram histogram dan diagram lingkaran (*piechart*)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Temuan penelitian dimulai pada prasiklus, siklus I kemudian dilanjutkan pada siklus II hingga mencapai ketuntasan hasil belajar.

No	Keterangan	Frekuensi	%
1	Tuntas	6	29%
2	Belum Tuntas	15	71%
	Jumlah	21	100%

Tabel 1 Nilai Hasil Belajar Pada Tes Awal

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat dari jumlah 21 siswa yang mencapai KKM 70 pada tes awal mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebanyak 6 siswa atau 29%, kemudian siswa yang belum tuntas sebanyak 15 siswa atau 71%.

No	Keterangan	Frekuensi	%
1	Tuntas	14	67%
2	Belum Tuntas	7	33%
	Jumlah	21	100%

Tabel 2 Rekapitulasi nilai hasil belajar pada Siklus I

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat dari jumlah 21 siswa yang mencapai KKM 70 dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebanyak 14 siswa atau 67%, kemudian siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa atau 33%.

No	Keterangan	Frekuensi	%
1	Tuntas	19	90,5%
2	Belum Tuntas	2	9,5%
	Jumlah	21	100%

Tabel 3 Rekapitulasi Nilai Hasil pada Siklus II

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat dari jumlah 21 siswa yang mencapai KKM 70 dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebanyak 19 siswa atau 90,5%, kemudian siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa atau 9,5%.

PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Siklus I

Pada pelaksanaan siklus I, yang dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 10 Oktober 2015 diperoleh data sebagai berikut:

- Hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran oleh tim kolaborator diperoleh nilai dengan rata-rata 76 termasuk dalam kategori berkualitas.
- Hasil observasi aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,7 (74%) yang apabila diinterpretasikan ke dalam tabel konversi termasuk kategori baik. Berikut rincian dari nilai aspek yang diteliti: keberanian siswa sebesar 3,8 dengan persentase 76% termasuk dalam kategori baik. Kemudian nilai rata-rata kerjasama siswa sebesar 3,8 dengan persentase 76% termasuk dalam kategori baik. Nilai rata-rata komunikatif 3,6 dengan persentase 72 % termasuk dalam kategori baik.
- Hasil tes belajar 21 siswa pada siklus I mencapai nilai rata-rata sebesar 72. Berikut ini rincian hasil tes belajar siklus I: dari 21 siswa ada 14 siswa atau 67% yang sudah mencapai ketuntasan dalam belajar atau mencapai KKM sebesar 70. Sedangkan 7 siswa atau 33% masih memperoleh nilai dibawah KKM. Hasil tersebut masih belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 75%, sehingga perlu dilaksanakan siklus II.

Pembahasan Hasil Siklus II

Pada pelaksanaan siklus II yang dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 17 Oktober 2015 telah mengalami perbaikan atau peningkatan dari pertemuan sebelumnya, yaitu diperoleh data sebagai berikut:

- Hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran oleh tim kolaborator diperoleh nilai dengan rata-rata 84 termasuk kategori sangat berkualitas.
- Hasil observasi aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata 4,1 (83%) yang apabila diinterpretasikan ke dalam tabel konversi termasuk kategori sangat baik. Berikut rincian dari nilai aspek yang diteliti: nilai rata-rata keberanian siswa 4,2 dengan persentase 84% termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian nilai rata-rata kerjasama siswa sebesar 4,1 dengan persentase 82% termasuk dalam kategori sangat

baik dan nilai rata-rata komunikatif siswa sebesar 4,1 dengan persentase 82% termasuk dalam kategori sangat baik.

- c. Hasil tes belajar 21 siswa pada siklus II mencapai nilai rata-rata sebesar 83. Berikut ini rincian hasil tes belajar siklus II: Hasil tes belajar siswa dapat diketahui dari 21 siswa ada 19 siswa atau 90,5% yang sudah mencapai ketuntasan dalam belajar atau mencapai KKM 70. Sedangkan 2 siswa atau 9,5% masih memperoleh nilai di bawah KKM.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi pembelajaran kenampakan alam dan buatan di Indonesia di kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, I.K., & Amri, S. (2011). *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. Jakarta: PT. Presiasi Pustakaraya.
- Anitah, S. (2008). *Materi Pokok Strategi Pembelajaran SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Hernawan, A.H., dkk. (2011). *Materi Pokok Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Islamuddin, Haryu. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rayandra. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, N. (2007) *Pembelajaran IPS SD: Bahan Belajar Mandiri*. Bandung: UPI Press.
- Syah, M. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Tampubolon, S. (2012). *Bimbingan Penulisan Karya Ilmiah*. Bogor: FKIP Universitas Pakuan.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.