

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF *TYPE*
TEAM GAMES TOURNAMENS (TGT) DI KELAS V
SDN 17 BATU GADANG KECAMATAN LUBUK KILANGAN
KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memeperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh :

**YULITA
NIM : 56731**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2015**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

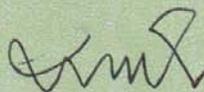
**Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS
Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Game
Tournament* di Kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan
Lubuk Kilangan Kota Padang**

Nama : YULITA
Nim : 56731
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2015

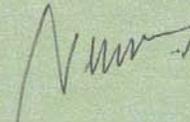
Disetujui oleh

Pembimbing I



Dr. Yalvema Miaz, MA
NIP. 19510622 197603 1 001

Pembimbing II



Dr. Nur Asma, M.Pd
NIP. 19560605 198103 2 002



Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1 001

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

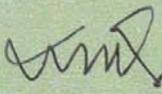
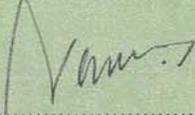
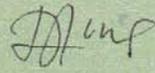
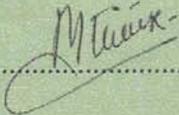
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* di Kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang

Nama : Yulita
Nim : 56731
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, April 2015

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Yalvema Miaz, MA.	 (.....)
Sekretaris	: Dr. Nur Asma, M.Pd	 (.....)
Anggota	: Dra. Farida S,M. Si	 (.....)
Anggota	: Dra. Sri Amerta, M.Pd	 (.....)
Anggota	: Dra. Mayarnimar, M.Pd	 (.....)

ABSTRAK

YULITA, 2015. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Kooperatif *Type Team Games Tournamens (TGT)* di Kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Kata kunci : Hasil Belajar, IPS; Model TGT

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam pembelajaran IPS, guru hanya berceramah dengan arti kata pembelajaran berfokus pada guru dan siswa tidak aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dan mendapat informasi tentang pembelajaran IPS dengan menggunakan model Kooperatif Type Team Games Tournament (TGT).

Pendekatan yang digunakan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 17 Batu Gadang. Data penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan dan hasil tes. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus tiga kali pertemuan. Setiap siklus dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Hasil penelitian siklus I pertemuan I perencanaan RPP adalah 75% dengan Kriteria taraf keberhasilan cukup, Siklus I pertemuan II adalah 86% dengan kriteria taraf keberhasilan baik dan siklus II meningkat menjadi 96 dengan kriteria sangat baik. Pelaksanaan aspek guru siklus I pertemuan I adalah 71% dengan kriteria taraf keberhasilan cukup, siklus I pertemuan II adalah 82% dengan kriteria baik, dan siklus II meningkat menjadi 96 taraf keberhasilan sangat baik. Hasil pengamatan aspek siswa siklus I pertemuan I adalah 68% dengan kriteria taraf keberhasilan cukup, siklus I pertemuan II adalah 82% dengan kriteria taraf keberhasilan baik, dan siklus II meningkat menjadi 93 dengan kriteria sangat baik. Hasil belajar siklus I pertemuan I adalah 64 dengan kriteria cukup, pertemuan II adalah 81 dengan kriteria baik, dan siklus II meningkat 94 dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian pada siklus II. Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* di Kelas V SDN17 BATU Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang**

Salawat beserta salam peneliti kirimkan untuk arwah junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan ke alam yang penuh berilmu pengetahuan.

Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP-UNP. Dalam penulisan skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati, ijinilah peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang
2. Ibuk Dra. Masniladevi S.Pd, M.Pd sebagai sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Yalvema Miaz, MA selaku dosen pembimbing I dan Ibuk Dr.Nur Asma M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan

waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sangat berharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini

4. IbukDra. Hj Farida S, M.Pd , Ibuk Dra. Sri Amerta, M.Pd dan Ibuk Dra.Mayarnimar,M.Pd selaku tim penguji yang telah banyak memberi saran, kritikan dan petunjuk dalam penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Syafrudin, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 17 Batu Gadang beserta wakil kepala sekolah, guru-guru, karyawan, siswa dan komite sekolah yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
6. Kedua orang tua(Ayahanda Masri (alm) dan Ibunda Nurhayati)dan suamiku (Risiko Wimen) yang telah memberikan dorongan,semangat, nasehat dan do'a serta melengkapi segala kebutuhan baik itu moril maupun materil.
7. Rekan-rekan seangkatan yang ikut memberikan dorongan dan semangat dalam penulisan skripsi ini
8. Dan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu peneliti ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat pahala disisi Allah SWT, Amin.

Dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari tantangan dan hambatan yang peneliti temukan, namun berkat dorongan, bimbingan, dari semua pihak di atas peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.Namun demikian peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu

peneliti mengharapkan saran-saran dan kritikan yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.

Peneliti berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi peneliti pribadi, sebagai pedoman untuk meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan dan memperluas cakrawala berpikir.

Padang , April 2015

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Pengertian Hasil Belajar	9
2. Hakekat IPS di SD	11
a. Pengertian IPS.....	11
b. Tujuan Pendidikan IPS.....	12
c. Ruang Lingkup IPS	13
3. Hakekat Model Pembelajaran Kooperatif	14
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	14
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif	15
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i>	17
a. Pengertian	17
b. Keunggulan Model Kooperatif Tipe <i>TGT</i>	19
c. Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe <i>TGT</i>	20
5. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT</i> dalam Pembelajaran IPS di SD.....	22
B. Kerangka Teori	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	29
1. Tempat Penelitian	29
2. Subjek Penelitian.....	29
3. Waktu Penelitian	29
B. Rancangan Penelitian	30
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30
a. Pendekatan Penelitian	30
b. Jenis Penelitian	31
2. Alur Penelitian	32
3. Prosedur Penelitian	34
a. Perencanaan.....	34
b. Pelaksanaan	35
c. Pengamatan	36
d. Refleksi	36
C. Data dan Sumber Data.....	37
1. Data Penelitian	37
2. Sumber Data.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	38
1. Teknik Pengumpulan Data	38
2. Instrumen Penelitian.....	38
E. Analisis Data	39

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	43
1. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan I	43
a. Perencanaan.....	43
b. Pelaksanaan	47
c. Pengamatan.....	56
d. Refleksi.....	63
2. Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan II	68

a. Perencanaan.....	68
b. Pelaksanaan	71
c. Pengamatan.....	79
d. Refleksi.....	88
3. Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan I	92
a. Perencanaan.....	92
b. Pelaksanaan	96
c. Pengamatan.....	103
d. Refleksi.....	111
B. Pembahasan	114
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	125
B. Saran.....	126
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR BAGAN

1. Kerangka Teori.....	31
2. Alur Penelitian Tindakan Kelas	36

DAFTAR LAMPIRAN

		Hal
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I.....	124
Lampiran 2	Uraian Materi.....	131
Lampiran 3	Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I.....	135
Lampiran 4	Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I.....	138
Lampiran 5	Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I.....	142
Lampiran 6	Hasil Penilaian Kelompok Siklus I Pertemuan I.....	147
Lampiran 7	Hasil Pengamatan Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan I.....	148
Lampiran 8	Hasil Pengamatan Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan I.....	149
Lampiran 9	Hasil Pengamatan Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan I	151
Lampiran 10	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan I.....	153
Lampiran 11	RPP Siklus I Pertemuan II.....	154
Lampiran 12	Uraian Materi Siklus I Pertemuan II.....	159
Lampiran 13	Soal Tournament Siklus I Pertemuan II.....	161
Lampiran 14	Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II.....	162
Lampiran 15	Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II.....	163
Lampiran 16	Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II.....	166
Lampiran 17	Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II.....	170
Lampiran 18	Hasil Penilaian Kelompok Siklus I Pertemuan II.....	174
Lampiran 19	Hasil Pengamatan Penilaian Aspek Kognitif Siklus I Pertemuan II..	175
Lampiran 20	Hasil Pengamatan Penilaian Aspek Afektif Siklus I Pertemuan II....	176
Lampiran 21	Hasil Pengamatan Penilaian Aspek Psikomotor Siklus I Pertemuan II.....	178
Lampiran 22	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan II.....	180
Lampiran 23	RPP Siklus II.....	181
Lampiran 24	Uraian Materi Siklus II.....	187
Lampiran 25	Soal Tournament Siklus II.....	189
Lampiran 26	Hasil Penilaian Kognitif Siklus II.....	190
Lampiran 27	Hasil Penilaian RPP Siklus II.....	191
Lampiran 28	Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II.....	194
Lampiran 29	Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II.....	198
Lampiran 30	Hasil Penilaian Kelompok Siklus II.....	202

Lampiran 31	Hasil Pengamatan Penilaian Aspek Kognitif Siklus II.....	203
Lampiran 32	Hasil Pengamatan Penilaian Aspek Afektif Siklus II.....	204
Lampiran 33	Hasil Pengamatan Penilaian Aspek Psikomotor Siklus II.....	206
Lampiran 34	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II.....	208
Lampiran 35	Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.....	209

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum IPS disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan pengetahuan sosial. Kesejahteraan bangsa saat ini tidak hanya bersumber pada sumber daya alam dan modal yang bersifat fisik, tetapi bersumber pada modal intelektual, sosial dan kepercayaan. Dengan demikian tuntutan, untuk memajukan pengetahuan sosial menjadi suatu keharusan. Pengembangan kurikulum pengetahuan sosial menanggapi secara positif berbagai perkembangan informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan kesesuaian program pembelajaran IPS dengan keadaan dan kebutuhan setempat. Pembelajaran IPS menjamin pertumbuhan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, penguasaan kecakapan hidup, penguasaan prinsip-prinsip sosial ekonomi, budaya dan kewarganegaraan sehingga tumbuh generasi yang kuat dan berakhlak mulia.

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Menurut Depdiknas (2006:575) Tujuan mata pelajaran IPS adalah agar siswa dapat :

- (1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dengan memperhatikan tujuan pembelajaran IPS di atas jelaslah bahwa mata pelajaran IPS mempunyai nilai yang strategis dan penting

Pembelajaran IPS memiliki peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya menghasilkan generasi yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berpikir kritis kreatif dan logis. Pembelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis. Melalui mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar (SD), siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dasar IPS, yang bertujuan membina sikap mental positif siswa dalam memecahkan masalah serta persoalan hidup. Hal ini senada dengan Mohammad Ali (2007:831) yang mengemukakan tujuan pembelajaran IPS di SD adalah:

- 1) menumbuhkan sikap cinta tanah air, 2) melibatkan siswa di dalam lingkungan kehidupan sekolah dan masyarakat, 3) mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan dalam setiap persoalan yang dihadapinya, 4) memberi bekal kepada siswa untuk melanjutkan studi ketingkat yang lebih tinggi, dan 5) membekali siswa dengan wawasan sosial budaya untuk mempertajam pemikiran dan apresiasi nilai dalam menjalani kehidupan di masyarakat.

Kenyataan yang peneliti temukan saat melakukan observasi pada semester 1 Tahun Ajaran 2014/2015 tanggal 21 Juni 2014 dengan guru kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang pada mata pelajaran IPS, peneliti menemukan beberapa permasalahan di antaranya : 1)

guru jarang memberi penghargaan kepada anggota kelompok yang mendapat nilai tertinggi di antara anggota kelompok lain, 2) dalam kerja kelompok kurang terlihat kerja sama siswa dalam mengerjakan tugas kelompok 3) guru kurang mengoptimalkan dan menitik beratkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. 4) dalam pembagian kelompok guru jarang sekali memperhatikan keheterogenan (tingkat akademik, jenis kelamin, ras dan etnis) siswa, selama ini guru membagi kelompok berdasarkan urutan absen siswa dan letak bangku duduk siswa sehingga ada dalam satu kelompok itu siswa yang tingkat akademiknya tinggi saja dan ada yang rendah saja. 5)selama proses belajar mengajar berlangsung siswa banyak yang bercerita di belakang dari pada mendengarkan gurunya menjelaskan materi pelajaran, 6)kalaupun ada siswa yang mendengarkan guru yang menjelaskan pelajaran, itu hanya siswa yang duduknya di depan, 7) setelah guru selesai berceramah di depan siswa mengenai pembelajaran IPS, guru kemudian meminta siswa mengerjakan latihan yang ada pada buku cetak, alangkah lebih baiknya, sebelum memberikan tugas kepada siswa, sebaiknya siswa di tanya terlebih dahulu apakah mereka sudah paham atau mengerti dengan materi pelajaran yang telah di jelaskan.

Dengan cara guru mengajar yang demikian, dapat membuat siswa menjadi jenuh atau bosan, sehingga hasil belajarnya tidak maksimal, timbullah kekacauan atau ribut di dalam kelas sehingga kondisi kelas tidak terkontrol, siswa tidak disiplin, dan hasil belajarnya rendah sehingga tujuan pembelajaran

tidak tercapai. Pembelajaran yang demikian, otomatis KKM (Kriteria Ketuntasan Maksimal) tidak tercapai sehingga, proses pembelajaran yang berlangsung belum maksimal. Permasalahan di atas jelaslah akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Selain itu, jika di lihat dari hasil belajar siswa, maka hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang masih rendah. Sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang harus di capai dalam pembelajaran IPS adalah 70. Hal ini di dasarkan pada data yang peneliti peroleh sewaktu mengadakan observasi sebagaimana yang telah peneliti lihat dalam nilai ujian mid semester 1 , data

nilainya tersebut di lihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel nilai siswa pada Ujian mid semester I di kelas V Tahun Ajaran 2014/2015

No	Kode siswa	Nilai	KKM	Keberhasilan belajar perorangan	
				Tuntas	Belum tuntas
1	IN	65	70	-	√
2	KB	55	70	-	√
3	CP	65	70	-	√
4	AB	70	70	√	-
5	ARH	60	70	-	√
6	LS	70	70	√	-
7	HB	50	70	-	√
8	TH	70	70	√	-
9	SD	50	70	-	√
10	DH	70	70	√	-
11	SM	60	70	-	√
12	CP	40	70	-	√
13	RY	50	70	-	√
14	WS	70	70	√	-
15	WLP	55	70	-	√
16	SS	55	70	-	√
Jumlah		955		5	11
Rata –rata		59,8		31,25	68,75
Nilai tertinggi		70			
Nilai terendah		40			
Presentase		60%		31%	69%

Sumber: data skunder nilai IPS Kelas V SDN 17 Batu Gadang

Dari tabel di atas terlihat bahwa pencapaian hasil belajar siswa masih rendah. Dari 16 siswa kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang, jika dibandingkan dengan KKM yang ditetapkan guru kelas V yaitu 70 untuk IPS yang tuntas hanya 31 %. Melihat dari hasil pembelajaran yang diperoleh siswa terlihat bahwa pembelajaran belum tuntas, maka dalam pembelajaran IPS model kooperatif *Type Team Games Tournamens (TGT)* sangat tepat digunakan sebab siswa bisa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Melalui model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* ini dapat meningkatkan kecakapan kelompok dalam memecahkan masalah, karena mereka ditempatkan dalam kelompok yang heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama dan bisa berbeda, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk diskusi. Dengan demikian mereka dilatih untuk menjunjung tinggi norma-norma kelompok, dan membangun hubungan sosial di dalam kelompok. Sistem penilaian model kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* ini berbeda dengan pembelajaran kelompok biasa, kelompok yang kinerjanya tinggi akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan kelompok lainnya. Dengan demikian seluruh siswa akan aktif dan termotivasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah dikemukakan di atas maka, model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui model kooperatif *Type Team Games*

Tournament (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena salah satu keuntungan model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* ini adalah meningkatkan kerja sama hubungan sosial di dalam kelompok, memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi pemahaman baru dengan teman sekelasnya, membuat siswa lebih menghargai teman, membelajarkan siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain dan dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas, peneliti tertarik untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS melalui penelitian tindakan kelas dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* Di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah di kemukakan di atas maka, dapat di rumuskan permasalahan pokok sebagai berikut :
“Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* Di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang”?

Permasalahan tersebut dapat dirinci lagi sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rencana pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Type*

Team Games Tournament (TGT) Di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang ?

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* Di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang?
3. Bagaimanakah Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* Di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan model kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* Di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan

hasil belajar siswa di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

3. Peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

Secara umum, hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan sumbangan bagi peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang. Secara khusus, hasil penelitian ini dapat bermanfaat :

1. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan tentang penerapan pembelajaran IPS dengan model kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)*. Serta diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan guru sekolah dasar.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)*.
3. Bagi kepala sekolah, sebagai masukan untuk peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan siswa SD dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Menurut Oemar (2007:10) “ Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam setiap kebiasaan, keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap social, emosional, dan pertumbuhan jasmani. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2009)” hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi dari siswa itu sendiri ditinjau baik dari aspek pengetahuan, kognitif dan sikap, keterampilan yang diperlihatkan oleh siswa. Hasil belajar siswa dapat di lihat, salah satunya melalui hasil tes dan ujian siswa.

Hasil belajar merupakan dasar untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai, atau dimiliki siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Guru memegang kendali utama agar proses pembelajaran berhasil dan tujuan pembelajaran dapat tercapai, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Untuk itu guru harus memiliki keterampilan dalam mengajar,

keterampilan untuk mengelola tahapan pembelajaran, keterampilan memanfaatkan model pembelajaran yang ada, salah satunya model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournamens (TGT)*, keterampilan memanfaatkan media, dan keterampilan mengalokasikan waktu. Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Apabila telah terjadi perubahan tingkah laku pada diri seorang siswa, maka seorang siswa dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar sebagaimana dikemukakan oleh Oemar (2007:2): “hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani”. Sedangkan menurut Nana (2009:2) “Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran dan bagaimana siswa tersebut dapat menerapkannya dalam kehidupan, serta mampu memecahkan masalah yang timbul yang sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya.

Hasil belajar IPS dikategorikan kedalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah ini merupakan satu

kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Hasil belajar dari ketiga ranah itu, dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, dan kata-kata.

2. Hakikat IPS di SD

a. Pengertian IPS

IPS seperti halnya IPA, Matematika, Bahasa Indonesia merupakan bidang studi. Dengan demikian IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat.

Menurut Mohammad Ali (2007:830) bahwa “Pendidikan IPS adalah penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisir, disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk mencapai tujuan pendidikan”. Selanjutnya Martorella (dalam Etin 2007:14) mengatakan bahwa “pembelajaran pendidikan IPS lebih menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep, karena dalam pembelajaran IPS siswa diharapkan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya”.

Lebih lanjutnya Depdiknas (2006:575) mengemukakan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB yang mengkaji separangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS,

siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Di masa akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu materi pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis.

Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Hakikat pembelajaran IPS di SD adalah mata pelajaran yang mempelajari ilmu-ilmu sosial yang berhubungan dengan kehidupan manusia, mendidik, memberi bekal dan melatih sikap, nilai, moral, serta keterampilan bagi siswa, sehingga siswa dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai

b. Tujuan IPS

Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah, telah dijiwai oleh tujuan yang harus dicapai oleh pelaksanaan proses pembelajaran bidang studi tersebut secara keseluruhan, termasuk bidang studi IPS.

Menurut Nursid (2000:1.10) tujuan pendidikan IPS adalah ”untuk membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara”.

Selanjutnya Depdiknas (2006:575) menjelaskan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

(1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan tujuan mata pelajaran IPS adalah untuk mendidik, memberi bekal dan kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

c. Ruang lingkup IPS

IPS membahas tentang bagaimana manusia berhubungan dengan lingkungan sekitarnya. Ini disebabkan karena manusia tumbuh dan kembang pada lingkungan yang memiliki sistem sosial dan budaya yang berbeda.

Menurut Ischak (2000:1.37) “ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua

aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat”.

Selanjutnya Depdiknas (2006:575) menjelaskan “ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Manusia, tempat, dan lingkungan, (2) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) Sistem sosial dan budaya, (4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Berdasarkan pendapat di atas maka, dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup yang diteliti pada mata pelajaran IPS adalah mengkaji manusia dan sistem sosial serta budayanya.

3. Hakikat Model Kooperatif

a. Pengertian Model Kooperatif

Model kooperatif adalah model pembelajaran yang menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai lima orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku bangsa yang berbeda (heterogen).

Menurut Slavin (dalam Etin, 2007:4) bahwa :

“Model kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang, Dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Keberhasilan Belajar tergantung pada kemampuan dan aktifitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok”.

Selanjutnya menurut Rusman (2010:202) Model 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“. Menurut Eggen dan Kauchak (dalam Trianto 2010:58) “Model kooperatif adalah sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkansiswa bekerja secara kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat di simpulkan bahwa dengan model kooperatif siswa dapat bekerja sama secara kolaboratif dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepada kelompok dan semua anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling ketergantungan antara satu sama lain untuk mencapai tujuan yang di harapkan.

b. Tujuan Model Kooperatif

Setiap model pembelajaran mempunyai tujuan pembelajaran, begitu juga dengan model kooperatif. Menurut Nur (2008:3) “ Model kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya ada 3 tujuan pembelajaran yaitu : 1) pencapaian hasil belajar, 2) penerimaan terhadap perbedaan individu, 3) pengembangan keterampilan sosial “.

Penjelasan Nur di atas senada dengan pendapat Ibrahim (dalam Trianto 2010:59) yaitu “ Model kooperatif memiliki 3 tujuan penting yaitu : 1) hasil belajar akademik, 2) penerimaan terhadap keragaman, 3) pengembangan keterampilan sosial “.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan ada 3 tujuan model kooperatif yaitu : 1) pencapaian hasil belajar atau akademik, 2) penerimaan terhadap perbedaan individu, 3) pengembangan keterampilan sosial. Dapat dijabarkan sebagai berikut :

1) Pencapaian hasil belajar atau akademik

Model kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa SD dalam tugas-tugas akademik sehingga dapat membantu siswa SD untuk memahami konsep-konsep yang sulit. Selain itu siswa SD yang mempunyai kemampuan yang lebih tinggi akan membimbing teman satu kelompok. Dengan adanya kerja sama siswa SD bisa saling tolong menolong dan lebih semangat dalam belajar sehingga hasil belajar dapat meningkat.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Melalui model kooperatif, siswa SD diajarkan untuk menerima dan menghargai perbedaan yang ada, seperti perbedaan jenis kelamin, kemampuan, dan sosial ekonomi. Dalam hal ini guru menjelaskan kepada siswa SD apa yang boleh dilakukan seperti : tidak boleh membeda-bedakan teman. Sehingga dengan model kooperatif dapat melatih siswa SD untuk menerima perbedaan yang ada antara teman satu kelompoknya.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga dari model kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa SD keterampilan kerja sama dan

kolaborasi. Kemampuan ini sangat penting dimiliki dalam kehidupan masyarakat, karena kita hidup saling tergantung satu sama lain walaupun beragam budayanya. Dengan model kooperatif siswa SD dapat meningkatkan kemampuan sosialnya dengan cara berkomunikasi, berinteraksi, dan berbagi ide dalam kelompok. Selain unggul dalam membantu siswa SD untuk memahami konsep-konsep sulit, model ini sangat berguna untuk membantu siswa menumbuhkan kemampuan kerja sama.

4. Model Kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)*

a. Pengertian Kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)*

Team Games Tournament (TGT) mula-mula dikembangkan oleh David Devries Kelth Edwards, merupakan model pembelajaran kooperatif, Jhon Hopkins yang pertama, *Team Games Tournament (TGT)* menggunakan presentasi guru, kerja kelompok, tournament, dan pemberian penghargaan.

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu *Type* model kooperatif yang paling sederhana, yang mana siswa SD dikelompokkan dalam kelompok belajar yang heterogen. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nur (2008:53) ” Model kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa ”

Menurut Trianto (2010:83) model kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* adalah di mana siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor kelompok mereka. Sedangkan menurut Saco (2008:13)

Pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* merupakan siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing permainan dapat di susun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan dapat di selingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu type pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing – masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama – sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

b. Keunggulan Model Kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* .

Setiap model pembelajaran mempunyai keunggulan tersendiri begitu juga dengan model kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)*. Menurut Wina (2008:249) Keunggulan dari model kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS di SD yaitu :

a) Melalui model kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)*, siswa tidak terlalu bergantung kepada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber dan belajar dari siswa yang lain, b) Membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide-ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain, c) Dapat membantu siswa untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima perbedaan, d) Dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, e) Dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, f) Dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, serta menerima umpan balik, g) Dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata, h) Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir.

Davidson (dalam Nur, 2008:21) menyatakan bahwa keunggulan model kooperatif *Type Team Games Tuornament (TGT)* yaitu : 1) meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, 2) meningkatkan komitmen, 3) dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya, 4) siswa

yang berprestasi dalam pembelajaran kooperatif ternyata lebih mementingkan orang lain, 5) tidak bersifat kompetitif, 6) tidak memiliki rasa dendam.

Menurut Slavin (dalam Etin, 2007:10) menyatakan model kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* dapat menimbulkan motivasi sosial siswa karena adanya tuntunan untuk menyelesaikan tugas.

Keunggulan model kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* yaitu : 1) dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, 2) saling bekerja sama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik, 3) melatih siswa untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya, 4) meningkatkan kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, 5) menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dan menghilangkan rasa dendam, 6) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, 7) melatih siswa SD untuk menerima perbedaan yang ada antara satu kelompoknya.

c. Langkah-Langkah Model Kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)*

Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* dapat terlaksana dengan baik, maka seorang guru harus mengetahui langkah-langkahnya. Menurut Nur (2008:51) langkah-langkah model kooperatif *Type Team Games Tournament (TGT)* terdiri dari :”1) penyajian kelas, 2) kegiatan belajar

kelompok, 3) pemeriksaan terhadap hasil kegiatan kelompok, 4) pemeriksaan terhadap hasil tes, 5) penghargaan kelompok”.

Sedangkan menurut Trianto (2010:84) *Type Team Games Tournamens(TGT)* menjelaskan, Model kooperatif Games Tournamens (*TGT*) terdiri atas 4 langkah yaitu :” 1) presentasi guru, 2) kelompok belajar, 3) turnamen, 4) pengenalan kelompok.

Menurut Slavin(2009:166-167) langkah-langkah *Type Team Games Tournamens (TGT)* Secara berurutan adalah sebagai berikut :

- 1) Penyajian kelas, Setiap belajar dengan model *Team Games Tournamens (TGT)* selalu dimulai penyampaian tujuan dan tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama pembelajaran, dilanjutkan dengan penyajian materi oleh guru. Sebelum penyajian materi pelajaran, guru dapat memulai dengan memberikan motivasi untuk berkooperatif, penyajian materi dapat digunakan dengan model ceramah, tanya jawab dan sebagainya sesuai dengan isi bahan ajar dan kemampuan belajar.
- 2) Kegiatan belajar kelompok/tim, Setiap belajar kelompok digunakan LKS dan lembar kunci jawaban masing-masing dua lembar untuk masing-masing kelompok LKS diserahkan pada saat kegiatan belajar kelompok, sedangkan lembar kunci jawaban di serahkan kegiatan belajar selesai dilaksanakan,
- 3) Permainan, Permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan kelompok,
- 4) Tournament, tournament merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut.
- 5) Penghargaan kelompok, Penghargaan kelompok diberikan perolehan poin kelompok dalam turnamen. Masing-masing kelompok membaca perolehannya kembali kelompok semula dan bersama-sama anggota yang lain mengembangkan poin untuk kelompoknya.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournamens (TGT)* yaitu, 1) penyajian kelas, 2)

kegiatan belajar kelompok/tim, 3) permainan, 4) tournament, 5) penghargaan kelompok.

Dalam penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan pada siswa kelas V SDN 17 Batu Gadang Kota Padang, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournamens (TGT)* mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Slavin (2009:166-167) karena mudah dipahami dan diaplikasikan dalam pembelajaran kooperatif *Type Team Games Tournamens (TGT)* pada Pembelajaran IPS.

5. Pelaksanaan Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Kooperatif *Type Team Games Tournamens (TGT)* Di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang.

Salah satu Standar Kompetensi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dalam mata pelajaran IPS DI Kelas V semester I adalah 1. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah : 1.2 .Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Dengan materinya : peranan dan jasa para tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan indonesia.

Dalam proses peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *type Team Games Tournamens (TGT)* pada Pembelajaran IPS di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang ada 5 langkah yang perlu dilakukan oleh seorang guru yaitu :

a. Penyajian Kelas.

Sebelum penyajian materi, guru memulai kegiatan dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, membangkitkan skemata, dan memberikan motivasi untuk belajar kelompok, serta menggali pengetahuan, selanjutnya guru mempersiapkan bahan ajar yang dibutuhkan : dua LKS untuk tiap tim, dua lembar jawaban untuk tiap tim dan memperkenalkan materi (bahan ajar) melalui persentase kelas, biasanya menggunakan pengajaran langsung/ ceramah. Siswa mengerjakan LKS dalam tim mereka.

b. Belajar Kelompok.

Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, kemudian guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 5 atau 6 orang. Pembagian kelompok dilakukan didasarkan pada berbagai pertimbangan agar diperoleh kelompok yang heterogen. Setiap kelompok siswa dalam suatu tim mengerjakan LKS untuk menuntaskan bahan ajar yang telah diterimanya. Dalam setiap kegiatan, lembar tugas, dan lembar kunci jawaban masing-masing dua lembar untuk setiap kelompok. Hal ini dilakukan agar terjalin kerja sama yang baik di antara anggota kelompok, lembar kegiatan dan lembar tugas diserahkan pada saat kegiatan belajar kelompok, sedangkan lembar kunci jawaban diserahkan setelah kegiatan kelompok selesai dilaksanakan.

c. Permainan

Guru mempersiapkan jenis permainan akademik yang disusun dari pernyataan-pernyataan yang relevan untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari persentase kelas dan latihan tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi empat siswa, tiap siswa mewakili tim yang berbeda, permainan yang diberikan pada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut.

d. Turnamen

Tournament merupakan struktur bagaimana dilaksanakannya permainan tersebut. *Tournament* dilaksanakan setelah guru menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih LKS.

a) Pada permulaan *Tournament*

Di informasikan perihal penempatan-penempatan meja *tournament* siswa dan menugasi siswa secara bersamaan menggeser meja untuk dijadikan meja turnamen. Guru membagi satu tumpuk kartu bernomor, satu lembar kunci jawaban, dan satu lembar skor permainan kepada tiap meja *tournament*. Guru menyuruh siswa dari masing-masing

kelompok yang berkemampuan sama atau mendekati berada pada meja yang telah di tentukan.

Untuk memulai permainan, masing-masing siswa dalam sebuah meja *tournament* mengambil sebuah kartu untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu siswa yang mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama.

b) Pada saat permainan

Pembaca mengocok kartu dan mengambil sebuah kartu paling atas. Ia kemudian membaca keras pertanyaan pada kartu tersebut. Seorang pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menerka tanpa mendapat hukuman.

Setelah pembaca tersebut memberikan jawaban, siswa disebelah kirinya memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban yang berbeda, bila menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut atau jika penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua jawaban pertama, penantang kedua dapat menantang.

Sementara itu penantang kedua harus hati-hati, karena mereka akan kehilangan sebuah kartu (yang telah berhasil dikumpulkan) apabila jawaban mereka salah. Apabila setiap orang menjawab, atau pas, penantang kedua mencocokkan

dengan lembaran jawaban dan membacakan jawaban yang benar tersebut dengan keras. Pemain yang memberi jawaban yang benar menyimpan kartu tersebut. Apabila tidak ada satupun jawaban yang benar, kartu tersebut dikembalikan lagi dalam tumpukan. Permainan berlanjut sampai waktu yang telah ditetapkan guru.

c) Pada permainan tersebut berakhir.

Para pemain mencatat banyak kartu yang mereka menangkan pada lembar skor permainan.

Lembar skor permainan

Pemain	Tim	Permainan 1	Permainan 2	Total	Poin turnamen
Erman	Anggrek	2	-	2	20
Lisa	Mawar	5	-	5	50
Anita	Melati	6	-	6	60
Adi	Bugenvil	3	-	3	40

e. Penghargaan Kelompok

Setelah diperoleh hasil tes, kemudian dihitung skor peningkatan kelompok berdasarkan selisih peroleh skor tes terdahulu (skor dasar dengan skor tes terakhir). Kelompok yang memperoleh skor yang tertinggi akan mendapat penghargaan. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan perolehan poin kelompok dalam turnamens, masing-masing kelompok membawa perolehannya kembali ke kelompok semula dan bersama anggota yang lain menyumbangkan

poin untuk kelompoknya.

Pemberian penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin perkembangan kelompok tertinggi ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$N_1 = \frac{\text{Jumlah total perkembangan anggota}}{\text{Jumlah anggota kelompok yang ada}}$$

Berdasarkan poin perkembangan yang diperoleh terdapat tiga tingkatan penghargaan yang diberikan yaitu kelompok baik, hebat, dan super dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Tingkat Penghargaan Kelompok

Kriteria (rata-rata kelompok)	Penghargaan
5-15 poin	kelompok Baik
16-25 poin	kelompok Hebat
Lebih kurang 25 poin	kelompok Super

Sumber: Nurasma.2008:97-98. Model Pembelajaran Kooperatif. Padang: UNP Press

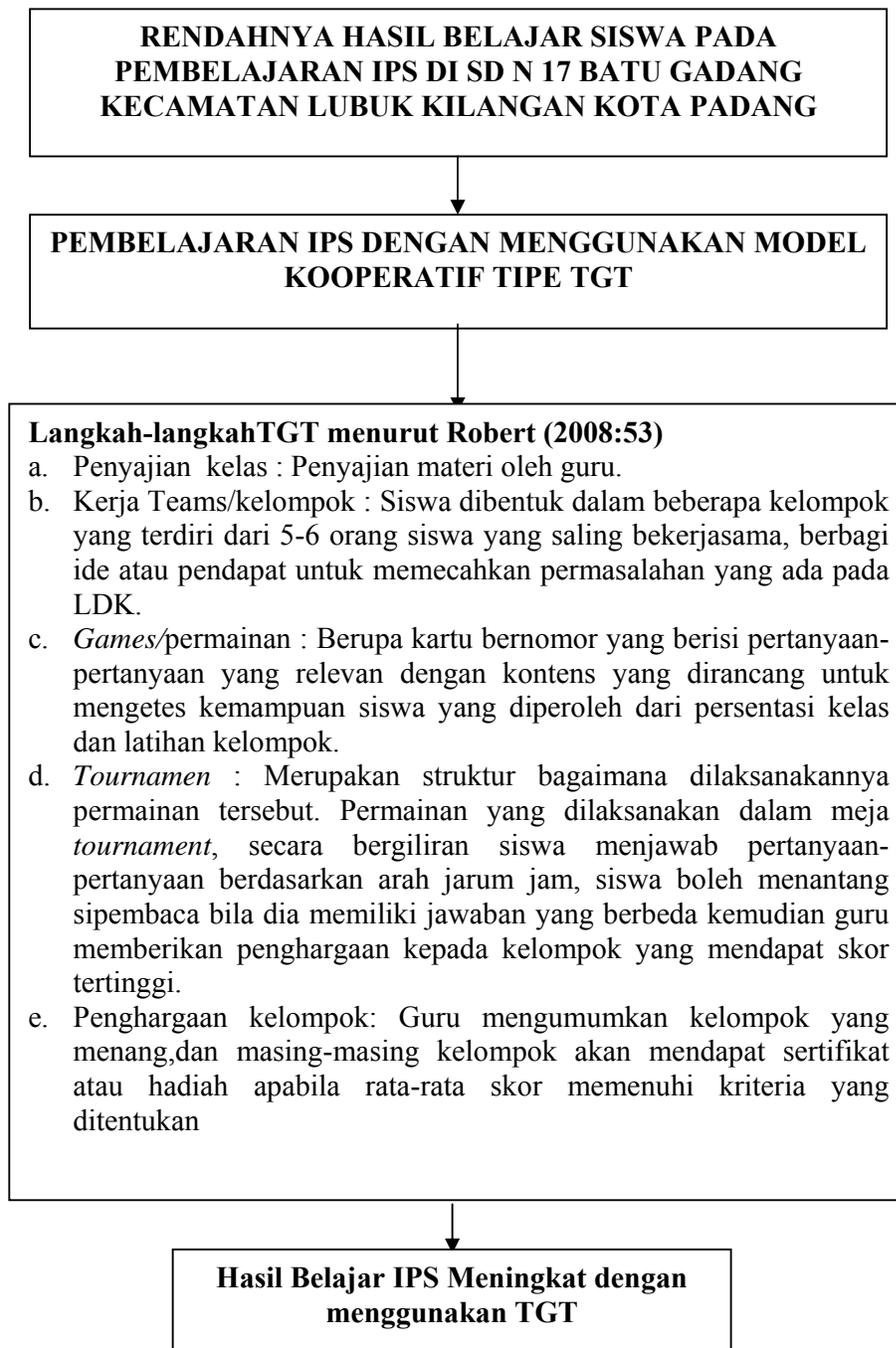
B. Kerangka Teori

Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif *Type Team Games Tournamens (TGT)* bertujuan agar siswa dapat mengetahui dan memahami tentang Masalah-masalah sosial dilingkungan setempat.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan langkah-langkah model kooperatif *Type Team Games Tournamens (TGT)* sebagai berikut:

Kegiatan pembelajaran diawali dengan 1) penyajian kelas yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, 2) kegiatan belajar kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan, 5) penghargaan kelompok

Bagan 1. Kerangka Teori Penelitian Kooperatif Tipe TGT



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data hasil penelitian, Dalam bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran. Simpulan hasil penelitian berkaitan dengan penggunaan model kooperatif tipe *TGT* untuk peningkatan pembelajaran IPS di kelas V SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan Kota Padang..

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran IPS dilaksanakan dengan langkah-langkah *TGT* yaitu: penyajian materi, diskusi kelompok, permainan, *tuornament* dan penghargaan kelompok. Pelaksanaan pembelajaran yang dirancang dengan *TGT* selalu meningkat dari RPP siklus I pertemuan I 75% dan RPP siklus I pertemuan II 86% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 96%.
2. Pada pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* ada beberapa tahap yaitu penyajian materi dan pemajangan media, siswa sudah bisa menginterpretasikan gambar dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dan siklus II kualifikasinya baik. Pada tahap kerja kelompok, siswa berdiskusi dengan baik dengan anggota kelompoknya, dan bekerja sama dengan baik serta siswa juga saling menghargai pendapat temannya dan menerima perbedaan sesama

temannya. Pada tahap *tournament*/permainan kuis, siswa dapat belajar dengan aktif sehingga pembelajaran lebih bersemangat dengan adanya permainan kuis/ *tournament* ini yang membantu siswa lebih memahami materi pelajaran.

3. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata nilai siswa siklus I 64. Pembelajaran belum dianggap tuntas jika hasil persentase ketuntasan yang diperoleh di bawah 70. Maka dari itu penelitian ini dilanjutkan pada siklus II, ternyata hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 82 yang sudah melebihi dari standar ketuntasan minimal. Hal ini merupakan bukti dari pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SDN 17 Batu Gadang Kecamatan Lubuk Kilangan kota Padang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dalam merancang pelaksanaan pembelajaran hendaknya dibuat menurut aturan atau berdasarkan langkah- langkah model *kooperatif* tipe TGT. Sehingga pembelajaran menjadi lebih baik.
2. Pelaksanaan pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perencanaan yang telah ditetapkan. Sehingga pembelajaran berjalan dengan lebih baik, dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.
3. Dengan mempergunakan model *kooperatif* tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar siswa dari siklus

I ke siklus II meningkat. Hal ini dapat dilihat dari nilai Persentase ketuntasan siklus I yaitu 44% sedangkan siklus II yaitu 94%. Dan dilihat dari peningkatan hasil belajar kognitif pada siklus I nilai rata-rata kelas 64% menjadi 82% pada siklus II dan nilai rata-rata pada ranah afektif pada siklus I, 63% menjadi 78% pada siklus II.