PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DI KELAS IV SDN 28 TARATAK VIII ATAR PADANG GANTING KABUPATEN TANAH DATAR

SKRIPSI

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

Oleh :
RENI EKA PUTRI
NIM. 50861

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) Di Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar**

Nama : **Reni Eka Putri**

TM/ NIM : 2009 / 50861

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2016

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Yalvema Miaz, MA	**Drs. Yunisrul, M.Pd**
NIP. 19510622 187603 1 001	**NIP. 19590612 198710 1 001**

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Muhammadi, M.Si
NIP. 19610906 198602 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul : **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) Di Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar**

Nama : **Reni Eka Putri**

NIM : **50861**

Jurusan : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Fakultas : **Ilmu Pendidikan**

Padang, Agustus 2016

Nama	Tim Penguji	Tanda Tangan
Ketua	: Prof. Dr. Yalvema Miaz, MA	.....
Sekretaris	: Drs. Yunisrul, M.Pd	.....
Anggota	: Drs. Zuardi, M.Si	.....
Anggota	: Dra. Zuraida, M.Pd	.....
Anggota	: Dra. Desniati, M.Pd	.....

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar- benar merupakan karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau diterbitkan dalam skripsi ini kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah lazim.

Padang, Agustus 2016

Yang Menyatakan

Reni Eka Putri

ABSTRAK

Reni Eka Putri, 2016 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) Di Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh guru kurang mampu merancang pembelajaran IPS dengan model yang bervariasi sehingga menyebabkan siswa kurang aktif akibatnya hasil belajar siswa rendah. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games tournament (TGT)* di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting kabupaten Tanah Datar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa lembar observasi, dokumentasi dan tes hasil belajar.Data yang diperolehdalam penelitian dianalisis dengan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Kecamatan Padang Ganting yang terdaftar pada semester I tahun pelajaran 2015-2016.

Hasil penelitian dari setiap siklus yang telah dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games tournament (TGT)* menunjukan adanya peningkatan baik proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa.Hal ini dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa pada akhir tindakan. Hasil belajar siswa dari aspek kognitif ketuntasan belajar yang dicapai siklus I pertemuan 1 yaitu 41%,siklus I pertemuan 2 menjadi 53%, dan pada siklus II meningkat menjadi 82%. Kemudian aspek afektifketuntasan belajar siswa siklus I pertemuan 1 yaitu 47%, siklus I pertemuan 2 menjadi 65% selanjutnya siklus II mengalami peningkatan menjadi 88%. Sedangkan aspek psikomotor ketuntasan belajar siswa siklus I pertemuan 1 yaitu 47%,siklus I pertemuan 2 menjadi65% kemudian padasiklus II meningkat menjadi 88%. Kesimpulan dari penelitian iniadalah dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting kabupaten Tanah Datar.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dengan judul **"Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (*TGT*) Di Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.".** Kemudian shalawat beseta salam peneliti tujukan kepada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah merubah dunia ini dengan menyalakan obor penerang gelapnya jalan umat manusia. Sehingga menjadikan dunia ini penuh dengan Ilmu Pengetahuan.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan, yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si dan Ibuk Masnila Devi, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan izin dan dorongan untuk melakukan penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Prof. Dr. Yalvema Miaz, MA selaku dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Tim penguji skripsi yaitu Bapak Drs. Zuardi, M.Si (selaku penguji I), Ibuk Dra. Zuraida, M.Pd (Selaku penguji II) dan Ibuk Dra. Desniati, M.Pd (selaku penguji III) yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP, yang telah memberikan dukungan pada peneliti hingga skripsi ini selesai.
5. Bapak Kepala Sekolah serta majelis guru SD Negeri 28 Taratak VIII Atar Kecamatan Padang Ganting yang telah memberikan izin dan fasilitas serta kemudahan kepada peneliti dalam melakukan penelitian
6. Suami, anak,orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang senantiasa ikhlas mendo'akan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sehingga selesainya skripsi ini.
7. Semua rekan-rekan mahasiswa PPKHB Seksi Tanah Datar II yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini.

Semoga bantuan, dorongan dan bimbingan yang diberikan menjadi amal sholeh dan diridhoi oleh Allah SWT, Amin. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritikan dan saran untuk perbaikan dan kesempurnaanya.

Akhirnya segala yang benar datang dari Allah SWT, dan manusia tidak luput dari segala kekhilafan. Semoga penulisan skripsi ini mwnjadi ibadah bagi penulis disisi-Nya dan bermanfaat bagi pembaca. Amin

Padang, Agustus 2016

Peneliti

Reni Eka Putri

NIM 50861

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

ABSTRAK i

KATAPENGANTAR..... ii

DAFTAR IS v

DAFTAR LAMPIRAN..... ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR BAGAN..... xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar 10

2. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 11

3. Model Pembelajaran Kooperatif 13

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) 16

5. Pelaksanaan Pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran Koopratif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) 18

B. Kerangka Teori..... 23

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

1. Tempat Penelitian 25
2. Subjek Penelitian 25
3. Waktu Penelitian 25

B. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian 26
2. Alur Penelitian 28
3. Prosedur Penelitian 30

C. Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian 32
2. Sumber Data.....33

D. Teknik Pengumpulan Data.....33

E. Instrumen Penelitian 34

F. Analisis Data 35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I

Pertemuan 1 38

a. Perencanaan 38

b. Pelaksanaan 39

c. Pengamatan 47

d. Refleksi.....54

Pertemuan 2

a. Perencanaan 60

b. Pelaksanaan 61

c. Pengamatan 69

d. Refleksi.....75

2. Siklus II

a. Perencanaan 79

b. Pelaksanaan 80

c. Pengamatan 88

d. Refleksi.....95

B. Pembahasan

1. Pembahasan Siklus I.....98

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran 98

b. Pelaksanaan Pembelajaran.....100

c. Hasil Belajar Siswa 101

2. Pembahasan Siklus II.....102

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran… 102

b. Pelaksanaan Pembelajaran.....103

c. Hasil Belajar Siswa 104

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan 106

B. Saran..... 107

DAFTAR PUSTAKA 108

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. RencanaPelaksanaanPembelajaran Siklus I Pertemuan 1…….. 110

Lampiran 2. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 1……. 121

Lampiran 3. Kunci LKS Siklus I Pertemuan 1……..……. 122

Lampiran 4. Soal- soal Tournament Siklus I Pertemuan 1 ……..……. . 123

Lampiran 5. Kunci Jawaba Tournamen Siklus I Pertemuan 1……....…….124

Lampiran 6. Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1. 125

Lampiran7. Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan 1.....128

Lampiran8. Lembar Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 1 131

Lampiran 9. Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 1….. 134

Lampiran10.Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 1…. 136

Lampiran11.Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 1……..... 139

Lampiran12.Pengelompokan Siswa dan Nama Anggota Kelompok Siklus I Pertemuan 1 ……..……..…..……..……....142

Lampiran 13.Lembar Skor Tournamen Siklus I Pertemuan 1……..…….... 143

Lampiran 14.Lembar Skor Kelompok dan Penghargaan Kelompok Siklus I Pertemuan 1...……..144

Lampiran15.Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....145

Lampiran16. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan 2……..... 155

Lampiran 17. Kunci LKS Siklus I Pertemuan 2……..……..156

Lampiran 18. Soal- soal Tournament Siklus I Pertemuan 2 …….……. 157

Lampiran 19. Kunci Jawaba Tournamen Siklus I Pertemuan 2……....…….158

Lampiran20. Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 2. 159

Lampiran21. Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan 2.....162

Lampiran22. Lembar Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan 2 165

Lampiran 23. Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 2…….. 168

Lampiran24. Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 2…. 170

Lampiran25. Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 2…….. 173

Lampiran 26. Pengelompokan Siswa dan Nama Anggota Kelompok Siklus I Pertemuan 2...……..…….…….....……176

Lampiran 27. Lembar Skor Tournamen Siklus I Pertemuan 2……..…..……..…..177

Lampiran 28. Lembar Skor Kelompok dan Penghargaan Kelompok Siklus I Pertemuan 2……..……...…….…..178

Lampiran29. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II…….....179

Lampiran30. Lembar Kerja Siswa Siklus II……..….....190

Lampiran 31. Kunci LKS Siklus II…….…….....……....…… 191

Lampiran 32. Soal- soal Tournament Siklus II……..……..……..….192

Lampiran 33. Kunci Jawaba Tournamen Siklus II…….....……. 193

Lampiran34. Lembar Penilaian RPP Siklus II…… 194

Lampiran35. Lembar Pengamatan Aspek Guru Siklus II…..... 197

Lampiran36. Lembar Pengamatan Aspek Siswa Siklus II…….. 200

Lampiran 37. Penilaian Kognitif Siklus II…….. 203

Lampiran38. Penilaian Afektif Siklus II……..…. 205

Lampiran39. Penilaian Psikomotor Siklus II……..….. 208

Lampiran40. Pengelompokan Siswa dan Nama Anggota Kelompok
Siklus II..…….... 211
Lampiran 41. Lembar Skor Tournamen Siklus II……..…….…….....212
Lampiran42. Lembar Skor Kelompok dan Penghargaan Kelompok Siklus II…..... 213
Lampiran 43. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Dari Aspek Kognitif, afektif
dan Psikomotor Siklus I Pertemuan 1……...…….…214
Lampiran 44. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Dari Aspek Kognitif, afektif
dan Psikomotor Siklus I Pertemuan 2…….215
Lampiran 45. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Dari Aspek Kognitif, afektif
dan Psikomotor Siklus I Pertemuan 1 dan 2..……..…216
Lampiran 46. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Dari Aspek Kognitif, afektif
dan Psikomotor Siklus II……...…….…….……217
Lampiran 47. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Dari Aspek Kognitif, afektif
dan Psikomotor Siklus I dan Siklus II…….……...…...218

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1. Nilai Ujian Tengah Semester siswa kelas IV SD Negeri 28 Taratak VIII Atar Kecamatan Padang Ganting Tahun Pelajaran 2015/2016 4

Tabel 4.1. Pembagian kelompok siklus I pertemuan 1.....41

Tabel 4.2. Pembagian meja turnamen siklus I pertemuan 1.....44

Tabel 4.3. Penghitungan poin siklus I pertemuan 1.....46

Tabel 4.4. Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1…..…….....……..….54

Tabel 4.5. Pembagian kelompok siklus I pertemuan 2.....……..……..…63

Tabel 4.6. Pembagian meja turnamen siklus I pertemuan 2…….……..…..…....66

Tabel 4.7. Penghitungan poin siklus I pertemuan 1…….……...….....….68

Tabel 4.8. Rekapitulasi hasil belajar siklus I pertemuan 2…….……...…..…74

Tabel 4.9. Pembagian kelompok Siklus II.....……...…….82

Tabel 4.10. Pembagian meja turnamen siklus II…… 85

Tabel 4.11. Penghargaan kelompok siklus II…….……...……..…….…..….87

Tabel 4.12. Rekapitulasi hasil belajar siswa siklus II.……...……..…….…….94

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2.1. Kerangka Teori……..... 24

Bagan 3.1. Alur Penelitian……..……..... 29

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kurikulum IPS secara nasional terus dikembangkan. 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. Kompetensi IPS menjamin pertumbuhan keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, penguasaan kecakapan hidup, penguasaan prinsip- prinsip sosial ekonomi, budaya dan kewarganegaraan sehingga tumbuh generasi yang kuat dan berakhlak mulia.

Tujuan materi IPS yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran IPS. Sebagaimana yang terdapat dalam Depdiknas (2006:575) tujuan mata pelajaran IPS adalah agar siswa:

> 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, 2) memiliki kamampuan dasar untuk berpikir logis, 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, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, ditingkat lokal, nasional dan tingkat global.

Dengan memperhatikan tujuan pembelajaran IPS di atas jelaslah bahwa mata pelajaran IPS mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral semenjak dini. Untuk itu IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mulai diajarkan dari Pendidikan SD sampai jenjang Pendidikan Tingkat Menengah (SMP dan SMA).

Menurut Depdiknas (2006: 575) pembelajaran IPS memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, khususnya menghasilkan generasi yang berkualitas, yaitu manusia yang mampu berfikir 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.

Upaya untuk mencapai tujuan dari IPS tersebut harus dengan proses pembelajaran yang sesuai, serta dapat menerapkan cara pelaksanaan dari proses pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah bagaimana guru mentransfer pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat diserap oleh siswa. Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, tentu harus dengan menggunakan pendekatan yang sesuai dan relevan dengan materi pembelajaran.

Dari pengalaman peneliti sebagai guru kelas IV di SD Negeri 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar pada mata

pelajaran IPS, peneliti menemukan beberapa permasahan di antaranya: 1) guru kurang mampu merancang pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa, 2) guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab sehingga siswa hanya mendengar dan mencatat saja, 3) dalam pembagian kelompok guru jarang sekali memperhatikan keheterogenan (tingkat akademik, jenis kelamin, ras dan etnik) siswa, 4) guru jarang memberikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat menumbuhakan minat dan semangat siswa dalam belajar, 5) guru jarang memberi penghargaan kepada anggota kelompok yang mendapat nilai tertinggi di antara anggota kelompok yang lain, 6) setelah guru menerangkan pelajaran IPS, guru kemudian meminta siswa mengerjakan latihan yang ada di buku cetak, alangkah baiknya sebelum memberikan tugas, sebaiknya siswa ditanya apakah mereka sudah mengerti dengan materi yang diajarkan.

Dengan cara guru mengajar yang demikian, dapat membuat siswa menjadi jenuh dan bosan, sehingga hasil belajarnya tidak maksimal, timbullah kekacauan atau rebut di dalam kelas sehingga kondisi kelas tidak terkontrol, siswa tidak disiplin, dan hasil belajarnya rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Permasalahan di atas jelaslah akan menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Selain itu dilihat dari hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar masih rendah. Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai dalam pembelajaran IPS adalah 65. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1. Nilai Ujian Tengah Semester siswa kelas IV SD Negeri 28 Taratak VIII Atar Kecamatan Padang Ganting Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Nama	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	PNF	50		√
2	RY	40		√
3	YNP	60		√
4	AS	55		√
5	ANS	70	√	
6	MDP	50		√
7	MA	55		√
8	MH	70	√	
9	RE	60		√
10	DW	90	√	
11	DY	80	√	
12	NS	60		√
13	FH	65		√
14	NA	55		√
15	SPS	70	√	
16	RZ	40		√
17	TG	90	√	
Jumlah		1060	6	11
Rata- rata		62	-	-
Persentase		62%	35%	65%

Sumber : Daftar nilai guru kelas IV Tahun Pelajaran 2015/2016

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa dari 17 orang siswa, ternyata yang tuntas dalam pembelajaran IPS hanya 6 orang siswa, sedangkan 11 orang siswa lainnya tidak tuntas. Melihat hasil pembelajaran yang diperoleh siswa terlihat bahwa pembelajaran belum tuntas,

Untuk mengatasi permasalan tersebut yang dapat dilakukan guru adalah mengajar dengan menggunakan berbagai model pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif. Colen (dalam Nur 2008:11) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif akan membatasi siswa

bekerja sama di sebuah kelompok kecil dimana setiap anggota berpartisipasi pada tugas bersama yang diberikan. Siswa diharapkan untuk menyelesaikan tugas mereka tanpa pendelegasian lansung dari guru.

Sedangkan menurut Slavin (dalam Nur 2008:11) dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama saling menyumbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok. Pada pembelajarn kooperatif siswa dapat mengikuti penjelasan guru dengan aktif, menyelesaikan tugas-tugas dalam kelompok, memberikan penjelasan kepada teman sekelompoknya, mendorong teman sekelompoknya untuk berpartisipasi secara aktif dan berdiskusi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif mengharapkan siswa agar dapat bekerja bersama-sama dalam memecahkan masalah dan memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang untuk bergantung satu sama lain atas tugas yang sama.

Pembelajaran kooperatif terdiri dari bermacam- macam tipe.Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang tepat untuk pembelajaran IPS adalah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (*TGT*).

Menurut Slavin (2005:95). "*TGT*adalah salah satu modelpembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitasseluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement"*.Sedangkan menurut Nur (2008:26) "dengan menggunakan pembelajaran TGT dalam pembelajaran dapat menyebabkan unsur-unsur psikologi siswa menjadi terangsang dan

menjadi lebih aktif". Dengan pembelajaran TGT siswa dapat belajar lebih rileks, dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar.

Dari pendapat di atas dapat simpulkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kecakapan kelompok dalam memecahkan masalah, karena mereka ditempatkan dalam kelompok yang heterogen, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk diskusi dan mengandung unsure permainan. Dengan demikian seluruh siswa akan aktif dan termotivasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Salah satu materi yang bisa digunakan model pembelajaran *TGT* dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah materi yang diajarkan pada kelas IV Sekolah Dasar semester I, dengan standar kompetensi memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi sedangkan kompetensi dasarnya menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/ kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukan diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament(TGT)* di Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka peneliti secara umum merumuskan masalah yaitubagaimana peningkatan hasil belajarsiswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.

Secara khusus rumusan masalah tersebut dapat peneliti rincikan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar?
2. Bagaimanakah pelaksanaanpembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar?
3. Bagaimanakahhasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka secara umum tujuan penelitian tindakan kelasini adalahuntuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajarsiswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN

28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.Sedangkan secara khusus, penulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Perencanaan pembelajaranIPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis penelitian ini dapat diharapkan memberikan kontribusi dalam pembelajaran IPS. Sedangkan secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat :

1. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan dan dijadikan bahan perbandingan antara pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan penggunaan model pembelajaran lainnya.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menggunakanpembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas IV Sekolah Dasar.

3. Bagi siswa, dengan menggunakan pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami suatu konsep dalam proses pembelajaran. Menurut Nana (2004:22) ” Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.”

Selanjutnya Muhammad (2003:25) menyatakan “ Hasil belajar ialah perubahan perilaku individu. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran ialah perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Menurut Bloom (dalam Anita,2004: 6) mendefenisikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu:

a. Aspek kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan/ingatan, pemahaman, analisis, aplikasi, sintesis dan evaluasi. Keenam tujuan ini sifatnya hierarkis, artinya kemampuan evaluasi belum tercapai bila kemampuan sebelumnya belum dikuasai.
b. Aspek afektif yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.
c. Aspek psikomotor yaitu berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu yang menyangkut semua aspek kemampuan yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

IPS merupakan ilmu yang mempelajari segala aspek yang berhubungan dalam kehidupan manusia dan lingkungannya. Menurut Depdiknas (2006:575) ”ilmu pengetahuan sosial adalah mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Sedangkan Nursyid (1997:125) menyatakanilmu pengetahuan sosial merupakan program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang ada pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkanbahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji peristiwa,fakta, dan konsep dan generalisasi yang terjadi di lingkungannya manusia tersebut.

Melalui mata pelajaran IPS,peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif,dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam masyarakat. Dengan

pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas.

b. Tujuan IPS

Menurut Depdiknas (2006:14) menyatakan tujuan mata pelajaran IPS adalah 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.3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat local, nasional dan global.

Sedangkan tujuan pembelajaran IPS menurut Daldjoeni (1998:54) adalah ”memberikan pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan dan mengembangkan berbagai sikap yang diperlukan agar para siswa menjadi warga masyarakat yang berguna”.

Berdasarkan pendapat di atas mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat dalam menghadapi masyarakat global yang selalu mengalami perubahan, agar dapat menciptakan masyarakat yang dinamis.

c. Ruang Lingkup IPS

IPS meupakan ilmu yang mengkaji tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungannya. Depdiknas (2006:575) menyatakan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut :Manusia, tempat dan lingkungannya, waktu,

keberlanjutan, dan perubahan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Sedangkan menurut Nursyid (1997:20) ruang lingkup IPS adalah:

> 1) Sistem sosial budaya: Individu, kelompok masyarakat,sosiologi sebagai ilmu dan metode,interaksi sosial, sosialisasi, struktur sosial, kebudayaan,perubahan sosial budaya 2) Manusia, tempat dan lingkungan: sistem informasi geografi, interaksi gejala fisik dan sosial, struktur internal suatu tempat,interaksi keruangan, persepsi lingkungan dan kewilayahan. 3) Prilaku ekonomi dan kesejahteraan: perekonomian, ketergantungan, spesialisasi dan pembagian kerja, perkoperasian, kewira usahaan. 4) Waktu, berkelanjutan dan perubahan: Dasar-dasar ilmu negara, fakta peristiwa dan proses. 5) Sistem berbangsa dan bernegara: Persatuan bangsa, nilai dan norma, HAM, kebutuhan hidup, kekuasan dan PARPOL, masyarakat demokratis, pancasila dan konstitusi negara serta globalisasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan ruang lingkup IPS terdiri dari aspek-aspek yang menyangkut pada kehidupan manusia itu sendiri, seperti sistim sosial, perekonomian, lingkungan dan sistim berbangsa dan bernegara.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Erman dkk (2001:218) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Sedangkan menurut Anita (2004:12), sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong royong” atau pembelajaran kooperatif. Slavin (dalam Etin,2007:4) menyatakan

bahwa" model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat atau lima siswa dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar dalam kelompok kecil atau tim untuk saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi dalam menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran.

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang heterogen dimana dalam kelompok tersebut setiap siswa diharapkan mampu bekerjasama untuk menyelesaikan masalah atau soal yang diberikan. Muhammad (2003:7) menyatakan pembelajaran kooperatif setidak-tidaknya mempunyai tiga tujuan pembelajaran yaitu :

> 1.) Meningkatkan hasil belajar akademik di mana siswa dituntut untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. 2.) Pembelajaran Kooperatif memberi peluang pada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu samalain. 3.) Pembelajaran Kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

Sedangkan menurut Nur (2008:3) tujuan model pembelajaran kooperatif adalah "1) adanya pencapaian hasil, 2) penerimaan terhadap individu, 3) dapat mengembangkan keterampilan sosial.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dengan menggunakan pembelajarn kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik, memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas bersama.

c. Unsur – unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Adapun unsur-unsur pembelajaran kooperatif menurut Anita (dalam Nur, 2008:8) ada lima unsur yang harus dipenuhi agar pembelajaran kooperatif dapat berlangsung dengan baik, unsur-unsur tersebut adalah :

> 1) Saling ketergantungan positif, kegagalan dan keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab setiap anggota kelompok, 2) setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pembelajaran, 3) interaksi yang terjadi melalui diskusi akan memberikan keuntungan bagi semua anggota kelompok, 4) evaluasi proses kelompok, dimana keberhasilan belajar dalam kelompok ditentukan oleh proses kerja kelompok.

Sedangkan Abdurrahman & Bintoro (dalam Nurhadi,2003:60) mengatakan unsur-unsur pembelajaran kooperatif adalah adanya: "(1) saling ketergantungan positif; (2) interaksi tatap muka; (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan"

Berdasarkanpendapat diatas pada model pembelajaran kooperatif keberhasilan individu dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya, jika dalam pembelajaran terjalin interaksi yang bagus diantara sesama anggota kelompok, dimana semua anggota kelompok bertanggung jawab atas kelompoknya dan adanya saling ketergantungan diantara anggota kelompok, maka dengan sendirinya kelompok tersebut akan memperlihatkan prestasi yang baik.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

a. Pengertian *Team Games Tournament (TGT)*

Menurut Slavin (2008:95). "*TGT*adalah salah satu modelpembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitasseluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement"*.

Sedangkan menurut Nur (2008:61) "*TGT* adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa."

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *TGT* merupakan pembelajaran yang sangat menarik karena pembelajaran *TGT* melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan, dimana dalam permainan tersebut masing-masing anggota tim akan memperoleh skor untuk tim mereka masing-masing.

b. Langkah-langkah*Team Games Tournament*(*TGT*)

Menurut Nur (2008:53) *TGT*adalah pembelajaran didahului dengan penyajian materi pelajaran, dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS), kemudian siswa mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan di dalam kelompok masing-masing. Setelah diskusi siswa melaporkan hasil kerjanya ke depan kelas, akhirnya siswa ditempatkan pada meja-meja turnamen untuk melakukan permainan.

Sedangkan menurut Slavin (2005:170) langkah-langkah *TGT* yaitu pengajaran atau presentasi kelas, belajar tim atau belajar kelompok, permainan ,turnamen, dan rekognisi tim atau penghargaan kelompok.

Berdasarka pendapat ahli di atas langkah TGT yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah langkah- langkah TGT menurut Slavin (2005:171) yang terdiri dari :Presentasi kelas,belajar kelompok, permainan, turnament,dan penghargaan kelompok.

c. **Kelebihan *Team Games Turnament* (*TGT)***

Menurut Parson (dalam Slavin 2005: 167) " *TGT* memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana positif." Sedangkan menurut Nur (2008:53) kelebihan *TGT* adalah :

> 1) Siswa bekerja secara kelompok dan dilibatkan secara aktif dalam berdiskusi serta dalam memecahkan masalah mereka bersama dan menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan, 2) menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dengan melakukan permainan turnamen sehingga siswa tidak menjadi bosan, 3) peningkatan belajar tidak bergantung kepada usia siswa, mata pelajaran atau aktifitas belajar, 4) dapat meningkatkan hasil belajar, kecakapan individual maupun

kelompok dalam pemecahan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya.

Dari kedua pendapat diatas dapat disimpulkan dengan menggunakan *TGT* siswa akan terlibat aktif dalam belajar, menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dengan permainan, bersosialisasi dengan orang lain serta dapat meningkatkan hasil belajar.

5. Pelaksanaan Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (*TGT)* di Di Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar

Salah satu Standar Kompetensi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada mata pelajaran IPS di kelas IV semester I adalah : 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa di lingkungan kabupaten/ kota dan propisi. Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah 1.5. Menghargai berbagai peninggalan sejarah di lingkungan setempat (kabupaten/ kota, provinsi) dan menjaga kelestariannya. Dengan materinya Peninggalan Sejarah.

Dalam proses peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (*TGT)* di Di Kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar menggunakan langkah menurutSlavin (2005:170)pembelajaran TGT yang terdiri dari :1) Presentasi kelas2) Belajar kelompok, 3) Permainan, 4) Tournamen, 5) Penghargaan kelompok.

Untuk pelaksanaanyadiuraikan sebagai berikut :

a. Presentasi kelas

Guru menyajikan materi pelajaran yang akan dipelajari yaitu bentuk peninggalan sejarah di lingkungan setempat kemudian guru menjelaskan apa yang akan dipelajari siswa dalam dalam tugas kelompok yaitu bentuk- bentuk peninggalan sejarah yang ada di kabupaten Tanah Datar.Siswa memperhatikan guru menyajikan materi tentang peninggalan sejarah kemudian guru dan siswa bertanya jawab tentang bentuk peninggalan sejarah.Kegiatan ini dilakukan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa.

b. Belajar kelompok

Setelah guru mempresentasikan materi tentang peninggalan sejarah di lingkungan setempatguru membagi siswa menjasi 4 kelompok dengan anggota 4 sampai 5 orang yaitu kelompok merpati, elang, bangau dan pipit untuk membahas materi yang dipelajari dengan menggunakan LKS. Guru membagikan LKS pada masing- masing kelompok untuk didiskusikan dalam kelompoknya. Selanjutnya perwakilan masing-masing kelompok melaporkan hasil kerja kelompoknya ke depan kelas dan kelompok lain menaggapinya kemudian masing- masing kelompok memperbaiki LKS dan mencocokkannya dengan kunci jawaban

c. Permainan

Siswa bersiap- siap melakukan permainan. Guru menyiapkan kartu berisi pertanyaan- pertanyaan tentang bentuk- bentuk peninggalan sejarah

serta kunci jawaban dan lembar skor permainan untuk tiap tim. Siswa dibagi dalam kelompok baru dengan kemampuan akademik yang sama. Permainan diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal dengan secara acak untuk bermain.

d. Tournament

Tournament dilakukan dengan cara setiap pemain dalam meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian, kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membaca soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain.

Selanjutnya soal dijawab secara sendiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaan yang akan ditanggapi 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 yang benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal,

pemain dan penantang. Pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Apabila tournament telah berakhir para pemain akan mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan pada game 1 dan jika memungkinkan mainkan game kedua jika masih adal waktu. Contoh lembar skor permainan dalam turnamen sebagai berikut

Tabel 2.1Contoh Game

Pemain	Tim	Game 1	Game 2	Game 3	Total	Poin Turnamen
Eric	Giants	5	7		12	20
Lisa A.	Geniuses	14	10		24	60
Darryl	B. Bombs	11	12		23	40

Sumber: Slavin. 2005:175. Cooperatif Learning

Pemberian poin pada tabel di atas berdasarkan pada perhitungan poin turmnamen. Secara umum pemberian poin turnamen untuk sisw yang mencapai skor tertinggi mendapat poin 60, poin 40 untuk siswa yang lebih rendah dan 20 poin untuk siswa yang terendah. Apabila terdapat lebih atau kurang dari tiga pemain atau bila terjadi nilai seri maka dapat dipedomani tabel berikut:

Tabel 2.2 Menghitung Poin- Poin Turnamen

Untuk Permainan Dengan Empat Pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	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	20	30	20	30	40	30

Sumber: Slavin. 2005:175. Cooperatif Learning

e. Penghargaan kelompok

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan perolehan poin kelompok dalam tournament. Masing- masing membawa perolehan poin kedalam kelompok semula dan menyumbangkan poin untuk kelompoknya. Kelompok yang memperoleh skor tertinggi akan mendapat penghargaan. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan perolehan poin kelompok dalam turnamen, masing- masing kelompok membawa perolehannya kembali ke kelompok semula dan bersama anggota yang lain menyumbangkan poin untuk kelompoknya.

Berdasarkan poin yang diperoleh terdapat tiga tingkat penghargaan yang diberikan yaitu kelompok baik, kelompok sangat baik, dan kelompok super dengan kriteia sebagai berikut:

Tabel 2.3 Tingkat Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rata- rata tim)	Penghargaan
40	Kelompok baik
45	Kelompok sangat baik
50	Kelompok super

Sumber: Slavin. 2005:175. Cooperatif Learning

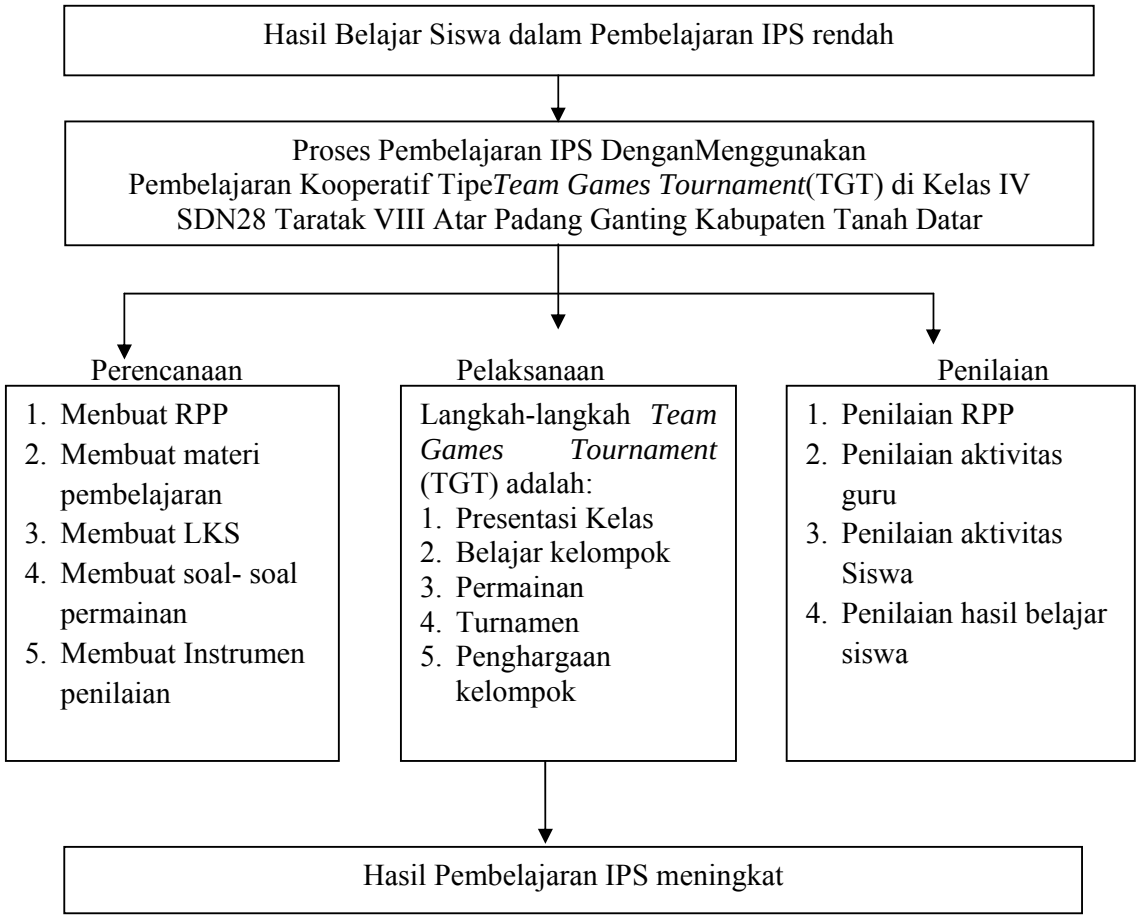
B. Kerangka Teori

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* pada pembelajaran IPS kelas IV di SD bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan ini diawali dengan membuat perencanaan pembelajaran(RPP).

Kegiatan selanjutnya pelaksanaan dari langkah- langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGTmenurut Slavin (2005:171)yaitu:1) Presentasi kelas2) Belajar kelompok, 3) Permainan, 4) Tournament, 5) Penghargaan kelompok.

Dengan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah- langkah di atas dalam pembelajaran IPS maka hasil belajar siswa meningkat sesuai dengan ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Selengkapnya dapat dilihat dalam bagan berikut ini:

Bagan 2.1.Kerangka Teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting kabupaten Tanah Datar,dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran harus mengikuti langkah-langkah Model Pembelajaran KooperatifTipe*Team Games Tournament* (*TGT)*pelaksanaan tipe *TGT* yaitu presentasi kelas, belajar kelompok, permainan, tournament dan penghargaan kelompok.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS model pembelajaran kooperatif tipe*Team Games Tournament* (*TGT)*di kelas IV SDN 28 Taratak VIII Atar Padang Ganting kabupaten Tanah Datar telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun bersama observer sehingga dapat membantu siswa dalam mengembangkan potensi dirinya dan belajar secara optimal. Pelaksanaanpembelajaran setiap siklus disesuaikan dengan perbaikan rencana dari pertemuan sebelumnya.
3. Peningkatan rata-rata hasil belajar siswa aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah pembelajaran dengan model kooperatif *tipe TGT* juga terlihat, dimana dari siklus I sebesar 68 ke siklus II sebesar 82. Dari segi aktivitas guru, rata-rata persentase perolehan skor pada siklus I kegiatan guru mencapai 75 % (cukup) dan meningkat 92 % (sangat baik) pada

siklus II. Sementara kegiatan siswa rata-rata persentase perolehan skor pada siklus I sebesar 73% (cukup), meningkat menjadi 92% (sangat baik) pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disarankan antara lain :

1. Disarankan kepada guru kelas IV agar sebelum pembelajaran dengan model kooperatif *tipeTGT* dimulai, sebaiknya dipersiapkan perencanaan yang matang sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dengan model kooperatif *tipeTGT* sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
2. Disarankan kepada guru SD agar lebih meningkatkan proses pelaksanaan pembelajaran model kooperatif *tipe TGT* yang berpedoman pada langkah-langkah perencanaan yang telah dibuat sebelumnya sehingga kebutuhan siswa dalam belajar dapat terpenuhi dengan baik.
3. Dalam menerapkan pembelajaran model kooperatif *tipe TGT* guru harus benar- benar memahami langkah- langkahnya, dan dapat mengelola waktu seoptimal mungkin. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting.