

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT)* DI KELAS V SD NEGERI 17
BONJO ALAM KEC. AMPEK ANGKEK**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Sebagai Salah Satu persyaratan Guna Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



OLEH

NOFITA ADRIANI

52511

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

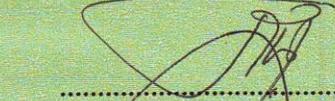
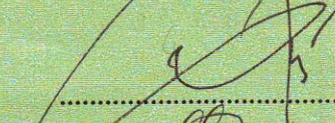
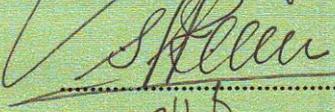
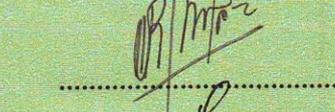
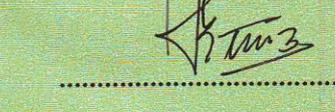
*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Univesitas Negeri Padang*

JUDUL : Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di Kelas V SD Negeri 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek

Nama : Nofita Adriani
NIM : 52511
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd	
Sekretaris	: Drs. Zainal Abidin	
Penguji I	: Drs. Arwin	
Penguji II	: Dra. Rahmatina, M.Pd	
Penguji III	: Dra. Sri Amerta	

ABSTRAK

Nofita Adriani, 2012 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* di Kelas V SD Negeri 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di SD Negeri 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sering menggunakan cara-cara lama (konvensional), dimana guru selalu menjadi pusat pembelajaran (*teaching centered*) sehingga hasil belajar IPS siswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Oleh sebab itu dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* yang menjadikan siswa pusat pembelajaran itu sendiri (*student centered*). Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS di kelas V SD Negeri 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data dengan jumlah siswa 30 orang dilaksanakan dengan observasi, tes, dan pengamatan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 4 atau 5 orang siswa. Model pembelajaran ini dilakukan melalui lima tahap, dimulai dari mengajar (*teach*), belajar kelompok (*team study*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan (*team recognition*).

Hasil penelitian membuktikan bahwa aspek perencanaan pada siklus I pertemuan I adalah 85,7, pertemuan II 92,9 dan siklus II 96,4. Aspek pelaksanaan aktifitas guru siklus I pertemuan I adalah 70, pertemuan II 78,3 dan siklus II 95. Aktifitas siswa siklus I pertemuan I adalah 72, pertemuan II 77 dan siklus II 90. Sedangkan hasil belajar siklus I pertemuan I 71, pertemuan II 73 dan siklus II 81, berarti ada peningkatan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis telah dapat menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas yang diberi judul “Peningkatan Hasil Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Team Game Turnament (TGT) di Kelas V SDN 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek”.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam penelitian skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada badan-badan tertentu yang telah memberikan kemudahan, dorongan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat disusun dengan baik. Secara khusus penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi izin penelitian dan membantu dalam memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd, M.Pd, sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam memberikan berbagai informasi untuk kelancaran selesainya skripsi ini.

3. Ibu Dra Rahmatina M.Pd, selaku Ketua UPP IV Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah banyak memberikan bantuan berupa informasi dan fasilitas untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd, sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang baik sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.
5. Bapak Drs Zainal Abidin, sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang baik sejak pembuatan proposal sampai pembuatan skripsi ini.
6. Bapak Drs Arwin, M.Pd, selaku penguji I, Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd, selaku penguji II dan Ibu Dra. Sri Amerta, selaku penguji III yang telah memberikan masukan, saran, dan bimbingan sehingga terselesainya skripsi ini.
7. Ibu Elfiza, S.Pd SD Kepala SD Negeri 17 Bonjo Alam yang telah memberikan izin penelitian dan masukan selama melakukan penelitian.
8. Bapak/Ibu majelis guru dan karyawan/I SD Negeri 17 Bonjo Alam, khususnya Ibu Yusrianti, S.Pd SD yang telah bermurah hati dan bersedia menjadi pengamat (observer) ke kelas V saat melakukan penelitian.
9. Ayahanda Danius dan Ibunda Rosni yang telah memberikan dukungan moral dan do'a tulus kepada penulis selama ini.
10. Suami tercinta Edi Antoni dan anak-anakku : Ryan Satria Antoni, Ratu Shinta Antoni dan Nayla Putri Antoni yang telah memberikan semangat dan dorongan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

11. Adik-adikku Syahrul Dhani, Maisarleni, Surya Medi dan Febri Doni yang turut membantu terselesaikannya skripsi ini.
12. Rekan-rekan senasib dan seperjuangan yang telah memberikan dorongan dan saran sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
13. Siswa-siswi khususnya kelas V SD Negeri 17 Bonjo Alam yang telah mengikuti pelajaran dengan tertib dan baik.

Semoga bantuan, petunjuk, dorongan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal ibadah dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Mudah-mudahan skripsi ini dapat menjadi sumbangan fikiran dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada khususnya.

Bukittinggi, Desember 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

PERSEMBAHAN

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	7
C. Tujuan penelitian.....	8
D. Manfaat penelitian.....	9

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian teori.....	10
B. Kerangka teori.....	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi penelitian	
1. Tempat penelitian.....	31
2. Subjek penelitian.....	31
3. Waktu dan lama penelitian.....	31
B. Rencana penelitian	
1. Pendekatan dan jenis penelitian.....	32
2. Alur penelitian.....	33
3. Prosedur penelitian.....	35

C. Data dan sumber data	
1. Data penelitian.....	38
2. Sumber data.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrument penelitian	40
E. Analisis data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian	
1. Siklus I Pertemuan I	44
a. Perencanaan	44
b. Pelaksanaan	46
c. Pengamatan	51
d. Refleksi	58
2. Siklus I Pertemuan II	64
a. Perencanaan	64
b. Pelaksanaan	66
c. Pengamatan	70
d. Refleksi	77
3. Siklus II	83
a. Perencanaan	83
b. Pelaksanaan	85
c. Pengamatan	90
d. Refleksi	98
B. Pembahasan	102
1. Siklus I	102
2. Siklus II	108

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	113
B. Saran.....	115

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. 1.1. Nilai Murni Ujian Semester II mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 17 Bonjo Alam Tahun Pelajaran 2011/2012	4
1. Tabel 2.1. Penghintungan skor pengembangan.....	27
2. Tabel 2.2. Tingkat penghargaan kelompok.....	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan	118
Lampiran 2	Format Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I	132
Lampiran 3	Hasil Pengamatan Guru Siklus I Pertemuan I	134
Lampiran 4	Hasil Pengamatan Siswa Siklus I Pertemuan I	139
Lampiran 5	Hasil Kuis Siklus I Pertemuan I	144
Lampiran 6	Nilai Kognitif Siklus I Pertemuan I	145
Lampiran 7	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	146
Lampiran 8	Format Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II	159
Lampiran 9	Hasil Pengamatan Guru Siklus I Pertemuan II	161
Lampiran 10	Hasil Pengamatan Siswa Siklus I Pertemuan II	166
Lampiran 11	Hasil Kuis Siklus I Pertemuan II	171
Lampiran 12	Nilai Kognitif Siklus I Pertemuan II	172
Lampiran 13	Rata-rata Nilai Kognitif Siklus I Pertemuan I dan II	173
Lampiran 14	Rekap Nilai Kognitif Siklus I.....	174
Lampiran 15	Rekap Nilai Kognitif Sebelum tindakan dengan Siklus I	175
Lampiran 16	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	176
Lampiran 17	Format Penilaian RPP Siklus II	191
Lampiran 18	Hasil Pengamatan Guru Siklus II	193
Lampiran 19	Hasil Pengamatan Siswa Siklus II	198
Lampiran 20	Hasil Kuis Siklus II	203
Lampiran 21	Nilai Afektif Siklus II	204
Lampiran 22	Rata-rata Nilai Kognitif dan Afektif Siklus II	206
Lampiran 23	Nilai Kognitif Siklus I dengan Siklus II	207
Lampiran 24	Rekapitulasi Nilai Kognitif Setiap Siklus	208
Lampiran 25	Rekap Nilai Kognitif Siklus I dengan Siklus II	209
Lampiran 26	Foto/Dokumentasi Penelitian	210
Lampiran 27	Contoh Sertifikat Penghargaan	215

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Dengan mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan berwawasan luas. Sebagaimana yang dinyatakan Depdiknas (2006:575) "IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang terdapat dalam masyarakat terutama dalam situasi global saat ini".

Sedangkan menurut Mulyasa (2005:164) "IPS merupakan suatu bahan kajian yang terpadu sebagai penyederhana, adaptasi, seleksi, motivasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan, sejarah, geografi, sosiologi, antropologi dan ekonomi".

Melalui pembelajaran IPS di SD diharapkan akan mampu membentuk siswa yang ideal memiliki mental kuat, sehingga dapat mengatasi permasalahan yang akan dihadapi. Selain itu, melalui mata pelajaran IPS siswa diharapkan memiliki keterampilan dan sikap yang baik dalam memecahkan persoalan serta masalah hidup dalam kehidupan sosial masyarakat yang kompleks.

Apalagi untuk masa sekarang dan yang akan datang, siswa akan menghadapi tantangan dalam kehidupan masyarakat global, pengaruh negatif yang dapat merubah nilai moral, adat dan agama. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS memiliki peranan penting dalam menyiapkan siswa untuk

menhadapi tantangan yang berat tersebut. salah satunya dengan menciptakan suatu pembelajaran yang dapat membuat siswa mengetahui tantangan yang dihadapi dan dapat mengatasi permasalahan yang timbul dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh Depdiknas (2006:575) menyatakan :

Tujuan dari IPS adalah agar siswa dapat memiliki kemampuan sebagai berikut : 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, intuisi, mencontohkan masalah, keterampilan dalam kehidupan sosial. 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan untuk memiliki kemampuan berkominasi bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang mejemuk ditingkat lokal, nasional dan global.

Untuk menunjang ketercapain tujuan IPS tersebut, harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif, karena iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar. Dalam proses Pembelajaran IPS harus dapat membedakan siswa secara kualitas dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk beraktifitas, sehingga pembelajaran IPS menjadi menyenangkan, bermakna dan menantang.

Disamping itu, pembelajaran IPS hendaknya disajikan secara interaktif sehingga dapat membangkitkan minat dan perhatian siswa serta motivasi siswa dalam belajar. Seorang guru hendaknya mampu menyusun dan melaksanakan strategi dan model pembelajaran yang aktif, inovatif, efisien dan menyenangkan atau PAIKEM.

Menurut Ismail (2008:46) "PAIKEM merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan". Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran guru harus menciptakan

suasana belajar sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Inovatif artinya guru menampilkan model pembelajaran yang menyenangkan atau "*learning is fun*". Kreatif dimaksudkan agar guru menciptakan proses pembelajaran yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa. Sedangkan menyenangkan adalah guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa dapat memusatkan perhatiannya secara penuh pada pembelajaran sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan.

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengajar di kelas V SDN 17 Bonjo Alam, Kecamatan Ampek Angkek menunjukkan bahwa 1) pada pembelajaran IPS selama ini guru masih menggunakan cara-cara lama (konvensional). 2) Guru belum mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. 3) Selama ini guru jarang memberikan pembelajaran secara berkelompok yang memungkinkan siswa berkolaboratif dalam dan antar kelompok. 4) Guru jarang memberikan pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat menumbuhkan minat dan kegairahan belajar siswa. 5) Guru juga belum mampu memancing motivasi dan kreatifitas siswa dalam bentuk pertandingan. 6) Guru jarang memberikan reward (penghargaan) kepada siswa yang telah berhasil meraih nilai yang memuaskan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dalam pembelajaran IPS dapat mengakibatkan siswa antara lain : 1) berkurangnya aktifitas dan kreatifitas siswa, 2) menurunnya minat belajar siswa, 3) melemahnya motivasi belajar

siswa, 4) potensi siswa tidak berkembang secara optimal. Akhirnya tujuan pembelajaran IPS yang diharapkan tidak tercapai sebagaimana mestinya.

Hal ini dapat mengakibatkan pembelajaran IPS menjadi tidak bermakna dan bahkan siswa tidak merasakan adanya keterkaitan pembelajaran IPS dengan kehidupan sehari-hari. Dampaknya, hasil belajar yang diperoleh siswa tidak memuaskan dan prestasi belajar siswa menjadi rendah, yang mana masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada ujian semester II kelas V Tahun pelajaran 2011/2012 di bawah ini :

Tabel Nilai Murni Ujian Semester II pada mata pelajaran IPS Kelas IV SD N 17 Bonjo Alam Tahun Pelajaran 2011/2012.

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Y Y	70	45	-	√
2	A HN	70	70	√	-
3	MRO	70	65	-	√
4	MRI	70	70	√	-
5	OO	70	37	-	√
6	TE	70	35	-	√
7	AHF	70	70	√	-
8	ALS	70	80	√	-
9	AK	70	80	√	-
10	AZ	70	60	-	√
11	APS	70	65	-	√
12	DN	70	65	-	√
13	FY	70	81	√	-
14	FRN	70	80	√	-
15	GA	70	70	√	-
16	IR	70	70	√	-
17	IF	70	95	√	-

18	MPA	70	80	√	-
19	NGU	70	60	-	√
20	NRA	70	65	-	√
21	NAD	70	86	√	-
22	RS	70	60	-	√
23	RF	70	36	-	√
24	RPI	70	80	√	-
25	TS	70	57	-	√
26	TR	70	65	-	√
27	VR	70	80	√	-
28	WF	70	75	√	-
29	DSNH	70	60	-	√
30	MF	70	57	-	√
	Jumlah		1999	15	15
	Rata-rata		67		

Sumber :Nilai Murni ujian semester IPS kelas V T.A 2012/ 2013

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa dari 30 siswa, hanya 15 orang saja yang tuntas yaitu siswa yang telah mencapai nilai 70 ke atas atau 50% dan siswa yang belum tuntas ada 15 orang atau 50%. Sedangkan rata-rata kelas 67, jauh dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Permasalahan yang demikian, maka harus dicarian solusi seperti model pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pelajaran IPS sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan. salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperatif atau disebut juga *cooperatif Learning*.

Model *cooperatif learning* mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah). Model ini lebih mengutamakan

kerjasama dalam menyelesaikan masalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Cooper (dalam Nur Asma, 2006:11-12) “Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik bersama, sambil bekerjasama belajar keterampilan kolaboratif sosial”. Dengan penggunaan model *cooperatif learning* dapat mendidik siswa mampu bekerjasama dengan teman lain dalam kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama dalam tugas akademis, dan sangat efektif sekali dalam mengajarkan keterampilan, kolaboratif dan sosial, juga meningkatkan kreativitas serta mengaktifkan kecerdasan dan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.

Salah satu model *cooperatif learning* diantaranya adalah tipe *Teams Game Turnament* (TGT). Menurut Wartono (2004:16) tipe pembelajaran model TGT merupakan “Salah satu tipe 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”. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Turnament* (TGT), siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu sama lainnya. Sasarannya adalah tahap pembelajaran yang maksimum bukan saja untuk diri sendiri, tetapi juga untuk teman-teman yang lain.

Model pembelajaran TGT memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif positif. Para siswa akan berperan aktif agar dapat memenangkan kelompoknya. Suasana belajar menjadi lebih bergairah, sehingga siswa lebih banyak aktif dari pada guru. Dengan demikian penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran IPS dapat ditingkatkan.

Berdasarkan kondisi tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada Siswa Kelas IV SDN 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek .“

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah secara umum adalah bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada Siswa Kelas V SDN 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek. Secara khusus rumusan masalah dapat diperinci sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas V SDN 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek ?”

2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas V SDN 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek ?”
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas V SDN 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas V SDN 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan :

1. Perencanaan pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas V SDN 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas V SDN 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek.

3. Peningkatan Hasil Belajar IPS siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT) pada siswa kelas V SDN 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru untuk meningkatkan kemampuan melaksanakan proses pembelajaran di sekolah.
2. Bagi siswa bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
3. Bagi para guru sekolah dasar sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* (TGT)
4. Bagi kepala sekolah sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas sekolah.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar.

a. Pengertian Hasil Belajar.

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan selama proses pembelajaran. Nana (2002:22) menjelaskan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Hal ini akan ditentukan dengan terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa setelah proses pembelajaran berakhir.

Selanjutnya, Sumiati (2007:38) menjelaskan hasil belajar sebagai perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berpikir, penghargaan terhadap sesuatu, minat dan sebagainya. Hal senada juga diungkapkan oleh M. Ngalim (1996:18) bahwa “hasil belajar siswa dapat ditinjau dari beberapa hasil kognitif yaitu kemampuan siswa dalam pengetahuan (ingatan), pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, dan evaluasi”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat pelajaran yang telah disampaikan selama proses pembelajaran. Selain itu juga bagaimana siswa bisa menerapkan serta mampu memecahkan masalah yang timbul sesuai dengan apa yang telah dipelajarinya. Dalam kurikulum KTSP

hasil belajar mencakup ranah kognitif, fektif dan psikomotor. Pada penelitian ini, Siklus I ranah yang dipakai hanya ranah kognitif saja, karena materi pembelajaran setiap pertemuan hanya bersifat faktual, yaitu peninggalan sejarah berskala nasional pada masa Hindu dan Budha.

Untuk mengukur hasil belajar siswa, dapat dilihat dari ketuntasan yang diperolehnya. Penguasaan terhadap tujuan sehingga dapat dikatakan tuntas memiliki standar tertentu sesuai dengan masing-masing tujuan yang hendak dicapai.

Menurut Saidiharjo (dalam Suryosubroto, 2009:47) taraf penguasaan minimal tersebut mempunyai kriteria sebagai berikut :

Mencapai 75% dari materi setiap satuan bahasan dengan melalui penilaian sumatif. (2) Mencapai 60% dari nilai ideal (10) yang diperolehnya melalui perhitungan hasil tes sub sumatif/sumatif dan kokurikuler atau siswa mendapat nilai 6 pada rapor untuk mata pelajaran yang bersangkutan. (3) Mencapai taraf penguasaan minimal kelompok yang 85% dari jumlah siswa dalam kelompok yang bersangkutan telah memenuhi kriteria ketuntasan.

Dengan demikian jelaslah bahwa standar ketuntasan perorangan adalah 60%. Sedangkan standar ketuntasan belajar adalah 85%. Artinya siswa dikatakan tuntas belajar apabila menguasai 75% pelajaran yang telah dipelajarinya. Sedangkan belajar dikatakan tuntas apabila 85% dari jumlah siswa dapat menguasai 75% pelajaran yang telah dipelajarinya.

b. Bentuk-bentuk Hasil Belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Untuk mengevaluasi hasil

belajar siswa yang diharapkan, diperlukan tujuan yang bersifat operasional yaitu tujuan berupa tingkah laku yang dapat dikerjakan dan diukur.

Menurut Benyamin Bloom (UPI, 2011) “mengklasifikasikan bentuk-bentuk hasil belajar ke dalam tiga kategori, yaitu : 1. Ranah kognitif, meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual. 2. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri atas aspek penerimaan, tanggapan, penilaian, pengelolaan, dan penghayatan (karakterisasi). 3. Ranah psikomotorik, mencakup kemampuan yang berupa keterampilan fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif. Taksonomi tujuan pembelajaran dalam kawasan kognitif menurut Bloom terdiri atas enam tingkatan yaitu (1) Pengetahuan, (2) Pemahaman, (3) Penerapan, (4) Analisis, (5) Sintesis, dan (6) Evaluasi. Keenam jenis taksonomi tersebut diuraikan satu per satu berikut ini.

c. Manfaat Hasil Belajar.

Pembelajaran yang dilakukan mengharapakan sebuah hasil yang bermanfaat bagi pihak yang terlibat di dalamnya, menurut Arifin (2006)

“Ada beberapa manfaat dari hasil belajar, sebagai berikut :

- 1) Manfaat bagi Guru : Penilaian hasil belajar dan pembelajaran akan bermanfaat bagi guru dalam hal: a) Mengetahui peserta didik yang sudah berhasil menguasai bahan pelajaran tertentu dan yang belum menguasai. Dalam hal ini maka guru dapat memusatkan perhatian pada peserta didik yang belum menguasai pelajaran. Mencari sebabnya dan kemudian memberikan perlakuan yang lebih teliti sehingga keberhasilannya dapat lebih ditingkatkan, b) Apakah materi atau kegiatan yang dilakukan peserta didik sudah tepat. Jika demikian maka pembelajaran yang akan datang tidak perlu melakukan perubahan atau penyempurnaan, c) Apakah metode yang digunakan guru sudah tepat. Jika sebagian besar peserta didik mendapat nilai buruk atau tidak menguasai bahan, mungkin disebabkan strategi atau metode yang digunakan kurang tepat. Oleh karena itu guru harus mawas diri dan mencari metode yang lebih tepat. 2) Manfaat bagi Peserta didik: Peserta didik dapat mengetahui keberhasilan mengikuti pelajaran dengan melihat nilainya. Ada kemungkinan nilai yang diperoleh peserta didik yaitu memuaskan dan tidak memuaskan : a) Memuaskan: hal ini akan memotivasi peserta didik ingin mencapai kepuasan itu di kemudian hari dan ini berarti akan berusaha giat belajar, atau sebaliknya, b) Tidak

memuaskan: peserta didik yang memperoleh nilai tidak memuaskan akan memacu diri agar pada kali lain hal ini tidak terulang. Namun mungkin juga peserta didik yang lemah kemauannya akan menjadi putus asa dengan nilai tidak memuaskan. Apalagi peserta didik ini telah merasa berusaha dengan susah payah. 3) Manfaat bagi Orangtua : Orangtua yang mengetahui nilai hasil belajar anaknya tidak memuaskan dapat menentukan langkah-langkah: menambah perhatian pada anak, melengkapi alat-alat pelajaran/buku-buku, atau memberikan bimbingan belajar pada anaknya. 4) Manfaat bagi Sekolah :Nilai yang dicapai peserta didik merupakan indikasi dalam hal: kualitas kegiatan sekolah, ketepatan kurikulum, dan perubahan pogram sekolah. Jika sebagian besar peserta didik dalam semua mata pelajaran memperoleh nilai baik berarti kualitas kegiatan sekolah baik, kurikulum yang digunakan mungkin sudah tepat, dan tidak perlu mengubah program sekolah secara besar-besaran. Jika demikian halnya maka sekolah dapat meningkatkan akuntabilitasnya kepada orangtua dan kepada masyarakat.

2. Ilmu pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial Kurikulum Tingkat Satuan pendidikan, KTSP (2006:575), sedangkan Cheepy (dalam Enidarwaniswati, 2006:10) “mengatakan ilmu pengetahuan Sosial adalah studi tentang manusia yang dipelajari oleh anak didik di tingkat SD”.

Nursid (2006:1.12) “mengatakan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai bidang pendidikan tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan sosial, melainkan lebih jauh dari pada itu berupaya membina dan mengembangkan mereka menjadi SDM Indonesia yang berketerampilan sosial dan intelektual sebagai warga negara yang memiliki perhatian serta

kepedulian sosial yang bertanggung jawab merealisasikan tujuan nasional”.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS siswa akan lebih mengetahui hubungan manusia dengan manusia lain, dengan lingkungan, melalui fakta, konsep dan generalisasi ayng tampak dalam kehidupannya.

b. Tujuan IPS

Sebagai salah satu mata pelajaran, IPS memiliki tujuan untuk diajarkan pada siswa, khususnya siswa SD. Nursid (2006:1.10) tujuan IPS membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan Negara.

Menurut Depdiknas (2006), mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir 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, bekerja dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Selanjutnya Etin (2007:14) menjelaskan “tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi waga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat, serta mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapi”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungan.

c. Ruang lingkup IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) cakupannya sangat luas sekali, biasanya antara yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lainnya.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP, 2006:575) ruang lingkup pembelajaran IPS meliputi aspek – aspek, aspek-aspek tersebut juga berhubungan antara satu dengan yang lainnya:1). Manusia, Tempat, dan Lingkungan,2). Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan,3). Sistem Sosial dan Budaya,4). Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

KD yang dipilih sesuai dengan ruang lingkup manusia, tempat dan lingkungan.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Kooperatif mengandung pengertian bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif, siswa dituntut bertanggung jawab secara individual untuk memperoleh hasil yang akan menentukan bagi kemajuan kelompoknya.

Menurut Soekamto (dalam Trianto, 2009:22) Model pembelajaran adalah : ”Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Kemudian Wina (2008 : 242) menjelaskan bahwa :

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara 4 (empat) sampai 6 (enam) orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok yang menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan memperoleh penghargaan (*reward*).

Johnson (dalam Etin, 2005:4) menyatakan bahwa :

“Pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerjasama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut “. Slavin (dalam Etin, 2005:4) juga menyatakan: “Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”.

Menurut Slavin (dalam Nurasma, 2006:11) juga memberikan definisi pada pembelajaran kooperatif sebagai berikut : “*cooperative*

learning methods share the idea that students work together to learn and are responsible for their teammates learning as well as their own.

Defenisi ini mengandung pengertian bahwa dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dan saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap hasil yang diperoleh secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan beberapa defenisi diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran kooperatif didasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerjasama dalam suatu tim kecil dalam menyelesaikan suatu materi atau tugas yang harus dikuasai dengan baik.

Pembelajaran kooperatif menekankan pada kerjasama antara siswa dalam kelompok. Artzs dan Newman (dalam Trianto, 2009:55) menyatakan bahwa "dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama".

Hal yang menarik pada pembelajaran kooperatif bahwa adanya suatu harapan selain memiliki dampak pada pembelajaran yaitu berupa peningkatan prestasi belajar siswa (*student achivement*). Pembelajaran kooperatif diharapkan juga memiliki dampak pengiring seperti relasi sosial, penerimaan terhadap siswa yang dianggap lemah, penghargaan terhadap waktu dan suka memberi pertolongan pada orang lain.

Slavin (dalam Wina, 2008:242) mengemukakan dua alasan bahwa :

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran selama ini. *Pertama,*

beberapa penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan .

Pembelajaran kooperatif memandang bahwa keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif bukan hanya harus diperoleh dari guru, melainkan bisa dari pihak lain yang terikat dalam pembelajaran yaitu teman sebaya. Keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif bukan hanya ditentukan oleh kemampuan individu melainkan dilakukan bersama-sama dalam kelompok kecil yang terstruktur.

Dengan adanya pembelajaran kooperatif, maka diharapkan siswa dapat bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat mengikuti penjelasan guru dan terlibat secara aktif menyelesaikan tugas-tugas dalam kelompok, memberikan penjelasan kepada anggota kelompoknya agar berpartisipasi secara aktif.

4. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen (TGT)*

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams games tunamen mula-mula dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, merupakan model pembelajaran

kooperatif Jhon Hopkins yang pertama. TGT menggunakan presentasi guru, kerja kelompok, turnamen, dan pemberian penghargaan.

Penyajian materi pelajaran dengan TGT menurut Nur Asma (2006:54) didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sebuah pertanyaan kepada siswa berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). Kemudian siswa mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan di dalam kelompok masing-masing. Setelah siap diskusi kelompok, wakil dari masing-masing kelompok melaporkan hasil kerjanya ke depan kelas. Akhirnya siswa ditempatkan pada meja-meja turnamen untuk melakukan permainan.

Salah satu tipe pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* (Wartono, 2004:16). Selanjutnya Wartono, menjelaskan dalam *Teams Games Tournament* atau pertandingan permainan tim, siswa memainkan pengacakan kartu dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh poin pada skor tim mereka. Permainan ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka.

Pertanyaan-pertanyaan yang dimaksud adalah pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa dari penyampaian pelajaran kepada siswa di kelas. Setiap wakil kelompok akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sesuai tersebut. Permainan ini dimainkan pada meja-meja turnamen.

Sedangkan Trianto (2003:83) mengatakan “Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan model pembelajaran dimana siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus dapat perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan dan jenis kelamin yang berbeda.

Selanjutnya Rachmat (2007:1) mengemukakan bahwa “hasil belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran TGT menekankan adanya kompetensi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan anggota dalam satu bentuk turnamen. Turnamen ini menyiapkan siswa dari semua tingkat agar mempunyai keberanian dalam bersaing, bisa bekerjasama serta berkompetisi. Dengan demikian siswa akan termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar sangat penting sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tipe kooperatif tipe TGT memiliki potensi yang lebih besar untuk memaksimalkan keaktifan siswa dalam belajar serta dapat membangkitkan minat dan kreatifitas belajar siswa jarena siswa mengikuti dan melakukan seluruh rangkaian kegiatan dimulai dari pementukan kelompok, bekerjasama mengerjakan soal dalam kelompok dan mempresentasikan hasil kerja kelompok melalui permainan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan angka yang tertera pada kartu yang telah dipilih secara acak oleh wakil masing-masing kelompok yang dimainkan pada meja turnamen.

Pembelajaranan dengan model kooperatif tipe TGT ini mengutamakan adanya kerjasama dalam kelompok-kelompok kecil dalam mempelajari materi pelajaran sehingga memungkinkan siswa mempunyai kesempatan yang besar untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang mengalami kesulitan belajar cenderung lebih berani bertanya kepada teman-temannya dibandingkan kepada guru. Bahkan ada pula siswa yang justru belajar lebih giat karena harus mengajar temannya. Dalam kondisi ini memungkinkan prestasi belajar siswa akan semakin meningkat.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe kooperatif tipe TGT dapat

memaksimalkan keaktifan siswa dalam belajar dan hal ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif *Learning Tipe Teams Games Tournamen (TGT)*

Tujuan membelajarkan siswa dalam mata pelajaran IPS sesuai dengan model pembelajaran kooperatif dapat didasarkan kepada pendapat Nur Asma (2006: 12 - 14)

Tujuan pendekatan kooperatif *Learning* adalah :1). Pencapaian hasil belajar pendekatan kooperatif *Learning* bertujuan untuk meningkatkan kinerja (hasil belajar) siswa dalam tugas- tugas akademik, membantu siswa memahami konsep- konsep yang sulit dan meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik . 2). Penerimaan terhadap keragaman pendekatan ini memberi peluang pada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja sama satu sama lain atas tugas- tugas bersama. 3) Pengembangan keterampilan sosial pendekatan kooperatif *Learning* memberikan siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi yang sangat bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat

Kesimpulan yang dapat diperoleh dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Learning* tipe TGT ini dapat dicapai tujuan peningkatan Hasil belajar siswa dan membantunya untuk memahami konsep- konsep yang sulit dan memberikan peluang kepada siswa untuk belajar bekerja sama dengan teman- temannya dan meningkatkan hubungan sosial yang berguna bagi kehidupannya nanti.

c. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe TGT merupakan suatu strategi yang melibatkan

aktifitas seluruh siswa dan memiliki keunggulan atau kelebihan seperti yang diungkapkan oleh Nur Asma (2006 : 54):

- 1).Berkerja secara kelompok atau tim mereka di libatkan secara aktif dalam berdiskusi serta dalam memecahkan masalah mereka secara bersama dan menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar.
- 2)Menciptakan suasana belajarnya yang menarik dan menyenangkan dengan melakukan permainan tournament sehingga siswa tidak menjadi bosan.
- 3)peninkangkatan belajar terjadi tidak tergantung pada usia siswa,pelajaran atau aktifitas belajar.
- 4)Dapat meningkatkan hasil belajar kecakapan induvidual maupun kelompok dalam pemecahan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya.

Kemudian kelebihan model kooperatif tipe TGT ini juga dijelaskan oleh Mahmudin (2009 :3) yaitu :

- 1) Kooperatif, dimana usaha berorientasi tujuan dari indifidu memberi konstribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain.
- 2) Kompetitif, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya.
- 3) Individualistik, dimana usaha berorientasi tujuan dari tiap indifidu tidak memiliki konsekwensi apapun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya.

Kesimpulan berdasarkan pendapat di atas adalah bahwa kelebihan TGT adalah dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.Suasa belajar lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dalam belajar. Siswa memiliki kecakapan dalam menyelesaikan masalah serta mampu bekerja sama dengan sesama temannya dalam kelompok masing- masing.

d. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Banyak ahli berpendapat bahwa tipe pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsp-konsep sulit. Pembelajaran kooperatif juga menurut mereka memberikan efek terhadap sikap penerimaan perbedaan antar individu baik ras, keragaman budaya, gender, sosial ekonomi, dan lain-lain. Selain itu yang terpenting, pembelajaran kooperatif mengajarkan keterampilan bekerjasama dalam kelompok atau team work. Keterampilan ini sangat dibutuhkan anak saat nanti lepas di tengah masyarakat.

Rachmat (2007:1) menyatakan ada 5 langkah dalam TGT yaitu:

a) Penyajian kelas, pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung, ceramah dan diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja keompok. b) kelompok (teams), kelompok biasanya terdiri dari 4 atau 5 orang siswa yang anggotanya heterogen. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game, c) game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang dinanti siswa untuk turnamen mingguan. d) turnamen, biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja, e) penghargaan kelompok, guru mengumumkan kelompok yang terbaik dan memberikan hadiah sebagai penghargaan.

Menurut Slavin (2001:166-167) dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu :

1) Mengajar (*teach*) mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa dan memberikan motivasi, 2) Belajar kelompok (*team study*) siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab, 3) Permainan (*Game*) permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok, 4) Pertandingan (*tournament*) biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, pada turnamen pertama guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen 3, siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja satu, tiga berikutnya pada meja dua dan seterusnya, 5) Penghargaan kelompok (*team recognition*) pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan rata-rata poin yang diperoleh oleh kelompok terbaik.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan

setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pree-test*.

Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.

e. Pembelajaran IPS dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan langkah- langkah Slavin.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang langkah langkah pembelajaran dengan tipe TGT, maka penulis memilih pendapat Slavin, karena langkah Slavin ini jelas dan mudah untuk diterapkan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Mengajar (*teach*) mempresentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa dan memberikan motivasi.
2. Belajar kelompok (*team study*) siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi

diskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3. Permainan (*Game*) permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.
4. Pertandingan (*tournament*) biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, pada turnamen pertama guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen 3, siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja satu, tiga berikutnya pada meja dua dan seterusnya.
5. Penghargaan kelompok (*team recognition*) pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan rata-rata poin yang diperoleh oleh kelompok terbaik.

Menurut Slavin (1995:90) untuk memberikan skor pengembangan individu seperti tabel berikut ini.

Tabel 2.1. Penghormatan skor pengembangan

Permainan dengan	Poin Perkembangan
• Skor Tertinggi	60 poin
• Skor Sedang	40 poin
• Skor Terendah	20 poin

Sumber : (Slavin, 1995:90)

Kemudian masing-masing kelompok diberikan penghargaan skor kelompok yang dihitung berdasarkan skor perkembangan semua. Anggota kelompok yang dibagi dengan banyaknya kelompok, seperti yang dinyatakan oleh Slavin (Nurasma 2006:97) berikut ini:

$$N = \frac{\text{Jumlah Total Perkembangan Anggota}}{\text{Jumlah Anggota Kelompok Yang ada}}$$

Keterangan:

N = Skor perkembangan kelompok

Dari perolehan skor perkembangan kelompok kepada kelompok diberikan penghargaan sesuai kriteria yang ditentukan dengan rumus yang dinyatakan oleh Slavin (1995:90) yang ditunjukkan kepada tabel berikut :

Tabel 2.2. Tingkat penghargaan kelompok

No	Rata-Rata Kelompok	Penghargaan Kelompok
1	30 sampai 39	Baik
2	40 sampai 44	Baik Sekali
3	45 sampai 49	Hebat
	50 ke atas	Super

Sumber : (Slavin, 1995:90)

Penghargaan diberikan kepada kelompok berdasarkan pengitungan skor rata-rata kelompok yang mereka kumpulkan dengan menggunakan perhitungan yang dikemukakan oleh Slavin.

B. Kerangka Teori

Proses belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu strategi atau tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dan mengandung unsur permainan. Penulisan ini difokuskan pada proses pembelajaran yang menekankan kepada keterlibatan siswa secara fisik dan mental sehingga suasana proses pembelajaran lebih aktif.

Dalam penelitian ini guru menggunakan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD. Langkah-langkah utama dalam TGT yaitu:

1. Mengajar (Teach).

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung, ceramah, atau diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok.

2. Belajar Kelompok (Team Study).

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3. Permainan (Games).

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

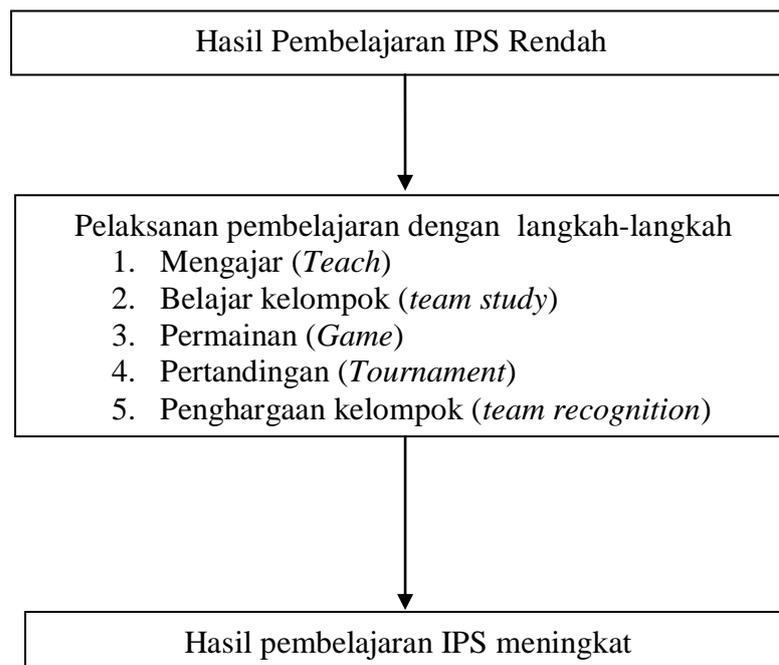
4. Pertandingan (Tournament).

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah menjejakan lembar kerja.

5. Penghargaan kelompok (Team Recognition).

Guru mengemukakan yang terbaik dan memberikan hadiah sebagai penghargaan.

Bagan Kerangka Teori



BAB V PENUTUP

A. Simpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas pada bagian sebelumnya, dapat ditulis simpulan penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) dalam pembelajaran “mengenal makna peninggalan sejarah dari masa Hindu, Budha dan Islam” sudah sesuai dengan langkah-langkah TGT yaitu : Mengajar (*teach*), Belajar Kelompok (*Team Study*), Permainan (*Games*), Pertandingan (*Tournament*) dan Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*).
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas V SD Negeri 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam Tahun Pelajaran 2012/2013 telah terlaksana sesuai dengan langkah-langkah yang terdapat dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Pelaksanaannya terdiri atas dua siklus. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I telah berjalan dengan baik akan tetapi hasilnya belum maksimal, karena kegiatan gamenya masih membuat siswa ragu-ragu. Peneliti masih memberikan banyak bimbingan saat siswa melakukan kegiatan, dan siswa masih belum berani melakukan tantangan. Untuk itu pembelajaran dilanjutkan

pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah terlaksana dengan baik dan telah diusahakan semaksimal mungkin. Kegiatan pada masing-masing tahap sudah terlaksana. Siswa sudah mampu melakukan game turnamen dengan baik. Sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat *teacher centered* (berpusat pada guru), melainkan *student centered* (berpusat pada siswa).

3. Hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas V SD Negeri 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam Tahun Pelajaran 2012/2013 meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian proses menggunakan lembar observasi dan hasil evaluasi pada akhir masing-masing siklus. Pada siklus I persentase nilai rata-rata kelas hasil belajar siswa yang diperoleh pada aspek kognitif hanya 72 dengan persentase ketuntasan 57%. Artinya dari 30 orang siswa, hanya 17 orang siswa yang tuntas, sementara 13 orang siswa lagi belum tuntas. Dibandingkan pada siklus II sudah terjadi peningkatan, dimana pada siklus II persentase nilai rata-rata kelas hasil belajar siswa yang diperoleh pada aspek kognitif 82 dengan persentase ketuntasan 93% Artinya dari 30 orang siswa, 28 orang siswa tuntas mengikuti pembelajaran dan hanya 2 orang siswa yang belum tuntas mengikuti pembelajaran. Dari aspek afektif siklus II diperoleh persentase rata-rata kelas 81. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat

meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 17 Bonjo Alam Kecamatan Ampek Angkek Kabupaten Agam Tahun Pelajaran 2012/2013.

B. Saran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* ini dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka disarankan agar :

1. Guru disarankan agar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran IPS selanjutnya. Dengan pengelompokkan, apabila ada siswa yang mengalami kesulitan dapat bertanya kepada temannya, karena siswa lebih berani bertanya kepada temannya dibanding kepada guru.
2. Guru disarankan agar menggunakan media dalam menyajikan pembelajaran IPS. Karena penggunaan media akan memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari.
3. Bagi peneliti lain, yang merasa tertarik dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* agar dapat melakukan penelitian dengan menggunakan materi ataupun mata pelajaran lain.