

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN KOOPERATIF LEARNING TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DI KELAS IV
SD NEGERI 14 ATTS KOTA BUKITTINGGI**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar sebagai salah satu persyaratan
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**BETSYI SUNIFA
NIM. 09320**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Kooperatif Learning Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Negeri 14 ATTS Kota Bukittinggi

Nama : **Betsyi Sunifa**
NIM : 09320
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2012

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Zuardi, M.Si
NIP.196101311988021001

Dra. Zuraida, M.Pd
NIP.195112211976032002

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 195812121987101001

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 Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament
(TGT) di Kelas IV SD Negeri 14 ATTS Kota Bukittinggi**

Nama : **Betsyi Sunifa**
NIM : 09320
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Zuardi, M.Si
2. Sekretaris	: Dra. Zuraida, M.Pd
3. Anggota	: Drs. Arwin, S.Pd
4. Anggota	: Dra. Ritawati Mahjuddin, M.Pd
5. Anggota	: Dra. Tin Indrawati, M.Pd

ABSTRAK

Betsy Sunifa, 2012 : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Kooperatif Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Di Kelas IV SD Negeri 14 ATTS Kota Bukittinggi

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang dijumpai guru dalam pembelajaran IPS di SDN 14 ATTS Kota Bukittinggi, selama ini guru dalam pembelajaran IPS masih cenderung bersifat ekspositoris dan guru sentris, kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, sering memberikan hafalan materi. Penilaian yang selalu berbentuk kognitif dan kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat dalam memecahkan masalah pada pembelajaran tersebut.. Hal di atas menyebabkan hasil belajar siswa tidak memuaskan. Untuk itu peneliti mencoba memperbaiki pembelajaran IPS dengan menggunakan kooperatif learning tipe TGT, karena pendekatan ini membuat siswa menjadi aktif dan kreatif serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*), penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan dengan 2 siklus secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Data penelitian berupa informasi tentang proses dan hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan dan pencatatan setiap tindakan dalam pembelajaran IPS tentang masalah sosial di daerahnya di kelas IV SDN 14 ATTS Kota Bukittinggi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD sebanyak 30 orang siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari 66 pada siklus I menjadi 84 pada siklus II. Penyusunan RPP meningkat dari 71 pada siklus I menjadi 89 pada siklus II. Pelaksanaan kegiatan guru dan siswa juga meningkat dari 65 dan 71 pada siklus I menjadi 77 dan 94 pada siklus II. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan kooperatif learning tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 14 ATTS Kota Bukittinggi.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, serta salawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan perkuliahan dan menyelesaikan Penelitian Tindakan Kelas ini. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan perkuliahan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang dengan judul, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Kooperatif Learning Tipe TGT di Kelas IV SDN 14 ATTS Kota Bukittinggi”.

Penelitian Tindakan Kelas ini tidak mungkin dapat penulis selesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari berbagai pihak baik dukungan moril maupun dukungan materil. Tujuan penulisan PTK ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi PGSD FIP Universitas Negeri Padang. Untuk itu mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan, dan Ibuk Masniladevi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M.Selaku Pembimbing I dan Ibuk Dra. Zuraida, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan petunjuk, bimbingan, nasehat dan dukungan yang sanga tberharga bagi peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

3. Bapak Drs. Arwin, S.Pd, Ibu Dra. Ritawati Mahjuddin, M.Pd dan Ibuk Dra. Tin Indrawati, M.Pd selaku penguji, yang telah memberikan masukan untuk kesempurnaan penulisan Penelitian Tindakan Kelas ini.
4. Bapak Jayofri, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 14 ATTS Kota Bukittinggi, atas kesediannya menerima peneliti untuk mengadakan penelitian.
5. Bapak Nofiar Arif selaku obsever di kelas IV SDN 14 ATTS Kota Bukittinggi, yang telah membantu penulis selama melakukan Penelitian Tindakan Kelas.
6. Suami tercinta dan anak-anakku tersayang serta seluruh keluarga dan sanak famili yang telah memberikan dukungan tak terhingga baik moril maupun materil, semangat dan do'a untuk penyelesaian skripsi ini hingga dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
7. Buat rekan-rekan seperjuangan dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, telah memberikan dorongan moril dalam penulisan skripsi ini dan semua pihak yang telah memberikan bantuan hingga selesainya penulisan skripsi ini. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada peneliti mendapat pahala disisi Allah SWT, Amin.

Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan masukan, kritikan, dan saran-saran untuk penyempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Amin ya Rabbal'alamin.

Bukittinggi, Agustus 2012
Peneliti

Betsyi Sunifa

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI.....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Hasil Belajar.....	10
a. Pengertian hasil belajar.....	10
b. Klasifikasi hasil belajar.....	11
2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	11
a. Pengertian IPS.....	11
b. Tujuan Pembelajaran IPS.....	12
c. Ruang Lingkup IPS.....	13
3. Model Pembelajaran Kooperatif.....	14
a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif.....	14
b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif.....	15
c. Prinsip-prinsip Pembelajaran kooperatif.....	15
d. Kelebihan Pembelajaran kooperatif.....	16
e. Tipe-tipe Pembelajaran Kooperatif.....	16
4. Team Games Tournament (TGT).....	17
a. Pengertian TGT.....	17
b. Langkah-langkah TGT.....	19

5. Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Kooperatif Learning tipe Team Games Tournament (TGT)	26
B. Kerangka Teori	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Lokasi Penelitian.....	28
1. Tempat Penelitian.....	28
2. Subjek Penelitian.....	28
3. Waktu dan Lama Penelitian	28
B. Rancangan Penelitian.....	29
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
2. Alur Penelitian	31
3. Prosedur Penelitian.....	33
a. Perencanaan.....	33
b. Pelaksanaan	33
c. Pengamatan	34
d. Refleksi	35
C. Data dan Sumber Data Penelitian	35
1. Data Penelitian	35
2. Sumber Data.....	37
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
1. Siklus I Pertemuan 1	41
a. Perencanaan Pembelajaran	41
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	44
c. Pengamatan.....	55
d. Refleksi.....	63
2. Siklus I Pertemuan 2	65
a. Perencanaan Pembelajaran	65
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	66

c. Pengamatan.....	73
d. Refleksi.....	83
3. Siklus II Pertemuan 1.....	83
a. Perencanaan Pembelajaran.....	83
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	85
c. Pengamatan.....	92
d. Refleksi.....	99
4. Siklus II Pertemuan 2.....	100
a. Perencanaan Pembelajaran.....	100
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	102
c. Pengamatan.....	108
d. Refleksi.....	115
B. Pembahasan.....	116
1. Pembahasan Siklus I.....	117
a. Perencanaan Pembelajaran.....	117
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	118
c. Hasil Belajar.....	121
2. Pembahasan Siklus II.....	123
a. Perencanaan Pembelajaran.....	123
b. Pelaksanaan Pembelajaran.....	123
c. Hasil Belajar.....	127

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	133
B. Saran.....	134

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai Ujian murni IPS semester I Siswa Kelas IV	6
4.1 Kelompok Belajar Siswa siklus I Pertemuan 1	46
4.2 Lembar rangkuman tim siklus I pertemuan 1	52
4.3 Hasil belajar siswa siklus I pertemuan 1	61
4.4 Lembar rangkuman tim siklus I pertemuan 2	71
4.5 hasil belajar siswa siklus I pertemuan 2	80
4.6 Kelompok belajar siswa siklus II pertemuan 1	86
4.7 Lembar rangkuman tim siklus II pertemuan 1	90
4.8 Hasil belajar siswa siklus II pertemuan I.....	98
4.9 Lembar Rangkuman Tim Siklus II Pertemuan 2	107
4.10 Hasil belajar siswa Siklus II Pertemuan 2	115
4.11 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	129
4.12 Rekapitulasi Peningkatan Aspek Belajar Siswa Siklus I dan II	131

DAFTAR BAGAN

	Halaman
2.1 Kerangka Teori.....	27
2.2 Alur Penelitian.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 RPP Siklus I Pertemuan 1.....	136
2 LKS Siklus I Pertemuan 1.....	142
3 Lembar permainan turnamen siklus I pertemuan 1	144
4 Sertifikat siklus I pertemuan 1	146
5 Tes individu siklus I pertemuan 1	149
6 Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 1.....	150
7 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1.....	153
8 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	160
9 Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 1.....	165
10 Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 1.....	166
11 Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 1.....	168
12 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1.....	170
13 RPP Siklus I Pertemuan 2.....	170
14 LKS Siklus I Pertemuan 2.....	176
15 Lembar permainan turnamen siklus I pertemuan 2	179
16 Sertifikat siklus I pertemuan 2	181
17 Tes individu Siklus I Pertemuan 2.....	184
18 Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan 2.....	186
19 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2.....	189
20 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	196
21 Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan 2.....	201
22 Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan 2.....	202

23	Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan 2.....	204
24	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	206
25	RPP Siklus II Pertemuan 1.....	206
26	LKS Siklus II Pertemuan 1.....	213
27	Lembar Permainan Turnamen siklus II pertemuan 1	215
28	Sertifikat siklus II pertemuan 1	216
29	Tes individu Siklus II Pertemuan 1.....	219
30	Lembar Penilaian RPP Siklus II Pertemuan 1.....	220
31	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1.....	223
32	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	230
33	Hasil Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan 1.....	235
34	Hasil Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 1.....	236
35	Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 1.....	238
36	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1.....	241
37	RPP Siklus II Pertemuan 2.....	240
38	LKS Siklus II Pertemuan 2.....	246
39	Lembar permainan turnamen siklus II pertemuan 2	249
40	Sertifikat siklus II pertemuan 2	251
41	Tes individu Siklus II Pertemuan 2.....	254
42	Lembar Penilaian RPP Siklus II Pertemuan 2.....	256
43	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2.....	259
44	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	266
45	Hasil Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan 2.....	271

45	Hasil Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan 2.....	272
46	Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan 2.....	274
47	Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2.....	278

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat diharapkan oleh semua pihak bagi pembinaan sumber daya manusia. Karena melalui pendidikan akan tercipta manusia yang cakap, terampil dan berilmu pengetahuan, sehingga menciptakan manusia yang mampu hidup mandiri di tengah-tengah pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini. Oleh karena itu, kualitas pendidikan perlu ditingkatkan agar tujuan pendidikan nasional dapat terwujud, seperti yang terdapat dalam UU RI No 20 tahun 2003 pasal 3 yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, demokratis serta bertanggung jawab. (BNSP 2006 : 57)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk manusia yang mandiri, kreatif, aktif dan bertanggung jawab. Agar fungsi pendidikan itu terwujud diperlukan banyak ilmu pengetahuan, yang dikelompokkan dalam bidang-bidang ilmu pengetahuan itu masing-masing. Diantara ilmu pengetahuan tersebut terdapat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS termasuk salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar yang mempelajari tentang kehidupan sosial berdasarkan pada kajian geografis, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan sejarah.

Melalui pembelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis dan cinta damai. Menurut Sapriyo (2007 : 4) melalui pembelajaran IPS diharapkan peserta didik mampu membawa dirinya secara dewasa dan bijak dalam kehidupan nyata, mampu menguasai teori-teori kehidupan di dalam masyarakat dan menjalani kehidupan nyata di masyarakat sebagai insan sosial. Warga negara yang mampu mengaplikasikan ilmunya dalam bentuk amalan nyata yang bermanfaat bagi kehidupan di masyarakat. Pada hakekatnya manusia itu selain sebagai makhluk individu yang harus mengenal dirinya juga sebagai makhluk sosial yang harus mampu hidup berintegrasi dengan manusia lainnya dalam kehidupan bermasyarakat.

Untuk mewujudkan hal di atas, maka pembelajaran IPS diharapkan mampu mempersiapkan, membina, dan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Dengan demikian, diperlukan iklim pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mencari sendiri atau berdiskusi di bawah bimbingan guru sebagai fasilitator untuk mendapatkan pengetahuan yang diperlukannya dengan berbagai cara dalam suasana yang menyenangkan.

Kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas dan keberhasilan sebuah

pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan dalam penyusunan kurikulum, mengatur materi, peserta didik, dan memberi petunjuk pada pengajar di kelas. Menurut Milles (2007:2) model pembelajaran merupakan bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau kelompok untuk mencoba bertindak berdasarkan model tersebut.

Salah satu model pembelajaran dalam IPS adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran ini merupakan teknik praktis di kelas yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswa belajar pada setiap mata pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. Sasarannya adalah tahap pembelajaran yang maksimal bukan saja untuk diri siswa sendiri tapi juga untuk teman-teman yang lain.

Berdasarkan pengalaman penulis dan melihat kondisi pembelajaran IPS di kelas IV SDN 14 ATTS yang menunjukkan indikasi bahwa pada pembelajaran IPS selama ini yang terlaksana yaitu guru cenderung bersifat ekspositoris dan guru sentris, kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, sering memberikan hafalan materi. Penilaian yang selalu berbentuk kognitif dan kurang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat dalam memecahkan masalah pada pembelajaran tersebut.

Indikasi tersebut berdampak pada prestasi belajar siswa yang tidak optimal disebabkan karena siswa hanya menjadi objek pembelajaran yang memusatkan perhatiannya pada bahan yang disajikan guru. Pembelajaran

tersebut tidak mendorong siswa untuk mengaktualisasikan potensi dirinya secara optimal. Suasana belajar dengan interaksi yang searah yaitu dari guru ke siswa, akan mematikan kreatifitas siswa sehingga kemampuannya mengapresiasi nilai sosial budaya tidak terlatih. Dan pada akhirnya siswa menjadi bosan dan mengganggu pembelajaran IPS yang kurang bermakna.

Selain itu guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeluarkan pendapatnya. Siswa tidak terlibat secara aktif karena siswa hanya mendengar dan mencatat. Selain itu pelajaran IPS hanya menekankan pada aspek kognitif semata sehingga siswa kurang mandiri dalam belajar. Sebagian besar siswa menyatakan IPS merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan guru, sehingga siswa tidak mampu menyelesaikan tugas dengan baik, masih banyak siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru yang berkaitan dengan materi pelajaran. Akibatnya hasil belajar IPSnya rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa pada ujian semester I pada tahun pelajaran 2010/2011. Seperti tabel berikut:

Tabel 1.1
 Nilai ujian murni IPS semester I siswa kelas
 IV SDN 14 ATTS Kota Bukittinggi

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan	
				Tuntas	Tdk Tuntas
1	APK	70	45	-	√
2	ACL	70	45	-	√
3	AR	70	60	-	√
4	AWL	70	65	-	√
5	AHR	70	80	√	-
6	ANA	70	70	√	-
7	APS	70	40	-	√
8	BRU	70	75	√	-
9	FF	70	45	-	√
10	FM	70	85	√	-
11	F	70	40	-	√
12	FR	70	50	-	√
13	G	70	50	-	√
14	MM	70	70	√	-
15	MD	70	70	√	-
16	SS	70	50	-	√
17	SM	70	55	-	√
18	R	70	60	-	√
19	RD	70	70	√	-
20	MY	70	80	√	-
21	M	70	55	-	√
22	RK	70	50	-	√
23	RI	70	60	-	√
24	HW	70	70	√	-
25	RMD	70	75	√	-
26	S	70	90	√	-
27	RYH	70	70	√	-
28	SA	70	50	-	√
29	STA	70	65	-	√
30	MR	70	75	√	-
Jumlah			1865		
Rata-rata			62		
Ketuntasan				13 Orang 43%	17 Orang 53%

Sumber : Nilai ujian murni semester I kelas IV TP.2010/2011

Berdasarkan tabel di atas dari 30 orang siswa 43% tuntas sebanyak 13 orang siswa dan 53% belum tuntas sebanyak 17 orang siswa. Oleh sebab itu,

guru sebagai tenaga profesional perlu melakukan inovasi dalam pembelajaran IPS, yaitu merencanakan pembelajaran dan mencari cara yang menarik yang dapat merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menguasai materi pelajaran serta dapat menerapkannya dalam kehidupannya di masyarakat.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini diawali dengan menyimak presentasi dari guru. Kemudian siswa belajar dalam kelompok yang diakhiri dengan melakukan permainan di dalam turnamen. Pembelajaran kooperatif tipe TGT ini melibatkan keaktifan seluruh siswa tanpa membedakan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang dilaksanakan pada meja turnamen.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini siswa dapat belajar lebih rilek disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Menurut Nur (2006 : 26) dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi terangsang dan menjadi lebih aktif. Hal ini disebabkan oleh adanya rasa kebersamaan dalam kelompok, sehingga mereka dengan mudah berkomunikasi dengan bahasa yang lebih sederhana. Pada saat berdiskusi siswa menjadi lebih aktif, lebih bersemangat dan berani mengeluarkan pendapat. Selain itu siswa juga dapat mendapatkan penghargaan terhadap

kelompok sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pribadi dan kelompok.

Berdasarkan fenomena di atas, penulis merasa yakin melakukan penelitian tindakan kelas di kelas IV SDN 14 ATTS Bukittinggi dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 14 ATTS Kota Bukittinggi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini secara umum yaitu Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Kooperatif Learning Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 14 ATTS Kota Bukittinggi?

Untuk memfokuskan penelitian ini maka rumusan masalah secara khusus yaitu:

1. Bagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan *kooperatif learning* tipe TGT di kelas IV SDN 14 ATTS Bukittinggi?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan *kooperatif learning* tipe TGT di kelas IV SDN 14 ATTS Bukittinggi?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan *kooperatif learning* tipe TGT di kelas IV SDN 14 ATTS Bukittinggi?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan *Kooperatif Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)*.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan *kooperatif learning* tipe TGT di kelas IV SDN 14 ATTS Bukittinggi.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan *kooperatif learning* tipe TGT di kelas IV SDN 14 ATTS Bukittinggi.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan *kooperatif learning* tipe TGT di kelas IV SDN 14 ATTS Bukittinggi.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi teori pembelajaran IPS yang telah ada, khususnya pada pembelajaran yang menerapkan pendekatan *kooperatif learning* tipe TGT.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi peneliti, menambah wawasan pengetahuan dalam mengelola pembelajaran IPS dengan *kooperatif learning* tipe TGT sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa, meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

3. Bagi sekolah, sebagai masukan bagi sekolah untuk memaksimalkan kemampuan guru dalam menciptakan suatu pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan prestasi sekolah.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan tolak ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami konsep dalam belajar. Apabila sudah terjadi perubahan tingkah laku seorang, maka seorang itu telah bisa dikatakan akan berhasil dalam belajar, sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Hamalik (1990:2) "Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani".

Menurut Nawawi (dalam Theresia 2007:1) "hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu".

Sedangkan menurut Abror (dalam Theresia 2007:1) "hasil belajar adalah perubahan keterampilan dan kecakapan, kebiasaan sikap pengertian, pengetahuan, dan apresiasi, yang dikenal dengan istilah kognitif, afektif dan psikomotor melalui perbuatan belajar".

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari pelajaran di sekolah yang dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari hasil tes.

b. Klasifikasi Hasil Belajar

Klasifikasi menurut Bloom ada tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil intelektual yang terdiri dari 6 aspek yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari atas 5 aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian organisasi dan internalisasi. Ranah Psikomotor berkenaan dengan hasil belajar, keterampilan dan kemampuan bertindak. Hasil belajar ranah psikomotor diantaranya gerak reflek, ekspresif dan inter preatif.

Dimiyati (2006:176) menyatakan “siswa digolongkan telah mencapai hasil belajar bila wujud hasil belajar tersebut adalah semakin bermutunya kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu faktor penentu penguasaan siswa terhadap apa-apa yang disampaikan kepadanya dalam proses pembelajaran. Penguasaan materi dapat berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian IPS

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mengaitkan antara manusia dengan manusia lain, manusia dengan lingkungan,

hubungan manusia dengan pencipta yang mengacu kepada pembentukan manusia seutuhnya.

IPS merupakan integrasi berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial. Menurut Depdiknas (2006: 575) IPS merupakan “salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial”.

Berdasarkan pendapat di atas IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari tingkat dasar sampai ke tingkat menengah serta mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan gejala dan masalah sosial di masyarakat.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta bekal melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi.

Menurut Depdiknas (2006: 575) tujuan IPS adalah :

1)Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inquiry, mencontohkan masalah dan keterampilan kehidupan sosial, 3) Memiliki keterampilan dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, dan global.

Dari rumusan di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar peserta didik memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap nilai-nilai sosial, sejarah dan kebudayaan masyarakat serta dapat berfikir lebih logis dan kritis dalam menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan.

c. Ruang lingkup IPS

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 (Depdiknas,2006;165) merumuskan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS untuk SD/MI adalah meliputi aspek-aspek, yaitu: “1) manusia, tempat dan lingkungan, 2) waktu, berkelanjutan, dan perubahan, 3) sistem sosial dan budaya, dan 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.”

Menurut Arifin (2008:1) 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, kewirausahaan, pengelolaan keuangan perusahaan. 5) Waktu, berkelanjutan dan perubahan: Dasar-dasar ilmu negara, fakta peristiwa dan proses. 6) Sistem berbangsa dan bernegara: Persatuan bangsa, nilai dan norma, HAM, kebutuhan hidup, kekuasaan dan PARPOL, masyarakat demokratis, pancasila dan konstitusi negara serta globalisasi

Mulyasa (2005:163) menyatakan bahwa “Ruang lingkup IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Keluarga, lingkungan tetangga dan lingkungan sekolah, (2) masyarakat setempat, (3) Indonesia, (4) Indonesia dan dunia.”

Jadi begitu luas dan kompleksnya ruang lingkup IPS dan akan sangat berpengaruh terhadap masalah kehidupan mulai dari individu, masyarakat hingga masalah global dan dunia.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian pembelajaran kooperatif

Menurut Eggen dan Kauchak (dalam Zainurie 2007:2) “model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran. Salah satu tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama belajar”.

Menurut Nur (2008:11) “semua model pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, tujuan, dan penghargaan. Pembelajaran kooperatif berbeda pada struktur tugas, tujuan, dan penghargaan dengan pembelajaran yang lain. Proses pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif siswa didorong untuk bekerjasama pada satu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru”.

Jadi pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa bekerjasama dalam belajar kelompok dan menciptakan hubungan kerjasama antara siswa dalam kelas sehingga bisa saling membantu dalam menuntaskan pembelajaran di kelas secara optimal.

b. Tujuan pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akademik dan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa di sekolah.

Menurut Nur Asma (2008: 3) “Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar yaitu meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, penerimaan terhadap keberagaman dan pengembangan keterampilan sosial yaitu keterampilan kerjasama dan kolaborasi”.

Sedangkan menurut Nur Asma (2008: 61) “Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, dapat menerima perbedaan individu tanpa melihat ras dan etnik tertentu, dan mengajarkan kepada siswa, keterampilan kerjasama dan kolaborasi yang merupakan dasar bagi pengembangan keterampilan sosialnya”.

Jadi tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik. Siswa dapat belajar untuk saling menghargai satu sama lain serta meningkatkan keterampilan sosial sebagai bekal hidupnya kelak di tengah masyarakat meskipun budaya dan latar belakangnya berbeda.

c. Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif

Menurut Nur (2008:5) ada 5 prinsip yang dianut dalam pembelajaran kooperatif yaitu belajar siswa aktif, belajar kerjasama,

pembelajaran partisipatorik, mengajar reaktif dan pembelajaran menyenangkan.

Selanjutnya menurut Sthal dalam Solihatin (2007: 2) “Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif ada 8 yaitu : perumusan hasil belajar harus jelas, penerimaan yang menyeluruh oleh siswa tentang tujuan belajar, ketergantungan yang bersifat positif, interaksi yang bersifat terbuka, kelompok yang bersifat heterogen, interaksi sikap dan perilaku sosial dan positif, tindak lanjut dan kepuasan dalam belajar”.

d. Kelebihan pembelajaran kooperatif

Menurut Jarolimek (dalam Isjoni 2007:24) “keunggulan pembelajaran kooperatif adalah : 1) saling ketergantungan yang positif; 2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu; 3) siswa terlibat dalam perencanaan dan pengelolaan kelas; 4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan”.

Jadi dengan pembelajaran kooperatif siswa lebih mudah belajar dan dapat mengembangkan kecakapan yang dimilikinya karena dalam kelompoknya siswa lebih leluasa belajar dan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Tipe-tipe

Menurut Muhammad (2005: 5) “Tipe-tipe pembelajaran kooperatif diantaranya : 1) Student Team Achievement Divisions (STAD); 2) Teams Games Tournament (TGT); 3) Team Accelerated

dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Sedangkan menurut Didi (2008:84) pada TGT siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan skor mereka atau tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan dari kegiatan kelompok.

Jadi TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Melalui pembelajaran tipe ini siswa mengikuti pembelajaran dengan menyimak presentasi guru, siswa juga dapat belajar dalam kelompok dan melaksanakan permainan dalam turnamen.

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Tujuannya agar semua anak mempunyai kesempatan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dalam bentuk turnamen ini dapat

berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai revidi materi pelajaran.

b. Langkah-langkah TGT

Menurut Muhammad (2008:40) ada empat tahap dalam pembelajaran TGT sebagai berikut: 1) presentasi kelas (penyajian materi); 2) kerja tim (belajar kelompok); 3) permainan atau turnamen; 4) penghargaan tim.

1. Presentasi kelas (penyajian materi)

Kegiatan pembelajaran tipe TGT dimulai dengan penyajian materi yang diawali dengan pendahuluan, menjelaskan materi dan latihan terbimbing. Dalam pendahuluan ditekankan pada apa yang akan dipelajari siswa, dalam tugas kelompok dijelaskan mengapa hal itu penting dipelajari. Kegiatan ini dilakukan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan materi oleh guru.

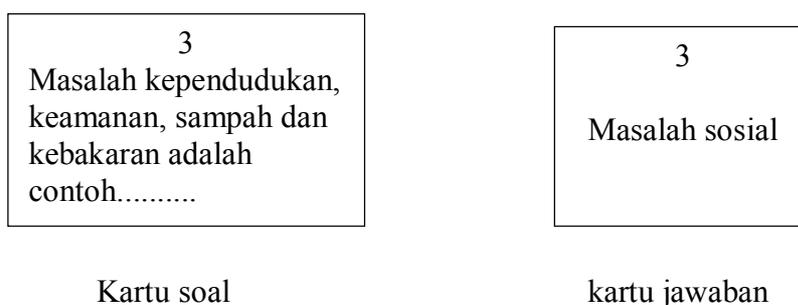
2. Kerja tim (belajar kelompok)

Tim tersusun dari empat atau lima orang siswa yang mewakili heterogenitas kelas dalam kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama kelompok adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi turnamen. Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, siswa bekerja dalam timnya, kemudian kepada siswa diberikan LKS yang dapat digunakan untuk latihan keterampilan yang sedang dipelajarinya dan mengakses dirinya sendiri dan teman sesama tim.

Berikan tugas dan tanggung jawab kepada kelompok dengan memberikan peran-peran kepada anggota tim. Mintalah siswa saling menjelaskan jawaban satu sama lain supaya semua anggota kelompok memahaminya.

3. Permainan atau turnamen

Permainan yang diberikan kepada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan kontenyang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan kelompok. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi tiga atau empat orang siswa yang memiliki kemampuan akademik setara. Untuk lebih jelasnya gambar 2.1 berikut memperlihatkan contoh kartu soal dan kartu kunci jawaban permainan.



Gambar 2.1: Kartu permainan

Secara bergiliran siswa mengambil sebuah kartu soal dan membaca soal itu dengan keras supaya siswa yang berada di meja tersebut bisa mendengar. Selanjutnya siswa yang membaca soal mendapat kesempatan pertama untuk memberi

jawaban dan siswa lain pada meja yang sama menganggap jawaban yang diberikan tadi salah mereka boleh memberi jawaban berbeda. Kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia di meja turnamen. Jawaban yang benar akan mendapat skor. Setelah siswa menyelesaikan permainan dilakukan, perhitungan skor yang diperoleh siswa. Bagi kelompok yang mendapat skor tertinggi akan mendapat penghargaan dari guru.

Turnamen merupakan struktur dimana dilaksanakan permainan tersebut. Turnamen dilaksanakan setelah guru selesai melaksanakan presentasi kelas dan kelompok memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS.

a. Pada permulaan turnamen

Diinformasikan perihal penempatan meja turnamen siswa dan menugasi mereka secara bersama-sama menggeser meja untuk dijadikan meja turnamen. Menugasi salah seorang membantu membagikan satu set kartu soal, satu set kunci jawaban, kartu bernomor dan satu lembar format skor permainan kepada tiap meja.

Untuk memulai permainan masing-masing siswa dalam sebuah meja turnamen mengambil sebuah kartu untuk menentukan pembaca yang pertama. Yaitu siswa yang mendapat kartu dengan nomor tertinggi. Permainan

berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama.

b. Pada saat permainan dan aturan permainan

Menurut Slavin (2009:173) pembaca mengocok kartu dan mengambil sebuah kartu paling atas. Dia kemudian membaca pertanyaan pada kartu tersebut dengan keras dan menjawab pertanyaan itu. Pembaca yang tidak yakin akan jawabannya boleh menerka jawaban tanpa mendapatkan hukuman.

Setelah pembaca memberikan sebuah jawaban, siswa disebelah kirinya memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban yang berbeda. Jika jawaban sama mengatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut. Jika penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua jawaban sebelumnya penantang kedua dapat menantang. Penantang kedua harus hati-hati karena dia akan kehilangan sebuah kartu yang telah berhasil dikumpulkannya jika jawabannya salah. Apabila jawaban selesai pemain yang berada disebelah kanan pembaca membacakan kunci jawaban dengan keras. Pemain yang jawabannya benar menyimpan kartu tersebut. Jika ada jawaban yang salah dia harus mengembalikan kartu yang dimenangkan sebelumnya (bila ada) ketumpukan kartu.

Apabila tidak ada jawaban yang benar kartu tersebut dikembalikan ketumpukan kartu. Permainan berlanjut sampai waktu yang ditetapkan atau sampai jam pelajaran habis atau sampai tumpukan kartu habis.

Seluruh siswa memainkan permainan tersebut pada waktu yang sama. Sementara semua siswa bermain guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok yang lain untuk menjawab pertanyaan siswa dan memastikan siswa memahami prosedur permainan tersebut.

c. Pada permainan berakhir

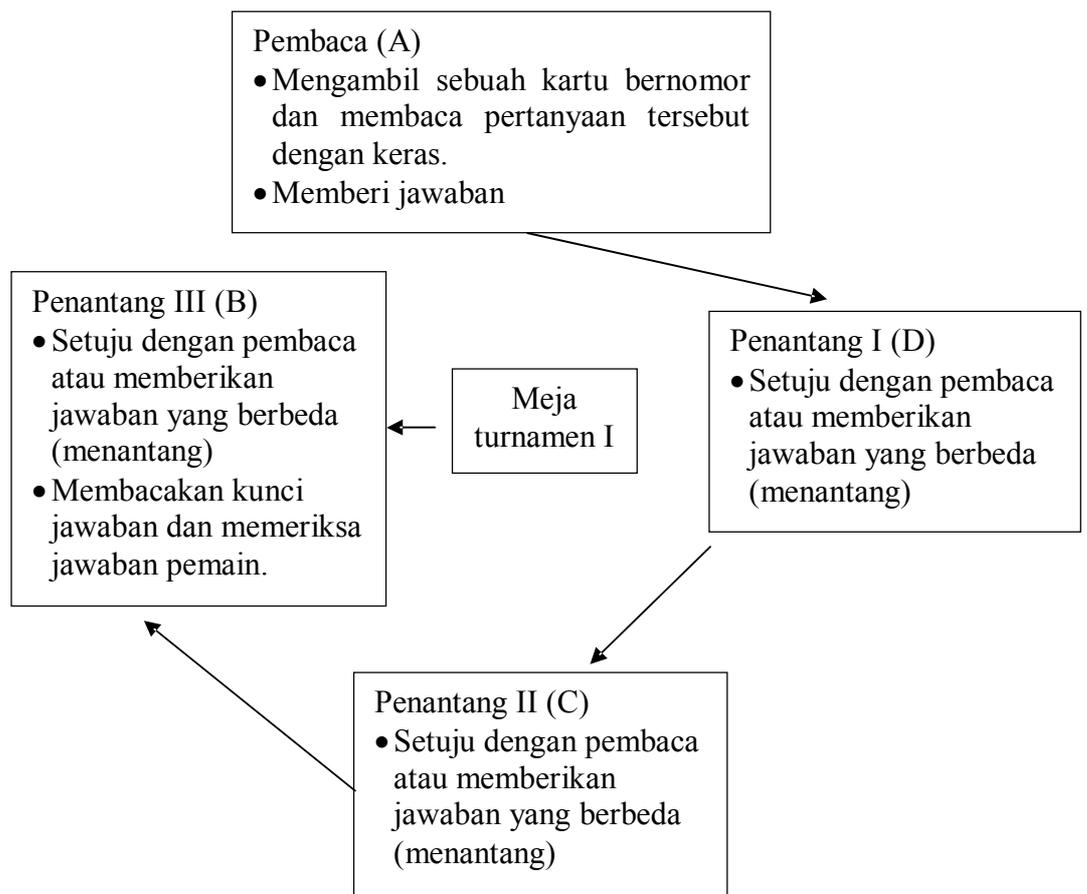
Permainan berakhir jika tumpukan kartu habis. Para pemain mencatat banyaknya yang mereka menangkan pada lembar skor permainan pada kolom yang ditandai atau kolom **a**. Apabila ada waktu sisa mengocok kembali tumpukan kartu tersebut dan memainkan permainan kedua. Kemudian mencatat banyaknya kartu yang dimenangkan pada kolom permainan **b** pada lembar skor.

d. Aturan penilaian dalam turnamen

Menurut Muhammad (2008:49) aturan dalam memberikan bonus poin yaitu setiap skor tertinggi yang diperoleh anggota diberi bonus 60 poin, setiap skor tertinggi kedua di meja turnamen akan diberi bonus 40 dan

skor tertinggi ketiga di meja turnamen akan diberi bonus poin 20 dan skor terendah diberi poin 10.

Prosedur dan aturan permainan bisa dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar 2.2: Prosedur dan aturan permainan dalam Turnamen (Modifikasi dari model Slavin)

Menurut Muhammad (2008:49) lembar skor permainan dalam turnamen sebagai berikut:

Tabel 2 : Penghitungan poin turnamen

Pemain	Tim	Permainan 1	Permainan 2	Permainan 3	Total	Poin turnamen
Rehan	Muhammad	5	7		12	20
Rina	Aisyah	14	10		24	60
Rika	Aminah	11	12		23	40

Sumber : Muhammad (2008:49)

Dalam tabel di atas dapat dilihat dalam satu meja turnamen terjadi dua kali permainan. Pemberian poin pada tabel di atas berdasarkan pada perhitungan poin turnamen. Secara umum pemberian poin turnamen untuk siswa yang mencapai skor tertinggi mendapat poin 60, poin 40 untuk siswa yang lebih rendah dan poin 20 untuk siswa yang terendah seperti pada tabel di atas. Apabila ada meja yang lebih atau kurang daritiga atau ada skor kembar maka pemberian poin permainan seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3 :Penghitungan poin turnamen

Pemain 4 orang	Tidak ada skor kembar	Kembar untuk skor tinggi	Kembar untuk skor tengah	Kembar untuk skor rendah	Kembar tiga untuk skor tinggi	Kembar tiga untuk skor rendah	Kembar empat	Kembar dua pasang
Skor tinggi	60	50	60	60	50	60	30	50
Skor menengah	40	50	40	50	50	30	30	50
Skor menengah	30	30	40	50	50	30	30	30
Skor rendah	20	20	20	20	20	30	30	30

Sumber :Muhammad (2008:50)

4. Penghargaan tim

Penghargaan tim diberikan berdasarkan perolehan poin tim dalam turnamen. Masing-masing membawa perolehannya kembali ke tim semula bersama anggota yang lain menyumbangkan poin untuk timnya. Penghargaan kinerja tim ada tiga tingkat penghargaan, penghargaan tersebut adalah tim super untuk tim yang mendapat rata-rata turnamen kelompok

tertinggi. Tim hebat untuk tim yang mendapat turnamen kelompok nomor dua, tim baik untuk tim yang mendapat rata-rata poin turnamen kelompok nomor tiga atau yang rendah.

5. Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran

Kooperatif tipe TGT

Pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Kemudian dilanjutkan dengan permainan berupa turnamen dimeja turnamen.

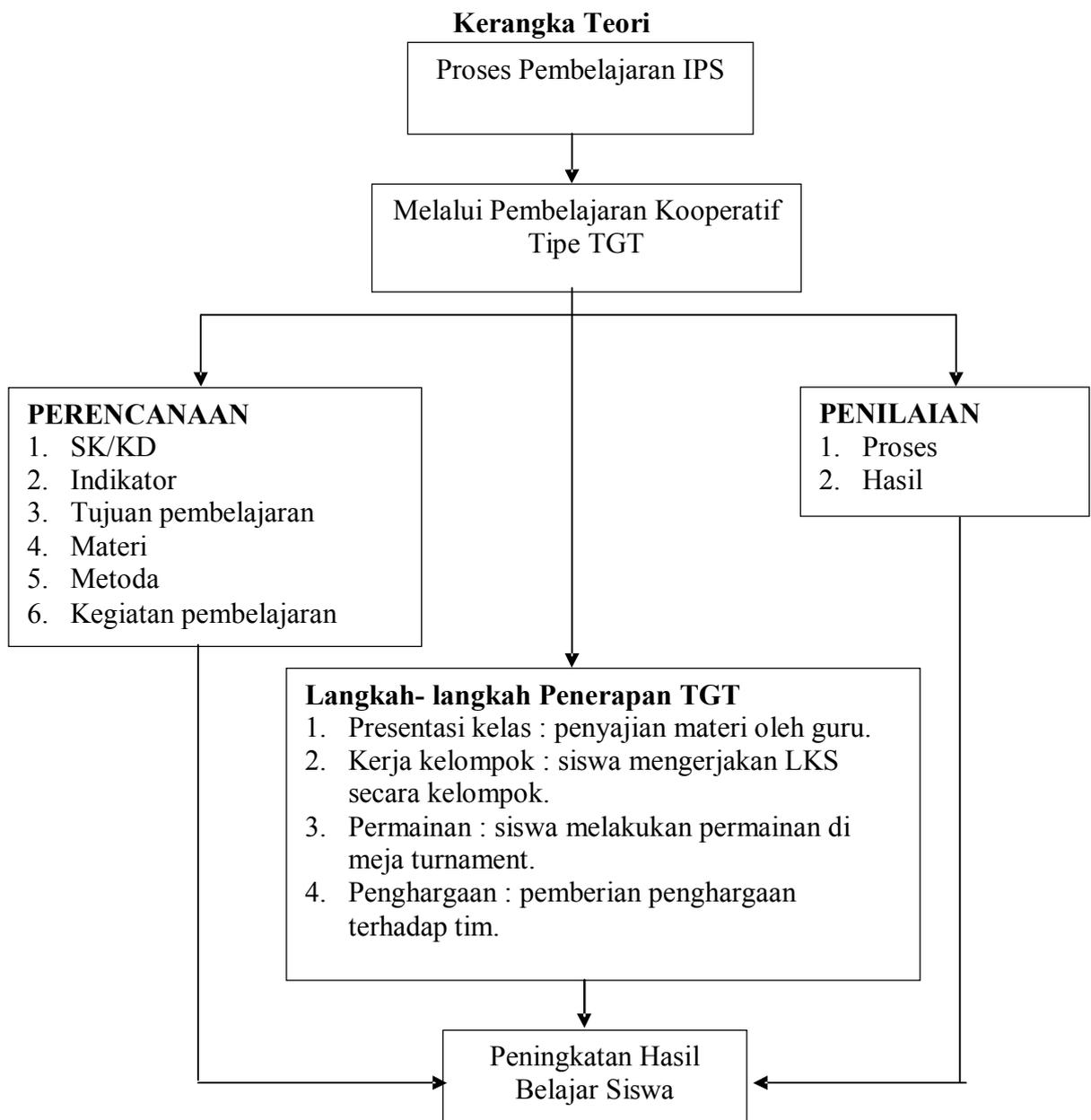
Pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: a) Presentasi kelas (penyajian materi), b) Kerja tim (belajar kelompok), c) Permainan atau turnamen, d) Penghargaan tim.

B. Kerangka Teori

Tujuan pembelajaran IPS adalah agar siswa memahami pengertian IPS yang saling berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta memahami lingkungan alam, lingkungan sosial, dan mampu memecahkan masalah sosial yang sederhana dan bersikap ilmiah dalam memecahkan masalah sosial yang dihadapi dengan menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa.

Penerapan pembelajaran kooperatif padapelajaran IPS kelas IV di SD bertujuan untuk mengenal permasalahan sosial di daerahnya. Kegiatan diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, serta menggali

pengetahuan siswa menggunakan metode tanya jawab tentang mengenal permasalahan sosial di daerahnya. Sehingga dengan kegiatan tersebut dapat membangkitkan skemata siswa sebelum masuk pada materi pelajaran. Kegiatan selanjutnya adalah menerangkan materi berupa persentasi kelas, kerja kelompok untuk menjawab LKS, permainan dan diakhiri dengan turnamen. Setelah turnamen selesai guru menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada kinerja tim.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

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

1. Perencanaan pembelajaran

Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan kooperatif learning tipe *Team Games Tournaments (TGT)*, dapat dibuat dengan mengikuti langkah-langkah TGT yaitu presentasi kelas, kerja tim, turnamen dan penghargaan tim. Pada siklus I pertemuan pertama kemampuan guru dalam merancang pembelajaran dengan persentase 71% kategori cukup, pertemuan kedua dengan persentase 82% kategori baik. Sedangkan pada siklus II pertemuan pertama kemampuan guru merancang pembelajaran dengan persentase 86% kategori sangat baik, dan pertemuan kedua dengan persentase 89% dengan kategori sangat baik.

2. Pelaksanaan pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran IPS siklus I dan II dengan menggunakan kooperatif learning tipe *Team Games Tournaments* telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Pada siklus I pertemuan I pelaksanaan kegiatan guru 65% dengan kategori cukup, siklus I pertemuan 2 meningkat jadi 71% dengan kategori cukup, siklus II pertemuan I pelaksanaan kegiatan guru 77% dengan kategori baik, siklus II pertemuan 2 pelaksanaan kegiatan guru 94% sangat baik. Sedangkan pelaksanaan kegiatan siswa pada siklus I pertemuan pertama 60% dengan kategori kurang, pada siklus I pertemuan

kedua meningkat menjadi 65% dengan kategori cukup, siklus II pertemuan pertama pelaksanaan kegiatan siswa 75% dengan kategori baik, siklus II pertemuan kedua 95% dengan kategori sangat baik.

3. Hasil belajar

Hasil belajar dengan menggunakan kooperatif learning tipe TGT setelah dilaksanakan beberapa kali pembelajaran ternyata dapat meningkatkan hasil belajar IPS, yakni pada siklus I pertemuan pertama nilai rata-rata kelas 66, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 71, pada siklus II pertemuan pertama nilai rata-rata kelas menjadi 77, dan pertemuan kedua rata-rata kelas mencapai 84.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang penulis peroleh, maka penulis mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat memberikan masukan untuk peningkatan hasil belajar IPS yaitu :

1. Bagi guru yang ingin menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode ini, disarankan agar dapat melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah TGT dalam pembelajaran IPS karena, dengan menggunakan TGT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.
2. Bagi peneliti lain, yang merasa tertarik dengan kooperatif learning tipe *Team Games Tournaments* agar dapat melakukan penelitian dengan menggunakan kooperatif learning tipe *Team Games Tournaments* dengan menggunakan materi yang lain.

3. Guru hendaknya dapat mencobakan dan menerapkan pendekatan yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran dan menyingkirkan cara pembelajaran lama (konvensional) dengan tujuan agar siswa dapat tertarik untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
4. Bagi Kepala Sekolah kiranya dapat memberi perhatian dan motivasi kepada guru terutama dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif Furqon. 1986. Analisis Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2006), *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Padang : UNP
- Depdiknas. 2006. *Standar Proses Pendidikan Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Didi Sutardi dan Encep Sudirjo. 2008. *Pembaharuan dalam PBM di SD*. Bandung : UPI Pres.
- Dhyiet Setya Budhy. (<http://www.infoskripsi.com/research/artikel/skripsi/penjaskes.html>) diakses tanggal 20 januari 2011
- Dimiyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2007. *Cooperatif Learning IPS*. Jakarta : Bumi Aksara
- Kunandar .2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Isjoni. 2007. *Cooperatif Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung : Alfabeta
- Iqbal. 2004. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Muhammad Nur. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : LPMP
- Moh. Uzer Usman. 2005. *Menjadi Profesional*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Nur Asma. 2008. *Model-model Pembelajaran Kooperatif*. Padang : UNP
- Ritawati Mahyudin. 2007. *Hand Out Metodologi PTK*. Padang : UNP
- Rustam. 2009. (dalam <http://klinik.pembelajaran.com/bouklet/penelitian-tindakan-kelas.pdf>). Diakses 23 Februari 2011.
- Suharsimi Arikunto. 2007. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Theresia K.Brahim, 2007. *Peningkatan Hasil Belajar Sains*. Jurnal Pendidikan Penabur – No. 29 Tahun ke-6 Desember 2009/37. Tersedia dalam (<http://www.bpkpenabur.or.id/files/.%2037-49%20peningkatan%20Hasil%20Belajar%20sains.pds/>), diakses pada 20 Januari 2011

- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisti*. Surabaya : Prestasi Pustaka
- Slavin. 2009. *Pendekatan dalam pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Suhardinet. 2008. *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Suroso. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta