

SKRIPSI

PENELITIAN TINDAKAN KELAS

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) DI KELAS IV SDN 11
BATABUAH KOTO BARU KECAMATAN
CANDUANG KABUPATEN AGAM**



OLEH

**NURAINI
NIM : 95316**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS DENGAN MENGGUNAKAN
PENDEKATAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) DI KELAS IV SD NEGERI 11 BATABUAH
KOTO BARU KECAMATAN CANDUANG KABUPATEN AGAM

Nama : Nuraini

NIM : 95316

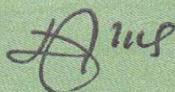
Jurusan : Pendidikan Guru

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Padang, Januari 2013

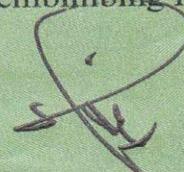
Disetujui oleh,

Pembimbing I



Dra. Farida S., S.Pd, M.si
NIP. 196004011987032002

Pembimbing II



Drs. Yunisrul
NIP. 19590612198710100



Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP,

Des. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 196102121986022001

HALAMAN PENGESAHAN

**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 Pendekatan Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Di SDN 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam

Nama : Nuraini

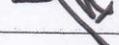
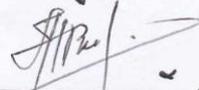
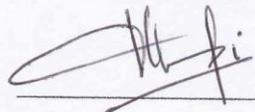
NIM : 95316

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Farida S.,S.Pd,M.Si	1. 
2. Sekretaris	: Drs. Yunisrul	2. 
3. Anggota	: Dra. Zuraida,M.Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Yalvema Miaz,MA	4. 
5. Anggota	: Drs. Muhamadi,M.Si	5. 

Abstrak

Nuraini :Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) di KelasIV SD N 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam.

Berdasarkan refleksi awal di kelas IV SDN 11 Batabuah Koto Baru diperoleh bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPS . Minat belajar siswa jadi berkurang, pembelajaran kurang menyenangkan bagi siswa, siswa merasa jenuh belajar IPS, sehingga hasil belajar siswa rendah, hal ini disebabkan karena guru dalam pembelajaran tidak menggunakan metode yang bervariasi, masih menggunakan pendekatan ekspositoris, kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, selalu memberikan materi hafalan dan jarang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran IPS dilakukan penelitian dengan menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT).

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan 2 siklus. Prosedur penelitian ini terdiri dari 4 tahap kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peneliti sebagai guru praktisi dan siswa kelas IV SDN 11 Batabuah Koto Baru yang terdaftar pada semester I tahun 2012/2013. Data penelitian diperoleh melalui observasi dan tes.

Hasil penelitian yang dilakukan dari kemampuan guru merancang pembelajaran pada siklus I 69% dan siklus II meningkat menjadi 90%. Aktivitas guru pada siklus I 71% dan siklus II meningkat menjadi 88%. Sedangkan aktivitas siswa pada siklus I 69% dan siklus II meningkat menjadi 81%. Hasil belajar dari aspek kognitif pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 69 dan siklus II rata-rata 85. Pada aspek afektif siklus I diperoleh nilai rata-rata 64 dan siklus II rata-rata 80. Sedangkan dari aspek psikomotor pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 61 dan siklus II rata-rata 72. Maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Pendekatan Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 11 Batabuah Koto Baru.

Kata Pengantar



Pujidansyukurpenelitiucapkankehadirat Allah swt,karena berkat rahmat dan karuniaNyalah peneliti dapat menyelesaikan penulisanskripsi ini dengan sebaik-baiknya dengan judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) di Kelas IV SDN 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam.

Tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan yang harus dipenuhi oleh setiap mahasiswa pada jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad M.Pd. selaku ketua jurusan PGSD Universitas Negeri Padang, dan Ibuk Masniladevi,S.Pd,M.Pd selaku sekretaris Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian.
2. Ibuk Dra. Farida S.,M.Si selaku Dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam menulis skripsi ini.
3. Bapak Drs.Yunisrul selaku Dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan bagi peneliti dalam menulis skripsi ini.
4. Ibuk Dra.Zuraida,M.Pd selaku penguji I yang telah memberikan ilmu pengetahuan, arahan, kritikan dan saran yang berharga dalam penulisan ini.

5. Bapak Dr.Yalvema Miaz,MA selaku penguji II yang telah memberikan ilmu pengetahuan, arahan, kritikan dan saran yang berharga dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak Drs.Muhamadi,M.Si selaku penguji III yang telah memberikan ilmu pengetahuan, arahan, kritikan dan saran yang berharga dalam penulisan skripsi ini.
7. Keluarga tercinta (suami dan anak-anak) yang telah banyak memberikan motivasi bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca untuk kesempurnaan skripsi ini, akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih.

Batabuah Koto Baru, Januari 2013

Peneliti

Nuraini

Surat Pernyataan

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

Bukittinggi, Januari 2013



Nim: 95316

DAFTAR ISI

Judul	
Halaman Persetujuan Ujian Skripsi	
Hal	
Abstrak.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Surat Pernyataan.....	vii
Daftar isi.....	viii
Daftar Bagan.....	ix
Daftar Tabel.....	x
Daftar Lampiran.....	xi
BAB I : Pendahuluan	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II : Kajian Teori	
A. Hasil Belajar	
1. Pengertian Hasil Belajar.....	9
2. Klasifikasi Hasil Belajar IPS	10
B. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial.....	11
2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial.....	12
3. Ruang Lingkup Pengetahuan Sosial.....	13
C. Pendekatan Pembelajaran Kooperatif	
1. Pengertian Pendekatan Pembelajaran Kooperatif.....	13
2. Tujuan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif.....	16
3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif.....	17
4. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif.....	18
5. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif.....	19
D. Teams Games Tournament (TGT)	
1. Pengertian pendekatan Pembelajaran TGT	20
2. Langkah-langkah Pendekatan Pembelajaran TGT.....	21
E. Kerangka Teori.....	31

BAB III:Metode Penelitian

A. Lokasi Penelitian

1. Tempat Penelitian.....33
2. Subjek Penelitian.....33
3. Rencana waktu / lama Penelitian.....33

B. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan dan jenis Penelitian.....34
2. Alur Penelitian.....36
3. Prosedur Penelitian.....39

C. Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian.....43
2. Sumber Data44

D. Teknik Pengumpulan data dan instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data.....44
2. Instumen Penelitian.....45

E. Analisis Data.....46

BAB IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Hasil penelitian Siklus I

a. Pertemuan Pertama

- 1) Perencanaan.....49
- 2) Pelaksanaan.....50
- 3) Hasil Belajar.....56
- 4) Pengamatan.....57
- 5) Refleksi.....64

b. Pertemuan Kedua

- 1) Perencanaan.....66
- 2) Pelaksanaan.....66
- 3) Hasil Belajar.....71
- 4) Pengamatan.....73
- 5) Refleksi.....78

2. Hasil penelitian Siklus II

a. Pertemuan Pertama

- 1) Perencanaan.....80
- 2) Pelaksanaan.....81
- 3) Hasil Belajar.....86

4) Pengamatan.....	87
5) Refleksi.....	93
b. Pertemuan Kedua	
1) Perencanaan.....	94
2) Pelaksanaan.....	94
3) Hasil Belajar.....	100
4) Pengamatan.....	102
5) Refleksi.....	107
B. Pembahasan	
1. Pembahasan hasil penelitian siklus I	
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS.....	109
b. Pelaksanaan Pembelajaran IPS.....	110
c. Hasil Pembelajaran IPS.....	113
2. Pembahasan hasil penelitian siklus II	
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS.....	114
b. Pelaksanaan Pembelajaran IPS.....	115
c. Hasil Pembelajaran IPS.....	117
BAB V : Simpulan dan saran	
A. Simpulan.....	119
B. Saran.....	120
Daftar Rujukan	
Lampiran	

DAFTAR BAGAN

1. Penempatan pada Meja Tournament.....	27
2. Kerangka Teori.....	32
3. Alur Penelitian.....	38

DAFTAR TABEL

1. Nilai Ulangan Harian IPS Kelas IV SDN 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam.....	4
2. Lembar Pembagian Meja Tournament.....	28
3. Lembar Skor Permainan TGT.....	29
4. Menghitung Poin-Poin Tournament untuk Permainan dengan Empat Pemain.....	29
5. Menghitung Poin-Poin Tournament untuk Permainan dengan Tiga Pemain.....	29
6. Menghitung Poin-Poin Tournament untuk Permainan dengan Dua Pemain.....	30
7. Lembar Rangkuman Tim.....	30
8. Penghargaan Tim Berprestasi.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Pertama.....	122
2. Lembar Skor Permainan Siklus I Pertemuan Pertama.....	133
3. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan Pertama.....	140
4. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan Pertama.....	143
5. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan Pertama.....	146
6. Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	149
7. Hasil Pengamatan Guru.....	152
8. Hasil Pengamatan Siswa.....	155
9. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan Pertama.....	158
10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan Kedua.....	159
11. Lembar Skor Permainan Siklus I Pertemuan Kedua.....	172
12. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan Kedua.....	179
13. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan Kedua.....	182
14. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan Kedua.....	185
15. Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	188
16. Hasil Pengamatan Guru.....	191
17. Hasil Pengamatan Siswa.....	194
18. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Pertemuan Kedua.....	197
19. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I.....	198
20. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan Pertama.....	199
21. Lembar Skor Permainan Siklus II Pertemuan Pertama.....	210
22. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan Pertama.....	217
23. Hasil Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan Pertama.....	220
24. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan Pertama.....	223
25. Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	226
26. Hasil Pengamatan Guru.....	229
27. Hasil Pengamatan Siswa.....	232
28. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II Pertemuan Pertama.....	235

29. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan Kedua.....	236
30. Lembar Skor Permainan Siklus II Pertemuan Kedua.....	248
31. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II Pertemuan Kedua.....	255
32. Hasil Penilaian Afektif Siklus II Pertemuan Kedua.....	258
33. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II Pertemuan Kedua.....	261
34. Hasil Pengamatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	264
35. Hasil Pengamatan Guru.....	267
36. Hasil Pengamatan Siswa.....	270
37. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II Pertemuan Kedua.....	273
38. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II.....	274
39. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.....	27

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan pada siswa mulai dari Sekolah Dasar sampai ke tingkat perguruan tinggi, oleh sebab itu pembelajaran IPS harus dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran IPS dapat menjadi salah satu pembelajaran yang diminati serta dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bidang pendidikan tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan sosial, melainkan lebih jauh dari pada itu berupaya membina dan mengembangkan siswa menjadi sumber daya manusia Indonesia yang berketerampilan sosial dan intelektual sebagai warga negara yang memiliki perhatian, serta kepedulian sosial yang bertanggung jawab merealisasikan tujuan nasional

Menurut Depdiknas (2006: 575) tujuan IPS adalah:

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

Sedangkan tujuan IPS menurut Gross (dalam Etin,2007:14) adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dimasyarakat serta mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapi.

Dengan demikian pada dasarnya tujuan IPS adalah untuk mendidik dan membekali kemampuan dasar kepada siswa, untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungannya .

Upaya untuk mencapai tujuan dari IPS tersebut harus dengan proses pembelajaran yang sesuai serta dapat menerapkan cara pelaksanaan dari proses pembelajaran tersebut. Dalam proses pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah bagaimana guru mentransfer pembelajaran agar pembelajaran tersebut dapat diserap oleh siswa serta bagaimana pendekatan dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Melalui mata pelajaran IPS ini, diharapkan siswa dapat peka dan tanggap terhadap permasalahan yang terjadi sekitarnya. Penanaman sikap atau sikap mental yang baik, melalui IPS tidak dapat dilepaskan dari mengajarkan nilai dan sistem nilai yang berlaku di masyarakat dengan kata lain strategi pembelajaran pada IPS ini bertujuan untuk membina dan mengembangkan sikap mental yang baik.

Menurut Depdiknas (2006: 574) idealnya pembelajaran IPS :
Harus disusun secara sistematis, komprehensif, terpadu dan juga dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam

memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam dalam bidang ilmu yang berkaitan.

Pembelajaran IPS harus disajikan secara interaktif yaitu pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, perhatian siswa, serta motivasi siswa dalam belajar.

Kunandar (2007:42) menyatakan:

Seorang guru harus mampu menyusun dan melaksanakan strategi dan pendekatan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) yang dapat menggairahkan motivasi siswa dalam pembelajaran, guru juga menguasai berbagai macam strategi dan pendekatan sehingga proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan yang nantinya dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Namun berdasarkan pengalaman penulis secara langsung di SD Negeri 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam, ditemui beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu: 1) Pendekatan yang digunakan guru masih bersifat ekspositoris, 2) Guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, 3) Guru selalu memberikan hafalan materi pada siswa, 4) Penilaian selalu berbentuk kognitif, dan 5) Guru jarang mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa.

Pembelajaran tersebut akan berdampak pada siswa. 1) Pembelajaran kurang menyenangkan bagi siswa, 2) Minat belajar siswa jadi kurang, 3) Siswa menjadi tidak aktif, 4) Siswa merasajenuh belajar IPS, dan 5) Nilai mata pelajaran IPS siswa kurang memuaskan. Keadaan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian IPS Kelas IV SDN 11 Batabuah Koto Baru
Kecamatan Canduang Kabupaten Agam

No	Nama Siswa	KKM	Nilai	Tuntas	Tidak Tuntas
1	Fauzan	70	40		✓
2	Intan	70	80	✓	
3	M. Assori	70	50		✓
4	Firdaus	70	55		✓
5	Nasrul	70	60		✓
6	Romi	70	80	✓	
7	Rahmad	70	50		✓
8	Adriyah	70	75	✓	
9	Amania	70	90	✓	
10	Hazzahra	70	80	✓	
11	Indah	70	80	✓	
12	Kurnia	70	60		✓
13	Rahim	70	75	✓	
14	Aldi	70	60		✓
15	Riska H.	70	80	✓	
16	Khairani	70	75	✓	
17	Redo	70	60		✓
18	Rian	70	75	✓	
19	Ariski	70	60		✓
20	Ario	70	80	✓	
21	Nurul	70	80	✓	
22	Insanul	70	50		✓
23	Faiza	70	80	✓	
24	Hasnul	70	60		✓
25	Yudi	70	40		✓
26	Fadil	70	40		✓
27	Hari	70	40		✓
Jumlah				13	14
Pesentase				48%	52%

Sumber : Data sekunder SDN 11 Batabuah Koto Baru tahun 2012

Agar terwujud pembelajaran IPS sesuai dengan KKM yang diharapkan, diperlukan pendekatan dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku sekarang adalah *pendekatan kooperatif*, melalui pendekatan ini siswa dapat belajar lebih aktif dan suasana kondusif untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai serta keterampilan sosial seperti keterampilan bekerja sama yang bermanfaat bagi kehidupan di masyarakat.

Cooper dan Heinich (dalam Asma,2008:2) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerja sama sambil belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial. Anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan kutipan diatas dipahami pembelajaran kooperatif adalah satu pendekatan pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antar satu dengan yang lainnya dalam mempelajari suatu pokok bahasan dalam pembelajaran kooperatif. Semua anggota kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide, dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran dengan adanya kerja sama antara anggota kelompok.

Banyak pendekatan pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah pendekatan *Team Game*

Tournament(TGT) yang merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Pendekatan pembelajaran dengan cara ini siswa mengikuti pembelajaran dengan menyimak presentasi guru, siswa dapat belajar dalam kelompok dan melaksanakan permainan dalam turnamen.

Menurut Asma (2008:21), dengan menggunakan tipe TGT dalam pembelajaran 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 dapat berkomunikasi dengan bahasa yang lebih sederhana. Pada saat berdiskusi fungsi ingatan dari siswa menjadi lebih aktif, lebih bersemangat dan berani mengemukakan pendapat. Selain itu siswa juga mendapat penghargaan terhadap kelompok sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pribadi dan kelompok.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) di Kelas IV SD Negeri 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan secara umum adalah Bagaimana Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan

Pendekatan Kooperatif Tipe TGT Di Kelas IV SDN 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam ?

Permasalahan umum tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam ?
3. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk mendeskripsikan “Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pendekatan Kooperatif Tipe TGT di Kelas IV SD Negeri 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam.

Tujuan penelitian ini secara khusus untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe di kelas IV SD Negeri 11 Batabuah Koto Baru Kecamatan Canduang Kabupaten Agam.

D. Manfaat Penelitian

Setelah berakhirnya pelaksanaan PTK ini, maka peneliti mengharapkan nantinya hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi bagi berbagai pihak antara lain :

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan dalam menjalankan proses pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPS.
2. Bagi peneliti sebagai upaya dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama pendidikan.
3. Bagi siswa, penggunaan pendekatan kooperatif tipe TGT yang tepat akan menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, aktif, kreatif, dan menyenangkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nana (2007: 22) “ Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dan hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami konsep dalam belajar” Jadi apabila terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa dalam hal ini tentunya perubahan yang baik atau lebih baik, berarti siswa telah berhasil.

Dalam hal ini Soedarjo (2007: 23) juga mendefinisikan” Hasil belajar sebagai tingkat suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang dimiliki seseorang.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan siswa secara teratur untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara menyeluruh.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan dengan mengadakan

penilaian. Melalui penilaian ini akan diperoleh gambaran tentang penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

2. Klasifikasi Hasil Belajar IPS

Bloom (dalam Dimiyanti 2006:176) membagi klasifikasi hasil pembelajaran atas tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil intelektual yang terdiri atas lima aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan evaluasi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri atas lima 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 gerakan refleks, ekspresif, dan interreatif.

Menurut Winarno (1997:88) hasil belajar IPS adalah "hasil yang menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai bahan pelajaran IPS". Hasil belajar IPS dapat diuji melalui tes, sehingga dapat digunakan untuk mengetahui keefektifan pengajaran dan keberhasilan siswa atau guru dalam proses pembelajaran IPS.

Bloom (dalam Dimiyanti, 2006:176) menyebutkan:

Pembelajaran ranah kognitif terlaksa dengan pengajaran cabang pengetahuan di sekolah dan cara-cara perolehan. Pembelajaran efektif berkenaan dengan didikan sengaja tentang nilai. Seperti keadilan dan keterampilannya seperti membagi adil, atau berbuat spontan. Pembelajaran psikomotor berkenaan dengan keterampilan, tantangan atau olah raga seperti latihan tertentu.

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.

Hasil belajar yang baik hendaknya dapat memuaskan. Hasil belajar yang baik dapat mengundang nilai-nilai moral, sosial, dan dapat menambah integritas kepribadian. Artinya, seorang siswa dalam belajar akan dapat memperoleh nilai tambah, sehingga mampu memperlihatkan keberadaannya di tengah masyarakat, siswa yang telah matang kepribadiannya dalam aspek kognitif dan psikomotor tentu akan memperlihatkan dirinya secara positif di tengah masyarakat.

B. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran pokok yang harus diajarkan pada siswa tingkat Sekolah Dasar (SD) materi garapannya adalah perpaduan ilmu-ilmu sosial dan sejarah.

Menurut Depdiknas (2006:575) mengemukakan bahwa, "IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai tingkat SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial."

Sedangkan menurut Ischak (2001:136) mengemukakan bahwa, “IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari beberapa aspek kehidupan atau satu perpaduan”.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang pendidikan dasar mulai dari kelas I SD sampai kelas IX SMP dengan pokok kajian hal-hal yang berkaitan dengan masalah sosial di masyarakat yakni berupa peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi ditinjau dari berbagai aspek kehidupan secara terpadu.

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Etin (2008:15), “ Pada dasarnya pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi”.

Selanjutnya Depdiknas (2006:575) menyatakan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungannya, b) Dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, c) Komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, d) Berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk , di tingkat lokal, nasional dan global.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan IPS itu adalah mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik yakni anak bangsa yang memiliki bekal kemampuan diri yang handal dalam menghadapi masalah-masalah sosial di masyarakat dan lingkungannya.

3. Ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 (Depdiknas,2006:165) telah merumuskan,“Ruang lingkup mata pelajaran IPS 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”.

Dalam penelitian ini penulis menetapkan tentang perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

C. Pendekatan Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Pendekatan Pembelajaran Kooperatif

Pendekatan pembelajaran kooperatif merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Setiap siswa yang ada dalam kelompok mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda-beda (tinggi,rendah, sedang) dan jika memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender. Pendekatan pembelajaran kooperatif mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan

permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Hamid Hasan (dalam Etin,2007:4), “Kooperatif mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama, dalam kegiatan kooperatif siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya”. Sedangkan menurut Nur Asma (2008:3), “Semua pendekatan pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan”. Struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pada pendekatan pembelajaran kooperatif berbeda dengan struktur tugas, struktur tujuan dan struktur penghargaan pendekatan pembelajaran yang lain. Dalam pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran kooperatif siswa didukung untuk bekerja sama pada suatu tugas dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Pembelajaran kooperatif telah menjadi salah satu pembaharuan dalam pergerakan reformasi pendidikan yang dilaksanakan secara kelompok kecil supaya siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk mempelajari isi kandungan pelajaran dengan kemahiran sosial. “Pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) merupakan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat

sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen”.

(Rusman,2011:202)

Beberapa definisi tentang pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan . Davidson dan Kroll (dalam Asma 2008:2) mendefinisikan :

Belajar kooperatif adalah kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide-ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas mereka. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang terstruktur dan sistematis , dimana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Cooper dan Heinich (dalam Asma 2008:2) menjelaskan bahwa,

Pembelajaran kooperatif sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerja sama belajar keterampilan-keterampilan kolaboratif dan sosial. Anggota-anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami pembelajaran kooperatif adalah salah satu pendekatan pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya dalam mempelajari suatu pokok bahasan. Dalam pembelajaran kooperatif semua anggota kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan belajar dengan adanya kerja sama antara anggota kelompok.

Kelompok-kelompok dalam konteks pembelajaran, dapat diartikan sebagai kumpulan dari dua orang individu atau lebih yang berinteraksi secara tatap muka dan setiap individu menyadari bahwa dirinya merupakan bagian dari keelompoknya sehingga mereka memiliki dan merasa saling ketergantungan secara positif yang digunakan untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran kelompok untuk mencapai tujuan bersama pula.

Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif adalah untuk mendesak siswa untuk melibatkan diri dan menjadikan mereka berpikir secara bebas, mengadakan motivasi, dan memberi peluang kepada siswa untuk menerangkan atau mengulang suatu pokok bahasan dalam berkomunikasi dengan temannya serta menghapus persaingan di dalam kelas.

2. Tujuan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan pembelajaran kooperatif menurut Asma (2008:3) adalah sebagai berikut:

- 1) Pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk memperbaiki prestasi belajar siswa atau tugas-tugas akademik, serta memahami konsep-konsep sulit,
- 2) Penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan dan ketidakmampuannya, serta memberikan peluang bagi siswa dengan berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan,
- 3) Pengembangan keterampilan sosial, tujuannya adalah mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dalam kolaborasi.

Penerapan pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar sekaligus dapat meningkatkan harga

diri. Selain itu, dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan serta dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik, memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas bersama. Pada akhir pembelajaran kooperatif ini memberikan penghargaan kepada kelompok, dan belajar untuk menghargai satu sama lain, serta mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dalam kolaborasi.

3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif ada lima prinsip yang dianut, menurut Asma (2008:6) :

- a) Belajar aktif : Dalam pembelajaran kooperatif pembelajaran berpusat pada siswa atau aktivitas belajar dominan dilakukan oleh siswa. Kegiatannya adalah berdiskusi bersama-sama dengan anggota kelompok dan diakhiri dengan pelaporan secara kelompok atau individu.
- b) Belajar bekerja sama : Proses pembelajaran kooperatif dilalui dengan bekerja sama antarsesama anggota kelompok. Seluruh anggota kelompok terlibat aktif dalam kelompok untuk memecahkan masalah atau mengujinya secara bersama-sama sehingga terbentuk pengetahuan baru dari hasil kerja sama mereka.
- c) Pembelajaran partisipatorik : Dalam Pendekatan pembelajaran ini siswa belajar dengan melakukan sesuatu secara bersama-sama untuk menemukan pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.
- d) Reactive teaching : Guru harus menciptakan suatu strategi atau reaktif untuk memotivasi belajar siswa menjadi tinggi. Guru yang reaktif adalah guru yang menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menarik, mampu menanggulangi jika siswa merasa bosan, pembelajaran dimulai dari hal-hal yang dipahami siswa.
- e) Pembelajaran yang menyenangkan : Pembelajaran harus berjalan dengan suasana yang menyenangkan sehingga tidak ada lagi perasaan tertekan pada diri siswa.

4. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki unsure-unsur yang saling terkait satu sama lain, menurut Arends (dalam Asma,2008:9) :

- 1) Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenangungan bersama”.2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri. 3) Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama. 4) Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sam diantara anggota kelompoknya. 5) Siswa akan dikenakan atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok. 6) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan belajar. 7) Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individu materi yang dipelajari dalam kelompoknya.

Johnson & Johnson (dalam Asma,2008:8) menyatakan bahwa ada lima unsur dasar yang terdapat dalam struktur pembelajaran kooperatif :

- 1) Saling ketergantungan positif, kegagalan dan keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab semua anggota kelompok oleh karena itu sesama anggota kelompok harus merasa terikat dan saling tergantung positif. 2) Tanggung jawab perseorangan, setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran karena keberhasilan belajar kelompok ditentukan dari seberapa besar sumbangan hasil belajar secara perorangan. 3) Tatap muka, interaksi yang terjadi diskusi akan memberikan keuntungan bagi semua anggota kelompok, karena memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing anggota kelompok. 4) Komunikasi antar anggota, karena dalam setiap tatap muka terjadi diskusi, maka keterampilan berkomunikasi antar anggota kelompok sangatlah penting. 5) Evaluasi proses kelompok, keberhasilan belajar dalam kelompok ditentukan oleh proses kerja kelompok. Untuk mengetahui keberhasilan proses kerja kelompok dilakukan melalui evaluasi proses kelompok.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif adanya saling ketergantungan satu sama lain dalam beraktivitas dalam mencapai tujuan bersama, tanggung jawab baik secara individu maupun kelompok, karena hasilnya untuk semua anggota kelompok yang dilihat pada akhir kegiatan.

5. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

Arends (dalam Asma,2008:21) menyatakan :

Pembelajaran kooperatif dapat menyebabkan unsur-unsur psikologi siswa menjadi terangsang, dan menjadi lebih aktif. Hal ini disebabkan oleh adanya rasa kebersamaan dalam kelompok sehingga mereka dengan mudah dapat berkomunikasi dengan bahasa sederhana. Pada saat berdiskusi fungsi ingatan dari siswa menjadi aktif, lebih bersemangat dan berani mengemukakan pendapat.

Menurut Nur (dalam Asma,2008:21) menjelaskan, “Penerapan pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa mengaktifkan pengetahuan latar mereka dan belajar dari pengetahuan latar teman sekelas. Mereka dilibatkan secara aktif dalam meningkatkan perhatian”.

Kelebihan yang paling besar dari penerapan pembelajaran kooperatif dilihat ketika siswa menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks, serta meningkatkan hasil belajar, kecakapan individual maupun kelompok dalam pemecahan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dan siswa yang berprestasi dalam pembelajaran kooperatif ternyata lebih mementingkan orang lain, tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam. (Davidson dalam Asma,2008:21)

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan penerapan pembelajaran kooperatif keberhasilan individu ditentukan atau

dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Jika dalam pembelajaran tersebut terjadi interaksi yang bagus diantara sesama anggota kelompok, dimana semua anggota kelompok bertanggung jawab atas kelompoknya dan adanya saling ketergantungan diantara anggota kelompok, maka dengan sendirinya kelompok tersebut akan memperlihatkan prestasi yang baik.

D. Teams Games Tournament (TGT)

1. Pengertian Pendekatan Pembelajaran TGT

Pendekatan pembelajaran TGT adalah salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan karena tidak memerlukan ruangan dan peralatan yang khusus dikembangkan oleh Devries dan Slavin. Menurut Slavin (2008:95) “ Pendekatan pembelajaran TGT adalah salah satu pendekatan pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan “ Sedangkan menurut Saco (dalam Rusman, 2011:224) TGT adalah siswa memainkan permainan dengan anggota lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

Dari uraian pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa TGT merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat menarik, karena pendekatan pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status dan mengandung unsur permainan, dimana dalam

permainan tersebut masing-masing anggota tim akan memperoleh skor untuk tim mereka masing-masing.

Pendekatan pembelajaran TGT mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi dan variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas pembelajaran ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya.

2. Langkah-langkah pendekatan pembelajaran TGT

Dalam menerapkan pendekatan pembelajaran TGT menurut Asma(2008:53), adalah pembelajaran didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah 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 di depan kelas. Akhirnya siswa ditempatkan di meja-meja turnamen untuk melakukan permainan.

Sedangkan menurut Slavin (2008: 170) langkah-langkah pendekatan pembelajaran TGT yaitu presentasi kelas, belajar tim, turnamen, dan rekognisi tim.

Langkah-langkah pendekatan pembelajaran tipe TGT menurut para ahli diatas, terdiri dari penyajian materi secara garis besar, kemudian dilanjutkan dengan diskusi kelompok dan diakhiri dengan permainan.

Berikut ini diuraikan empat langkah pembelajaran TGT menurut Slavin(2008:95) yaitu:

a. Presentasi kelas

Kegiatan pembelajaran tipe TGT dimulai dengan penyajian materi yang diawali dengan pengamatan media yang dipajang guru dipapan tulis, penjelasan tentang media yang dipajang guru, kemudian mengadakan tanya jawab tentang yang akan dipelajari. Kegiatan ini dilakukan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa.

b. Belajar tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk mengikuti turnamen dengan baik.

Selama masa belajar tim, tugas para anggota tim adalah menguasai materi yang disampaikan guru di dalam kelas. Para siswa mempunyai lembar kegiatan dan lembar jawaban yang dapat mereka gunakan untuk melatih kemampuan selama proses pengajaran dan untuk menilai diri mereka sendiri.

Setelah guru mempresentasikan materi unsur-unsur peta, tim tersebut berkumpul untuk menyelesaikan tugas tim. Jika para siswa sedang mengerjakan pertanyaan dengan jawaban singkat, mereka boleh saling melempar kuis satu sama lain, dengan pasangannya secara bergantian memegang lembar kegiatan atau berusaha menjawab pertanyaan. Para siswa belum selesai belajar sampai mereka yakin bahwa teman satu tim mereka akan mendapatkan point 100 dalam turnamen. Lembar kegiatan adalah untuk belajar, bukan hanya sekadar untuk diisi dan dipindahkan . sehingga sangat penting bagi siswa untuk memiliki lembar jawaban untuk mengetahui kemampuan mereka sendiri dan teman satu timnya sembari mereka belajar. Bila ada siswa yang mengemukakan pertanyaan , teman satu timnya bertanggung jawab untuk menjawab sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru.

Pada saat siswa bekerja dalam tim, guru harus berkeliling kelas, pujilah tim yang bekerja dengan baik, duduklah dengan tiap tim untuk mendengar bagaimana para anggota tim bekerja.

Tim harus terdiri dari siswa berprestasi tinggi, siswa berprestasi rendah, dan lainnya siswa berprestasi sedang. Jangankan biarkan siswa memilih sendiri anggota timnya. Karena, mereka cenderung akan memilih siswa lain yang setara dengan mereka.

c. Turnamen

Pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja turnamen dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama untuk menyusun meja turnamen. Mintalah salah satu siswa untuk membagikan lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja.

Untuk memulai permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu siswa yang menarik kartu tertinggi. Permainan berlangsung sesuai dengan waktu yang dimulai dari pembaca pertama.

Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Lalu ia membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Misalnya, seorang siswa yang mengambil kartu yang bernomor 21 membaca dan menjawab soal nomor 21. Pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menebak tanpa dikenai sanksi. Setelah si pembaca memberi jawaban, siswa yang ada disebelah kiri atau kanannya (penantang pertama), mempunyai opsi untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika ia ingin melewatinya atau bila penantang kedua punya jawaban berbeda dengan dua peserta pertama, maka penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi, penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya ke dalam kotak (jika ada) apabila jawaban yang mereka berikan salah. Apabila semua peserta punya jawaban ditantang atau

melewati pertanyaan, penantang kedua (peserta yang ada disebelah kanan pembaca) memeriksa jawaban dan membacakan jawaban yang benar dengan keras. Si pemain yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika kedua penantang memberikan jawaban yang salah, ia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan (jika ada) ke dalam kotak.

Aturan Permainan TGT

Pembaca

1. Ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut pada lembar permainan
2. Bacalah pertanyaan dengan keras
3. Cobalah untuk menjawab

Penantang I

Menantang jika dia memang mau (dan memberikan jawaban berbeda) atau boleh melewatinya

Penantang II

Boleh menantang jika penantang I melewati, dan jika dia memang mau. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya *benar* berhak menyimpan kartu. Jika *si pembaca* salah, tidak ada sanksi, tetapi jika kedua penantang yang salah, maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.

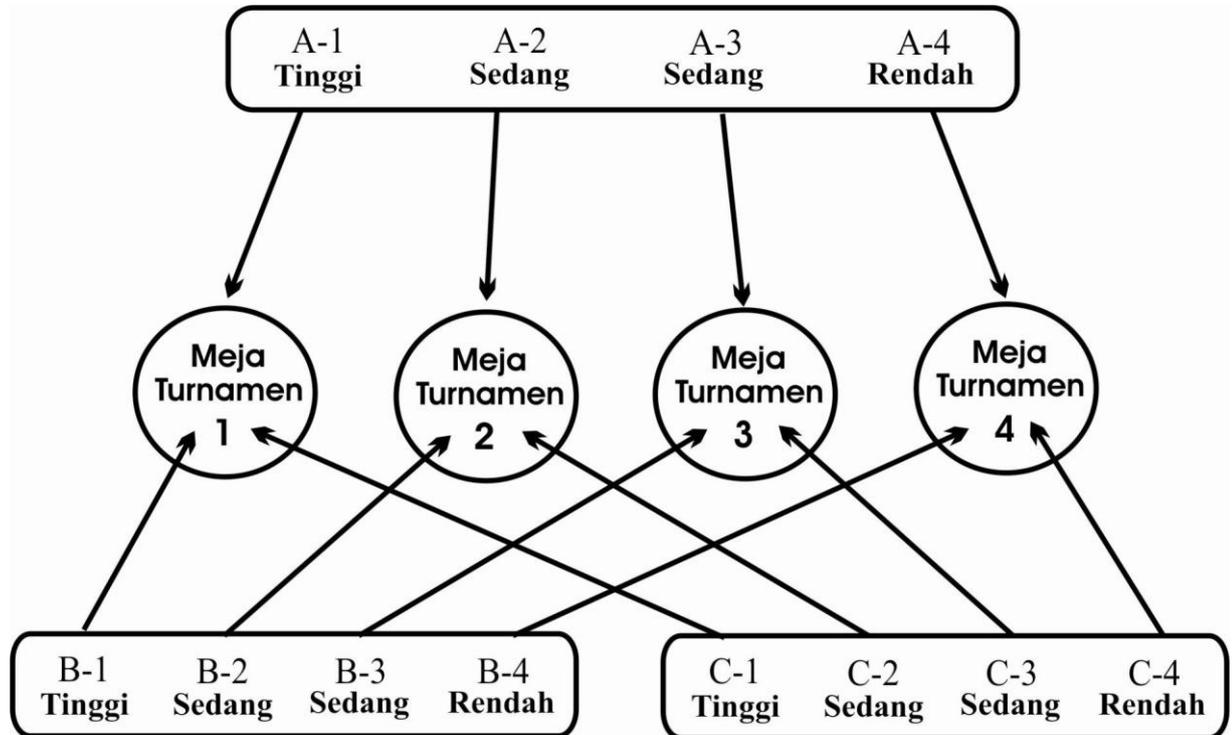
Untuk putaran berikutnya, semua bergerak satu posisi ke kiri penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan si pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut, seperti yang telah ditentukan guru sampai periode kelas berakhir atau jika kotaknya telah kosong. Apabila

permainan sudah berakhir para pemain mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan pada kolom untuk game 1. Jika masih ada waktu, para siswa ,mengocok kartu lagi dan memainkan game kedua sampai akhir periode kedua dan mencatat nomor kartu-kartu yang dimenangkan pada game 2 pada lembar skor.

Semua siswa harus memainkan game ini pada saat yang sama. Sementara mereka bermain, guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok yang lain untuk menjawab pertanyaan dan memastikan bahwa semua siswa memahami prosedur permainan tersebut. Sepuluh menit sebelum akhir periode kelas, ucapkanlah kata “waktu” dan mintalahpara siswa berhentidan menghitung kartu mereka. Selanjutnya mereka harus mengisi nama, tim, dan skor mereka pada lembar skor permainan.

Mintalah para siswa menambahkan skor yang telah mereka peroleh dalam tiap game (jika mereka memainkan lebih dari satu game) dan mengisi total perolehan hari ini. Untuk anak-anak usia lebih muda (kelas IV ke bawah) kumpulkan saja lembar skornya. Pada meja dengan tiga pemain dan skor tidak seri, pencetak skor tertinggi menerima enam puluh poin, yang kedua empat puluh poin, dan yang ketiga dua puluh poin. Jika terdapat lebih atau kurang dari tiga pemain atau bila terjadi nilai seri, gunakan tabel menghitung poin-poin turnamen. Untuk menentukan poin bagi tiap siswa, mintalah para siswa untuk mengumpulkan lembar skor permainan.

Penempatan pada Meja Turnemen



Bagan 2.1

Tabel 2.1 Lembar Pembagian Meja Turnamen

Siswa	Tim	Nomor Turnamen							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Nurul	A	1							
Amania	B	1							
Faeza	C	1							
Rizka H	C	1							
Hazzahra	B	2							
Intan	A	2							
Indah	A	2							
Ario	B	3							
Romi	C	3							
Adryan	C	3							
Asrori	B	4							
Aldi	A	4							
Rian	A	4							
Rahim	B	5							
Riska K	C	5							
Arsiki	C	5							

Sumber : Robert Slavin,2005:170

d. Rekognisi Tim

Menurut Slavin (2011: 174) setelah turnamen selesai untuk memberikan penghargaan kepada kelompok peraih skor tertinggi, terlebih dahulu periksalah poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan,kemudian pindahkan poin-poin turnamen dari tiap siswa tersebut ke lembar rangkuman timnya masing-masing,jumlahkan skor masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyak anggota kelompok. Pemberian penghargaan berdasarkan rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut.

Tabel 2.2 Lembar Skor Permainan TGT

Pemain	Tim	Permainan			Total	Poin Tournament
		1	2	3		
Nurul	A					
Amania	B					
Faez	C					

Tabel 2.3 Menghitung Poin-Poin Tournament Untuk Permainan dengan Empat Pemain

Pemain	Tidak ada seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tinggi 3 macam	Seri nilai rendah 3 macam	Seri 4 macam	Seri nilai tinggi & rendah
skor tertinggi	60	50	60	60	50	60	40	50
skor tertinggi atas	40	50	40	40	50	30	40	50
skor tertinggi bawah	30	30	40	30	50	30	40	30
skor rendah	20	20	20	30	20	30	40	30

Tabel 2.4 Menghitung Poin-Poin Tournament Untuk permainan dengan tiga orang pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Pemain	Seri nilai terendah	Seri 3 macam
Peraih skor tertinggi	60	50	60	40
Peraih skor tengah	40	50	30	40
Peraih skor rendah	20	20	30	40

Tabel 2.5 Menghitung Poin-Poin Tournament
Untuk Permainan dengan Dua Pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri 3 macam
Peraih skor tertinggi	60	40
Peraih skor terendah	20	40

Tabel 2.6 Lembar Rangkuman Tim

Nama Tim:.....

Anggota Tim	1	2	3	4	5	6
Jumlah skor						
Rata-rata skor						
Penghargaan Tim						

Tabel 2.7 Penghargaan Tim Berprestasi

Kriteria (Rata- rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

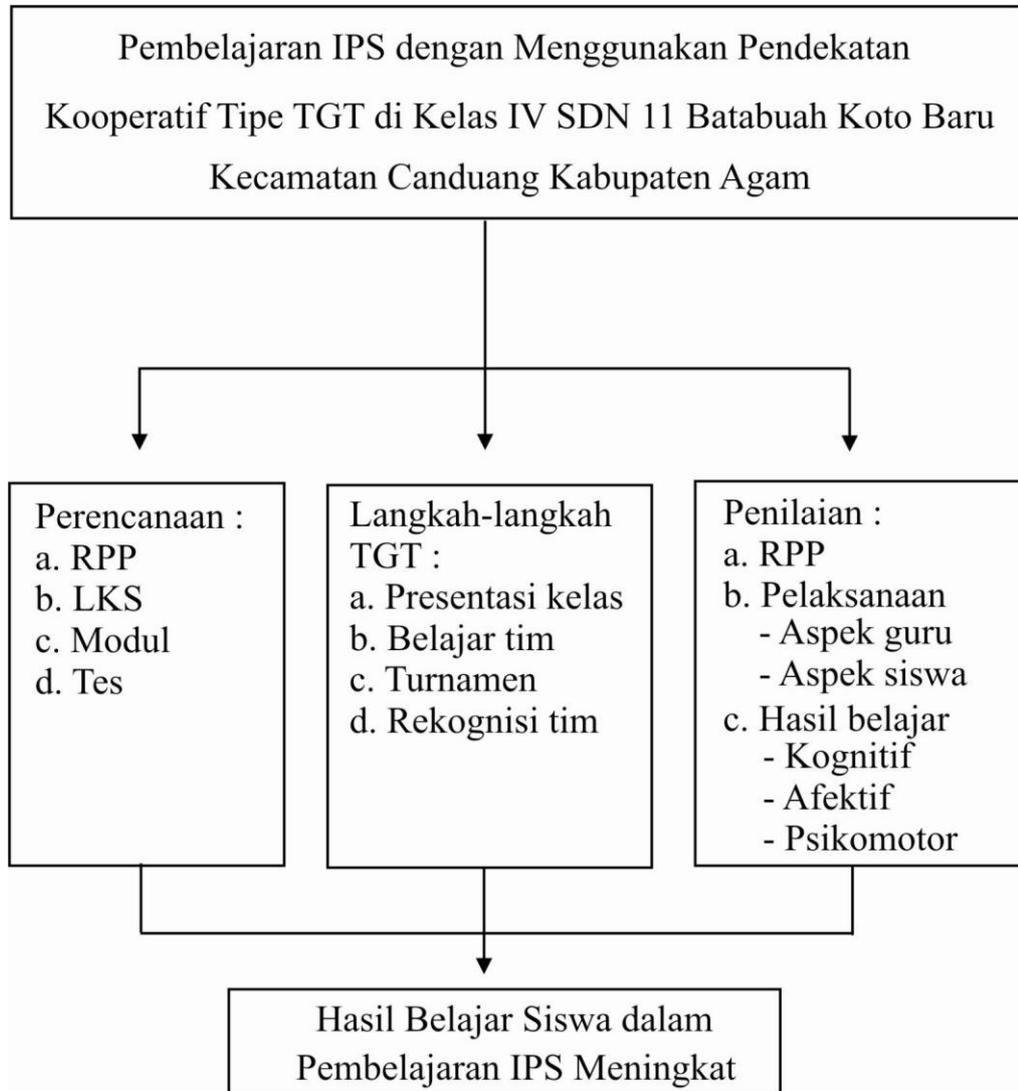
Sumber : Robert Slavin,2005:202

E. Kerangka Teori

Penggunaan pendekatan kooperatif dengan tipe TGT pada pembelajaran IPS. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan tujuan pembelajaran, serta menggali pengetahuan siswa menggunakan metode tanya jawab tentang peta Sumatera Barat, sehingga dengan kegiatan tersebut dapat membangkitkan skemata siswa sebelum masuk pada materi pelajaran.

Kegiatan selanjutnya adalah menerangkan materi yang berkaitan dalam bentuk verbal kemudian menempatkan siswa dalam tim-tim heterogen yang terdiri dari sembilan orang siswa orang siswa. Di dalam tim tersebut siswa mengerjakan LKS untuk menuntaskan materi yang telah ada. Setelah selesai siswa ditempatkan di kursi-kursi turnamen untuk melakukan permainan. Setelah usai permainan guru menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada kelompok.

Bagan Kerangka Teori



Bagan 2.2

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Rencana pembelajaran disusun dengan mengacu kepada kurikulum KTSP dan menggunakan langkah-langkah pembelajaran pendekatan kooperatif tipe TGT. Pembelajaran disusun atas tiga tahap yaitu kegiatan awal, kegiatan ini, dan kegiatan akhir.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS melalui pendekatan kooperatif tipe TGT dibagi atas empat tahap yaitu : a) Presentasi kelas, b) Belajar tim, c) Tournament, d) Rekognisi tim. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru telah mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, siswa aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS meningkat.
3. Berdasarkan hasil penelitian nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran IPS telah mengalami peningkatan atau sudah mencapai tingkat ketuntasan dalam belajar. Pada siklus I nilai rata-rata kognitif siswa diperoleh 69 sedangkan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 85 Dari nilai rata-rata afektif siswa pada siklus I diperoleh 64 sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata 80. Nilai rata-rata psikomotor siswa siklus I diperoleh 61 sedangkan pada siklus II diperoleh 80. Hasil ini menunjukkan bahwa

hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT di SDN 11 Batabuah Koto Baru telah mengalami peningkatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan temuan peneliti, penggunaan pendekatan kooperatif tipe TGT pada siswa kelas IV SDN 11 Batabuah Koto Baru, maka dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Untuk guru, supaya dapat menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Bagi kepala sekolah, supaya dapat memotivasi guru-guru untuk lebih meningkatkan cara mengajarnya dengan menggunakan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran IPS
3. Bagi pembaca, supaya dapat menambah wawasannya serta mampu menggunakan pendekatan kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS dengan baik sesuai dengan situasi dan kondisi tempat mengajar.