

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS IV SDN 15
TARATAK XII ATAR KEC. PDG. GANTING
KABUPATEN TANAH DATAR**

SKRIPSI



**Oleh :
FITARIANI
NIM. 50870**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar

Nama : Fitariani
NIM : 50870
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Padang, 9 Juli 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Farida. S, M.Si
Nip. 19600401 198703 2 002

Dra. Harni, M.Pd
19550529 198003 2 002

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS
dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games
Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar
Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar

Nama : Fitariani
Nim : 50870
Program Studi : S1
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 26 Juli 2011

	Tim Penguji:	
Nama		Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Farida. S, M.Si	(-----)
Sekretaris	: Dra. Harni, M.Pd	(-----)
Anggota	: Dra. Wirdati, M.Pd	(-----)
Anggota	: Dra. Tin Indrawati, M.Pd	(-----)
Anggota	: Drs. Arwin	(-----)

SURAT PERNYATAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Fitariani**

Nim : 50870

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Padang, 26 Juli 2011
Yang menyatakan

Fitariani
Nim. 50870

ABSTRAK

Fitariani. 2011. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kabupaten Tanah Datar. Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Program Studi S1. Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan refleksi awal di kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting diperoleh bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran IPS dan materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik sehingga hasil belajar siswa rendah, hal ini disebabkan karena guru dalam pembelajaran tidak menggunakan metoda yang bervariasi. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dimana peneliti melakukan kolaborasi dengan kepala sekolah dan guru kelas. Perancangan penelitian disusun meliputi : 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, 4) refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting yang berjumlah 18 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Data yang dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi.

Hasil yang dicapai dari 18 orang siswa selama pembelajaran pada siklus I masih dikategorikan belum sepenuhnya berhasil, karena terlihat hasil belajar pada siklus I pertemuan I yaitu 63, pertemuan II yaitu 67. Dan pada siklus II hasil belajar yaitu 77, pada siklus II hasil yang dicapai lebih baik, setelah dilakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat digunakan sebagai referensi dalam pelaksanaan pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah Subhanawata'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar”.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Atas bantuan dari semua pihaklah akhirnya skripsi ini dapat terwujud. Sebagai rasa syukur dan bangga penulis menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan kepada peneliti hingga skripsi ini selesai.
2. Ibu Dra. Farida. S, M.Si selaku pembimbing I, yang telah membimbing dan memotivasi peneliti hingga skripsi ini selesai.
3. Ibu Dra. Harni, M.Pd selaku pembimbing II, yang meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi peneliti hingga selesainya skripsi ini.
4. Ibu Dra. Wirdati, M.Pd selaku penguji I, yang bersedia meluangkan waktu, memberikaan kritikan dan saran hingga skripsi ini selesai.

5. Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd selaku penguji II, yang bersedia meluangkan waktu, memberikaan kritikan dan saran hingga skripsi ini selesai.
6. Bapak Drs. Arwin selaku penguji III, yang bersedia meluangkan waktu, memberikaan kritikan dan saran hingga skripsi ini selesai.
7. Bapak dan Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP, yang telah memberikan dukungan pada peneliti hingga skripsi ini selesai.
8. Ibu Marnis selaku kepala sekolah SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar, yang bersedia memberikan izin dan mendengarkan keluh kesah peneliti hingga skripsi ini selesai.
9. Bapak dan Ibu guru staf pengajar SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar, yang selalu memberikan semangat dan perhatian kepada peneliti hingga skripsi ini selesai.
10. Suami, Orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang senantiasa ikhlas mendo'akan dan setia menerima segala keluh kesah penulis sehingga selesainya skripsi ini.
11. Semua rekan-rekan mahasiswa PPKHB Seksi Tanah Datar II yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini.

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

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

Padang, Juli 2011

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori	
1. Hasil Belajar	8
2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	9
3. Model Pembelajaran Kooperatif.....	11
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	14
5. Pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	17

B. Kerangka Teori.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	
1. Tempat Penelitian.....	23
2. Subjek Penelitian.....	23
3. Waktu Penelitian.....	23
B. Rancangan Penelitian	
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	24
2. Alur Penelitian.....	26
3. Prosedur Penelitian.....	27
C. Data dan Sumber Data	
1. Jenis Data.....	29
2. Sumber Data.....	30
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Instrumen Penelitian	31
F. Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
1. Siklus I	
a. Perencanaan.....	34
b. Pelaksanaan	36
1) Siklus I Pertemuan 1	37
2) Siklus I Pertemuan 2	39

c. Pengamatan	42
1) Siklus I Pertemuan 1	42
2) Siklus I Pertemuan 2	53
d. Refleksi	63
2. Siklus II	
a. Perencanaan	66
b. Pelaksanaan	68
c. Pengamatan	71
d. Refleksi.....	81
B. Pembahasan	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR RUJUKAN	93

DAFTAR BAGAN

Bagan kerangka teori	22
Bagan alur penelitian	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	95
2. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan I.....	105
3. Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I	114
4. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	116
5. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	119
6. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan I	122
7. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan I	123
8. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II	124
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	125
10. Lembar Kerja Siswa Siklus I Pertemuan II	138
11. Hasil Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II.....	147
12. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	149
13. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II	152
14. Hasil Penilaian Kognitif Siklus I Pertemuan II	155
15. Hasil Penilaian Afektif Siklus I Pertemuan II	156
16. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus I Pertemuan II	157
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	158
18. Lembar Kerja Siswa Siklus II	170
19. Hasil Penilaian Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	174
20. Hasil Pengamatan Aspek Guru Siklus II	176
21. Hasil Pengamatan Aspek Siswa Siklus II	179

22. Hasil Penilaian Kognitif Siklus II	182
23. Hasil Penilaian Afektif Siklus II	183
24. Hasil Penilaian Psikomotor Siklus II	184
25. Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II aspek Kognitif	185
26. Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II aspek Afektif	186
27. Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II aspek Psikomotor	187
28. Rekapitulasi Nilai Siklus I Pertemuan I.....	188
29. Rekapitulasi Nilai Siklus I Pertemuan II	189
30. Rekapitulasi Nilai Siklus II	190

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan muatan nasional yang wajib disampaikan dan diajarkan pada siswa mulai dari Sekolah Dasar sampai ke tingkat perguruan tinggi, oleh sebab itu pembelajaran IPS harus dirancang sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran IPS dapat menjadi salah satu pembelajaran yang diminati serta dapat mengaplikasikannya kedalam 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 (SDM) Indonesia yang berketerampilan sosial dan intelektual sebagai warga negara yang memiliki perhatian serta kepedulian sosial yang bertanggung jawab merealisasikan tujuan nasional.

Menurut Depdiknas (2006:14) tujuan dari 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 social, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, ditingkat local, nasional dan tingkat 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 di hadapi.

Dengan demikian pada dasarnya tujuan dari 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 yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan dengan baik, tentu harus dengan menggunakan pendekatan yang sesuai dan relevan dengan materi pembelajaran.

Menurut Oemar (2005:172), belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktivitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan

Kenyataan yang penulis temui saat penulis melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas di Sekolah Dasar Negeri 15 Taratak XII Atar Kec. Padang Ganting pada kelas IV adanya ketidak mampuan siswa dalam menyelesaikan pembelajaran IPS, siswa enggan mengemukakan pendapatnya, sehingga pembelajaran cenderung dikuasai oleh guru. Hal ini dapat dilihat pada

ujian semester satu tahun pelajaran 2010/2011 khususnya mata pelajaran IPS masih banyak nilai siswa dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 65.

Daftar nilai semester I kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting.

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ket	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	I.F.N	61		✓
2	Y.D	75	✓	
3	A.A	58		✓
4	M.P.Y	60		✓
5	M	65	✓	
6	M.P	49		✓
7	M.R	52		✓
8	R.S	58		✓
9	N.A	58		✓
10	A.N.S	65	✓	
11	C.A.J	65	✓	
12	H.S	76	✓	
13	N.R	61		✓
14	N.H	50		✓
15	P.M	64	✓	
16	R.R	78	✓	
17	W.P.S	55		✓
18	Y.O	71	✓	
	Jumlah	1121	8	10
	Nilai Rata-rata	62		
	Persentase		45%	55%

Sumber : Nilai Ujian semester I kelas IV tahun pelajaran 2010/2011

Hal tersebut disebabkan pola pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton. Guru sering menggunakan metode ceramah (konvensional) untuk mata pelajaran IPS yang banyak materi sedangkan siswa dituntut untuk menerapkan dalam kehidupan hal ini tentulah tidak cocok dan kurang relevan. Dengan menggunakan metode konvensional maka yang akan terlihat adalah :1)

siswa kurang mampu memecahkan masalah yang sedang diberikan, 2) siswa kurang mampu mengkomunikasikan pengalaman belajarnya dengan orang lain, 3) siswa sering berbicara dengan teman sebangku saat pembelajaran berlangsung, 4) siswa kurang mampu mengambil kesimpulan dari materi yang dipelajarinya, 5) siswa kurang mampu mengajukan pertanyaan dalam proses pembelajaran. 6) guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir secara kritis dan analitis.

Untuk mengatasi permasalahan di atas tentulah harus dicari solusinya. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif. Colen (dalam Nur 2008:11) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif akan membatasi siswa bekerja sama di sebuah kelompok kecil dimana setiap anggota berpartisipasi pada tugas bersama yang diberikan. Siswa diharapkan untuk menyelesaikan tugas mereka tanpa pendelegasian langsung dari guru.

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

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif mengharapakan siswa agar dapat bekerja bersama-sama dalam memecahkan masalah dan memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar

belakang untuk bergantung satu sama lain atas tugas yang sama. *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Menurut Nur (2008:26) “dengan menggunakan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran dapat menyebabkan unsur-unsur psikologi siswa menjadi terangsang dan menjadi lebih aktif”. Dengan model pembelajaran TGT siswa dapat belajar lebih rileks, dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar.

Salah satu materi yang bisa digunakan model pembelajaran TGT dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah materi yang diajarkan pada kelas IV Sekolah Dasar semester II, dengan Standar Kompetensi Mengenal Sumber Daya alam , kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi dilingkungan kabupaten/kota dan propinsi. Sedangkan Kompetensi Dasarnya Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas masalah dapat penulis rumuskan Bagaimana Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar ?

Secara khusus permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah bentuk rencana pembelajaran untuk Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar ?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar ?
3. Bagaimanakah Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar ?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mendeskripsikan Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.

Berkaitan dengan judul dan masalah penelitian yang dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

1. Perencanaan pembelajaran peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar ?
2. Pelaksanaan pembelajaran peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar ?
3. Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar ?

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi siswa, guru dan peneliti sebagai berikut :

1. Bagi guru, dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran IPS di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun oleh guru dapat diminimalkan.
2. Bagi peneliti, bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan dapat membandingkan dengan penerapan teori pembelajaran yang lain.

BAB II

KAJIAN DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi hasil belajar dan tindak mengajar. Dari sisi siswa, hasil merupakan puncak proses belajar yang merupakan bukti dari usaha yang telah dilakukan. Menurut Oemar (2005:155) hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya tidak tahu menjadi tahu, sikap tidak sopan menjadi sopan dan lain sebagainya.

Bloom (dalam Anni, 2004:6) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu :

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan/ingatan, pemahaman, analisis, aplikasi, sintesis dan evaluasi. Keenam tujuan ini sifatnya hierarkis, artinya kemampuan evaluasi belum tercapai bila kemampuan sebelumnya belum dikuasai.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.
- 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, kemampuan tersebut terlihat dengan adanya perubahan pengetahuan,

kebiasaan sikap dan keterampilan pada diri siswa.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

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

Dari dua pendapat tersebut, diambil pengertian bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep dan generalisasi yang terjadi di lingkungannya manusia tersebut. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas.

b. Tujuan IPS

Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai.

Depdiknas (2006:575) menyatakan tujuan mata pelajaran IPS adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

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

Sedangkan menurut Awan (1998:76) tujuan dari mata pelajaran IPS adalah :

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
- 3) Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
- 4) Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
- 5) Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar survive yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat.

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

c. Ruang Lingkup IPS

IPS merupakan ilmu yang mengkaji tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungannya. Depdiknas (2006:575) menyatakan ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut : Manusia, tempat dan lingkungannya, waktu, keberlanjutan, dan perubahan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

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

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

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

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Arti dari kooperatif yaitu bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan kooperatif siswa dituntut secara individual

mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya.

Erman dkk (2001:218) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan suatu tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama. Sedangkan menurut Anita (2004:12), sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur disebut sebagai sistem “pembelajaran gotong royong” atau pembelajaran kooperatif. Slavin (dalam Etin,2007:4) menyatakan bahwa” model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat atau lima siswa dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

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

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang heterogen dimana dalam kelompok tersebut

setiap siswa diharapkan mampu bekerjasama untuk menyelesaikan masalah atau soal yang diberikan. Muslimin (2000:7) menyatakan model pembelajaran kooperatif setidaknya-tidaknya mempunyai tiga tujuan pembelajaran yaitu :

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

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

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

c. Unsur – unsur pembelajaran kooperatif

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

- 1) Saling ketergantungan positif, kegagalan dan keberhasilan kelompok merupakan tanggung jawab setiap anggota kelompok,
- 2) setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai

materi pembelajaran, 3) interaksi yang terjadi melalui diskusi akan memberikan keuntungan bagi semua anggota kelompok, 4) evaluasi proses kelompok, dimana keberhasilan belajar dalam kelompok ditentukan oleh proses kerja kelompok.

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

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

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

a. Pengertian Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Model Pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan karena tidak memerlukan ruangan dan peralatan yang khusus yang dikembangkan oleh Devries dan slavin. Menurut Slavin (2008:95). “Model Pembelajaran TGT adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur

permainan dan *reinforcement*". Sedangkan menurut Saco (dalam Suhadi,2008:1) TGT adalah siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing.

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

Model Pembelajaran TGT mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang 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 aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya

b. Langkah-langkah model pembelajaran *Team Games Tournament*

Dalam menerapkan model pembelajaran TGT menurut Nur (2008:53) adalah pembelajaran didahului dengan penyajian materi pelajaran, dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS), kemudian siswa mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan di dalam kelompok masing-masing. Setelah

diskusi siswa melaporkan hasil kerjanya ke depan kelas, akhirnya siswa ditempatkan pada meja-meja turnamen untuk melakukan permainan.

Sedangkan menurut Slavin (2008:170) langkah-langkah model pembelajaran TGT yaitu pengajaran atau presentasi kelas, belajar tim atau belajar kelompok, turnamen atau permainan, dan rekognisi tim atau penghargaan kelompok.

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

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

Model pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) ini mempunyai kelebihan. Menurut Suriana (2000:10) yang merupakan kelebihan dari model pembelajaran TGT antara lain :

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas,
- 2) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu,
- 3) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam,
- 4) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa,
- 5) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain,
- 6) motivasi belajar lebih tinggi,
- 7) hasil belajar lebih baik,
- 8) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sedangkan menurut Nur (2008:53) kelebihan model pembelajaran

TGT adalah :

- 1) Siswa bekerja secara kelompok dan dilibatkan secara aktif dalam berdiskusi serta dalam memecahkan masalah mereka bersama dan menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan,
- 2) menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan dengan melakukan permainan turnamen sehingga siswa tidak menjadi bosan,
- 3) peningkatan belajar tidak bergantung kepada

usia siswa, mata pelajaran atau aktifitas belajar, 4) dapat meningkatkan hasil belajar, kecakapan individual maupun kelompok dalam pemecahan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebaya.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan dengan menggunakan model pembelajaran TGT siswa akan terlibat aktif dalam belajar untuk mempersiapkan diri dalam permainan nantinya.

5. Pembelajaran IPS dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran TGT yang akan diterapkan pada penelitian ini mengacu pada pendapat Slavin (2008:170) yang terdiri dari : 1) Presentasi kelas 2) Belajar kelompok, 3) Permainan, 4) Penghargaan kelompok.

Untuk pelaksanaannya diuraikan sebagai berikut :

a. Presentasi kelas

Pengajaran dimulai dengan penyajian materi yang diawali dengan pendahuluan, memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah kepada materi, menjelaskan materi yang akan dipelajari. Pada bagian ini ditekankan pada apa yang akan dipelajari siswa dalam tugas kelompok dan dijelaskan mengapa hal itu penting dipelajari. Kegiatan ini dilakukan untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa.

b. Belajar kelompok

Setelah guru mempresentasikan materi tentang Koperasi, tim berkumpul untuk mempelajari LKS. Untuk menyelesaikan tugas kelompok siswa mengerjakan secara berpasangan, kemudian saling mencocokkan jawabannya atau memeriksa ketepatan jawabannya dengan teman

sekelompok. Bila ada siswa yang mengemukakan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru. Dalam belajar kelompok guru harus memotivasi agar siswa dapat belajar dengan aktif, sebagaimana yang diungkapkan oleh Dimiyati (2006:105-109) bahwa :

“Guru dalam pembelajaran berfungsi sebagai fasilitator dan motivator, sebagai fasilitator guru diharapkan memantau tingkat kesukaran pengalaman belajar, dan segera membantu mengatasi kesukaran belajar itu. Dan sebagai motivator guru berpeluang untuk meningkatkan, mengembangkan, dan memelihara motivasi belajar dengan optimalisasi terapan prinsip belajar, dinamisasi perilaku pribadi siswa seutuhnya. Pemanfaatan pengalaman kemampuan siswa, aspirasi dan cita-cita, serta tindakan pembelajaran sesuai rekayasa pedalogis”.

Dengan demikian guru bukan hanya sebagai fasilitator tapi juga harus bisa meningkatkan, mengembangkan dan memotivasi siswa agar dapat potensi siswa dapat berkembang dengan baik.

c. Permainan

Siswa yang mewakili kelompoknya ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Permainan diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain.

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

pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaan yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban yang benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah kartu selesai terjawab setiap pemain kembali ke kelompok asalnya dan melaporkan poin yang telah diperolehnya.

d. Penghargaan kelompok

Sebelum memberikan penghargaan kelompok terlebih dahulu dihitung jumlah rata-rata skor kelompok dengan cara menjumlahkan skor masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut, sesuai dengan pendapat Rochman (dalam Rosna, 2006:44)

Peran guru dalam memberikan motivasi anak adalah mengenal setiap siswa yang diajarkannya secara pribadi, memperlihatkan interaksi yang menyenangkan, menguasai berbagai metode dan teknik mengajar serta menggunakannya dengan tepat, menjaga suasana kelas supaya terhindar dari konflik dan frustrasi serta yang amat penting memperlakukan siswa sesuai dengan keadaan dan kemampuannya

Pemberian penghargaan merupakan salah satu cara untuk memotivasi siswa agar belajar lebih baik lagi.

Selanjutnya guru mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengarah kepada materi, menurut Yuliani (2003:5) “guru menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menindak lanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi pelajaran”. Selanjutnya guru memberikan penilaian berupa latihan. Adapun tujuan penilaian menurut Uzer (2006:12) adalah “untuk mengetahui pendidikan siswa didalam kelas atau kelompoknya, guru dapat menetapkan penilaian apakah seorang siswa termasuk kedalam kelompok siswa yang pandai, sedang, kurang atau cukup baik dikelasnya jika dibandingkan dengan teman-temannya”.

B. Kerangka Teori

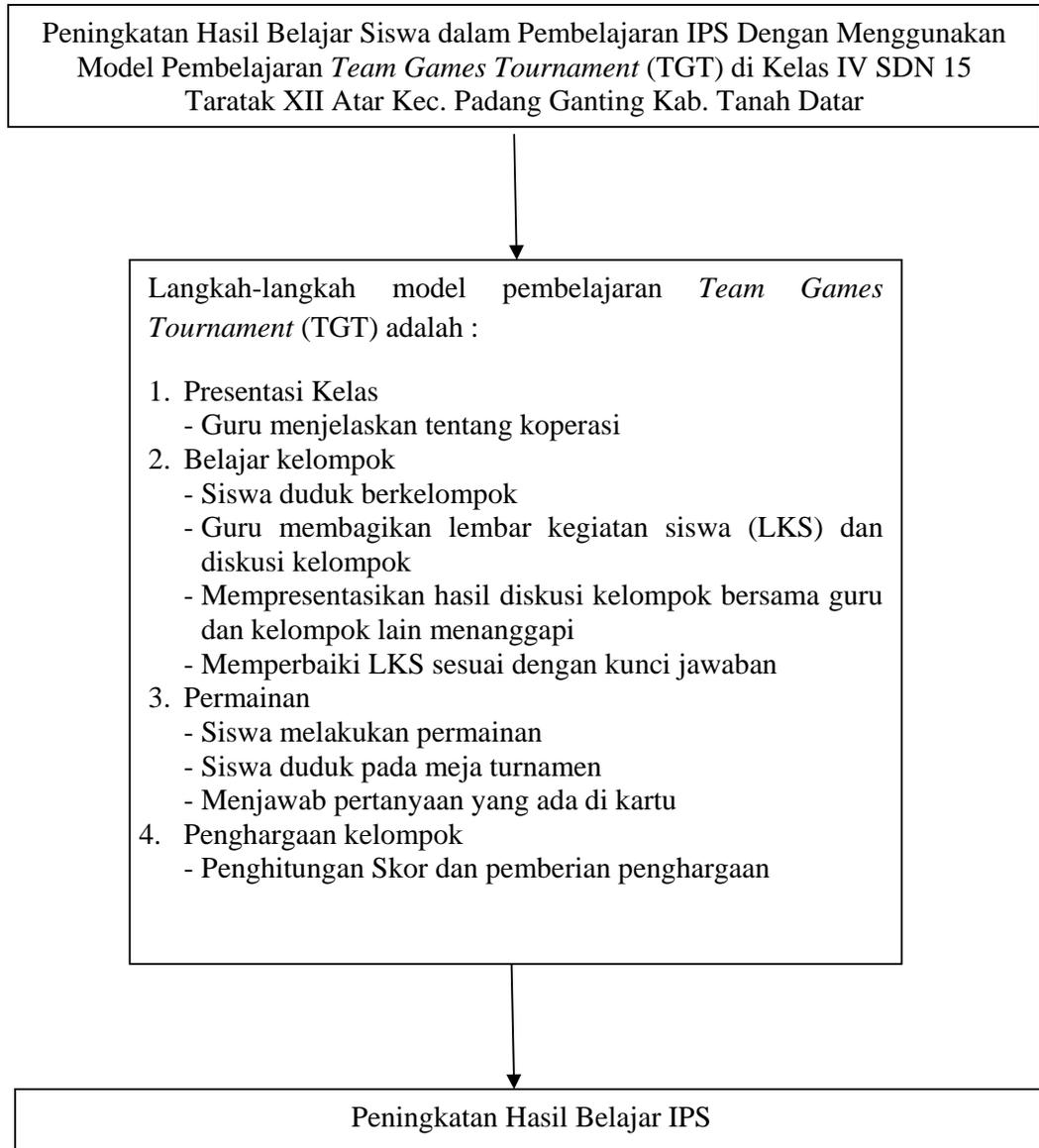
Penelitian tindakan adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dan proses pengembangan kemampuan dalam mendeteksi dan memecahkan masalah. Dalam prosesnya, pihak-pihak yang terlibat saling mendukung satu sama lain, dilengkapi dengan fakta-fakta, dan mengembangkan kemampuan analisis. Penelitian tindakan kelas

biasanya dilakukan di kelas atau di sekolah dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan berupa proses pengkajian berdaur yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setelah dilakukan refleksi yang mencakup analisis, sintesis, dan penilaian hasil pengamatan terhadap proses serta hasil tindakan tadi, biasanya muncul permasalahan atau pemikiran baru yang perlu mendapat perhatian sehingga pada gilirannya perlu dilakukan perencanaan ulang, tindakan ulang, dan pengamatan ulang, serta diikuti pula dengan refleksi ulang. Demikianlah tahap-tahap kegiatan ini terus berulang, sampai suatu permasalahan dianggap teratasi.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada interaksi siswa dan kerjasama kelompok. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model TGT (*Team Games Tournament*), di mana dalam proses pembelajarannya menggunakan *game* untuk membuat siswa senang mempelajari IPS. Dalam model pembelajaran kooperatif TGT, siswa lebih banyak belajar pada teman sebaya. Siswa dapat saling mengungkapkan ide bersama temannya, melakukan diskusi dan mengerjakan tugas bersama, sehingga diharapkan dengan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kerangka Teori



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) untuk peningkatan pembelajaran IPS di kelas IV SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan rancangan pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPS terlaksana dengan baik karena pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah TGT yaitu : presentasi kelas, diskusi kelompok, *game tournament* dan penghargaan kelompok.
2. Pada pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran TGT ada beberapa tahap yaitu presentasi kelas, siswa terlibat aktif dalam melakukan tanya jawab dengan guru serta memperhatikan jawaban dari teman. Pada tahap diskusi kelompok siswa berdiskusi dan bekerjasama dengan anggota kelompok yang lainnya. Siswa aktif dalam menyampaikan pendapatnya dan mau menerima pendapat dari temannya tanpa memaksakan pendapatnya sendiri. Pada tahap *game tournament* siswa dapat belajar dengan aktif sehingga pembelajaran lebih bersemangat, dan dengan adanya permainan akan membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran. Tahap penghargaan kelompok dengan memberikan penghargaan kepada

kelompok yang memperoleh skor tertinggi juga sudah dilaksanakan dengan baik.

3. Peningkatan hasil pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat dilihat lebih baik yang mencakup tiga ranah. Aspek kognitif siklus I pertemuan I sebesar 33,3%, siklus I pertemuan II sebesar 50% dan untuk siklus II sebesar 83,3%. Untuk aspek afektif siklus I pertemuan I sebesar 65%, siklus I pertemuan II sebesar 67% dan untuk siklus II sebesar 75%, dan aspek psikomotor siklus I pertemuan I sebesar 65%, siklus I pertemuan II sebesar 70% dan untuk siklus II sebesar 78%. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa guru telah berhasil dalam meningkatkan pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran TGT di SDN 15 Taratak XII Atar Kecamatan Padang Ganting Kabupaten Tanah Datar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengajukan saran yang dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS di SD adalah sebagai berikut :

1. Guru dalam mengajar sebaiknya menggunakan rancangan pembelajaran sehingga apa yang diajarkan kepada siswa tidak melenceng dari konsep rancangan pembelajaran, dan sebaiknya guru dalam mengajar menggunakan model pembelajaran salah satunya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

2. Dalam pelaksanaan pembelajaran sebaiknya sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.
3. Guru dapat memvariasikan pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan model pembelajarn dan media dalam mengajar karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajisman. 2009. *Pengajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Kelas I-II*. Padang. Balai Penataran Guru Padang
- Arikunto. S. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta. Bumi Aksara
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bahasa Indonesia. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta. Rineka Cipta
- Erman Suherman, Turmudi, Didi Suryadi, Tatang Herman, Suhendra, Sufyani Prabawanto, Nurjanah, ade Rohayati. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Etin Solihatin. 2007. *Cooperative Learning Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara
- Ibrahim. M. dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya. University Press
- Nur Asma. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta : Depdiknas
- Nurhadi. 2003. *Model Pembelajaran Kontekstual (Contextual and Learning) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Nursyid Sumaatmadja.1997. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Oemar Hamalik. 2005. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru. Algesindo.
- Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament TGT [http : //pendidikan.infogoe.com/pembelajaran-kooperatif-tipe-games-tournament-tgt](http://pendidikan.infogoe.com/pembelajaran-kooperatif-tipe-games-tournament-tgt) tanggal 28 Desember 2010
- Reni Yuliani. 2003. *Tangkas Pengetahuan Sosial*. Bandung. PT Remaja Rosda Karya.
- Ritawati Mahyudin, Yetti Ariani. 2007. *Hand Out Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang : UNP
- Rochiati Wiraatmadja. 2005. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Rosda Karya.