

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 27 LUBUK ALUNG
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*



Oleh

**SALMI YURNI
Nim.88193**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Pendekatan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Kelas IV SD Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.

Nama : Salmi Yurni

Bp/Nim : 2007/88193

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Drs.Zuardi , M.Si
NIP. 196101311988201001**

**Dra. Zuraida, M.Pd
NIP. 195112211976032002**

**Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP**

**Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 196101311988021001**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Jurusan Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Pendekatan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Kelas IV SD Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.

Nama : Salmi Yurni

BP/NIM : 2007/88193

Program Studi : Pendidikan Guru Kelas

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S-1

Padang, Juli 2011

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Zuardi, M.Si	1. _____
2. Sekretaris	: Dra. Zuraida, M.Pd	2. _____
3. Anggota	: Dra. Farida S, M.Pd	3. _____
4. Anggota	: Dra. Mayarnimar	4. _____
5. Anggota	: Dra. Rahmatina, M.Pd	5. _____

ABSTRAK

Salmi Yurni, 2011 : Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di IV Sekolah Dasar Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Sekolah Dasar Negeri 27 Lubuk Alung bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan konsep-konsep IPS yang berdampak terhadap pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan guru masih dominan menggunakan metoda konvensional. Karena itu dirasa perlu untuk memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Untuk menyampaikan materi IPS dibutuhkan model pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpikir, berdiskusi, bekerjasama, mau memberi dan menerima ide, saling tukar pikiran untuk memahami materi pembelajaran dengan teman untuk menjadikan diri "ahli" sehingga mereka dapat menjelaskan materi yang mereka bahas dalam kelompok ahli kepada teman-temannya di kelompok kooperatif (asal). Maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penggunaan model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Sekolah Dasar Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas berkenaan dengan perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan dengan empat tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Setiap akhir pertemuan diadakan kuis untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Selama pelaksanaan guru kelas VI bertindak sebagai observer dengan berpedoman kepada lembar pengamatan.

Hasil penelitian ini memperlihatkan peningkatan hasil belajar siswa. Pada tes akhir siklus I dengan nilai rata-rata 65 dan pada tes akhir Siklus II Naik menjadi 70%. Hasil pengamatan pun terlihat peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang mana hasil belajar siswa pada aspek afektif pada siklus I nilai rata-rata siswa 71,04 sedangkan pada siklus II 82,90 dan penilaian hasil belajar pada aspek psikomotor pada siklus I 67,97 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 82,9. Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran IPS menggunakan model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar IPS siswa pada materi Sumber Daya Alam dan jenis-jenis usaha ekonomi dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) DI
KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 27 LUBUK ALUNG
KABUPATEN PADANG PARIAMAN**

SKRIPSI

*Dinyatakan kepada Tim penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah
Dasar
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd)*



Oleh
SALMI YURNI
Nim. 88193

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

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kehadiran Allah Swt berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Tipe Team Game Tournament (TGT) di Kelas IV SD Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti banyak mendapat sumbangan pikiran, bimbingan, saran dan dorongan dari berbagai pihak karena itu sudah sepantasnya pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku Ketua Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menuntut ilmu pengetahuan di PGSD FIP UNP.
2. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si selaku Sekretaris Jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menuntut ilmu pengetahuan di PGSD FIP UNP.
3. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan

masukannya serta bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

4. Ibu Dra. Zuraida, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan masukan serta bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu Dra. Farida, S, M.Pd selaku penguji I yang telah banyak memberikan saran maupun masukan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Mayarnimar selaku Penguji II yang telah memberikan kritikan dan saran demi selesainya skripsi ini.
7. Ibu Dra. Rahmatina, M.Pd selaku penguji III yang telah banyak pula memberikan kritikan saran dan arahan demi selesainya skripsi ini.
8. Bapak atau Ibu Dosen PGSD FIP UNP yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis, baik dalam perkuliahan maupun untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Kepala Sekolah serta Bapak dan Ibu yang mengajar di SD Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
10. Kakak dan adik-adik segenap serta suami yang selalu memberikan kepercayaan dan dorongan dalam setiap kesempatan.

Skripsi ini penulis beri judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Tipe Team Game Tournament (TGT) di Kelas IV SD Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman”. Skripsi ini merupakan persyaratan

dalam memenuhi tugas akhir dan penulis susun melalui metode penelitian tindakan kelas.

Penulis menyadari dalam penelitian skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis membuka diri untuk masukan, kritikan, dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Akhir kata penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis sendiri. Amin.

Lubuk Alung, Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	8
a. Pengertian IPS	8
b. Tujuan IPS	8
c. Ruang Lingkup IPS	9
2. Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)	9
a. Pengertian TGT	9
b. Prinsip-Prinsip TGT	10
c. Karakteristik TGT	11
d. Langkah-langkah TGT.....	12
3. Hasil Belajar	15
a. Pengertian Hasil Belajar.....	15
b. Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	17
B. Kerangka Teori	18

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	20
1. Tempat Penelitian	20
2. Subjek Penelitian	20
3. Waktu dan Lama Penelitian	20
B. Rancangan Penelitian	21
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	21
2. Alur Penelitian	21
3. Prosedur Penelitian	23
a. Perencanaan	23
b. Pelaksanaan	25
c. Pengamatan	26
d. Refleksi	26
C. Data dan Sumber Data	27
1. Data Penelitian	27
2. Sumber Data	27
D. Instrumen Penelitian	27
E. Analisis Data	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	31
1. Siklus I	31
a. Perencanaan Siklus I	31
b. Pelaksanaan Siklus I	42
c. Pengamatan Tindakan Siklus I	57
d. Refleksi Tindakan Siklus I	46
2. Siklus II	60
a. Perencanaan Siklus II	60
b. Pelaksanaan Siklus II	60
c. Pengamatan Tindakan Siklus II	67
d. Refleksi Tindakan Siklus II	71

B.	Pembahasan	86
	1. Pembahasan Siklus I	86
	2. Pembahasan II	90
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		
	A. Simpulan	92
	B. Saran	93
DAFTAR RUJUKAN		94
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Daftar Nilai Murni Semester II IPS Tahun Pelajaran 2009/2010.....	4
2.1 Kriteria Penghargaan Kelompok.....	14
4.1 Nilai Ulangan IPS Pada Ulangan Sebelumnya.....	36
4.2 Nama-Nama Anggota Kelompok Pertemuan Pertama.....	37
4.3 Skor Turnament Pada siklus I.....	40
4.4 Penghargaan Kerja Kelompok Pada Pertemuan Pertama.....	41
4.5 Skor Turnamen Dua Siklus I.....	51
4.6 Penghargaan Kerja Kelompok Pada Pertemuan Kedua	52
4.7 Nama-Nama Anggota Kelompok Pertemuan Ketiga.....	62
4.8 Skor Turnamen Tiga Siklus II.....	65
4.9 Penghargaan Kerja Kelompok Pada Pertemuan Kedua.....	66
4.10 Nama-Nama Anggota Kelompok Pertemuan Empat.....	74
4.11 Skor Turnamen Empat Siklus Empat.....	65
4.12 Penghargaan Kerja Kelompok Pada Pertemuan Empat.....	78

DAFTAR BAGAN

	Halaman
2.1 Kerangka Teori Penelitian	19
3.1 Alur Penelitian	31

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I 9
Lampiran 2	Lembaran Kerja Siswa (LKS) 105
Lampiran 3	Media Gambar..... 106
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II..... 107
Lampiran 5	Intrumen Soal..... 116
Lampiran 6	Kunci Jawaban Soal-soal..... 116
Lampiran 7	Media Pembelajaran..... 117
Lampiran 8	Media Gambar..... 118
Lampiran 9	Peta Konsep..... 119
Lampiran 10	Lembaran Kerja Siswa (LKS)..... 120
Lampiran 11	Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan I Siklus I..... 121
Lampiran 12	Lembar Pengamatan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Aspek Guru Pertemuan I..... 123
Lampiran 13	Pengamatan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Aspek Siswa Pertemuan I..... 125
Lampiran 14	Lembar Penilaian Aspek Afektif Pertemuan I..... 127
Lampiran 15	Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Pertemuan I..... 128
Lampiran 16	Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan I Siklus II..... 129
Lampiran 17	Lembar Pengamatan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Aspek Guru Pertemuan II..... 131
Lampiran 18	Pengamatan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Aspek Siswa Pertemuan II..... 133
Lampiran 19	Lembar Penilaian Aspek Afektif Pertemuan II Siklus I..... 127
Lampiran 20	Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Pertemuan II..... 128
Lampiran 21	Lembar Penilaian Aspek Kognitif Pertemuan II Siklus I..... 137

Lampiran 22	Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan III.....	139
Lampiran 23	Lembar Pengamatan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Aspek Guru Pertemuan III.....	141
Lampiran 24	Pengamatan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Aspek Siswa Pertemuan III.....	143
Lampiran 25	Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus III	127
Lampiran 26	Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Pertemuan III.....	128
Lampiran 27	Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pertemuan IV.....	139
Lampiran 28	Lembar Pengamatan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Aspek Guru Pertemuan IV.....	149
Lampiran 29	Pengamatan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Aspek Siswa Pertemuan IV.....	151
Lampiran 30	Lembar Penilaian Aspek Afektif Siklus IV.....	153
Lampiran 31	Lembar Penilaian Aspek Psikomotor Pertemuan IV.....	154
Lampiran 32	Lembar Penilaian Aspek Kognitif Pertemuan II Siklus II.....	137
Lampiran 33	Kriteria Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP.....	157
Lampiran 34	Kriteria Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT aspek Guru dan Siswa.....	158
Lampiran 35	Kriteria Penilaian aspek Kognitif.....	158
Lampiran 36	Kriteria Penilaian afektif dan Psikomotor.....	159
Lampiran 37	Diagram Lampiran Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor.....	160
Lampiran 38	Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif.....	161
Lampiran 39	Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotor.....	162

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Ruang lingkup mata pelajaran IPS antara lain : 1) manusia dan lingkungan, 2) waktu berkelanjutan dan perubahan, 3) sistem sosial dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (BNSP,2006:576).

a) Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan : 1) mengenal konsep – konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai – nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi, dalam masyarakat yang majemuk baik ditingkat lokal maupun nasional dan global (BNSP,2006:576).

Untuk mencapai tujuan tersebut diatas maka proses pembelajaran IPS menurut Wayan (2007: 3) ”hendaklah dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis, kreatif, inovatif dan sistematis”. Sedangkan menurut Kunandar (2007:354) bahwa” proses pembelajaran harus dapat melibatkan siswa secara utuh, yang aktif, kreatif dan menantang”.

Pemilihan model pembelajaran ini guru harus teliti untuk memilih model agar sesuai dengan tahap perkembangan siswa, tujuan kurikulum, potensi siswa, serta keadaan kondisi dimana siswa berada. Model pembelajaran

yang digunakan oleh guru berpengaruh terhadap keberhasilan dan hasil belajar siswa (Kosasih, 1996:2).

Model dalam pembelajaran IPS diantaranya adalah pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswanya belajar setiap mata pelajaran. Cooper dan Heinnich (dalam Nur, 2008:2) menjelaskan bahwa “pembelajaran kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan dan tugas – tugas akademik bersama, sambil bekerjasama belajar keterampilan kalaboratif dan sosial ” . Anggota – anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok–kelompok kecil sehingga mereka saling membantu antara yang satu dengan yang lainnya mempelajari materi pelajaran. Dalam model pembelajaran kooperatif anggota kelompok dituntut untuk memberikan pendapat, ide dan pemecahan masalah sehingga tercapai tujuan belajar dengan adanya kerjasama dan kelompok.

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran dengan cara ini siswa mengikuti pembelajaran dengan menyimak presentasi guru, siswa juga dapat belajar dalam kelompok dan melaksanakan permainan dalam tournamen.

Menurut Nur (2006:26) dengan menggunakan *TGT* dalam pembelajaran 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 yang lebih sederhana. Pada saat berdiskusi 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 berfikir pribadi dan kelompok.

Di Sekolah Dasar Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman khususnya kelas IV berdasarkan hasil ujian semester 2 Tahun pelajaran 2009/2010 hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih belum sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Daftar Nilai Murni Semester 2 Mata Pelajaran IPS SDN 27 Lubuk Alung Tahun Pelajaran 2009/2010

No	Nama	KKM	Nilai	Keterangan
1	Jef Us	70	7,0	Belum Tuntas
2	Jum Il	70	6,5	Belum Tuntas
3	Hend	70	5,7	Belum Tuntas
4	Sa Ga	70	5,0	Belum Tuntas
5	Mei Shi	70	5,0	Belum Tuntas
6	Daf Da	70	7,3	Tuntas
7	Na Yuf	70	4,7	Belum Tuntas
8	Ren	70	5,5	Belum Tuntas
9	Tri Ne	70	2,8	Belum Tuntas
10	Al H	70	2,8	Belum Tuntas
11	And Fer	70	4,9	Belum Tuntas
12	Ati Haz	70	7,5	Tuntas
13	Dan Af	70	7,8	Tuntas
14	Eg Del	70	7,3	Tuntas
15	Hut La	70	4,8	Belum Tuntas
16	Ind Kas	70	7,6	Tuntas
17	M. Ir Kh	70	6,0	Belum Tuntas
18	Meg Sa	70	8,0	Tuntas
19	Mut Feb	70	7,6	Tuntas
20	Mut Fit	70	6,6	Belum Tuntas
21	Nov Han	70	7,5	Tuntas
22	Fret Shal	70	5,7	Belum Tuntas
23	Raj Rah	70	6,3	Belum Tuntas
24	Sa Wu	70	6,2	Belum Tuntas
25	Iks N Ar	70	4,5	Belum Tuntas
26	Yo Pra	70	2,7	Belum Tuntas
27	Ais Wa	70	6,30	Belum Tuntas
28	Ra Sal Sa	70	7,0	Tuntas
29	Mut Leo	70	4,4	Belum Tuntas
30	Bel De Ra	70	7,8	Tuntas
Jumlah Siswa Tuntas				10 Orang
Jumlah Siswa Belum Tuntas				15 Orang
Persentase Ketuntasan				33,3 %

Sumber : Rekapitulasi Nilai Ujian Semester 2 Kelas IV TP. 2009/2010

Dari tabel 1 di atas bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan adalah 65. Dari 30 orang siswa yang tuntas sebanyak 10 orang (33,3%), sedangkan yang belum tuntas 15 orang (66,6%). Hal ini disebabkan karena guru disaat pembelajaran berlangsung siswa hanya disuruh memperhatikan guru menjelaskan pelajaran, setelah itu guru memberikan latihan.

Dalam pembelajaran tersebut sebagian besar siswa kurang memahami, serta kurang mengerti dengan materi yang diberikan guru, 1) dalam pembelajaran kurang adanya minat siswa untuk mengikuti pelajaran, 2) siswa menjadi pasif di dalam kelas ketika menerima pelajaran dari guru, 3) disaat guru menerangkan pelajaran, siswa banyak mengobrol dan melakukan kegiatan

lain yang tidak sesuai dengan materi pelajaran secara diam – diam tanpa sepengetahuan guru.

Penyebab kurang mengertinya siswa dengan bahan ajar yang diberikan guru disebabkan oleh : 1) guru masih menggunakan metode ceramah, 2) guru kurang membangkitkan minat belajar siswa, 3) penggunaan alat peraga oleh guru juga kurang maksimal dan, 4) kegiatan kerja kelompok dalam pelajaran IPS belum kelihatan.

Menurut penulis upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai berikut : 1) pembelajaran dimulai dari materi yang mudah dipahami siswa, 2) meningkatkan cara belajar siswa aktif, 3) membangun siswa bekerjasama dalam kelompok, 4) menciptakan strategi yang tepat agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi, 5) mengetahui hal – hal yang membuat siswa menjadi bosan dan segera mengulanginya.

Berdasarkan hal – hal tersebut di atas penulis merasa tertarik melakukan penelitian tindakan kelas tentang “ Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan menggunakan Model Koopertif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini secara umum adalah bagaimana *Peningkatan Hasil Belajar IPS dengan Menggunakan Model Koopertaif Tipe Team Game Tournament (TGT)* .

Rumusan lebih khusus adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SD Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman?
2. Bagaimanakah Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SD Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman?
3. Bagaimanakah hasil Belajar IPS Siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT*, di kelas IV SD Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian secara umum adalah Untuk Mendiskripsikan *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)*.

Tujuan lebih khusus adalah untuk mendiskripsikan:

1. Rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SD Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.

2. Hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SD Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.
3. Mendiskripsikan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *TGT* di kelas IV SD Negeri 27 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan mamfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan atau informasi kepada guru SD tentang penggunaan model kooperatif tipe *TGT* untuk dapat digunakan sebagai pedoman dalam pembelajaran IPS.
2. Bagi sekolah, memberikan masukan kepada kepala sekolah SD tentang perlunya peningkatan kemampuan guru dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*.
3. Bagi peneliti, sebagai upaya dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) 2006 : 576 IPS adalah suatu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Dimana melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia.

Ilmu Pengetahuan Sosial disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu berkaitan.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006 : 575) mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Mengetahui konsep – konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan,
- 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan social,
- 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai – nilai sosial dan kemanusiaan,
- 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Menurut Gross (dalam Etin, 2007: 14) menjelaskan tujuan IPS adalah “untuk mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupan di masyarakat, serta mengembangkan kemampuan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapi”.

Pada dasarnya tujuan IPS adalah untuk mendidik dan memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya.

c. Ruang Lingkup IPS

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006 : 575) ruang lingkup mata pelajaran IPS memiliki berbagai aspek : 1) manusia , tempat dan lingkungan, 2) waktu berkelanjutan dan perubahan, 3) system social dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

2. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

a. Pengertian *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin (dalam Etin, 2007:78) menyatakan bahwa:

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing – masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan lembar kerja kelompok kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama – sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok

yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Sedangkan Mohamad (2005:46) menjelaskan bahwa: “Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model 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*”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan kelompok untuk bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

b. Prinsip-prinsip *Teams Game Tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe TGT berpusat pada siswa, dimana pengetahuan diperoleh melalui belajar bersama-sama dalam kelompok, setiap anggota kelompok berusaha menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri dengan belajar sesama anggota kelompoknya. Disini seorang guru harus dapat memotivasi dan meyakinkan siswa tentang betapa pentingnya manfaat pelajaran yang akan mereka laksanakan. Selain itu guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak terpaksa untuk belajar.

Prinsip pembelajaran kooperatif menurut Mohamad (2005:14) adalah “(1) belajar siswa aktif, (2) belajar bekerja, (3) pembelajaran partisipatorik, (4) *Reactive Teaching*, dan (5) pembelajaran yang

menyenangkan”. Dengan menerapkan prinsip pembelajaran kooperatif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat merangsang unsur psikologis siswa. Dalam pembelajaran, siswa akan lebih aktif, bersemangat dan berani mengemukakan pendapat. Sehingga dengan sendirinya siswa dapat menemukan dan membangun pengetahuannya yang menjadi tujuan pembelajaran.

c. Karakteristik *Teams Game Tournament* (TGT)

Pembelajaran dengan kooperatif tipe TGT menuntut semua anggota kelompok mempunyai tanggung jawab untuk menentukan keberhasilan dari kelompok tersebut. Hal ini disebabkan karena keberhasilan kelompok bukan ditentukan oleh kelompok tunggal itu saja, melainkan adanya kerjasama dari seluruh anggota kelompok dalam belajar. Apabila seluruh anggota kelompok memperoleh nilai terbaik, maka otomatis prestasi kelompok tersebut juga akan baik. Keberhasilan dari kelompok akan diberikan penghargaan.

Beberapa karakteristik pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Carin (dalam Sutrisni, 2008:5) adalah sebagai berikut: “(1) terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa, (2) setiap anggota memiliki peran, (3) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya, (4) guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, (5) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan”.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini lebih menekankan kemandirian siswa dalam belajar. Dimana siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya. Penempatan kelompok dalam pembelajaran ini dibentuk secara heterogen dengan melihat tingkat kemampuan dari siswa tersebut. Keberhasilan kelompok tergantung dari pembelajaran individu dari semua anggota kelompok, serta pertanggungjawaban setiap anggota kelompok untuk saling membantu, dan menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, serta saling peduli diantara sesama anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif menggunakan skor yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Dengan menggunakan skor ini setiap siswa baik yang berprestasi rendah, sedang atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik bagi kelompoknya.

d. Langkah-langkah pelaksanaan *Teams Game Tournament* (TGT)

TGT mula-mula dikembangkan oleh David Devries dan Keith Edwards, merupakan model pembelajaran kooperatif Jhon Hopkins yang pertama. TGT memiliki beberapa tahap yaitu presentasi guru, kerja kelompok, turnamen, dan pemberian penghargaan.

Menurut Mohamad (2005:40) menjelaskan bahwa “TGT terdiri dari empat tahap pelaksanaan yaitu: presentasi kelas, kerja kelompok, turnamen, dan penghargaan”. Berdasarkan pendapat diatas dapat

dijelaskan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

1) Presentasi kelas

Kegiatan pembelajaran tipe TGT dimulai dengan penyampaian tujuan dan tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama pembelajaran, dilanjutkan dengan penyajian materi oleh guru. Sebelum menyajikan materi pelajaran, guru dapat memulai dengan memberikan semangat dan motivasi untuk belajar. Penyajian materi dapat menggunakan model ceramah, tanya jawab, dan sebagainya sesuai dengan isi bahan ajar dan kemampuan belajar.

2) Kerja kelompok / tim

Kelompok tersusun dari empat atau lima siswa yang mewakili heterogenitas kelas dalam kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama kelompok adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi turnamen. Setelah guru mempresentasikan materi, kelompok berkumpul untuk mempelajari lembar kerja kelompok. Untuk menyelesaikan tugas kelompok siswa mengerjakan secara bersama, semua anggota kelompok harus mempelajari lembar kerja kelompok tersebut. Bila ada siswa yang mengemukakan pertanyaan, teman sekelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru.

3) Turnamen/permainan

Permulaan tahap turnamen adalah menginformasikan pada siswa tentang hal-hal yang harus dilakukan siswa dalam permainan. Permainan

yang dilakukan disesuaikan dengan materi yang akan dilaksanakan. Guru dapat merancang berbagai jenis permainan yang disesuaikan dengan materi dan ketersediaan sarana. Permainan yang dilaksanakan merupakan kompetisi antar kelompok. Ketika berlangsung permainan guru dapat menilai siswa pada lembar penilaian. Pada akhir pembelajaran akan diumumkan kelompok-kelompok yang meraih nilai tertinggi.

4) Penghargaan kelompok

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan perolehan poin kelompok dalam turnamen. Masing-masing anggota kelompok menyumbangkan poin untuk kelompoknya. Penghargaan pada kinerja kelompok ada tiga tingkat penghargaan yang diberikan berdasarkan rata-rata poin turnamen kelompok. Menurut Mohamad (2005:52) kriteria penghargaan tersebut adalah :

Tabel 2.1: Kriteria penghargaan kelompok

Poin Kelompok	Penghargaan
40-60	Baik
61-80	Hebat
81-100	Super

Berdasarkan tabel diatas, tiga penghargaan tersebut adalah tim super untuk kelompok yang mendapat poin turnamen 81-100, tim hebat untuk kelompok yang mendapat poin turnamen 61-80, dan tim baik untuk kelompok yang mendapat poin turnamen 40-60. Penghargaan dalam sebuah kelas dapat terjadi lebih dari satu kelompok mendapat penghargaan kelompok super, hebat, atau baik asal kriteria di atas terpenuhi.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Syaiful (2006:13) mengungkapkan “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Gerak raga yang di tunjukan harus sejalan dengan proses jiwa untuk mendapatkan perubahan.”

Sementara Slameto (2003:2) menyatakan “belajar diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Hampir senada dengan pendapat di atas, Winkel (1991:36) mengungkapkan “belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman keterampilan, dan sikap.”

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah obyek terjadinya proses belajar. Menurut Dimiyati (2001:7) “proses belajar terjadi berkat siswa yang memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan

alam, benda-benda, hewan, tumbuh_tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar.”

Darsono (2001:32) menyatakan “ belajar sebagai suatu kegiatan yang melibatkan individu secara keseluruhan, baik fisik maupun psikis, untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku.” Sementara itu *Walker* (dalam Abu, 1999:119) mengartikan “belajar sebagai perubahan akibat dari adanya pengorbanan yang merupakan proses dimana tingkah laku individu ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman.”

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar merupakan hasil evaluasi proses pembelajaran yang diperoleh atau di capai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Bentuk konkrit dari hasil belajar adalah dalam bentuk skor akhir dari evaluasi yang dimasukkan dalam nilai rapor. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar, dilakukan pengukuran dan evaluasi.

Hasil belajar merupakan wujud yang menggambarkan usaha belajar yang melibatkan antara guru dan siswa, ataupun orang lain dan lingkunganya. Dari pengertian ini dapat dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang di capai siswa setelah melalui proses pembelajaran yang

di tunjukan dalam bentuk angka, huruf ataupun tindakan yang mencerminkan hasil anak dalam periode tertentu dalam belajar.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan proses yang menimbulkan terjadinya perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Jadi, berhasil tidaknya seseorang dalam proses belajar tergantung dari factor-faktor yang mempengaruhinya. Menurut Slameto (2003:54-72) “faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan dalam dua bagian, yaitu factor intern dan faktor ekstern.”

Lebih lanjut, Slameto (2003:54-72) menguraikan

Faktor ekstern adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor-faktor ekstern itu antara lain: 1) latar belakang pendidikan orang tua, 2) status ekonomi social orang tua, 3) ketersediaan sarana dan prasarana di rumah dan sekolah, 4) media yang di pakai guru, dan 5) kompetensi guru. Faktor Intern adalah faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa. Faktor-faktor intern antara lain : 1) kesehatan, 2) kecerdasan atau intelegensi, 3) cara belajar, 4) bakat, 5) minat, dan 6) motivasi.

Sardiman (2001:43) mengemukakan faktor-faktor optimal yang turut mempengaruhi siswa dalam belajar sebagai berikut: 1) perhatian siswa, 2) pengamatan, 3) tanggapan siswa, 4) fantasi siswa, 5) ingatan, 6) kemampuan berfikir, dan 7) motif siswa dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam belajar, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun yang yang berasal dari luar diri siswa.

B. Kerangka Teori

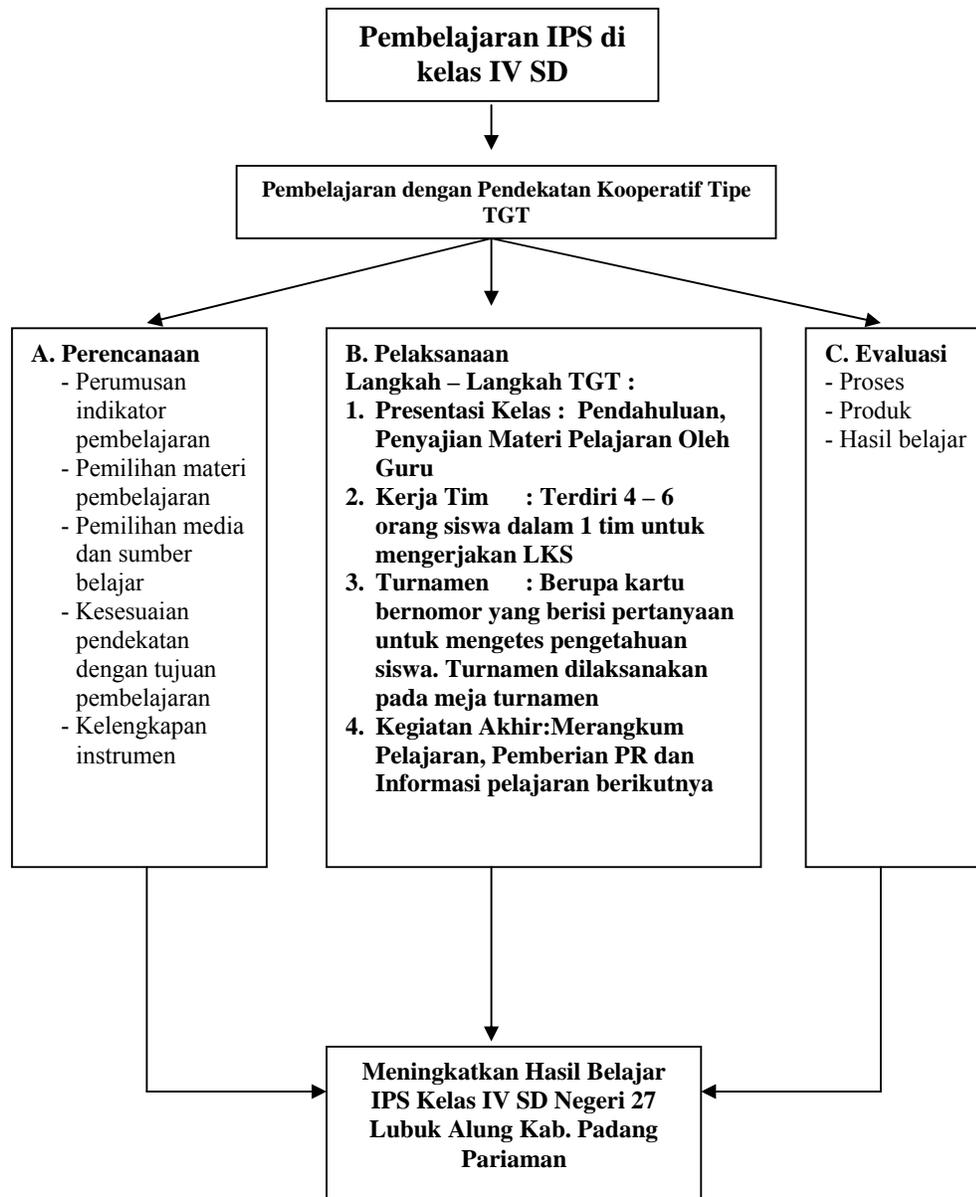
Mempelajari perkembangan teknologi dengan menggunakan pembelajaran model *TGT* pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD. Tujuan dari pembelajaran adalah supaya siswa dapat mengetahui perkembangan teknologi dari masa ke masa, dan dampak yang ditimbulkan dalam pemakaian teknologi.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan menjelaskan tujuan pelajaran, menggali pengetahuan siswa dengan menggunakan metode tanya jawab, sehingga dengan kegiatan tersebut dapat membangkitkan semangat siswa sebelum masuk materi pelajaran.

Kegiatan berikutnya adalah menerangkan materi yang berkaitan dengan dalam bentuk informasi verbal , kemudian menempatkan siswa kedalam tim - tim heterogen yang terdiri dari 4 - 6 siswa. Anggota tim tersebut mengerjakan Lembaran Kegiatan Siswa (LKS) untuk menuntaskan materi yang telah ada, setelah siap baru siswa ditempatkan pada kursi – kursi turnamen, kemudian guru menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada kinerja tim.

Berdasarkan penjelasan di atas kerangka teori dapat digambarkan dengan skema berikut ini.

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan data, hasil penelitian, dan pembahasan tentang upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk membuat perencanaan pembelajaran jenis sumber daya alam, manfaat sumber daya alam, cara melestarikan sumber daya alam dan hubungannya dengan aktifitas ekonomi menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT, peneliti mengikuti langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu presentasi kelas, kerja kelompok, permainan dalam turnamen, dan penghargaan kelompok. Selain itu juga menggunakan alat dan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dalam pelaksanaan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam materi jenis sumber daya alam, manfaat sumber daya alam, cara melestarikan sumber daya alam dan hubungannya dengan aktifitas ekonomi harus berdasarkan pada perencanaan pembelajaran dan dilaksanakan dalam siklus I dan II.
3. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran jenis sumber daya alam, manfaat sumber daya alam, cara melestarikan sumber daya alam dan hubungannya dengan aktifitas ekonomi di kelas IV SD Negeri 27 Lubuk Alung kabupaten Padang Pariaman , dapat meningkatkan hasil

belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siklus II lebih tinggi dari pada hasil belajar siklus I, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Aspek kognitif pada siklus I adalah 65,56 meningkat pada siklus II menjadi 86,25. Aspek afektif pada siklus I 71,04 meningkat pada siklus II menjadi 82,90. Aspek psikomotor pada siklus I adalah 67,97 meningkat pada siklus II menjadi 82,59.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar diharapkan guru membuat perencanaan yang matang sesuai dengan model pembelajaran yang akan diterapkan, dan memahami langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran diharapkan guru mampu melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT guru harus benar-benar memahami langkah-langkahnya, dan dapat mengelola waktu seoptimal mungkin. Peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting.
3. Bagi guru hendaknya pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPS karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR RUJUKAN

- Ade Rusliana. 2007. *Konsep Dasar Evaluasi*. (online) <http://adersliana.wordpress.com/2007/11/05.konsep-dasar-evaluasi>. Diakses tanggal 10/08/2010
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan
- Eggen dan Kauchak. 2007. *Pembelajaran Kooperatif*. (Online). Diakses tanggal 28 Juli 2010
- Etin Solihatin dan Roharjo. 2007. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Igak Wardhani. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Maslichah Asy'ari. 2006. *Penerapan Pendekatan Sains Teknologi Masyarakat Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Pustaka Setia
- Mohamad Nur. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: LPMP dan Pusat Sains dan matematika daerah
- Muhibbin Syah. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Nurhadi dan Agus Gerrad Senduk. 2003. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning/ CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Oemar Hamalik. 2004. *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Etin Solihatin dan Roharjo. 2007. *Cooperatif Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara
- Igak Wardhani. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Purwanto. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Ritawati mahyudin dan Yetti Ariani. 2008. *Hand Out Mata Kuliah Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: UNP
- Rosna, 2006. Peningkatan Hasil Belajar Geometri dalam Pembelajaran Melalui Penggunaan Media Bangun Datar bagi Siswa Kelas IV SD Negeri No. 18 Koto Panjang. *Skripsi tidak diterbitkan*. Padang : UNP