

**PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN IPS MELALUI
KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAMS
GROUP TOURNAMEN DI KELAS V
SD N 05 PADANG TAROK
KECAMATAN BASO**

Skripsi



oleh

**FIRDAWATI
NIM 88123**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui *Kooperatif Learning Tipe Team Group Tournamen* di Kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso

Nama : FIRDAWATI
NIM : 88123
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Zuardi, M.Si
NIP. 19610131 198802 1001

Dra. Zuraida, M.Pd
NIP. 19511221 197603 2002

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP

Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 197810 1 001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

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

Judul : Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui *Kooperatif Learning Tipe Team Group tournamen* Di Kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso

Nama : FIRDAWATI
NIM : 88123
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

	Nama	Tim Penguji	Tanda tangan
Ketua	: Drs. Zuardi, M.Si		(.....)
Sekretaris	: Dra. Zuraida, M.Pd		(.....)
Penguji I	: Dr. Yalvema Miaz, MA		(.....)
Penguji II	: Dra. Asnidar A		(.....)
Penguji III	: Dra. Hj Mulyani Zen, M.Si		(.....)

ABSTRAK

FIRDAWATI, 2011 : Peningkatan Hasil Pembelajaran IPS melalui *Kooperatif Learning Tipe TGT* di Kelas V SDN 05 Padang Taok Kecamatan Baso

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan di sekolah bahwa pembelajaran lebih sering menggunakan model konvensional. Pembelajaran tidak dapat merangsang keaktifan siswa sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran. Akibatnya nilai hasil belajar siswa rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran IPS dengan menggunakan *kooperatif learning tipe TGT* di kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas dengan cara kolaborasi antara peneliti dan teman sejawat. Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan beberapa perubahan terhadap kekurangan yang ditemui pada siklus sebelumnya. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Data penelitian ini berupa informasi tentang proses dan data hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan, wawancara dan tes akhir. Sumber data penelitian ini adalah proses kegiatan pembelajaran IPS dengan penggunaan *kooperatif learning tipe TGT* pada peserta didik kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso. Subjek penelitian adalah peneliti (praktis), guru (observer), dan siswa kelas V yang berjumlah 24 orang. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model analisis data.

Hasil pembelajaran siswa diperoleh melalui penilaian proses selama proses pembelajaran dan hasil tes setelah proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data, proses pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan aktifitas siswa dalam pembelajaran berupa aktif mencari informasi dari berbagai sumber, berani mengeluarkan pendapat, adanya kerjasama dan menerima perbedaan sehingga siswa belajar menjadi menyenangkan. Berdasarkan analisis hasil belajar yang berupa hasil tes pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata kuis individu siklus I pertemuan 1 yaitu 68,3 pada pertemuan 2 yaitu 73.5 dan pada siklus II pertemuan 1 yaitu 77,7 pertemuan 2 yaitu 79,3. Ini menunjukkan bahwa dampak pembelajaran dengan *kooperatif learning tipe TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kooperatif learning tipe TGT dalam pembelajaran IPS terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.. Maka dari itu disarankan kepada pihak yang terkait hendaknya dalam melaksanakan pembelajaran agar dapat menggunakan *koopertif learning tipe TGT* karena model ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPS siswa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis sampaikan kepada kehadiran Allah SWT, karena atas izinnya jugalah pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Kooperatif Learning Tipe Teams Group Tournament di Kelas V SD 05 Padang Tarok Kecamatan Baso”**

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka memenuhi tugas akhir guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Selanjutnya ucapan terima kasih tidak lupa penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad,M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi,M.Si sebagai pembimbing I yang telah menyediakan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Zuraida,M.Pd sebagai pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Penguji skripsi I yakni Bapak DR.Yalvema Miaz,MA yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Penguji skripsi II yakni Ibu Dra. Asnidar A yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
6. Penguji skripsi III yakni Ibu Dra. Hj Mulyani Zen,M.Si yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan sumbangan fikiran selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
8. Bapak Harmantoni S.Pd sebagai kepala sekolah SDN 05 Padangarok Kecamatan Baso dan majelis guru yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini

9. Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan dorongan baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
10. Suami dan anak-anakku tersayang yang telah tulus dan ikhlas memberikan dorongan baik moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
11. Teman-teman seperjuangan, baik yang dekat maupun yang jauh yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Hanya kepada Allah penulis memohon semoga jasa baik yang telah diberikan dibalasi Allah dengan pahala yang setimpal hendaknya. Amin ya Rabbal ‘Alamin.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari segala kekurangan, untuk itu saran dan kritikan yang sifatnya membangun dari pembaca sangat diharapkan. Akhirnya penulis mengucapkan terimakasih.

Bukittinggi, Januari 2011
Penulis

FIRDAWATI

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATAPENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian Teori	8
1. Hasil Belajar.....	8
2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	10
3. Penelitian Tindakan Kelas	12
4. Pembelajaran Kooperatif	13
5. Teams Games Tournamen (TGT).....	19
6. Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	29
B. Kerangka Konseptual	29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian	31
B. Rancangan Penelitian	32
C. Data dan Sumber Data	36
D. Instrumen Penelitian	37
E. Analisis Penelitian	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	41
1. SiklusI	41
2. Siklus II	97

B.	PEMBAHASAN	
1.	Pembahasan Siklus I.....	140
2.	Pembahasan Siklus II.....	145
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
A.	Kesimpulan	156
B.	Saran	157
DAFTAR PUSTAKA.....		158
LAMPIRAN.....		160

DAFTAR TABEL

Tabel	hal
1. Daftar nilai ulangan semester II th 2009/2010	3
2.1 Penghitungan poin turnamen untuk tiga tim	27
2.2 Penghitungan poin turnamen untuk empat tim	28
4.1 Pembagian kelompok TGT	49
4.2 Rangkuman poin turnamen siklus I pertemuan 1	54
4.3 Penghargaan kelompok siklus I pertemuan 1	55
4.4 Hasil kuis individu siklus I pertemuan 1	57
4.5 Hasil penilaian afektif siklus I pertemuan 1.....	58
4.6 Rangkuman poin turnamen siklus I pertemuan 2	81
4.7 Penghargaan kelompok siklus I pertemuan 2	82
4.8 Hasil kuis individu siklus I pertemuan 2	83
4.9 Hasil penilaian afektif siklus I pertemuan 2	84
4.10 Rangkuman poin turnamen siklus II pertemuan 1	105
4.11 Penghargaan kelompok siklus II pertemuan 1	106
4.12 Hasil kuis individu siklus II pertemuan 1	107
4.13 Hasil penilaian afektif siklus II pertemuan 2	108
4.14 Rangkuman poin turnamen siklus II pertemuan 2	128
4.15 Penghargaan kelompok siklus II pertemuan 2	129
4.16 Hasil kuis individu siklus II pertemuan 2	131
4.17 Hasil penilaian afektif siklus II pertemuan 2	132
4.18 Perbandingan hasil penilaian siklus I dan II	155

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembealajaran siklus I pertemuan 1	160
2. Format penilaian afekti siklus I pertemuan 1	167
3. Soal kuis individu siklus I pertemuan 1	169
4. Lembar diskusi siswa siklus I pertemuan 1	170
5. Kartu soal siklus I pertemuan 1	172
6. Kunci jawaban kuis siklus I pertemuan 1	173
7. Kunci jawaban lembar diskusi siswa siklus I pertemuan 1	174
8. Kartu kunci siklus I pertemuan 1	175
9. Hasil penilaian RPP siklus I pertemuan 1	176
10. Hasil penilaian aktifitas guru siklus I pertemuan 1	178
11. Hasil penilaian aktifitas siswa siklus I pertemuan 1	180
12. Rencana Pelaksanaan Pembealajaran siklus I pertemuan 2	182
13. Format penilaian afekti siklus I pertemuan 2	188
14. Soal kuis individu siklus I pertemuan 2	190
15. Lembar diskusi siswa siklus I pertemuan 2	191
16. Kartu soal siklus I pertemuan 2	194
17. Kunci jawaban kuis siklus I pertemuan 2	185
18. Kunci jawaban lembar diskusi siswa siklus I pertemuan 2	196
19. Kartu kunci siklus I pertemuan 2	197
20. Hasil penilaian RPP siklus I pertemuan 2	198
21. Hasil penilaian aktifitas guru siklus I pertemuan 2	200
22. Hasil penilaian aktifitas siswa siklus I pertemuan 1	202
23. Rencana Pelaksanaan Pembealajaran siklus II pertemuan 1	204
24. Format penilaian afekti siklus II pertemuan 1	210
25. Lembar diskusi siswa siklus II pertemuan 1	212
26. Soal kuis individu siklus II pertemuan 1	215
27. Kunci jawaban lembar diskusi siswa siklus II pertemuan 1	216
28. Kartu soal siklus II pertemuan 1	218
29. Kartu kunci siklus II pertemuan 1	219
30. Hasil penilaian RPP siklus II pertemuan 1	220

31. Hasil penilaian aktifitas guru siklus II pertemuan 1	222
32. Hasil penilaian aktifitas siswa siklus II pertemuan 1	224
33. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus II pertemuan 2.....	226
34. Format penilaian afekti siklus II pertemuan 2.....	232
35. Lembar diskusi siswa siklus II pertemuan 2	234
36. Soal kuis individu siklus II pertemuan 2.....	237
37. Kartu soal siklus II pertemuan 2	238
38. Kunci jawaban kuis siklus II pertemuan 1	239
39. Kunci jawaban lembar diskusi siswa siklus II pertemuan 1	240
40. Kartu kunci Turnamen siklus II pertemuan 1	242
41. Hasil penilaian RPP siklus II pertemuan 1.....	243
42. Hasil penilaian aktifitas guru siklus II pertemuan 1	245
43. Hasil penilaian aktifitas siswa siklus II pertemuan 1	247

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

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

Berdasarkan uraian di atas dapat dimaknai bahwa pendidikan berfungsi mencerdaskan kehidupan bangsa. Membentuk manusia yang aktif kreatif dan mandiri. Untuk mewujudkan fungsi pendidikan ini dibutuhkan berbagai macam bidang ilmu diantaranya adalah IPS. IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada kajian geografis, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan sejarah. Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Melalui mata pelajaran IPS peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis yang cinta damai.

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

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

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

Namun kenyataannya di kelas V SDN 05 Padangtarok guru hanya menggunakan metoda konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab yang kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, dan media yang digunakan kurang sesuai. Selain itu guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa

untuk mengeluarkan pendapatnya. Siswa tidak terlibat secara aktif hanya mendengar dan mencatat. Selain itu pelajaran IPS hanya menekankan aspek kognitif semata akibatnya siswa kurang mandiri dalam belajar. Sebagian besar siswa menyatakan IPS pelajaran yang sulit dan membosankan. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan guru, tidak mampu menyelesaikan tugas dengan baik, masih banyak siswa yang tidak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru berkaitan dengan materi pelajaran. Akibatnya hasil belajar IPSnya rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang diperoleh siswa pada ujian semester II pada tahun pelajaran 2009/2010. Seperti tabel berikut :

Tabel 1. Daftar Nilai IPS Siswa Kelas V SDN 05 Padangtarok

No	Nama siswa	KKM	Nilai	Tuntas	Tidak tuntas
1.	A Z	68	53		✓
2.	M. Y	68	51		✓
3.	N M	68	51		✓
4.	Z	68	70	✓	
5.	S	68	30		✓
6.	D I	68	58		✓
7.	M. H	68	81	✓	
8.	A	68	86	✓	
9	D	68	71	✓	
10	F	68	81	✓	
11.	I E	68	78	✓	
12	M R	68	93	✓	
13.	M.F	68	84	✓	
14	N K	68	64		✓
15.	N I	68	59		✓
16.	R	68	60		✓
17.	D P S	68	69	✓	
18	M. Z	68	80	✓	
19	N A	68	78	✓	
20.	S	68	55		✓

Sumber : Data Sekunder (2010)

Berdasarkan tabel di atas rata-rata nilai ujian IPS yang diperoleh siswa hanya 60,15 sedangkan KKM yang ditetapkan 68,00. Oleh sebab itu guru sebagai tenaga profesional perlu melakukan inovasi baru dalam pembelajaran IPS, yaitu mampu merencanakan pembelajaran dan mencari cara yang menarik yang dapat merangsang siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga lebih mudah menguasai materi pelajaran serta dapat menerapkannya dalam kehidupannya di masyarakat.

Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan dalam penyusunan kurikulum, mengatur materi, peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas. Menurut Milles (2007 : 2) model pembelajaran merupakan bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau kelompok untuk mencoba bertindak berdasarkan model tersebut.

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

TGT (Team Games Tournament) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini diawali dengan mengikuti pembelajaran dengan menyimak presentasi dari guru. Selain itu siswa juga dapat belajar dalam kelompok dan diakhiri dengan melaksanakan permainan di dalam turnamen. Pembelajaran kooperatif tipe TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan yang dilaksanakan pada meja turnamen.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini siswa dapat belajar lebih rilek disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Menurut Nur (2006:26) dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis siswa menjadi teransang 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 siswa menjadi lebih aktif, lebih bersemangat dan berani mengeluarkan pendapat. Selain itu siswa juga dapat mendapatkan penghargaan terhadap kelompok sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pribadi dan kelompok.

Berdasarkan fenomena di atas penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas di kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso dengan judul **Peningkatan Hasil Pembelajaran IPS melalui *Kooperatif Learning Tipe TGT (Teams Games Tournament)* di Kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso Kabupaten Agam.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas secara umum penelitian ini dirumuskan masalahnya yaitu

Bagaimana peningkatan hasil pembelajaran IPS melalui *kooperatif learning tipe TGT (teams games tournament)* di kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso Kabupaten Agam?

Untuk lebih terarahnya penelitian ini maka perlu dikemukakan rumusan masalah secara khusus yaitu:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan *kooperatif learning tipe TGT* di kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso ?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan *kooperatif learning tipe TGT* di kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso ?
3. Bagaimana hasil pembelajaran IPS dengan menggunakan *kooperatif learning tipe TGT* di kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripskan :

1. Perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso .
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso.
3. Hasil belajar IPS dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru , penggunaan pembelajaran kooperatif ini sebagai bahan masukan pengetahuan dalam mengelola pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa , penggunaan pembelajaran kooperatif ini dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.
3. Bagi sekolah, sebagai masukan bagi sekolah untuk memaksimalkan usaha meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain suatu pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan prestasi sekolah.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA KONSEPTUAL

A. Kajian teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Menurut Hamalik (1993:21) hasil belajar adalah “Tingkah laku timbul, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pertanyaan baru, perubahan dalam tahap kebiasaan keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sikap sosial, emosional dan pertumbuhan jasmani.”

Hasil belajar ini merupakan tolak ukuran yang digunakan untuk menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami konsep dalam belajar. Apabila sudah terjadi perubahan tingkah laku seseorang, dengan ini seseorang sudah dikatakan berhasil dalam belajar.

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

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

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

b. Klasifikasi hasil belajar

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

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

Bloom (dalam Dimiyati 2006:176) pembelajaran ranah kognitif terlaksana dengan pengajaran cabang pengetahuan di sekolah dan cara-cara perolehan pembelajaran afektif berkenaan dengan didikan sengaja tentang nilai seperti keadilan dan keterampilannya seperti membagi adil atau berbuat spontan. Pembelajaran psikomotor berkenaan dengan keterampilan tantangan atau olahraga 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, mengandung nilai-nilai moral, sosial dan dapat menambah integritas kepribadian. Artinya seorang siswa dalam belajar akan dapat memperoleh nilai tambah. Sehingga mampu memperlihatkan keberadaan di tengah masyarakat. Siswa yang telah matang kepribadiannya dalam aspek kognitif dan psikomotor tentu akan memperlihatkan dirinya secara positif di tengah masyarakat.

2. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian IPS

IPS merupakan integrasi berbagai cabang ilmu Sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. IPS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial.

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

Adapun menurut Ischak (1997:30) bahwa IPS adalah “Bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah

sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan dalam suatu panduan”.

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

b. Tujuan pembelajaran IPS

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta bekal melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi. Gross (dalam Etin Solihatin, 2005:14) menyebutkan “tujuan IPS adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat.” Selanjutnya “untuk mengembangkan kemampuan peserta didik menggunakan penalaran dalam pengambilan keputusan setiap persoalan yang dihadapi.”

Menurut Depdiknas (2006:575) tujuan IPS adalah :

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

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

c. Ruang lingkup IPS

IPS adalah pelajaran yang erat dengan konsep-konsep, pengertian-pengertian, data atau fakta-fakta.

Depdiknas (2006:575) menyatakan bahwa “ruang lingkup IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut : 1) Manusia, tempat dan lingkungan, 2) waktu, keberkelanjutan dan perubahan, 3) sistem sosial dan budaya, 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.”

3. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Menurut Wardhani (2007:14) “penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.” Kusnandar (2008:44) menyatakan “penelitian tindakan kelas adalah satu penelitian yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran.”

Jadi PTK adalah penelitian yang permasalahannya berasal dari kelas, menyangkut proses pembelajaran yang dirasakan guru atau peneliti. Penelitian Tindakan Kelas adalah bentuk investigasi yang bersifat reflektif, partisipatif, dan kolaboratif yang memiliki tujuan untuk memperbaiki sistem pembelajaran (metoda, proses, isi, kompetensi dan situasi).

4. Model pembelajaran kooperatif

a. Pengertian pembelajaran kooperatif

Usaha guru dalam membelajarkan siswa merupakan bagian yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan oleh karena itu pemilihan berbagai metoda, strategi, pendekatan serta teknik pembelajaran merupakan suatu hal yang utama. Menurut Eggen dan Kauchak (dalam Zainurrie 2007:2) model pembelajaran adalah “pedoman berupa program atau petunjuk mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran. Salah satu tujuan dari penggunaan model pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa selama belajar”.

Menurut Nur (2008:11) “semua model pembelajaran ditandai dengan adanya struktur tugas, tujuan, dan penghargaan. Pembelajaran kooperatif berbeda pada struktur tugas, tujuan, dan penghargaan dengan pembelajaran yang lain. Proses pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif siswa didorong untuk bekerjasama pada satu

tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru”.

Ada beberapa definisi tentang pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh para ahli:

Slavin (1995 : 5) “pembelajaran kooperatif dilakukan melalui saling bertukar pikiran, dimana siswa belajar bersama, saling menyumbang pemikiran dan bertanggungjawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok”. Abdurrahman (dalam Nurhadi 2003:6) belajar kooperatif adalah “kegiatan yang berlangsung di lingkungan belajar siswa dalam kelompok kecil yang saling berbagi ide dan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah yang ada dalam tugas mereka”. Pembelajaran kooperatif salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Nur (2008:3) belajar kooperatif adalah “suatu pendekatan yang mencakup kelompok kecil dari siswa yang bekerjasama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan suatu tugas atau menyelesaikan suatu tujuan bersama”. Etin Solihtin (2007:4) *cooperatif learning* adalah “suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh ketelibatatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri”.

Seiring dengan itu Trianto (2007:4) mengatakan “pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dengan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berintegrasi dalam belajar bersama-sama dengan latar belakang yang berbeda.

Jadi pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana siswa bekerjasama dalam belajar kelompok, dan menciptakan hubungan kerjasama antara siswa dalam kelas sehingga bisa saling membantu dalam menuntaskan pembelajaran di kelas sehingga seluruh anggota kelompok mampu menguasai materi pelajaran secara optimal.

b. Tujuan pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar akademik untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa di sekolah yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Ibrahim (dalam Isjoni 2007:27) pembelajaran kooperatif bertujuan untuk 1) hasil belajar siswa, yaitu meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu siswa memahami konsep-konsep sulit, 2) penerimaan terhadap perbedaan individu yaitu perbedaan ras, budaya, kelas, sosial dan kemampuan, 3) pengembangan keterampilan sosial, yaitu mengajarkan siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Slavin(dalam Isjoni 2007:21) pembelajaran kooperatif bertujuan untuk 1)

penghargaan kelompok, 2) pertanggungjawaban individu, 3) kesempatan yang sama untuk berhasil. Selanjutnya menurut Nur (2008:3) “pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar yaitu meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. penerimaan terhadap keberagaman, dan pengembangan keterampilan sosial yaitu keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Selanjutnya menurut Sutardi (2008:61) tujuan pembelajaran kooperatif adalah “untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, dapat menerima perbedaan individu tanpa melihat ras dan etnik tertentu, dan mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi yang merupakan dasar bagi pengembangan keterampilan sosialnya”.

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

c. Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif

Menurut Nur (2008:5) ada lima prinsip yang dianut dalam pembelajaran kooperatif yaitu “belajar siswa aktif, belajar kerjasama, pembelajaran partisipatorik, mengajar reaktif dan pembelajaran menyenangkan”. Selanjutnya menurut Sthal (dalam Solihatin 2007:6) prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif ada delapan yaitu : perumusan hasil belajar harus jelas, penerimaan yang menyeluruh oleh siswa

tentang tujuan belajar, ketergantungan yang bersifat positif, interaksi yang bersifat terbuka, kelompok yang bersifat heterogen, interaksi sikap dan perilaku sosial dan positif, tindak lanjut dan kepuasan dalam belajar.

d. Kelebihan pembelajaran kooperatif

Menurut Muhammad (2005:9) “pembelajaran kooperatif dapat membantu siswa mengaktifkan pengetahuan latar mereka dan belajar dari pengetahuan latar teman sekelas mereka, mereka dilibatkan secara aktif dalam meningkatkan perhatian”. Dan menurut Jarolimek (dalam Isjoni 2007: 24) keunggulan pembelajaran kooperatif adalah : 1) saling ketergantungan yang positif, 2) adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, 3) siswa terlibat dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, 4) suasana kelas yang rileks dan menyenangkan. Selanjutnya menurut Slavin (dalam Nur 2008:21) pembelajaran kooperatif dapat menimbulkan motivasi sosial siswa karena adanya tuntutan untuk menyelesaikan tugas. Pendapat ini dipertegas oleh Nur (2008:21) “pembelajaran kooperatif dapat 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 mereka menjadi lebih aktif, lebih bersemangat, dan berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kerja keras siswa,

lebih giat dan lebih termotivasi”. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Stahl (dalam Isjoni 2007 : 12) pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan belajar siswa, lebih baik dan meningkatkan sikap tolong-menolong dalam perilaku sosial.

Jadi dengan pembelajaran kooperatif siswa lebih mudah belajar dan dapat mengembangkan kecakapan yang dimilikinya karena dalam kelompoknya siswa lebih leluasa belajar dan lebih mudah memahami pelajaran. Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kecakapan individu dan kelompok dalam memecahkan masalah, serta dapat menumbuhkan kepercayaan diri bagi siswa.

Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan beberapa orang ahli diantaranya: 1) Snider (dalam Etin, 2005:13) terhadap siswa grade 9 Amerika Serikat *kooperaif learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa 25 %, 2) Etin Solihatin (2005:13) pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa di UNJ 20%, 4) Webb menyebutkan dengan *kooperatif learning* siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam belajar.

Begitu juga dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa orang guru di sekolah dasar *kooperatif learning* telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya: 1) penelitian yang dilakukan oleh Wiwi Haryati (2009:95) di kelas V SDN 15 Kotolalang Kecamatan Lubuk Kilang pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari 5,06 menjadi 8,30. 2) Elidarti (2010:68) melakukan penelitian di SDN 04 Pasa Gadang Kecamatan

Padang Selatan *cooperatif learning* dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa 15%.

e. Tipe-tipe pembelajaran kooperatif

Menurut Muhammad (2005:5) tipe-tipe pembelajaran kooperatif diantaranya : 1) Student Team Achievement Divisions (STAD), 2) Teams Games Tuournamen (TGT), 3) Team Accelerated Instruction (TAI), 4) Coperative Integrated Reading and Composition (CIRC).

Berdasarkan model dan tipe-tipe pembelajaran kooperatif tersebut, maka peneliti memilih pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS.

5. Teams Games Tournamen (TGT)

a. Pengertian TGT

TGT mula-mula dikembangkan oleh David Devriesn dan Keith Edwars. TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggunakan presentasi guru, kerja tim dan turnamen dalam pembelajaran.

Menurut Slavin (2009 : 163) TGT adalah pembelajaran yang dimulai dengan presentasi kelas, dilanjutkan dengan kerja tim, dan diakiri dengan game dalam turnamen.

Menurut Nur (2008 :53) TGT adalah satu tipe pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan atau masalah-masalah

yang diberikan oleh guru. Setiap seminggu sekali setiap siswa bertemu di meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain.

Menurut Muhammad (2005 :54) TGT didahului dengan penyajian materi pelajaran oleh guru dan dilanjutkan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa berupa lembar kerja siswa (LKS) yang diselesaikan siswa melalui diskusi kelompok dan diakhiri dengan permainan dalam turnamen.

Menurut Saco (dalam Suhadinet 2008: 1) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan kelompok.

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

Jadi TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif. Melalui pembelajaran tipe ini siswa mengikuti pembelajaran dengan

menyimak presentasi guru, siswa juga dapat belajar dalam kelompok dan melaksanakan permainan dalam turnamen.

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

b. Langkah-Langkah TGT

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

1). Persentasi kelas

Kegiatan pembelajaran tipe TGT dimulai dengan penyajian materi yang diawali dengan pendahuluan, menjelaskan materi dan latihan terbimbing. Dalam pendahuluan ditekankan pada apa yang akan dipelajari siswa, dalam tugas kelompok dijelaskan mengapa

hal itu penting dipelajari. Kegiatan ini dilakukan untuk memotifasi rasa ingin tahu siswa. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan materi oleh guru.

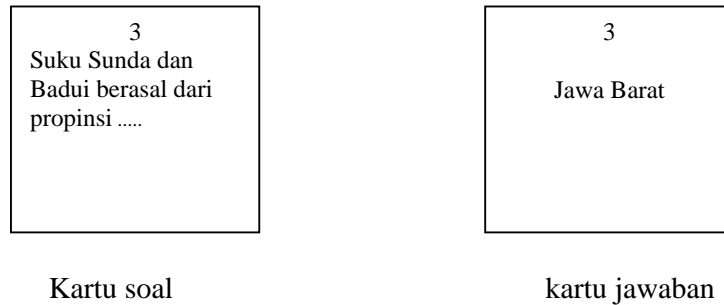
2). Kerja tim (belajar kelompok)

Tim tersusun dari empat atau lima orang siswa yang mewakili heteroginitas kelas dalam kinerja akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama kelompok adalah menyiapkan anggotanya agar berhasil menghadapi turnamen. Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari guru, siswa bekerja dalam timnya, kemudian kepada siswa diberikan LKS, yang dapat digunakan untuk latihan keterampilan yang sedang dipelajarinya, dan mengakses dirinya sendiri dan teman sesama tim. Berikan tugas dan tanggungjawab kepada kelompok dengan memberikan peran-peran kepada anggota tim. Mintalah siswa saling menjelaskan jawaban satu sama lain supaya semua anggota kelompok memahaminya.

3). Permainan atau turnamen

Permainan yang diberikan kepada siswa berupa kartu bernomor yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan kelompok. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi tiga atau empat siswa yang memiliki kemampuan akademik setara.

Untuk lebih jelas gambar 2.1 memperlihatkan contoh kartu soal dan kartu kunci jawaban permainan.



Gambar : 2.1. Kartu permainan

Secara bergiliran siswa mengambil sebuah kartu soal dan membaca soal itu dengan keras supaya siswa yang berada di meja tersebut bisa mendengar. Selanjutnya siswa yang membaca soal mendapat kesempatan pertama untuk memberi jawaban dan siswa lain pada meja yang sama menganggap jawaban yang diberikan tadi salah mereka boleh memberi jawaban berbeda, kemudian jawaban siswa dicocokkan dengan kunci jawaban yang telah tersedia di meja turnamen. Jawaban yang benar akan mendapat skor. Setelah siswa menyelesaikan permainan dilakukan perhitungan skor yang diperoleh siswa. Bagi kelompok yang mendapat skor tertinggi akan mendapat penghargaan dari guru.

Turnamen merupakan struktur di mana dilaksanakan permainan tersebut. Turnamen dilaksanakan setelah guru selesai melaksanakan persentasi kelas dan kelompok memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS.

a) Pada permulaan turnamen.

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

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

b) Pada saat permainan dan aturan permainan

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

Setelah pembaca memberikan sebuah jawaban, siswa disebelah kirinya memiliki kesempatan untuk menantang dan menyampaikan jawaban yang berbeda. Jika jawaban sama menyatakan pas atau tidak menggunakan kesempatan tersebut.

Jika penantang kedua mempunyai jawaban yang berbeda dari dua jawaban sebelumnya penantang kedua dapat menantang. Penantang kedua harus hati-hati karena dia akan kehilangan sebuah kartu yang telah berhasil dikumpulkannya jika jawabannya salah. Apabila jawaban selesai pemain yang berada di sebelah kanan pembaca membacakan kunci jawaban dengan keras. Pemain yang jawabannya benar menyimpan kartu tersebut. Jika ada jawaban yang salah dia harus mengembalikan kartu yang dimenangkan sebelumnya (bila ada) ketumpukan kartu. Apabila tidak ada jawaban yang benar kartu tersebut dikembalikan ketumpukan kartu. Permainan berlanjut sampai waktu yang ditetapkan atau sampai jam pelajaran habis atau sampai tumpukan kartu habis.

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

c) Pada permainan berakhir

Permainan berakhir jika tumpukan kartu habis. Para pemain mencatat banyaknya yang mereka menangkan pada lembar skor permainan pada kolom yang ditandai atau kolom **a**. Apabila ada waktu siswa mengocok kembali tumpukan kartu

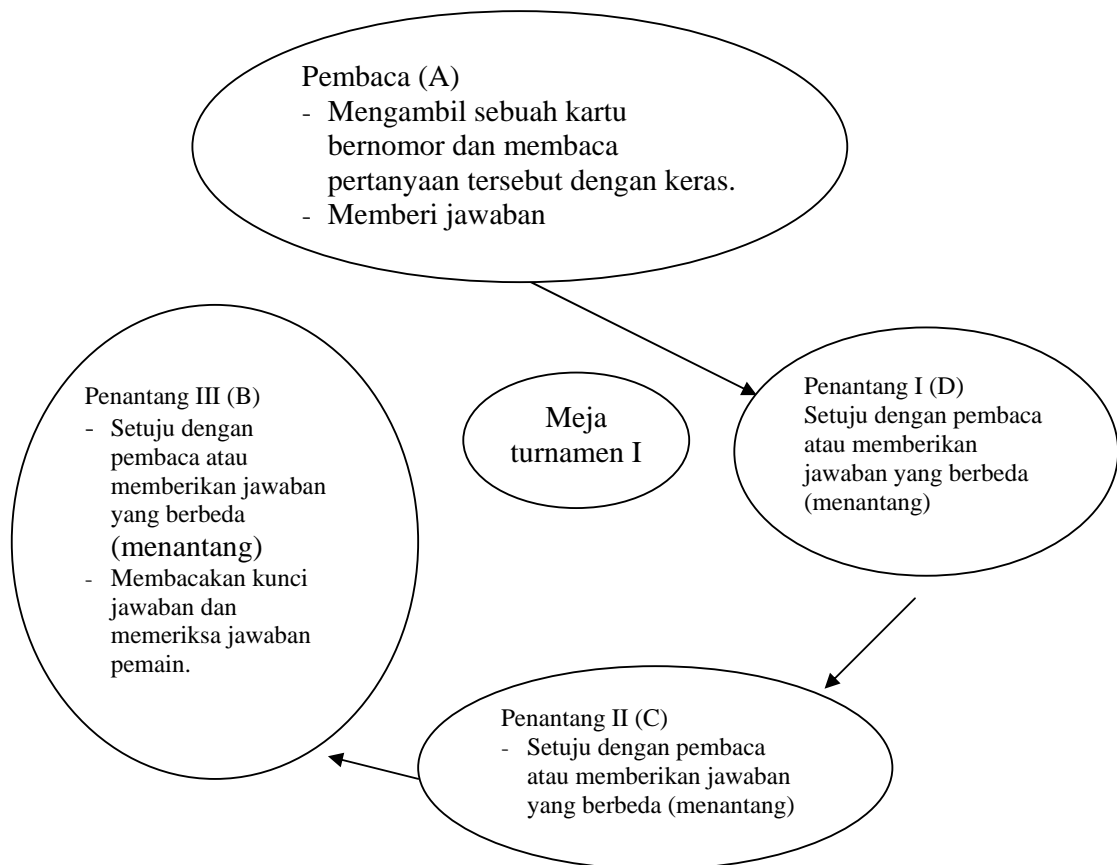
tersebut dan memainkan permainan kedua. Kemudian mencatat banyaknya kartu yang dimenangkan pada kolom permainan **b** pada lembar skor.

d) Aturan penilaian dalam turnamen

Menurut Muhammad (2008:49) aturan dalam memberikan bonus poin yaitu setiap skor tertinggi yang diperoleh anggota diberi bonus 60 poin, setiap skor tertinggi kedua di meja turnamen akan diberi bonus 40 dan skor tertinggi ketiga di meja turnamen akan diberi bonus poin 30 dan skor terendah diberi poin 20.

Untuk lebih jelasnya aturan permainan dapat dilihat pada bagan di bawah ini.

Prosedur dan aturan permainan bisa dilihat dari gambar di bawah ini :



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

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

Tabel 2.1 Penghitungan point Turnamen

Pemain	Tim	Permainan 1	Permainan 2	Permainan 3	Total	Poin Turnamen
Fika	Siti Rohana	5	7		12	20
Mesi	Siti Manggopoh	14	10		24	60
Farhan	Tuanku Imam Bonjol	11	12		23	40

Sumber : Muhammad (2008:49)

Dalam tabel di atas dapat dilihat dalam satu meja turnamen terjadi dua kali permainan. Pemberian poin pada tabel di atas berdasarkan pada

perhitungan poin turnamen. Secara umum pemberian poin turnamen untuk siswa yang mencapai skor tertinggi mendapat poin 60, poin 40 untuk siswa yang lebih rendah dan poin 20 untuk siswa yang terendah seperti pada tabel di atas. Apabila ada meja yang lebih atau kurang dari tiga atau ada skor kembar maka pemberian poin permainan seperti tabel di bawah ini :

Tabel 2.2 Penghitungan Poin Turnamen

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

Sumber : Muhammad (2008:50)

4). Penghargaan tim

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

6. Pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi oleh guru dan di akhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu dilanjutkan dengan mengadakan permainan berupa turnamen di meja turnamen.

Pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

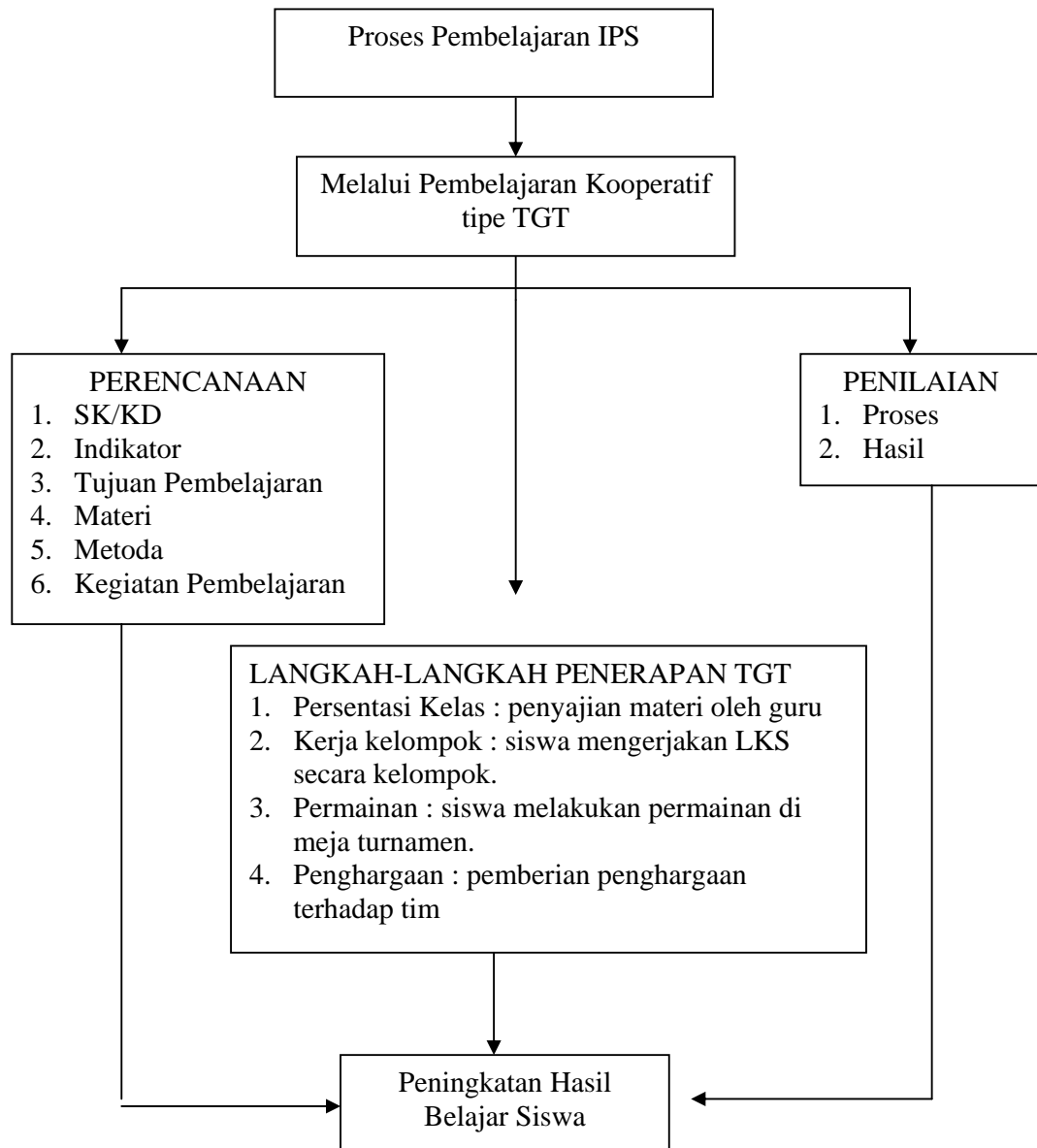
- a. Persentasi kelas.
- b. Kerja tim (kerja kelompok)
- c. Permainan/turnamen
- d. Penghargaan

B. Kerangka Konseptual

Penerapan pembelajaran kooperatif pada pelajaran IPS kelas V di SD bertujuan untuk mengetahui dan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Kegiatan ini diawali dengan menjelaskan tujuan pembelajaran, serta menggali pengetahuan siswa menggunakan metode tanya jawab tentang keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia. Sehingga dengan kegiatan tersebut dapat membangkitkan skemata siswa sebelum masuk pada materi pelajaran. Kegiatan selanjutnya adalah menerangkan materi berupa persentasi kelas, kerja kelompok untuk menjawab LKS,

permainan dan diakhiri dengan turnamen. Setelah turnamen selesai guru menghitung skor dan memberikan penghargaan kepada kinerja tim.

**Kerangka Konseptual Peningkatan Hasil Pembelajaran IPS
melalui Kooperatif Learning Tipe TGT**



Bagan 2.1
Kerangka Konseptual

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan hasil penelitian berkaitan dengan penggunaan *kooperatif learning tipe TGT* dalam peningkatan hasil pembelajaran IPS bagi siswa kelas V SDN 05 Padangtarok Kecamatan Baso.

A. Kesimpulan

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

1. Perencanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan *kooperatif learning tipe TGT* telah memuat komponen RPP yaitu: standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, media pembelajaran, dan penilaian.
2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *kooperatif learning tipe TGT* yaitu: presentasi kelas, kerja kelompok, turnamen, dan penghargaan tim. Pembelajaran dengan menggunakan *kooperatif learning tipe TGT* dapat meningkatkan meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran, melatih sikap kerjasama, saling menghargai dan disiplin serta menerima perbedaan sesama teman, belajar dengan aktif sambil bermain sehingga siswa menjadi gembira dan semangat dalam belajar. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Penilaian pembelajaran dengan menggunakan *kooperatif learning tipe TGT* dilaksanakan melalui penilaian proses dan penilaian hasil.

B. Saran

Dari hasil dan kesimpulan penelitian, yang dikemukakan di atas penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah , agar dapat menyediakan fasilitas bagi guru dan siswa dalam melaksanakan *kooperatif learning* ini dengan maksimal.
2. Bagi kepala sekolah, agar dapat memotifasi guru untuk melaksanakan pembelajaran kooperatif guna mewujudkan pembelajaran yang kondusif dan optimal.
3. Bagi Guru
 - a. Dalam menyusun tujuan pembelajaran hendaknya guru memperhatikan ketiga aspek tujuan pembelajaran agar siswa kita dapat mencapai hasil pembelajaran dengan optimal.
 - b. Dalam melaksanakan pembelajaran agar dapat menggunakan metoda pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran dalam pelajaran IPS adalah *koopertif learning tipe TGT* karena model ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPS siswa.
 - c. Dalam pembelajaran agar lebih meningkatkan peran aktif siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi siswa.
 - d. Agar lebih mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran supaya pelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa.

Daftar Rujukan

- BNSP. 2007. *KTSP Model Silabus Kelas V*. Jakata: Departemen Pendidikan Nasional**
- Depdiknas. 2007. *Standar Proses Pendidikan untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional**
- Didi Sutardi dan Encep Sudirjo. 2008 *Pembaharuan dalam PBM di SD*. Bandung : UPI Pres**
- Dhjdiet Setya Budhy (online)(<http://WWW.inposskripsi.Com/resgarch/artikel/skripsi/penjaskes.htm>) diakses tanggal 20 Juni 2010**
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Reneka Cipta**
- Eggen dan Kaochat. 2007. *Pembelajaran Kooperatif* (online) [http : // Zainurie files.word press.com/2010/7/ppp pembelajaran kooperatif pdf](http://Zainurie.files.wordpress.com/2010/7/ppp_pembelajaran_kooperatif_pdf)**
- Etin Solihatin dan Raharjo. 2007. *cooperatif Learning IPS*. Jakarta: Bumi Aksara**
- Isjoni. 2007 *Cooperatif Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta**
- Kusnandar .2007. *Guru Profesional* . Jakarta : Grafindo Persada**
- Milles . 2007. *Model Pembelajaran* (onlne) [http : // bloyspot. Com/2010/ 7 / model pembelajaran](http://bloyspot.Com/2010/7/model_pembelajaran)**
- Muhammad Nur. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : LPMP**
- Moh. Uzer. Usman . 2005. *Menjadi Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya**
- NUR Asma. 2008 *Model-Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang . UNP Pres**
- Nurhadidkk. 2003 *Pembelajaran Kontekstual (Contextual teaching and Learning) dan Penerapannya dalam KBM*. Malang : Universitas Negeri Malang**
- Ritawati Mahyudin. Yettiariyani. 2007. *Hand Out Metodologi PTK* .Padang: UNP**