

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS
MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT*
MENGUNAKAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG
DI KELAS IX.1 SMPN 3 SUNGAI GERINGGING
SEMESTER I TP 2017/2018**

TESIS



OLEH

**ISMAYENTI
NIM 16166006**

*Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan*

**KONSENTRASI PENDIDIKAN SEJARAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

ABSTRACT

Ismayenti. 2018. “Improvement of Activity and Social Studies Learning Outcomes Through Teams Game Tournament Using Crossword Puzzle at IX.1 Class in SMPN 3 Sungai Geringging Academic 2017/ 2018”. Thesis. Graduate of Padang State University.

This research is motivated by low activity and learning outcome of IPS student of class IX.1 SMP Negeri 3 Sungai Geringging. Therefore it is necessary to improve learning, that is through the application of cooperative learning model type Teams Games Tournament (TGT).

The purpose of this study is to improve the activities and learning outcomes of IPS students of class IX.1 SMPN 3 Sungai Geringging Semester I Academic 2017/ 2018. The method used is a classroom action research. The research procedure was conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, acting, observing, and reflecting. Data collection techniques such as observation and formative tests (cognitive). Data analysis techniques used qualitative and quantitative analysis. The results show that through the application of cooperative learning model TGT type can improve the students learning activities and learning outcomes.

The average percentage of the students activity in cycle 1 was 63,8% (active), in cycle 2 it increased to 90,5% (very active). IPS learning outcomes in cycle 1 obtained an average score of 73,9 with a percentage of 65,7% completeness or 23 students completed, the average value in cycle 2 of 79,3 with a percentage of 88,6% completeness or 31 students complete.

ABSTRAK

Ismayenti. 2018. “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Menggunakan Media Teka-Teki Silang di Kelas IX.1 3 Sungai Geringging Semester 1 TP 2017/2018”. Tesis. Pascasarjana Universitas Negeri Padang



Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IX.1 SMP Negeri 3 Sungai Geringging. Oleh karena itu diperlukan perbaikan pembelajaran, yakni melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa kelas IX.1 SMP Negeri 3 Sungai Geringging semester I TP 2017/ 2018.

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Prosedur penelitian dilaksanakan sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes formatif (kognitif). Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* menggunakan media teka teki silang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa. Rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus 1 adalah 63,8% (cukup aktif), pada siklus 2 meningkat menjadi 90,5 % (sangat aktif). Hasil pembelajaran IPS pada siklus 1 diperoleh rata-rata nilai sebesar 73,9 dengan persentase ketuntasan 65,7% atau 23 siswa tuntas, rata-rata nilai pada siklus 2 sebesar 79,3 dengan persentase ketuntasan 88,6% atau 31 siswa tuntas.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS


Mahasiswa : *Ismayenti*
NIM : 16160006

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd. Pembimbing I		16/5/2018
Dr. Khairun, M.Pd. Pembimbing II		21/5/2018

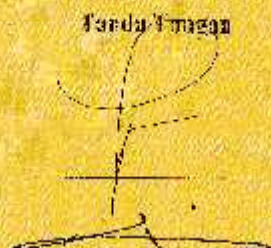



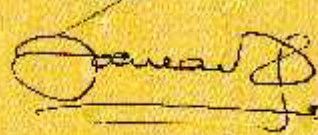

Dekan Pascasarjana
Universitas Pajadjaran

Prof. Dra. Yenni Ruzmela, M.Pd., Ph.D.
NIP. 19620919 191703 2 003

Koordinator Program Studi


Prof. Dr. Agusti Rifi, M.A.
NIP. 19570824 198110 2 901

**PERSetujuan KOMISI
LULUSAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

No.	Nama	Tanda Tangan
1	<u>Prof. Dr. Syafri Arsyar, M.Pd.</u> (Ketua)	
2	<u>Dr. Khairani, M.Pd.</u> (Sekretaris)	
3	<u>Dr. Helmi Hasan, M.Pd.</u> (Anggota)	
4	<u>Dr. Harnjani, A.Si.</u> (Anggota)	
5	<u>Dr. Darmasetya, M.Pd.</u> (Anggota)	

Mahasiswa

Mahasiswa : Ismayendi

NIM : 10160016

Janggalanya : 2018

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul **"Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Menggunakan Media Teka Teki Silang di Kelas IX.1 SMPN 3 Sungai Geringging Semester 1 TP 2017/ 2018"** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penulisan, dan rumusan saya sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari Tim Pembimbing (Bapak Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd dan Bapak Dr. Khairani, M.Pd serta kontributor Bapak Dr. Hermi Hasan, M.Pd, Bapak Dr. Erianjoni, M.Si, dan Bapak Dr. Darmasayah, M.Pd.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, April 2018
Saya yang Menyatakan



Isutayanti
NIM 16165006

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaanirrahiim

Alhamdulillah, rasa puji dan syukur penulis hadiratkan kepada Allah S.W.T. yang telah memberikan segenap kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan tesis ini yang berjudul **“Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* Menggunakan Media Teka Teki Silang di Kelas IX. 1 SMPN 3 Sungai Geringging Semester I TP 2017/ 2018”**.

Dalam proses pembuatan tesis ini, peneliti banyak mendapat bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd. selaku pembimbing I, dan Bapak Dr. Khairani, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan masukan dan saran serta membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Bapak Dr. Helmi Hasan, M.Pd., Bapak Dr. Erianjoni, M.Si., Bapak Dr. Dharmansyah, M.Pd. selaku tim penguji yang telah memberikan kritikan, saran, dan masukan kepada penulis demi kesempurnaan tesis ini.
3. Ibu Prof. Dr. Agusti Efi, M.A. selaku Ketua Program Pendidikan IPS
4. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Padang beserta staf dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasinya selama penulis berada di lingkungan Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
5. Dosen selingkungan Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah mendidik dan mengajarkan penulis semenjak di bangku perkuliahan sampai penulis menyelesaikan tesis ini.
6. Bapak Zamdrawasih, S.E. selaku observer.
7. Kepala SMP Negeri 3 Sungai geringging beserta semua rekan-rekan guru yang telah memberikan dukungan moril dan doa yang tulus, serta bantuannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini.
8. Teristimewa untuk kedua orang tua ibunda Mardiati dan Ayanda Sy. Tuangku Sumur (Alm), suami tercinta Risman, anak-anak tersayang Husnatul Latifa Isman, Radiatul Zahra Isman, M. Agung Annafi Isman, dan Aura Zhafira Isman, serta adik-adik Via dan Vika yang telah memberikan dukungan do'a, pengertian, pengorbanan moril dan materil kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

9. Seluruh keluarga besar penulis dan seluruh rekan-rekan seperjuangan mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Padang khususnya Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan sosial angkatan 2016 yang telah meluangkan waktu untuk memberikan petunjuk, nasehat dan saran demi penyelesaian tesis ini.
10. Semua pihak yang turut membantu dalam penulisan tesis ini yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga bimbingan, petunjuk dan bantuan serta do'a yang telah diberikan, menjadi amal shaleh dan diterima oleh Allah SWT. Penulis berharap mudah-mudahan tesis ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pengelola pendidikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan taufik dan hidayah-Nya pada kita semua. Aamiin.

Padang, April 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
 BAB I. PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Hasil Penelitian.....	12
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	 15
A. Hasil Belajar IPS.....	15
B. Strategi Pembelajaran Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media TTS.....	28
C. Aktivitas Belajar.....	47
D. Relevansi TGT untuk Mata Pelajaran IPS.....	48
D. Teori Belajar Behavioristik	52
E. Penelitian yang Relevan.....	59
F. Kerangka Berfikir.....	66

BAB III. ETODE PENELITIAN.....	69
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	69
B. Latar Penelitian.....	71
C. Subjek Penelitian.....	72
D. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	73
E. Data, Sumber dan Alat Pengumpulan Data.....	79
F. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	80
G. Analisis Data.....	81
 BAB IV. HASIL PENELITIAN.....	 85
A. Temuan Umum.....	85
1. Profil SMP Negeri 3.....	85
2. Rombonga Belajar	85
3. Visi dan Misi SMP Negeri 3 Sungai Geringging.....	86
4. Tenaga Pendidikan.....	88
B. Temuan Khusus.....	88
1. Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I....	88
2. Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II....	169
C. Pembahasan.....	228
1. Aktivitas Belajar Peserta Didik	228
2. Hasil Belajar Peserta Didik	242
D. Keterbatasan Penelitian.....	259
 BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	 263
A. Kesimpulan	263
B. Implikasi	264
C. Saran	265
 DAFTAR RUJUKAN.....	 267
LAMPIRAN.....	271

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Nilai UH 1 Kelas IX.1 Semester 1 SMPN 3 Sungai Geringging pada mata pelajaran IPS	5
2 Profil SMPN 3 Sungai Geringging	85
3 Data Peserta Didik SMPN 3 Sungai Geringging Tahun Pelajaran 2017/ 2018	86
4 Data Tenaga Kependidikan di SMPN 3 Sungai Geringging	88
5 Data Aktivitas Peserta Didik pada Pertemuan Pertama Siklus 1..	155
6 Data Aktivitas Peserta Didik pada Pertemuan Kedua Siklus 1....	159
7 Data Aktivitas Peserta Didik pada Pertemuan Ketiga Siklus 1....	161
8 Data Aktivitas Peserta Didik Kelas IX.1 pada Siklus 1.....	162
9 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX.1 Siklus 1.....	164
10 Data Aktivitas Peserta Didik pada Pertemuan Pertama Siklus 2..	220
11 Data Aktivitas Peserta Didik pada Pertemuan Kedua Siklus 2....	223
12 Data Aktivitas Peserta Didik Kelas IX.1 pada Siklus 2.....	224
13 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX.1 Siklus 2.....	226
14 Data Hasil Pengamatan dari aktivitas peserta didik kelas IX.1 pada siklus 1 dan siklus 2	229
15 Hasil Belajar Peserta Didik pada siklus 1 dan siklus 2 di Kelas IX. 1 SMPN 3 Sungai Geringging.....	243
16 Hubungan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik.....	249

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka Berfikir.....	68
2 Disain Penelitian Model Spiral dari Kemmis and Taggart.....	74
3 Posisi Observer di belakang kelas.....	91
4 Foto Guru menjelaskan tujuan pembelajaran	93
5 Foto Peserta Didik berdiskusi dalam kelompoknya.....	96
6 Diagram Data Aktivitas Peserta Didik Siklus 1.....	163
7 Diagram Data Aktivitas Peserta Didik Siklus 2.....	225
8 Diagram Data Aktivitas Peserta Didik Siklus 1 dan 2.....	230
9 Diagram Aktivitas Peserta Didik dalam mendengarkan penjelasan dari guru pada siklus 1 dan 2.....	237
10 Diagram Aktivitas Peserta Didik dalam mengajukan/ menanggapi pertanyaan dari guru pada siklus 1 dan 2.....	238
11 Diagram Aktivitas Peserta Didik dalam mengajukan/ menanggapi pertanyaan dari teman pada siklus 1 dan 2.....	239
12 Diagram Aktivitas Peserta Didik dalam mengerjakan TTS pada Siklus 1 dan 2.....	240
13 Diagram Aktivitas Peserta Didik dalam mencatat hasil diskusi pada Siklus 1 dan 2.....	241
14 Diagram Aktivitas Peserta Didik dalam berusaha aktif bermain menyelesaikan soal turnamen hasil diskusi pada Siklus 1 dan 2.	242
15 Diagram Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik	243
16 Diagram Ketuntasan Klasikal peserta didik	244
17 Histogram perbandingan jumlah peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas pada pra siklus, siklus 1 dan 2.....	245

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 RPP K.D. 4.1.....	271
2 Bahan Ajar K.D. 4.1	280
3 Soal siklus I	295
4 TTS materi Uang	296
5 TTS materi Bank	298
6 TTS materi LKBB.....	300
7 Lembar Observasi siklus 1	302
8 Rubrik Penilaian Siklus 1.....	305
9 Daftar Hasil Belajar Pra Siklus kelas IX.1	308
10 Daftar Pembagian Kelompok Belajar Peserta Didik Siklus 1.....	309
11 Daftar Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1	311
12 RPP K.D. 4.2	312
13 Bahan Ajar K.D. 4.2	318
14 Soal siklus 2	330
15 TTS materi Perdagangan Internasional	331
16 TTS materi Dampak Perdagangan Internasional.....	333
17 Lembar Observasi siklus 2	335
18 Rubrik Penilaian Siklus 2.....	337
19 Daftar Pembagian Kelompok Belajar Peserta Didik Siklus 2.....	339
20 Daftar Nilai Siklus 2 kelas	341
21 Daftar Nilai Kelas IX.1	342
22 Daftar Rekapitulasi penilaian Aktivitas Peserta didik.....	343
23 Daftar Nilai Akhir Siklus 1.....	344
24 Daftar Nilai Akhir Siklus 2	345
25 Dokumentasi Penelitian	346
26 Surat Izin Penelitian	361
27 Riwayat Singkat Peneliti.....	362

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1, butir 1, menguraikan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimiliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam Kurikulum 2004 yang disempurnakan juga diharapkan bahwa proses pembelajaran harus mampu menciptakan suasana yang aktif, kreatif dan menyenangkan sehingga peserta didik mampu mengembangkan diri sesuai dengan lingkungannya.

Dalam kurikulum 2013 juga dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) mengenal dan memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) mengaplikasikan teori, pendekatan dan metode ilmu-ilmu sosial dan humaniora, dalam penelitian sederhana dan mengkomunikasikan secara lisan dan atau lisan sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah dengan memanfaatkan teknologi informasi, 3) berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, inovatif, kolaboratif dan terampil menyelesaikan masalah dalam kehidupan masyarakat, 4) memahami dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan terhadap perkembangan teknologi dan kehidupan manusia baik di masa lalu maupun potensi dampaknya di masa depan bagi dirinya, orang

lain, dan lingkungannya. 5) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan serta bangga menjadi warga negara Indonesia, dan 6) berkomunikasi, bekerjasama, dan berdaya saing dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (modul A PKB IPS : 2017: 33).

Dari tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran IPS, tersirat pentingnya peran guru dalam menentukan cara belajar yang bagaimana yang akan dialami oleh peserta didiknya, dengan pertimbangan profesional guru mengenai sifat, tujuan, materi, kemampuan awal peserta didik, sumber materi dan suasana belajar. Jika seorang pendidik mampu menguasai dan menentukan metode belajar, serta memilih media yang sesuai dengan kebutuhan, dan mampu memotivasi peserta didik, maka proses belajar mengajar di kelas akan berlangsung dengan baik. Hal tersebut juga akan berdampak baik terhadap hasil belajar yang dicapai peserta didik. Dengan demikian peranan seorang pendidik (guru) dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, karena berhasil atau tidaknya kegiatan belajar mengajar tersebut sangat ditentukan oleh kreativitas guru dalam mengemas suatu mata pelajaran sehingga dapat menarik minat peserta didik, dan memancing kreativitas peserta didik untuk lebih mendalami dan mempelajari mata pelajaran tersebut. Minat dan keaktifan yang tinggi diharapkan akan berdampak terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Namun demikian kondisi yang terjadi di dunia pendidikan tidaklah selalu seperti yang tertuang didalam Undang-undang dan Kurikulum terutama

di sekolah-sekolah yang berada di pedesaan. Baik kondisi tersebut berasal dari guru, peserta didik, keluarga, sarana dan prasarana, atau masyarakat. Masih ditemukan guru yang hampir selalu menggunakan metode ceramah, jarang menggunakan media, terlupa menyampaikan pentingnya materi, sehingga hal ini secara tidak langsung membuat peserta didik kurang termotivasi dan kurang aktif dalam pembelajaran, yang akhirnya berdampak terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Kondisi yang kurang mendukung proses pembelajaran tersebut terkadang juga muncul dari peserta didik tersebut, seperti pengaruh dari teman, orang tua yang acuh tak acuh, bahkan terkadang latar belakang keluarga dan himpitan ekonomi keluarga turut membuat rendahnya motivasi belajar peserta didik. Lingkungan atau masyarakat yang tidak mendidik, seperti warung-warung yang masih memberikan kesempatan peserta didik berbelanja atau sekedar nongkrong di jam pelajaran juga turut memperparah rendahnya motivasi dan aktivitas belajar peserta didik.

Gambaran kondisi pendidikan secara umum yang terjadi di pedesaan tersebut juga terjadi di SMPN 3 Sungai Geringging. Secara bertahap sekolah sudah mulai melengkapi sarana dan prasara sekolah, seperti pemasangan in fokus di ruang belajar, melengkapi buku-buku peserta didik dan guru, pengefektifan guru piket dan lain-lain sebagainya. Untuk meningkatkan kualitas guru juga dilakukan lokakarya, workshop, dan supervisi, serta pengecekan administrasi guru. Namun nampaknya usaha tersebut belum membuahkan hasil yang memuaskan, terutama dalam mata pelajaran IPS.

Materi pelajaran IPS yang kompleks dianggap sebagai pelajaran yang mudah tapi sulit, bersifat hafalan dan membosankan, sehingga menyebabkan rendahnya perhatian dan motivasi serta partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya perhatian peserta didik pada mata pelajaran IPS diperparah oleh adanya anggapan dari sebagian masyarakat, bahwa IPS itu bukanlah pelajaran yang begitu penting, karena tidak termasuk kedalam mata pelajaran yang diuji dalam ujian nasional sehingga tidak terlalu menentukan kelulusan. Kondisi ini juga diperparah oleh sebagian guru yang masih menggunakan strategi pembelajaran yang kurang menarik dan kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan materi. Pada akhirnya kondisi ini yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Selama ini dalam kegiatan pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan tanya jawab, dan diskusi, namun tidak semua peserta didik bisa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Metode diskusi juga tidak mampu mengaktifkan semua peserta didik. Keterbatasan waktu pembelajaran IPS yang hanya 4 jam dalam satu minggu dengan materi yang padat membuat susah untuk menerapkan strategi permainan, sehingga belajar IPS menjadi membosankan. Peserta didik SMP yang notabene masih dalam peralihan dari anak-anak menjadi remaja, masih merindukan bermain dalam belajar. Keadaan yang demikian ternyata menjadi salah satu fakta yang berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik.

Kondisi yang demikian terjadi pula di SMP Negeri 3 Sungai Geringging. Hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS selama ini masih rendah. Nilai Ulangan Harian (UH) mereka mayoritas belum bisa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 79, sehingga belum bisa mencapai ketuntasan klasikal. Sementara kegiatan pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila 85% peserta didik dikelas tersebut mencapai KKM. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IX.1 SMP Negeri 3 Sungai Geringging dapat dilihat dari rendahnya nilai UH 1 (semester I) untuk mata pelajaran IPS, seperti yang tertera pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1.
Nilai Ulangan Harian 1 Kelas IX Semester 1 SMPN 3 Sungai Geringging
Tahun Pelajaran 2017/ 2018 pada Mata Pelajaran IPS

Kelas IX	Jumlah Peserta didik per rombel	Nilai Rata-rata UH 1	Peserta didik Yang Tuntas	Peserta didik Yang Tidak Tuntas	% Ketuntasan	
					Tuntas	Tidak Tuntas
IX.1	35	51,6	14	21	40,0	60,0
IX.2	34	60,0	18	16	52,9	47,1
IX.3	31	63,3	20	11	64,5	35,5
IX.4	32	59,5	15	17	46,9	53,1
IX.5	32	60,6	16	16	50,0	50,0

Sumber : Guru IPS SMPN 3 Sungai Geringging TP. 2017/ 2018

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa rata-rata nilai ulangan peserta didik masih rendah dan mayoritas berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah yakni 79. Berdasarkan ketetapan yang dibuat oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP),

bahwa kelas dapat dikatakan tuntas jika persentase ketuntasannya minimal 85%. Sedangkan dari data di atas memperlihatkan bahwa persentase ketuntasan peserta didik masih dibawah 85%.

Dari hasil pengamatan dan pantauan peneliti selama ini, peserta didik masih susah untuk diajak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik enggan untuk mengangkat tangan ketika diberi kesempatan bertanya ataupun menjawab pertanyaan baik dari guru atau dari teman sekelasnya.

Faktor yang menjadi penyebab mengapa hasil belajar peserta didik rendah pada ulangan dapat diduga antara lain karena peserta didik kurang memahami konsep pembelajaran IPS. Peserta didik kurang termotivasi menyelesaikan tugas rumah (PR), minat baca peserta didik masih rendah, dan jarang mau terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Strategi pembelajaran guru yang lebih sering menggunakan metode ceramah bervariasi, dan diskusi, yang ternyata kurang melibatkan semua peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang aktif hanya terbatas, tak jarang yang aktif hanya peserta didik yang sama untuk setiap pertemuan. Hal ini mengindikasikan bahwa masih sedikit peserta didik yang tertarik pada materi pembelajaran IPS. Penggunaan strategi permainan jarang dapat digunakan karena keterbatasan waktu. Banyak peserta didik yang mengeluh bahwa pelajaran IPS itu membosankan karena isinya banyak konsep hafalan saja dari tahun ke tahun, konsep-konsep, fakta-fakta, tokoh-tokoh dan peristiwa sejarah. Segudang informasi dijejalkan begitu saja kepada peserta didik dan peserta didik tinggal menghafalkannya diluar kepala. Memang "menghafal"

atau "mengingat" adalah salah satu cara belajar seperti halnya menirukan (*imitating atau copyng*) mencoba-coba dengan *trial and error*, kadang-kadang juga kita berfikir atau merenungkan apa yang kita lihat dan kita alami dengan hasil yang berbeda-beda.

Di antara banyaknya faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik tersebut, peneliti ingin meminimalkan faktor penyebab yang bersumber dari guru yaitu dengan memperbaiki proses pembelajaran dengan meningkatkan aktivitas, dan hasil belajar peserta didik dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Diharapkan dengan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* yang menggunakan media teka teki silang, mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

B. Identifikasi Masalah

Dari berbagai permasalahan yang dipaparkan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu:

1. Peserta didik kurang memahami konsep pembelajaran IPS.
2. Peserta didik kurang termotivasi menyelesaikan tugas rumah (PR)
3. Minat baca peserta didik masih rendah.
4. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik, karena peserta didik lebih tertarik melakukan hal-hal lain yang tidak mendukung proses pembelajaran.
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik, jika dibandingkan dengan kelas IX lainnya (terlihat dari nilai UH 1 semester 1 TP 2017/2018).

6. Peserta didik jarang mau terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Peserta didik yang aktif sangat terbatas, tak jarang yang aktif hanya peserta didik yang sama untuk setiap pertemuan.
7. Strategi pembelajaran guru yang lebih sering menggunakan metode ceramah bervariasi, dan diskusi, yang ternyata kurang melibatkan semua peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran.
8. Hal ini mengindikasikan bahwa masih sedikit peserta didik yang tertarik pada materi pembelajaran IPS.
9. Penggunaan strategi permainan jarang dapat digunakan karena keterbatasan waktu.
10. Banyak peserta didik yang mengeluh bahwa pelajaran IPS itu membosankan karena isinya banyak konsep hafalan saja dari tahun ke tahun, konsep-konsep, fakta-fakta, tokoh-tokoh dan peristiwa sejarah

C. Rumusan Masalah dan Pemecahannya

1. Masalah

Dari berbagai permasalahan di atas, ada satu masalah utama yang perlu mendapatkan perhatian, yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS melalui peningkatan aktivitas peserta didik.

2. Pemecahannya

Sani (2014:89) menyimpulkan “strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran”. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat menentukan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan

efisien. Strategi pembelajaran meliputi pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Slavin (1995) dalam Miftahul Huda (2014:197) menyatakan bahwa: TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran. Menurut Soeparno (1988), dalam proses pembelajaran peserta didik akan lebih mudah mencerna isi materi pelajaran bila digunakan alat bantu atau media, baik berupa media cetak (buku, modul, brosur, atau sejenisnya) atau media non cetak yang berupa media elektronik (audio, video, film, dsb). Ibrahim dalam Nur Hayati Yusuf (2005:6), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan intruksional tertentu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran bisa dipakai media pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran, termasuk teka-teki silang.

Teka Teki Silang (TTS) adalah suatu alat/ media pembelajaran dengan permainan dimana kita harus mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak putih dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan. Petunjuk bisa dibagi kedalam

kategori pertanyaan mendatar atau menurun, tergantung pada arah kata-kata yang harus diisi.

Peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPS diyakini dapat diupayakan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* menggunakan media Teka Teki Silang (TTS), karena model pembelajaran kooperatif ini dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pemilihan strategi pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS cocok diterapkan pada mata pelajaran IPS terutama materi yang kaya akan konsep, ruang lingkupnya yang luas dan banyak bersifat hafalan sehingga kurang efektif bila hanya dilakukan dengan metode ceramah ataupun diskusi. TTS menjadi pilihan variasi yang diyakini mampu menarik minat belajar peserta didik dan menuntut peran aktif setiap peserta didik melalui lembaran TTS dan turnamen yang merupakan jenis perlombaan.

3. Perumusan Masalah

Secara lebih khusus, permasalahan yang akan diteliti terdapat dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut ini:

- 1) Bagaimanakah upaya peningkatan aktivitas belajar IPS peserta didik kelas IX.1 SMPN 3 Sungai Geringging melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)* dengan menggunakan media Teka Teki Silang (TTS)?

- 2) Bagaimanakah upaya peningkatan hasil belajar IPS peserta didik kelas IX.1 SMPN 3 Sungai Geringging melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dengan menggunakan media Teka Teki Silang (TTS)?
- 3) Kendala-kendala apa saja yang ditemui dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) menggunakan media Teka Teki Silang (TTS) di kelas IX. 1 SMPN 3 Sungai Geringging?
- 4) Upaya-upaya apa saja yang dilakukan dalam mengatasi kendala-kendala dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) menggunakan media Teka Teki Silang (TTS) di kelas IX. 1 SMPN 3 Sungai Geringging?

D. Tujuan Penelitian

Dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS ini diharapkan akan dapat menumbuhkan perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran IPS, karena peserta didik akan aktif mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang harus diselesaikan. Partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran akan dapat meningkatkan hasil belajarnya. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan aktivitas, dan hasil belajar IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS pada kelas IX.1 SMP Negeri 3 Sungai Geringging.

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS di kelas IX.1 SMPN 3 Sungai Geringging.
2. Mengkaji pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS di kelas IX.1 SMPN 3 Sungai Geringging.
3. Mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas IX.1 SMPN 3 Sungai Geringging.
4. Mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX.1 SMPN 3 Sungai Geringging.
5. Menemukan kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS serta upaya-upaya untuk mengatasinya di kelas IX.1 SMPN 3 Sungai Geringging.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS, diharapkan dapat menggali segala potensi yang

dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran IPS sehingga akan meningkatkan mutu dan efektifitas pembelajaran IPS di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Manfaat bagi peserta didik yaitu untuk mengembangkan daya pikir peserta didik dalam memahami pelajaran IPS dan meningkatkan minat dan aktivitas peserta didik dalam mendalami mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS.

b. Bagi guru IPS

Manfaat bagi guru IPS yaitu dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat memberikan suatu alternatif dalam pembelajaran IPS di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dengan baik.

c. Bagi peneliti/ dosen

Bagi peneliti/ dosen akan berdampak pada pengembangan kualitas diri dan profesionalitas, untuk terus meningkatkan keilmuan, khususnya pengembangan proses pembelajaran IPS.

d. Bagi lembaga

Manfaat bagi lembaga Universitas Negeri Padang yaitu akan meningkatkan prestasi dan nama baik dengan memberikan sumbangan

bagi peningkatan kualitas pendidikan dan pembelajaran di tingkat sekolah.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IX.1 SMP Negeri 3 Sungai Geringging Semester I Tahun Pelajaran 2017/ 2018 menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS mengalami peningkatan yang cukup berarti dari pra siklus 1 hingga pasca siklus 2.

Pada aktivitas memperhatikan uraian materi dari guru meningkat sebesar 21,9%, aktivitas mengajukan/ menanggapi pertanyaan dari guru meningkat sebesar 27,1%, aktivitas mengeluarkan pendapat atau menanggapi pertanyaan dari guru meningkat sebesar 28,6%, aktivitas mengerjakan TTS meningkat sebesar 30,1%, aktivitas mencatat hasil diskusi kelompok meningkat sebesar 28,6%, dan aktivitas berusaha aktif bermain dalam menyelesaikan soal turnamen yang diberikan meningkat sebesar 23,9%.

Hasil belajar juga menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Rata-rata hasil belajar dari pra siklus ke siklus 1 meningkat sebesar 22,3%, dan 5,4% dari siklus ke siklus 2. Jumlah peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran dapat diklasifikasikan semakin meningkat jumlahnya, yang terlihat dari persentasenya yang semakin naik. Untuk ketuntasan klasikal dari pra siklus ke siklus 1 meningkat sebesar 25,7%, dan sebesar 22,9% dari siklus 1 ke siklus 2.

B. Implikasi

1. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi hasil penelitian ini yaitu adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas IX.1 SMPN 3 Sungai Geringging pada mata pelajaran IPS melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS.

2. Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sehingga dapat memacu pendidik atau guru dan peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis demi meningkatkan hasil pembelajaran. Penelitian ini juga dapat sebagai bahan referensi untuk mengembangkan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran yang berbeda pada mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran yang lain. Guru juga dapat lebih memahami kebutuhan dan kondisi peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan situasi pembelajaran yang sesuai dan tepat bagi peserta didik.

3. Implikasi Praktis

Implikasi praktis dari penelitian ini yaitu adanya temuan-temuan positif ke arah perbaikan dalam kualitas pembelajaran IPS. Penelitian ini membuka wawasan pendidik atau guru terhadap model pembelajaran

khususnya dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS agar dapat berjalan dengan lancar diperlukan persiapan guru yang matang, kemampuan mengelola kelas, kemampuan memahami dan menerapkan model pembelajaran dengan tepat agar dapat mencapai hasil yang maksimal. Bagi siswa diharapkan agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan serius sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran yang bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran yaitu :

1. Untuk Penelitian

Penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS ini diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS dapat menjadi lebih baik.

2. Untuk Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan strategi, media pembelajaran inovatif, kreatif dan beragam

khususnya dalam pembelajaran IPS dengan salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS.

3. Untuk guru

Guru mata pelajaran lain umumnya dan guru IPS lain khususnya agar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media TTS terutama pada materi yang kaya dengan fakta-fakta karena dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

4. Untuk peserta didik

Kerjasama untuk memecahkan suatu masalah dalam materi pembelajaran akan lebih mudah jika diselesaikan secara kelompok, dan peserta didik sebaiknya mempunyai rasa percaya diri dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan baik dari guru maupun dari teman sekelas. Penggunaan media TTS dapat memancing aktivitas dan kreativitas peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi dkk. 1996. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara.
- Dalyono, M. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dewi, Agustin Kumala, dkk. 2016. “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) disertai Video Compact Disk (VCD) dan Teka Teki Silang (TTS) untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Kimia Pada Materi Konsep Materi dan Perubahannya Kelas X SMK Muhammadiyah 2 Sragen”. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP UNS*, 5(3)
- Dimiyati dan Mujiono.1999. *Mengajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ervawati. 2016. “Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Geografi Melalui Teka Teki Silang Pada Siswa Kelas XI 1 SMA Negeri 1 Lubuk Basung” *Jurnal Pendidikan dan Keluarga*, 8 (2):
- Fajri, Luluk, dkk. 2012. “Upaya Peningkatan Proses Hasil Belajar Kimia materi Koloid Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dilengkapi dengan Teka Teki Silang (TTS) Bagi Siswa Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Boyolali Pada Semester Genap Tahun Pembelajaran 2011/ 2012” *JPK, Jurnal Pendidikan Kimia*, 1 (1): 89-96.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.