

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TIMES-GAMES-TOURNAMEN* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN IPS
TERPADU DI SMP NEGERI 1 MUARA BUNGO.**

Skripsi

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
Pendidikan Geografi*



OLEH:

SETIYA NURLINDA

2007/89157

**JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

ABSTRAK

Setiya Nurlinda (2012) : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times-Games-Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Muara Bungo.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi, mengolah dan membahas tentang bagaimana Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Muara Bungo.

Jenis penelitian ini tergolong Kualitatif. Sumber data diambil adalah kata-kata dan tindakan yang berasal dari orang-orang yang mengetahui permasalahan penelitian. Subjek penelitian diambil melalui teknik *Purposive Sampling* dengan informannya adalah 5 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan observasi. Teknik analisa secara kualitatif berupa reduksi data, penyajian data dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini dapat diungkapkan sebagai berikut; 1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Time-Game-Tournament* (TGT) ini merupakan alternatif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Pada pembelajaran model TGT guru menyajikan pelajaran secara ringkas kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 5-6 orang yang heterogen dari kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Kemudian siswa berdiskusi dalam kelompoknya. Keistimewaan model *Time-Game-Tournament* (TGT) ini adalah meningkatkan perkembangan individu dan kelompok dilihat berdasarkan poin yang telah ditetapkan oleh guru. 2) Penerapan model TGT hanya memberi masukan kepada guru IPS, dan pertimbangan agar dapat memakai model TGT ini dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. 3) Penerapan Model pembelajaran ini dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusias. Karakteristiknya adalah suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam Pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Muara Bungo”**. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan pada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta para sahabatnya yang setia.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan sarjana strata satu (S1) Pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Khairani, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bantuan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Rahmanelli, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bantuan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Surtani, M.Pd, Drs. Zawirman, Drs. Suhatri, M.Si. selaku Tim Penguji yang telah banyak memberikan saran dan kritik dalam menyempurnakan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Syafri Anwar, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini

5. Ibu Dra. Yurni Suasti, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang, yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh Staf Pengajar Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Yang telah membantu proses penyelesaian skripsi.
7. Bapak H. Tarmizi, S.Pd. M.Si. selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Muara Bungo. Yang telah memberikan izin untuk penelitian di sekolah.
8. Kedua Orang tua yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis secara moral maupun material serta doa untuk penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan terutama bagi rekan-rekan Geografi 2007 NRB yang telah memberikan masukan dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua bimbingan, bantuan, masukan, kritikan, dan perhatian yang telah diberikan kepada penulis akan di balas oleh Allah SWT dengan balasan yang setimpal.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan dari penulisan skripsi ini untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan kita semua.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Kegunaan Penelitian.....	6
 BAB II : KERANGKA TEORITIS	
A. Kajian Teori.....	8
B. Alur Berpikir	28
 BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	30
B. Informan Penelitian	31
C. Setting Penelitian.....	31
D. Subjek Penelitian.....	31
E. Definisi Operasional.....	32
F. Tahap-tahap Penelitian	32
G. Sumber Data	33
H. Teknik Pengumpulan Data	34
I. Teknik Analisa Data	35

J. Teknik Penjamin Keabsahan Data.....	36
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Daerah Penelitian.....	39
B. Temuan Khusus Penelitian	52
C. Pembahasan	56
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Macam-macam Aktivitas Siswa	9
2. Perhitungan Poin Pemain	24
3. Kriteria Penghargaan.....	25
4. Data Siswa SMP Negeri 1 Muara Bungo	44
5. Data Lokal SMP Negeri 1 Muara Bungo.....	44
6. Keadaan Gedung dan Ruangan.....	49
7. Prasarana di SMPN 1 Muara Bungo	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Peta Lokasi Penelitian	39
2. Foto Dokumentasi Penelitian	74
3. Foto Dokumentasi Wawancara	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara.....	62
2. Display Data Penelitian.....	64
3. Denah SMP Negeri 1 Muara Bungo	93
4. Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Muara Bungo	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Harapan setiap guru adalah materi pembelajaran yang disampaikan dapat dikuasai oleh anak didik secara tuntas. Namun kenyataannya, sebagian besar proses pembelajaran belum memperlihatkan hasil yang memuaskan. Hal ini dapat disebabkan faktor guru sebagai fasilitator dan motivator, siswa sebagai subjek atau mungkin saja akibat dari keterbatasan sarana dan prasarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Selama ini guru mempresentasikan materi ajar hanya terfokus pada satu model atau metode tanpa memiliki kompetensi untuk mengembangkan dan memvariasikan dengan metode yang lain. Sebagai contoh, dalam proses belajar mengajar guru hanya mempergunakan metode ceramah yang kurang diselingi dengan metode lain. Proses belajar mengajar terkesan monoton, guru lebih aktif dengan siswa pasif dan menerima apa adanya, akibatnya siswa merasa bosan dan tak termotivasi untuk mengikuti pelajaran sehingga tujuan yang diinginkan tidak tercapai. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sardiman (2009) bahwa “ peranan guru sebagai pembimbing harus berusaha menghidupkan dan memberikan motivasi agar terjadi proses interaksi yang konduktif dan guru harus siap memvariasikan model dan media belajar yang cukup.

Pengembangan berbagai metode pendidikan terus dilakukan guna mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan Nasional itu

mengandung makna terwujudnya kemampuan bangsa dalam menangkap setiap ajaran, paham atau ideologi yang bertentangan dengan pancasila artinya program dan proses pendidikan itu pada semua tingkatan dan jenis pendidikan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan Nasional itu maka pemerintah merumuskan kurikulum 2006 yang dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Guru dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Secara umum yang dimaksud dengan strategi pembelajaran adalah rencana dan cara-cara membawakan pengajaran agar segala tujuan pengajaran dapat dicapai secara efektif (Gulo, 2002:3) dalam Sehingga hal ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Berbicara mengenai kualitas pendidikan banyak faktor yang mempengaruhinya, salah satu di antaranya adalah guru sebagai pendidik yang bertanggung jawab memberikan bimbingan kepada peserta didiknya. Guru ditugaskan memberikan bimbingan dan pengajaran di sekolah. Masalah tenaga pengajar yang erat kaitannya dengan hasil belajar adalah metode pengajaran yang mempengaruhi minat siswa. Metode yang tepat dengan menggunakan model pembelajaran akan dapat memotivasi semangat belajar lebih giat selama proses pembelajaran. Begitu juga sebaliknya, metode mengajar yang kurang tepat akan mengurangi motivasi belajar siswa.

Cara mengajar yang diselingi dengan model pembelajaran yang menarik akan memperbesar minat belajar siswa dan akan meningkatkan motivasi belajarnya. Guru bertanggung jawab dalam proses belajar mengajar,

demi tercapainya tujuan pendidikan yang telah digariskan. Guru dikatakan berhasil jika siswanya termotivasi dalam belajar.

Menurut Sardiman (2009:145)

Peranan guru sebagai motivator penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus dapat memberikan rangsangan dan memberikan dorongan untuk mendinamisasikan potensi sesuatu, menumbuhkan swadaya (aktifitas) dan daya cipta (kreativitas). Sehingga akan terjadi dinamika dalam belajar mengajar.

Kenyataan di lapangan ditemui bahwa dalam menyampaikan materi pelajaran guru mata pelajaran IPS Terpadu masih memiliki kelemahan dalam menyampaikan pelajaran. Pembelajaran berpusat kepada guru (*teacher centered*). Guru lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional yang mana dapat diartikan sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penurunan lisan dari guru kepada peserta didik. Metode ini menggunakan alat bantu seperti gambar, dan audio visual lainnya.

Agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien, maka guru dituntut untuk dapat memilih model pembelajaran yang tepat, berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Sehubungan dengan tanggung jawab tersebut, maka guru dituntut harus mampu menerapkan model pembelajaran yang bisa menjadikan siswa agar lebih kreatif dan inovatif agar bisa meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran yang digunakan pada setiap kemampuan dasar bervariasi agar siswa tidak merasa bosan.

Model pembelajaran kooperatif saat ini sudah mulai diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang terstruktur dan sistematis, dimana kelompok-kelompok kecil bekerja sama untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Cooper (1999) dan Heinich (2002) dalam Nur Asma (2010) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif melibatkan kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan dan tugas akademik bersama, sambil bekerjasama belajar keterampilan kolaborasi dan sosial. Anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif, dimungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, siswa juga dilatih untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*Sosial skill*), Seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas.

Menurut Slavin (2005) terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif, seperti STAD (*Student teams Achivement Divison*), Jigsaw, TAI (*Teams Accelerate Instruction*), dan TGT (*Teams-Games-Tournament*). Salah satu di antaranya diprediksi dapat diterapkan pada pembelajaran pendidikan IPS Terpadu dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui metode kooperatif model *Teams-Games-Tournament* (TGT). Penulis memilih

TGT karena model ini pernah dicobakan sewaktu praktek lapangan diperkuat dengan hasil yang diperoleh.

Model Pembelajaran TGT ini memiliki beberapa kelebihan: siswa diberi penguatan sekaligus penilaian untuk meningkatkan motivasi bentuk penguatannya adalah memberikan penghargaan bagi siswa yang mendapatkan poin tertinggi yakni berupa hadiah yang sudah disiapkan oleh guru.

Melalui rangkaian kegiatan pada model pembelajaran *TGT*, semua alat indera siswa digunakan secara aktif mulai dari telinga, mata, tangan, dan sekaligus berfikir mengolah informasi serta ditambah dengan mengerjakan latihan. Dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajarnya pada setiap mata pelajaran, khususnya mata pelajaran IPS Terpadu dan juga dapat meningkatkan aktifitas siswa dalam belajar sehingga siswa akan mengalami proses belajar yang lebih bermakna.

Bertolak dari permasalahan di atas, maka diperlukan kajian mendalam tentang penerapan yang di tuang dalam judul penelitian “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) Dalam Pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Muara Bungo**”.

B. Fokus Penelitian.

Berdasarkan masalah yang diangkat, maka fokus penelitian ini adalah “penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournamens* (TGT) dalam pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Muara Bungo”.

C. Pertanyaan Penelitian.

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dikemukakan di atas, pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Muara Bungo?

D. Tujuan penelitian

Sesuai dengan pertanyaan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi, mengolah dan membahas tentang bagaimana Penerapan model kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) dalam pembelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 1 Muara Bungo.

E. Kegunaan Penelitian

Dengan diadakan penelitian ini diharapkan hasilnya berguna sebagai:

1. Bahan masukan bagi para guru khususnya guru IPS dalam memilih metode dan teknik yang akan digunakan dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan partisipasi siswa serta keterlibatan

siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar IPS siswa khususnya di SMP Negeri 1 Muara Bungo.

2. Bahan masukan penulis untuk menambah wawasan melalui penerapan Model Pembelajaran TGT.
3. Salah satu syarat untuk menyelesaikan program S1 program studi pendidikan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Aktifitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Terpadu.

Dalam diri siswa terkadang banyak kemungkinan dan potensi yang hidup dan sedang berkembang. Dalam diri masing-masingnya tersebut terdapat prinsip aktif yakni keinginan berbuat dan bekerja sendiri.

Aktifitas siswa tidak cukup hanya mendengar dan mencatat saja, maka Paul B. Diedrich yang dikutip Sardirman (2009:100) membuat macam-macam aktifitas siswa antara lain adalah:

- a. *Visual Activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi mengamati percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral Activities*, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi.
- c. *Listening Activities*, seperti mendengarkan uraian, percakapan diskusi, musik dan pidato.
- d. *Writing Activities*, seperti melukis, membuat laporan, mengisi angket dan menyalin.
- e. *Drawing activities*, seperti membuat gambar, grafik, peta dan diagram.

- f. *Motor Activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, beternak.
- g. *Mental Activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, dan melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional Activites*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Adapun aktifitas yang diamati selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Macam-macam Aktifitas Siswa.

No	Jenis aktifitas	Indikator
1	Visual Activities	a. Memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru
2	Oral Activities	a. Berdiskusi dalam kelompok untuk mencari jawaban benar. b. Mempersentasikan hasil diskusi.
3	Wrinting activities	a. Menuliskan jawaban pada kartu indeks yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.
4	Mental Activities	a. Memberikan tanggapan terhadap pendapat temannya yang sedang mempersentasikan hasil diskusinya. b. Menganalisis dan menjawab soal yang ada pada kartu indeks, c. Membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
5	Emotional Activities	a. Adanya kekompakan dalam berdiskusi dan menjawab soal.

Sumber : Paul B. Diedrich yang dikutip Sardirman (2009:100)

Guru diuntut harus lebih kreatif dari siswa agar tercipta proses belajar mengajar yang lebih mendorong siswa termotivasi buat belajar

khususnya Pembelajaran IPS yang mana guru melaksanakan empat macam pelajaran sekaligus sehingga guru lebih bisa meningkatkan kreatifitasnya agar terjadi proses belajar mengajar yang sangat menyenangkan.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT).

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran mengandung dua kata atau istilah penting yaitu “model” dan “pembelajaran“. Istilah “model” dapat diartikan sebagai suatu kerangka konseptual yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan, sedangkan “pembelajaran” lebih dititik beratkan kepada perwujudan aktifitas belajar siswa (Bakar 2005:13). Menurut Soekamto dalam Bakar (2005:113) bahwa:

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.

Menurut Suherman (2008:17) model pembelajaran adalah membahas tentang bagaimana cara membelajarkan siswa dengan sebagai variasinya sehingga terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

Dari definisi di atas tergambar bahwa model pembelajaran berperan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran berkaitan dengan cara penyampaian materi pelajaran melalui berbagai rangkaian kegiatan. Sehingga kegiatan pembelajaran siswa benar-benar menjadi kegiatan yang terencana dan tertata secara sistematis.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Kooperatif adalah memahami konsep, alasan tingkat tinggi, pemecahan masalah dan penerapan yang memungkinkan tindakan terbaik dalam kelompok pembelajaran kooperatif.

Menurut Kemp,at.al (1994) dalam Nur Asma (2010) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu jenis khusus dari aktifitas kelompok yang berusaha untuk memajukan pembelajaran dan keterampilan sosial dengan kerjasama tiga konsep ke dalam pengajaran, yaitu: (a) penghargaan kelompok, (b) pertanggungjawaban pribadi, (c) peluang yang sama untuk berhasil. Berdasarkan tiga komponen tersebut disarankan bahwa pembelajaran kooperatif membutuhkan perencanaan yang hati-hati dan pelaksanaan yang sistematis. Pembelajaran kooperatif lebih banyak diarahkan kepada perencanaan belajar untuk mengelompokkan dan menyampaikan kepada tutor dan anggota kelompok pelajar yang lain atau penyempurnaan kegiatan.

1. Tujuan Pembelajaran Kooperatif.

Pengembangan pembelajaran kooperatif bertujuan untuk pencapaian hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

a. Pencapaian Hasil Belajar.

Meskipun pembelajaran kooperatif meliputi berbagai macam tujuan sosial, pembelajaran kooperatif juga bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam bertugas akademik. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar.

Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan pada siswa yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik, baik kelompok bawah maupun kelompok atas.

b. Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan

struktur penghargaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi.

2. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif setidaknya terdapat lima prinsip dasar model pembelajaran kooperatif tersebut sebagai berikut:

a. Belajar Siswa Aktif.

Dalam kegiatan kelompok, sangat jelas aktifitas siswa dengan bekerja sama, melakukan diskusi, mengemukakan ide masing-masing anggota dan mengujinya secara bersama-sama, siswa menggali seluruh informasi yang berkaitan dengan topik yang menjadi bahan kajian kelompok dan mendiskusikan pula dengan kelompok lainnya.

b. Belajar Kerjasama.

Proses pembelajaran dilalui dengan kerja sama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang tengah dipelajari. Prinsip pembelajaran inilah yang melandasi keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif. Seluruh siswa terlibat secara aktif dalam kelompok untuk melakukan diskusi, memecahkan masalah dan

mengujinya secara bersama-sama, sehingga terbentuk pengetahuan baru dari hasil kerjasama mereka.

c. Pembelajaran Partisipatorik

Melalui model pembelajaran ini siswa belajar dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*) secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

d. Reactive Teaching

Guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi siswa dapat dibangkitkan jika guru mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik serta dapat menyakinkan siswanya akan manfaat pelajaran ini untuk masa depan mereka.

e. Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran harus berjalan dalam suasana menyenangkan, tidak ada lagi suasana yang menakutkan bagi siswa atau suasana belajar yang tertekan. Suasana yang menyenangkan harus dimulai dari sikap dan perilaku guru di luar maupun di dalam kelas. Guru harus memiliki sikap yang ramah dengan tutur bahasa yang menyanyangi siswa-siswanya.

3. Unsur Pembelajaran Kooperatif

Pada pembelajaran kooperatif, terdapat beberapa unsur yang saling terkait satu dengan yang lainnya, seperti: adanya kerja sama, anggota kelompok heterogen, keterampilan kolaboratif, saling ketergantungan. Johnson & Johnson (Lie, 1999:23) dalam Nur Asma (2010) menyatakan bahwa ada lima unsur dasar yang terdapat dalam struktur pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut:

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

keberhasilan proses kerja kelompok dilakukan melalui evaluasi proses kelompok.

4. Keterampilan Kooperatif

Keterampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok. Sedangkan peranan dilakukan dengan membagi tugas anggota kelompok selama kegiatan pembelajaran. Keterampilan kooperatif tersebut adalah sebagai berikut (Laundren, 1994:22-26) dalam Nur Asma (2010).

1. Keterampilan tingkat bawah.
 - a. Menggunakan kesepakatan, hal ini menyamakan pendapat yang berguna untuk meningkatkan hubungan kerja dalam kelompok.
 - b. Menghargai kontribusi, memperhatikan atau mengenal apa yang dapat dikatakan atau dikerjakan anggota lain.
 - c. Mengambil giliran dan membagi tugas, setiap anggota kelompok bersedia menggantikan dan bersedia mengemban tugas atau tanggung jawab tertentu dalam kelompok.
 - d. Berada dalam kelompok, setiap anggota tetap dalam kelompok kerja selama kegiatan kerja berlangsung.
 - e. Berada dalam tugas, meneruskan tugas yang menjadi tanggung jawabnya, agar kegiatan dapat diselesaikan dalam waktunya.
 - f. Mendorong partisipasi, mendorong semua anggota kelompok untuk memberikan kontribusi terhadap tugas kelompok.

- g. Mengundang orang lain, meminta orang lain untuk berbicara dan berpartisipasi terhadap tugas.
 - h. Menyelesaikan tugas pada waktunya.
2. Keterampilan Tingkat Menengah.
- a. Menunjukkan penghargaan dan simpati.
 - b. Mengungkapkan ketidaksetujuan dengan cara yang dapat diterima.
 - c. Mendengarkan dengan aktif.
 - d. Bertanya berarti siswa dapat meminta atau menanyakan suatu informasi atau penjelasan.
 - e. Membuat ringkasan diperlukan untuk membantu mengatur apa yang sudah dikerjakan dan apa yang belum dikerjakan.
 - f. Menafsirkan, menyatakan informasi dengan kalimat yang berbeda.
 - g. Mengatur dan mengorganisir, keterampilan ini diperlukan dalam merencanakan dan menyusun pekerjaan sehingga dapat diselesaikan secara efektif dan efisien.
 - h. Menerima tanggung jawab.
 - i. Mengurangi ketegangan untuk menciptakan suasana damai dalam kelompok.
3. Keterampilan Tingkat Mahir
- a. Mengelaborasi, berarti mampu memperluas konsep, kesimpulan dan menghubungkan pendapat-pendapat dengan topik-topik tertentu.

- b. Memeriksa dengan cermat, berarti dapat menanyakan secara lebih mendalam tentang pokok pembicaraan untuk mendapat jawaban yang benar.
- c. Menanyakan kebenaran, memiliki kemampuan membantu siswa lain untuk berfikir tentang jawaban yang diberikan keyakinan akan ketepatan jawaban tersebut.
- d. Menetapkan tujuan, dengan adanya tujuan yang jelas, maka pekerjaan dapat diselesaikan lebih efisien.
- e. Berkompromi, membangun rasa hormat kepada orang lain.

5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif.

1. Kelebihan.

Arends (1997:118) dalam Nur Asma (2010) dalam penelitiannya menyatakan bahwa tidak satupun studi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memberikan pengaruh negatif. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model-model yang ada dalam pembelajaran kooperatif terbukti lebih unggul dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan model-model pembelajaran individual yang digunakan selama ini. Penelitian ini juga melihat peningkatan belajar terjadi tidak tergantung pada usia siswa, mata pelajaran, atau aktifitas belajar.

Keuntungan yang paling besar dari penerapan pembelajaran kooperatif terlihat ketika siswa menerapkannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks. Keuntungan pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan

kecakapan individu maupun kelompok dalam memecahkan masalah, meningkatkan komitmen, dapat menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dan siswa yang berprestasi dalam pembelajaran kooperatif ternyata lebih meningkatkan orang lain, tidak bersifat kompetitif, dan tidak memiliki rasa dendam (Davidson dalam Noornia, 1997:24) dalam Nur Asma (2010).

2. Kekurangan

Slavin (1995) dalam Nur Asma (2010) menyatakan bahwa kekurangan dari pembelajaran kooperatif adalah kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang dan siswa yang memiliki prestasi tinggi akan mengarah kepada kekecewaan, hal ini disebabkan oleh peran anggota kelompok yang pandai lebih dominan. Johnson, dkk (1991) dalam Nur Asma (2010) menyatakan bahwa beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli pendidikan ditemukan bahwa siswa yang berkemampuan tinggi merasa kekecewaan ketika mereka harus membantu temannya yang berkemampuan rendah. Mereka menyatakan bahwa efek yang harus dihindari dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya pertentangan antar kelompok yang memiliki nilai lebih tinggi dengan kelompok yang memiliki nilai yang rendah.

Noornia (1997) dalam Nur Asma (2010) menyatakan untuk menyelesaikan suatu materi pelajaran dengan pembelajaran kooperatif akan memakan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran

konvensional, bahkan dapat menyebabkan materi tidak dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada apabila guru belum berpengalaman. Dari segi keterampilan mengajar, guru membutuhkan persiapan yang matang dan pengalaman yang lama untuk dapat menerapkan belajar kooperatif dengan baik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama antara siswa dalam kelompok. Hal ini dilandasi oleh pemikiran bahwa siswa lebih mudah menemukan dan memahami suatu konsep jika mereka saling mendiskusikan masalah tersebut dengan temannya. Jumlah anggota suatu kelompok dalam belajar kooperatif, biasanya terdiri dari empat sampai enam orang dimana anggota kelompok yang membentuk diusahakan heterogen berdasarkan perbedaan kemampuan akademik berbeda, jenis kelamin dan etnis. Pembelajaran kooperatif merupakan sistem kerja atau kelompok belajar terstruktur. Ada lima pokok yang termasuk di dalam struktur tersebut, yaitu sebagai berikut ; 1) sesama anggota kelompok harus merasa terikat dan saling tergantung positif, 2) setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai materi pelajaran, 3) adanya interaksi yang terjadi melalui diskusi akan memberikan keuntungan bagi semua anggota kelompok, 4) komunikasi antar anggota, 5) keberhasilan belajar dalam kelompok ditentukan oleh proses kerja kelompok.

Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: 1) siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenangungan bersama”, 2) siswa bertanggung jawab atas sesuatu di dalam

kelompoknya, seperti milik mereka sendiri, 3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama, 4) siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya, 5) siswa akan dikenakan atau akan diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok, 6) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajar, dan 7) siswa akan meminta pertanggungjawaban secara individual materi yang dipelajari dalam kelompoknya. Tujuan pembelajaran kooperatif untuk mencapai : 1) hasil belajar akademik, 2) penerimaan terhadap keragaman, 3) pengembangan keterampilan sosial.

Jadi, model pembelajaran kooperatif ini menunjukkan bahwa sasaran pembelajaran sangat penting, tugas belajar bersifat rumit dan konseptual, pemecahan masalah diperlukan, berpikir divergen atau kreatif diperlukan, kualitas kinerja sangat diharapkan, strategi berpikir tingkat tinggi dan berpikiran kritis sangat dibutuhkan, pengembangan sosial dari pelajar adalah satu sasaran utama pembelajaran.

c. Model Pembelajaran TGT

Pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Game Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktifitas belajar dengan permainan yang

dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa secara heterogen tugas tiap kelompok dapat sama dan berbeda. Setelah memperoleh tugas, tiap-tiap kelompok kerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi, siswa memainkan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk tim mereka.

Setiap siswa dalam TGT ini memiliki kesempatan yang sama untuk mengumpulkan poin dari kelompok mereka. Karena turnamen yang diadakan mengkompetisikan siswa yang pintar dengan yang pintar, siswa yang sedang dengan yang sedang dan yang lemah dengan yang lemah.

TGT dapat digunakan untuk berbagai bidang studi termasuk IPS Terpadu, karena lebih memotivasi siswa untuk belajar dan memberi kemungkinan bagi siswa untuk berkompetisi dalam turnamen sebagai kelompok.

Menurut Slavin (2005) pembelajaran kooperatif model TGT memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil.

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa

untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

b. Games Tournament.

Siswa yang bersaing dalam permainan ini merupakan wakil dari kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja tournament yang terdiri dari 5-6 orang peserta. Dalam setiap meja tournament diusahakan setiap peserta homogen.

c. Penghargaan Kelompok.

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain	Poin bila jumlah kartu yang diperoleh
Skor Tertinggi	40
Skor Tinggi	30
Skor Rendah	20
Skor Terendah	10

Sumber : Slavin, 2005

Tabel 3. Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain	Poin bila jumlah kartu yang diperoleh
Skor Tertinggi	60
Skor Tinggi	40
Skor Rendah	20

Sumber : Slavin, 2005

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh, yaitu :

1. Mengajar (*Teach*)

Mempersentaskan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi.

2. Belajar Kelompok (*Team Study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras / suku yang berbeda. Setelah guru menginformasikan materi, dan tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi dengan menggunakan LKS. Dalam kelompok terjadi diskusi untuk

memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

3. Permainan (*Game Tournament*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

4. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rata-rata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rata-rata poin sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Penghargaan Kelompok

Rerata Nilai Kelompok	Peringkat
30 sampai 39	Tim Kurang Baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 keatas	Tim Istimewa

Sumber : Slavin, 2005

Jadi, pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang di dahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain.

Metode kooperatif model *Teams-Games-Tournament* (TGT) ini dikembangkan oleh Robert Slavin (2005). Keuntungan yang diperoleh dari penerapan model TGT ini antara lain yaitu:

1. Pelajaran akan lebih mudah dipahami, apabila siswa bekerjasama dalam menyelesaikan tugas yang dibebankan padanya dalam kelompok yang pada gilirannya berpeluang meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Siswa dalam TGT saling memotivasi, saling mendorong dan saling bantu sama lain dalam usaha menguasai pelajaran.
3. Melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.
4. Pembelajaran model TGT mudah diterapkan dalam proses belajar mengajar.

5. Melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status.
6. Siswa yang biasanya susah bersosialisasi dengan temannya dalam belajar, dengan belajar kelompok TGT siswa dapat saling berbagi dengan apa yang telah mereka peroleh.

Model pembelajaran ini dimaksudkan untuk membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat dan antusias. Karakteristiknya adalah suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Kelemahan model pembelajaran *Time-Game-Tournament* (TGT) adalah:

- a. TGT memiliki banyak pengorganisasian sehingga membutuhkan waktu belajar yang lebih kreatif lebih lama.
- b. Tata ruang kelas yang belum kondisikan sebagai kelas kooperatif sehingga harus ada persiapan penataan ruangan sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Baiknya TGT dilaksanakan untuk kelas kecil (20-25 orang) sehingga pembelajaran lebih efektif.

Jadi, pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang di dahului dengan penyajian materi

pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu siswa pindah ke kelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain.

B. Alur Berpikir.

Dalam proses belajar mengajar guru hanya mempergunakan metode ceramah yang kurang diselingi dengan metode lain. Proses belajar mengajar terkesan monoton, guru lebih aktif dengan siswa pasif dan menerima apa adanya, akibatnya siswa merasa bosan dan tak termotivasi untuk mengikuti pelajaran sehingga tujuan yang diinginkan tidak tercapai.

Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif, dimungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, siswa juga dilatih untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*Social skill*), Seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas.

Pembelajaran kooperatif model *Time-Game-Tournament* (TGT) merupakan alternatif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Pada pembelajaran model TGT guru menyajikan pelajaran secara ringkas kemudian

siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan anggota 5-6 orang yang heterogen. Dari kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Kemudian siswa berdiskusi dalam kelompoknya. Keistimewaan model *Time-Game-Tournament* (TGT) ini adalah meningkatkan perkembangan individu dan kelompok dilihat berdasarkan poin yang telah ditetapkan oleh guru.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan , dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Muara Bungo, sebagian guru IPS telah sesuai melakukan model TGT ini di kelas, dan semua siswa aktif dalam kelompok dan menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru, dan rasa tanggung jawab dalam kelompok serta rasa kerja sama sangat menonjol sekali di dalam kelas. Sehingga kelas menjadi sangat aktif dan siswa sangat bersemangat untuk mencari poin-poin.
2. Penerapan model TGT ini masih ada sebagian guru yang kurang memahami cara pemakaiannya, karena sarana dan prasarana untuk melakukan TGT ini masih terbatas untuk di lokal reguler dengan jumlah siswa yang banyak akan menimbulkan keributan saja.
3. Penerapan model TGT ini sangat bermanfaat dalam membantu kegiatan belajar mengajar terutama dalam menyediakan media pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar.

B. Saran.

Mengelola pendidikan memang tidak semudah membalikan telapak tangan, tetapi perlu waktu dan proses yang panjang. Dalam upaya membangun kreatifitas guru dalam mendukung proses belajar mengajar, peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Disarankan guru menggunakan model *Teams-Games-Tournament* (TGT) sebagai alternative dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Pembelajaran model TGT perlu di pertahankan tanpa mengembalikan pembelajaran dengan memakai metode ceramah.
3. Disarankan guru agar penyalurkan ilmu pengetahuan lebih meluas lagi, dan membina peserta didiknya supaya lebih kreatif dalam belajar.
4. Agar guru meningkatkan lagi kemampuannya dengan upaya mengikuti seminar atau pelatihan ilmiah dalam meningkatkan kualitas mengajar.
5. Dalam upaya mengatasi kendala yang di hadapi sebagian guru untuk tidak berani mencoba hal-hal yang baru, guru harus lebih intents melakukan tugasnya. Sebab kendala-kendala tersebut adalah mutlak adanya dan harus dievaluasi setiap waktu dan diselesaikan dan dicari akar permasalahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi VI*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azis, Abdul. 2009. *Panduan Penyusunan Proposal Penelitian dengan Mudah*. Padang: Yayasan Jihadul Khair Center.
- Asma, Nur. 2010. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang : UNP Pres
- Bakar. 2005. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia
- Dimyanti dan Mudjono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Herdiansyah, Haris. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Salemba Humanika.
- Hamzah. 2009. *Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Mulyasa, Enco. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Muslich, Masnur. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Moleong. 2002. *Prosedur Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nana, Sudjana. 2009. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Gramedia
- Putri Handayani, Firna. 2010. *Studi Komparasi Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas IX IPS antara Model Pembelajaran SQ3R Dengan Metode Ceramah di SMAN 7 Kab. Tebo Propinsi Jambi*. Padang: FIS-UNP (skripsi)
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfa Beta.
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Gramedia
- Suherman. 2008. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Alfa Beta