

**PENINGKATAN KETRAMPILAN SOSIAL MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMESTOURNAMET*  
MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS IXa  
SMP NEGERI 1 REBANG TANGKAS  
KABUPATEN WAY KANAN  
TAHUN PELAJARAN  
2015/2016**

( Tesis )

**OLEH  
FUAD MUSTOFA**



**PRODI PASCASARJANA PENDIDIKAN IPS  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2016**

**PENINGKATAN KETRAMPILAN SOSIAL MELALUI MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMESTOURNAMET*  
MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS IXa  
SMP NEGERI 1 REBANG TANGKAS  
KABUPATEN WAY KANAN  
TAHUN PELAJARAN  
2015/2016**

( Tesis )

**OLEH  
FUAD MUSTOFA**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
MAGISTER PENDIDIKAN**

pada

**Program Pascasarjana Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PRODI PASCASARJANA PENDIDIKAN IPS  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2016**

## ABSTRAK

### **PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA SISWA KELAS IX SMPN 1 REBANG TANGKAS KABUPATEN WAY KANAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh

FUAD MUSTOFA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan sosial siswa. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan peningkatkan keterampilan sosial melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) . Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan, kelas IXa untuk mata pelajaran IPS semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Pengumpulan data menggunakan instrumen lembar observasi. Setelah dilakukan observasi maka dilihat perkembangan keterampilan sosial siswa. hal ini dilakukan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan proses pembelajaran dan keterampilan sosial siswa. Selain itu, model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, yaitu dari rerata pada siklus I sebesar 47,12% meningkat menjadi 62,81% pada siklus II dan siklus III meningkat menjadi 81,53%. Mengacu pada indikator keberhasilan penelitian yang diharapkan, yaitu adanya peningkatan keterampilan sosial siswa yang dilaksanakan dari setiap siklus ke siklus berikutnya.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* , keterampilan sosial.

## **ABSTRACT**

### **SOCIAL SKILLS ENHANCEMENT OF COOPERATIVE LEARNING MODEL THROUGH GAMES TEAMS TOURNAMENT (TGT) IN CLASS IX SMPN 1 REBANG TANGKAS WAY KANAN DISTRICT OF LESSONS 2015/2016**

By  
FUAD MUSTOFA

The problem in this research is the lack of social skills of students. The purpose of this study is to describe the improvement of social skills through cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT).

This type of research is classroom action research (PTK). Where the research was conducted at SMPN 1 Rebang Agile Way Kanan Regency, class IXa for social studies, second semester of academic year 2015/2016. Collecting data using observation sheet instruments. After observation, the seen the development of social skills of students. this is done to determine the application of learning models Teams Games Tournament in improving students' social keterampilan.

The results showed that the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) may improve learning and social skills of students. In addition, the cooperative learning model Teams Games Tournament can improve students' social skills, that of the average in the first cycle of 47.12% increase to 62.81% in the second cycle and the third cycle increased to 81.53%. Referring to research the expected success indicators, namely the improvement of social skills of students who performed in every cycle to the next cycle.

Keywords: cooperative learning model Teams Games Tournament , social skills

Judul Tesis : **PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL  
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TEAMS GAMES TOURNAMENT MATA PELAJARAN  
IPS PADA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 1  
REBANG TANGKAS KABUPATEN WAY KANAN  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Fuad Mustofa**

No. Pokok Mahasiswa : 1423031025

Program Studi : Pascasarjana Pendidikan IPS

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing I,

Pembimbing II,



**Dr. Pargito, M.Pd.**  
NIP 19590414 198603 1 005



**Dr. Erlina Rufaidah, M.Si.**  
NIP 19580828 198601 2 001

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Pascasarjana  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**Drs. Zulkarnain, M.Si.**  
NIP 19600111 198703 1 001



**Dr. Trisnaningsih, M.Si.**  
NIP 19561126 198303 2 001

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

Ketua : **Dr. Pargito, M.Pd.**

Sekretaris : **Dr. Erlina Rufaidah, M.Si.**

Penguji Anggota : I. **Dr. Trisnaningsih, M.Si.**



**II. Dr. Sumadi, M.S.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**

NIP. 19590722 198603 1 003

Direktur Program Pascasarjana



**Prof. Dr. Sudjarwo, M.S.**

NIP. 19530528 198103 1 002

**4. Tanggal Lulus Ujian : 15 November 2016**

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. tesis ini berjudul **“PENINGKATAN KETRAMPILAN SOSIAL MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMESTOURNAMET* MATA PELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS IXa SMP NEGERI 1 REBANG TANGKAS KABUPATEN WAY KANANTAHUN PELAJARAN 2015/2016”** adalah karya saya sendiri tidak melakukan penjiiplakan atau pengutipan atas karya tulis lain dengan cara tata etika karya ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau disebut plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila dikemudia hari ternyata ditemukan ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya. Saya bersedia dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, Agustus 2016  
Pembuat Pernyataan



  
Fuad Mustofa  
NPM 1423031025

## RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Kabupaten Lampung Tengah, pada tanggal 16 Oktober 1981. Penulis adalah anak kelima dari pasangan Wagino dan Muntamah.

Pengalaman pendidikan: SDN Brawijaya, Lampung Tengah diselesaikan tahun 1993, SMP Negeri Sribhawono, Lampung Tengah, diselesaikan pada tahun 1996, SMA Negeri 2 Labuhan Maringgai, Lampung Tengah, diselesaikan pada tahun 2000. Selanjutnya pada tahun 2001, penulis diterima di Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan IPS, Program Studi Pendidikan Geografi yang diselesaikan tahun 2006.

Pada tahun 2014, penulis terdaftar menjadi mahasiswa Pascasarjana Program Studi Magister Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.



**MOTTO**

مَنْ جَدَّ وَ جَدَّ

**Man Jadda Wa Jadda**

**“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka dia akan mendapatinya”**

## **PERSEMBAHAN**

Tesis ini kupersembahkan kepada sang Maha Pencipta, melalui uluran tangan

1. kedua orang tuaku
2. istriku tercinta
3. buah hatiku (Imtiyaz, Mumayaz, dan Mumtaz)
4. kakak dan adikku

## SANWACANA

*Bismillahirrohmanirrohim*

Syukur alhamdulillah ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT mata pelajaran IPS pada Siswa Kelas IXa SMPN 1 Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan Tahun Pelajaran 2015/2016” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Prof. Dr. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung
2. Prof. Dr. Sudjarwo, M.S., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Lampung
3. Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
4. Dr. Abdurrahman, M.Si. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama FKIP Universitas Lampung
5. Drs. Bukhori Asyik, M.Si. selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan, Umum dan Kepegawaian FKIP Universitas Lampung
6. Drs. Supriyadi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Lampung
7. Drs, Zulkarnain M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS

8. Dr. Hj. Trisnaningsih, M.Si. selaku pembahas utama dan Ketua Program Studi Magister Pendidikan IPS
9. Dr. Pargito, M.Pd., selaku Pembimbing I
10. Dr. Erlina Rufaidah, M.Si., selaku pembimbing II
11. Dr. Sumadi, M.S. selaku pembahas II
12. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Magister Pendidikan IPS
13. Bapak Herli Efendi, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SMPN 1 Rebang Tangkas
14. Rekan-rekan angkatan 2014.

Penulis berdoa semoga bantuan dan dukungan yang Bapak/Ibu/Sdr. berikan akan mendapat pahala dari Allah SWT dan semoga tesis ini bermanfaat. Amin.

Bandar Lampung,                      2016  
Penulis,

Fuad Mustofa  
NPM 1423031025

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xii</b>
<b>I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi masalah Masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Cara Pemecahan masalah.....	11
1.6 Tujuan Penelitian.....	11
1.7 Manfaat Penelitian.....	12
1.8 Ruang Lingkup Penelitian	13
<b>II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	16
2.2 Tinjauan Tentang Teori Belajar.....	16
2.3 Keterampilan Belajar.....	18
2.4 Teori Keterampilan Sosial.....	23
2.5 Tinjauan Pengertian Belajar.....	27
2.6 Model Kooperatif.....	29
2.7 Hasil Penelitian yang Relevan.....	45
2.8 Kerangka Pikir.....	51
2.9 Hipotesis.....	53
<b>III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	53
3.2 Seting Penelitian.....	57
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.4 Fokus Penelitian.....	60
3.5 Teknik Analisis Data.....	67
3.6 Fokus Tindakan.....	69
3.7 Indikator Keberhasilan.....	73
<b>IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Kondisi Sekolah SMP Negeri 1 Rebang Tangkas.....	74
4.2 Hasil Penelitian dan pembahasan.....	80
4.2.1. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I.....	81
4.2.1.1 Deskripsi Perencanaan Siklus I.....	81
4.2.1.2 Deskripsi Tindakan Siklus I.....	86
4.2.1.3 Analisis Data Observasi Pembelajaran Siklus I.....	91

4.2.1.4 Refleksi Tindakan Siklus I.....	105
4.2.1 Deskripsi Pelaksanaan Siklus II.....	107
4.2.2.1 Deskripsi Perencanaan siklus II.....	107
4.2.2.2 Deskripsi Tindakan Siklus II .....	113
4.2.2.3 Analisis data observasi pembelajaran siklus II.....	118
4.2.2.4 Refleksi Tindakan Siklus II.....	126
4.2.3.3 Deskripsi Pelaksanaan Siklus III.....	128
4.2.3.1 Deskripsi Perencanaan siklus II.....	128
4.2.3.2 Deskripsi Tindakan Siklus II .....	134
4.2.3.3 Analisis data observasi pembelajaran siklus II.....	138
4.2.3.4 Refleksi Tindakan Siklus II.....	148
4.3 Pembahasan.....	149
4.3.1 Analisis Keterampilan Sosial Siswa Kriteria Baik dan Sangat Baik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT.....	150
4.3.2 Analisis Keterampilan Sosial Siswa Kriteria cukup dan Kurang Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT.....	152
4.3.3 Analisis siklus I, siklus II, dan siklus III Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT.....	154
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	158
<b>V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	160
5.2 Saran.....	161
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>163</b>

## DAFTAR TABEL

		Halaman
1.1	Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa Pelajaran IPS kelas IXa SMPN 1 Rebang Tangkas Tahun Pelajaran 2015/2016.....	4
1.2	Penggunaan Metode Mengajar Guru SMPN 1 Rebang Tangkas TP. 2014/2015.....	6
4.1	Jumlah tenaga Pendidik SMPN 1 Rebang Tangkas Tahun Pelajaran 2015/2016	77
4.2	Distribusi Siswa Disetiap Kelas Tahun Pelajaran 2015/2016.....	78
4.3	Jumlah dan Nama Bangunan SMPN 1 Rebang Tangkas.....	79
4.4	Data Keterampilan Sosial Siswa Pada Indikator Keterampilan Komunikasi.....	96
4.5	Data Keterampilan Sosial Siswa pada Indikator Keterampilan Membangun Kelompok/ Tim.....	97
4.6	Data keterampilan sosial siswa pada Indikator keterampilan Menyelesaikan Masalah.....	98
4.7	Data keterampilan sosial siswa per indikator siklus I.....	99
4.8	Rekapitulasi Data Pengamatan Keterampilan Sosial Siklus Satu Siswa Kelas IX.....	102
4.9	Catatan Lapangan siklus I Observer 1.....	103
4.10	Catatan Lapangan siklus I Observer II.....	104
4.11	Data keterampilan sosial siswa pada indikator keterampilan komunikasi...	118
4.12	Data keterampilan sosial siswa pada indikator keterampilan membangun Kelompok/ Tim.....	119
4.13	Data keterampilan sosial siswa pada Indikator keterampilan Menyelesaikan Masalah.....	120
4.14	Data keterampilan Sosial Siswa dan Kerja Sama Per Indikator Siklus II.....	121
4.15	Rekapitulasi Data Pengamatan Keterampilan Sosial siswa Siklus Dua.....	125
4.16	Catatan Lapangan siklus II Observer I.....	125
4.17	Catatan Lapangan siklus II Observer II.....	126
4.18	Data keterampilan sosial siswa pada indikator keterampilan Komunikasi...	139
4.19	Data keterampilan sosial siswa pada indikator keterampilan membangun Kelompok/ Tim.....	140
4.20	Data keterampilan sosial siswa pada Indikator keterampilan Menyelesaikan Masalah.....	141
4.21	Data keterampilan sosial siswa perindikstor siklus III.....	142
4.22	Rekapitulasi Data Pengamatan Keterampilan Sosial Siklus Satu Siswa Kelas IX.....	146
4.23	Catatan Lapangan siklus III Observer I	147
4.24	Catatan Lapangan siklus III Obser II.....	147
4.25	Ketercapaian keterampilan sosial siswa Kriteria Baik dan Sangat Baik menggunakan model pembelajarn kooperatif TGT dari siklus I sampai siklus III.....	150
4.26	Ketercapaian Keterampilan Sosial Siswa Menggunakan Model	

	Pembelajaran Kooperatif tipe TGT.....	152
4.27	Data keterampilan sosial siswa perindikator dari siklus I sampai siklus III	155



## DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1	Bagan Kerangka Pikir.....	56
Gambar 2	Prosedur Tindakan Peningkatan Keterampilan Sosial Menggunakan Model Teams Game Turnamen pada Mata Pelajaran IPS Kelas IXa SMPN 1 Rebang Tangkas.....	59
Gambar 3	Guru sedang menjelaskan materi pelajaran pada siklus I.....	101
Gambar 4	Siswa sedang bekerja sama dalam kelompok pada siklus I.....	103
Gambar 5	Observer sedang memperhatikan peneliti dan siswa dalam KBM pada siklus I.....	104
Gambar 6	Siswa sedang bekerja kelompok menyelesaikan soal siklus II.....	115
Gambar 7	Siswa sedang melaksanakan kegiatan turnamen pada siklus II	116
Gambar 8	Guru sedang menjelaskan materi pelajaran siklus II.....	124
Gambar 9	Guru sedang memerhatikan siswa yang sedang kerja kelompok dalam kegiatan KBM siklus III.....	144
Gambar 10	Kolaborator sedang memperhatikan aktivitas peneliti pada III.....	145

## DAFTAR DIAGRAM

		Halaman
Diagram 1	Ketercapaian keterampilan sosial siswa siklus 1 melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT.....	100
Diagram 2	Ketercapaian keterampilan sosial siswa siklus 2.....	122
Diagram 3	Ketercapaian keterampilan sosial siswa siklus 3.....	143
Diagram 4	Kriteria peroleh baik pada siklus I sampai siklus III.....	151
Diagram 5	Kriteria peroleh kurang pada siklus I sampai Siklus III.....	153
Diagram 6	Data keterampilan sosial siswa perindikator dari siklus I sampai siklus III.....	156
Diagram 7	Peningkatan Keterampilan Sosia dari Siklus I sampai Siklus III.....	157

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Silabus Pembelajaran.....	166
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	170
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklusi II.....	176
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III.....	183
Kartu Soal Siklus I.....	190
Lembar Obserfasi Keterampilan sosial Siklus I.....	191
Rekapitulasi Keterampilan sosial Siswa Siklus I.....	198
Instrumem Penilaian Kinerja Guru siklus I.....	200
Kartu Soal Siklus II.....	222
Lembar Obserfasi Keterampilan sosial Siklus II.....	223
Rekapitulasi Keterampilan sosial Siswa Siklus II.....	229
Instrumem Penilaian Kinerja Guru siklus II.....	232
Kartu Soal Siklus III.....	241
Lembar Obserfasi Keterampilan sosial Siklus III.....	242
Rekapitulasi Keterampilan sosial Siswa Siklus III.....	249
Instrumem Penilaian Kinerja Guru siklus III.....	251

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan masyarakat dalam era informasi dan global, tuntutan kebutuhan akan perbaikan kualitas pendidikanpun semakin besar. Perbaikan sistem pendidikan terus mengalami perbaikan dan penyempurnaan. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, di antaranya adalah menyiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan pada peserta didik dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Saat ini banyak masalah dalam proses pembelajaran di sekolah, lebih tepatnya di kelas, di mana siswa ditempatkan sebagai pendengar setia saat guru menyampaikan konsep materi belajar. Siswa merasa bosan dengan hanya duduk, diam dan mendengarkan, seolah tidak ada waktu yang terpakai untuk berpikir dan berkreasi seefektif mungkin. Pemahaman siswa akan konsep materi yang diajarkan akan dirasa kurang begitu dimengerti karena siswa tidak merasakan betul apa yang disampaikan guru di kelas dan ini dirasa tidak efektif dalam proses pembelajaran.

Menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, strategi pembelajaran harus dilakukan dengan jalan olah pikir, olah hati, olah rasa, dan

olah raga. Sementara itu, uraian yang lebih rinci dan spesifik dinyatakan di dalam Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Menurut PP nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemudian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Sebagai makhluk sosial, manusia senantiasa membutuhkan teman untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya. Manusia melalui akalnya menciptakan pengetahuan sebagai alat untuk beradaptasi dengan lingkungan, kemudian untuk kebutuhan hidup kelompok diciptakan pula kebudayaan sehingga layak disebut sebagai masyarakat. Keterampilan berpikir dan berdaya nalar, keterampilan hidup bersama, keterampilan bekerja, dan keterampilan pengendalian diri (emosi, perasaan) merupakan keterampilan dasar untuk bertahan dan menjalani kehidupan. Keterampilan tersebut dimiliki semua orang, hanya dalam pengembangannya masing-masing individu berbeda. Usaha untuk mengembangkan keterampilan sosial secara optimal dan efektif dilakukan melalui proses pendidikan.

Cartledge dan Milburn (Maryani,2011: 17) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif, karena itu keterampilan sosial merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki setiap orang termasuk di dalamnya peserta didik, agar dapat memelihara

hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, masyarakat dan lingkungan yang lebih luas. Munculnya masalah-masalah sosial seperti tawuran antarpelajar, perkelahian antardesa, narkoba dan minuman keras, korupsi, disintegrasi bangsa, adalah bentuk lemahnya keterampilan sosial dalam lingkup individu, keluarga, masyarakat, bahkan negara.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan berbagai pihak, dalam bentuk penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan keterampilan memecahkan masalah sosial. Dalam keterampilan sosial tercakup kemampuan mengendalikan diri, adaptasi, toleransi, berkomunikasi, berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMPN 1 Rebang Tangkas sebagian peserta didik masih memiliki keterampilan sosial yang rendah yaitu: kurangnya keaktifan dalam pembelajaran, kurangnya kemandirian dalam mengemukakan pendapat, kurang bekerjasama, kurangnya menghargai pendapat orang lain, kurang mengontrol diri, kurang sportif, dan kurangnya memotivasi teman belajar sehingga iklim kelas yang terciptapun menjadi kurang kondusif.

Tabel 1.1 Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa Pelajaran IPS kelas IXa SMPN 1 Rebang Tangkas Tahun Pelajaran 2015/2016

NO	ASPEK KETERAMPILAN SOSIAL	JUMLAH SISWA				Jumlah
		SB	B	C	K	
1	2	4	5	6	7	
1	Komunikasi		9	14	11	34
2	Membangun tim/ kelompok		7	15	12	34
3	Menyelesaikan masalah		11	13	11	34
JUMLAH RATA-RATA			9	14	11	34
Rata-rata %			26,47%	41,17%	32,35%	100%

Sumber : Data observasi prapenelitian tahun pelajaran 2015/2016

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 di atas dapat dianalisis bahwa keterampilan sosial peserta didik di kelas IX masih tergolong rendah, hal tersebut terlihat dari jumlah peserta didik 34 orang yang memiliki tingakat keterampilan sosial yang tinggi sebanyak 9 orang peserta didik atau sebesar 26,47% mendapat kategori dan peserta didik yang memiliki tingkat keterampilan sosial berjumlah 14 orang peserta didik atau sebesar 41,17% mendapat kategori kurang, 11 peserta didik atau 32,35% memiliki tingkat keterampilan yang sangat kurang. Hasil ini merupakan cermin dari keadaan atau kondisi peserta didik di SMP Negeri 1 Rebang Tangkas yang memiliki keterampilan sosial masih rendah.

Berkenaan dengan itu, guru perlu memperhatikan karakteristik tujuan pembelajaran yang berdimensi kognitif, afektif, dan psikomotor. Guru juga perlu tahu tujuan pembelajaran yang berdimensi multikecerdasan dan *life skill*. Dengan mengetahui karakteristik tujuan tersebut, guru akan lebih jelas dalam menentukan arah pembelajaran yang dibuatnya.

Guru bukan hanya menyampaikan materi pembelajaran yang berupa hapalan, tetapi mengatur lingkungan dan strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar. Saat ini penting kiranya siswa mulai diberikan keluasaan untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman atas informasi yang diperoleh dari penemuan-penemuan atau eksperimen-eksperimen yang mereka buat, tentunya akan menambah daya kreatifitas siswa di kelas.

Guru memiliki peranan sangat strategis dalam proses pembelajaran. Peran strategis guru dalam proses pembelajaran ini memiliki dampak pada kompetensi yang dicapai siswa, yakni kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan.

Kompetensi siswa akan berkembang secara optimal tergantung bagaimana guru memposisikan diri dan menempatkan posisi siswa dalam pembelajaran. Selama ini siswa diposisikan sebagai objek, sedangkan guru memposisikan sebagai subjek pembelajaran. Akibatnya, guru lebih aktif dan dominan dalam proses pembelajaran. Seharusnya, guru dalam pembelajaran lebih memposisikan diri sebagai fasilitator, motivator, dan mediator sehingga siswa dapat mengembangkan kompetensinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang Pendidik kelas IX SMPN 1 Rebang Tangkas Tahun Pelajaran 2014/2015, bahwa, pada saat membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi pelajaran tertentu Pendidik merujuk pada model pembelajaran tertentu misalnya model *Group Investigation* dalam membuat kerangka pembelajaran di kelas, walaupun secara teoritis Pendidik pada kelas IX SMPN 1 Rebang Tangkas telah mengetahui model-model pembelajaran tersebut. Rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan sintaks model pembelajaran tertentu dalam suatu materi untuk menyampaikan berbagai hasil materi yang diajarkan sehingga peserta didik dapat menggunakan dan mengingat lebih lama hasil tersebut.

Tabel 1.2. Penggunaan Metode Mengajar Guru-Guru SMPN 1 Rebang Tangkas TP. 2015/2016

No	Metode	Jml Guru	Persentase (%)
1	2	3	4
1	Ceramah	9	55,65
2	Diskusi	2	14,81
3	Demonstrasi	2	7,41
4	Inkquiri	1	3,70
5	Kooperatif	2	7,41
6	Tanya Jawab	3	11,11
Jumlah		19	100

Sumber : Wawancara dengan dewan guru (data diolah) tahun pelajaran 2015/2016



Dari Tabel 1.2 di atas terlihat bahwa belum ada guru yang menggunakan metode *Teams Games Tournamen*, yang berarti pula bahwa guru masih dianggap satu satunya sumber belajar dan pusat pembelajaran masih pada guru. TGT adalah singkatan dari *Teams, Games, Tournament* yang merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan, sehingga diduga adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif model TGT dapat meningkatkan cara berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa yang masih rendah. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 2005). Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif. Games Tournament dimasukkan sebagai tahapan review setelah siswa bekerja dalam tim.

Dalam TGT, siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan permainan ini bersama tiga orang pada “meja-turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja

turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai IPS terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya. Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam permainan temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai *review* materi pelajaran.

Dalam Implementasinya secara teknis, Slavin (2005) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- (1) **Step 1:** Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.
- (2) **Step 2:** Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
- (3) **Step 3:** Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).
- (4) **Step 4:** Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Slavin (2005), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

- (1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- (2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- (3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- (4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)
- (5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.

- (6) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Saat ini, pembelajaran di sekolah-sekolah kita masih lebih terfokus pada hasil belajar berupa pengetahuan (*knowledge*) semata. Itupun sangat dangkal, hanya sampai pada tingkatan ingatan (C1) dan pemahaman (C2) dan belum banyak menyentuh aspek aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Ini berarti pada umumnya, pembelajaran di sekolah belum mengajak siswa untuk menerapkan, mengolah setiap unsur-unsur konsep yang dipelajari untuk membuat (sintesis) generaliasi, dan belum mengajak siswa mengevaluasi (berpikir kritis) terhadap konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang telah dipelajarinya. Sementara itu, aspek keterampilan (psikomotor) dan sikap (*attitude*) juga banyak terabaikan.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah model *cooperative learning* tipe *TeamsGames Tournament*. Teori ini dalam penerapannya akan memberikan perubahan mendasar pada kondisi pembelajaran yang banyak dilaksanakan dewasa ini.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan dalam pembelajaran, kemandirian dalam mengemukakan pendapat, bekerjasama, menghargai orang lain, mengontrol diri, sportif, memotivasi teman belajar, mengajukan pendapat dan hasil belajar khususnya rendahnya keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial akan dapat ditingkatkan melalui pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya keterampilan sosial peserta didik.
2. Pembelajaran hanya berpusat pada guru.
3. Kurangnya fasilitas yang menunjang proses belajar mengajar.
4. Guru masih banyak menggunakan media buku cetak dan metode ceramah, dalam penyampaian materi pelajaran yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan sehingga peserta didik dalam menerima pelajaran menjadi rendah.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas dan agar penelitian ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang akan diteliti, serta untuk menghindari penafsiran yang menyimpang, maka peneliti membatasi permasalahannya. Pembatasan permasalahan ini dilakukan dengan berbagai pertimbangan di antaranya, yaitu (1) karena adanya berbagai keterbatasan seperti tenaga, waktu, pemikiran, dan biaya (2) penelitian yang akan dilakukan akan lebih fokus. Untuk itu, masalah dalam penelitian ini difokuskan pada penggunaan model pembelajaran *teams games tournament* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pelajaran IPS kelas IX.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini :

- 1) Bagaimanakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IX SMPN 1 Rebang Tangkas?
- 2) Apakah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IX SMPN 1 Rebang Tangkas?

#### 1.5 Cara Pemecahan Masalah

Agar sasaran penelitian ini dapat tercapai, maka dalam menjawab masalah yang telah dikemukakan di atas dilakukan proses tindakan dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan salah satu model pembelajaran, yaitu *Teams Games Tournament*.

#### 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa kelas IX SMPN 1 Rebang Tangkas.

- 2) Ingin mengetahui apakah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan ketrampilan sosial siswa kelas IX SMPN 1 Rebang Tangkas.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memperkaya khazanah penelitian pendidikan yang berkenaan dengan bidang pendidikan IPS yaitu untuk :

- 1) Melengkapi dan memperluas wawasan teoritik bidang ilmu penelitian sosial yang telah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.
- 2) Memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian lanjutan tentang hal yang sama, tentunya dengan menggunakan teori dan metode lain yang belum pernah digunakan sebelumnya.

#### **2. Manfaat Praktis**

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah:

- 1) Bagi Guru diharapkan dapat menambah wawasan dalam menggunakan Model *Teams Games Tournamen* sehingga dapat membantu mengatasi permasalahan proses pembelajaran yang dihadapi, terutama untuk meningkatkan keterampilan dalam pemilihan model dan pendekatan pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.
- 2) Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dan prestasi belajar siswa, sehingga siswa merasa belajar lebih bermakna, lebih menyenangkan,

lebih demokrasi, dan dapat mengembangkan bakat/potensi diri serta meningkatkan pengalaman belajar siswa dengan model *Teams Games Tournamen*.

- 3) Bagi sekolah diharapkan dapat memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dan menambah referensi yang berhubungan dengan penelitian pendidikan.
- 4) Bahan perbandingan dengan medel pembelajaran IPS yang telah diterapkan sebelumnya.

### **1.7 Ruang Lingkup Penelitian**

Adapun Ruang lingkup penelitian ini difokuskan dalam ruang lingkup objek penelitian, subjek, tempat, waktu, dan ruang lingkup ilmu. Ruang lingkup tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Ruang lingkup objek Penelitian

Objek Penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa pada pelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*

- 2) Ruang lingkup subjek Penelittian

Subjek penelitian ini adalah 31 peserta didik kelas IXa SMPN 1 Rebang Tangkas.

- 3) Ruang lingkup tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Rebang Tangkas Kecamatan Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan.

- 4) Ruang lingkup waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/ 2016



## 5) Ruang lingkup ilmu

Ruang lingkup kajian ilmu dalam penelitian ini adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Woolever dan Scott (1990:10-13), dalam pendidikan IPS, terdapat 5 tradisi atau perspektif. Lima perspektif tersebut tidak saling menguntungkan secara eksklusif, melainkan saling melengkapi. Seorang pendidik mungkin mempertahankan kuat dari pandangan satu, sebagian, atau semua pandangan ini. Mereka yang setuju dengan beberapa tujuan dapat memegang satu pandangan lebih kuat dari pandangan yang lainnya. Perspektif pada tujuan inti pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut :

- a. Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai transmisi kewarganegaraan.
- b. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengembangan diri.
- c. Ilmu pengetahuan sosial sebagai refleksi inkuiri.
- d. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial.
- e. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengambilan keputusan yang rasional dan aksi sosial.

Penelitian tindakan ini menggunakan perspektif nomor dua, yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai pengembangan diri yang berkaitan dengan keterampilan sosial siswa, di dalamnya memuat kajian materi-materi pembelajaran yang berorientasi pada penumbuhan kesadaran individual dan sosial, kepekaan dan kepedulian terhadap masalah-masalah sosial dan tanggung jawab pemecahan masalah sosial. Kajian penelitian ini berkonsentrasi untuk meningkatkan keterampilan sosial. Pendidikan IPS ini diharapkan siswa akan memperoleh pemahaman dan penghargaan dari cara bagaimana pengetahuan diperoleh melalui metodologi ilmiah, akan mengembangkan sikap ilmiah dan

akan memiliki sebuah struktur pengetahuan ilmiah mengenai sikap dan kebiasaan manusia. Pendidikan suatu ilmu pengetahuan bukanlah hanya bagaimana mengajarkan ilmu pengetahuan kepada siswa tetapi juga harus mengajarkan tentang makna dan nilai-nilai atas ilmu pengetahuan itu untuk kepentingan kehidupan siswa ke arah yang lebih baik.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori-teori dan kajian-kajian pustaka, kerangka pikir dan hipotesis untuk memfokuskan penelitian ini.

#### **2.2 Tinjauan Tentang Teori Belajar**

Belajar merupakan proses yang harus ditempuh seseorang dalam mencapai kemajuan dalam hidupnya, baik secara formal maupun nonformal. Seseorang dikatakan telah mengalami pembelajaran jika dalam dirinya terjadi perubahan berupa kemampuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Perubahan-perubahan tersebut terjadi dengan tahapan-tahapan tertentu dan berlangsung dalam waktu yang relatif lama dan perubahan itu terjadi karena adanya usaha.

Menurut Hamalik (2001: 27), belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami dan terdapat perubahan kelakuan. Sardiman (2001: 20) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya, membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar akan lebih baik jika subjek belajar mengalami kesulitan atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Aspek perubahan itu menurut Benjamin S. Bloom dalam Jihad dan Haris (2008: 28) mencakup ke dalam tiga ranah (domain), yaitu :

- a. domain kognitif (pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika–matematika)
- b. domain afektif (sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antarpribadi dan kecerdasan intrapribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional), dan
- c. domain psikomotor (keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual–spasial, dan kecerdasan musikal.

Sedangkan menurut Slameto (2003: 2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pengertian belajar erat kaitannya dengan teori belajar. Teori belajar sendiri disusun berdasarkan pemikiran bagaimana proses belajar terjadi.

Teori Behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku. Menurut teori ini, yang terpenting adalah masukan atau input yang berupa stimulus dan keluaran atau output yang berupa respon. Yang bisa diamati hanyalah stimulus dan respon. Pengulangan dan pelatihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan. Hasil yang diharapkan dari penerapan teori behavioristik adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Hal ini diperkuat oleh Skinner, menurutnya belajar adalah hubungan antara stimulus dan respon yang

terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku (Budiningsih, 2005:23).

Berdasarkan pengertian-pengertian belajar yang diungkapkan oleh para ahli di atas, dapat diketahui bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan melalui interaksi dengan lingkungannya. Keberhasilan proses belajar mengajar ditentukan dengan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran. Jika tujuan pembelajaran tercapai, maka proses belajar mengajar tersebut dapat dikatakan berhasil.

### **2.3 Keterampilan Belajar**

Keterampilan belajar merupakan hasil belajar mempunyai arti yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Keterampilan belajar yang muncul dalam diri siswa merupakan akibat dari interaksi antara guru dengan peserta didik dan peserta didik dengan peserta didik.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, dari segi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Jika dalam proses pembelajaran interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa baik, maka hasil belajar yang diperoleh akan baik pula.

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan

pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya (Oemar Hamalik, 2002: 155).

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2003: 23), yaitu:

- a. Faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri manusia (intern)  
Faktor ini dapat diklasifikasikan menjadi dua, yakni faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor biologis antara lain usia, kematangan dan kesehatan, sedangkan faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi, minat dan, kebiasaan belajar.
- b. Faktor yang bersumber dari luar manusia (ekstern)  
Faktor ini diklasifikasikan menjadi dua, yakni faktor manusia dan faktor nonmanusia seperti alam, benda, hewan, dan lingkungan fisik.

Agar hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai secara optimal, maka proses pembelajaran harus dilakukan secara sadar dan terorganisir. Seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2001:19), agar memperoleh hasil belajar yang optimal, maka proses belajar dan pembelajaran harus dilakukan secara sadar dan terorganisir.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, maka dapat diketahui bahwa keterampilan belajar yang merupakan hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang dijadikan tolok ukur keberhasilan tujuan pembelajaran dan siswa dikatakan berhasil dalam belajar jika setelah mengikuti proses pembelajaran, maka terdapat perubahan tingkah laku dalam diri siswa yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Perubahan tingkah laku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Aspek perubahan itu menurut Benjamin S. Bloom dalam Jihad dan Haris (2008:28) mencakup ke dalam tiga ranah (domain), yaitu : (1) domain kognitif (pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika–matematika), (2) domain afektif (sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antarpribadi dan kecerdasan intrapribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional), dan (3) domain psikomotor (keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual–spasial, dan kecerdasan musikal).

Sementara karakteristik Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik sebagai berikut: (1) mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kreativitas, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik. (2) sekolah merupakan bagian dari masyarakat yang memberikan pengalaman belajar terencana di mana peserta didik menerapkan apa yang dipelajari di sekolah ke masyarakat dan memanfaatkan masyarakat sebagai sumber belajar (3) mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan serta menerapkannya dalam berbagai situasi di sekolah dan masyarakat. (4) memberi waktu yang cukup leluasa untuk mengembangkan berbagai sikap, pengetahuan, dan keterampilan (5) kompetensi dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti kelas yang dirinci lebih lanjut dalam kompetensi dasar matapelajaran. (7) kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar, di mana semua kompetensi dasar dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi yang dinyatakan dalam kompetensi inti. (8) kompetensi dasar dikembangkan didasarkan pada prinsip kumulatif, saling memperkuat

(*reinforced*) dan memperkaya (*enriched*) antarmatapelajaran dan jenjang pendidikan (organisasi horizontal dan vertikal).

Kecakapan mengolah dan menerapkan informasi merupakan keterampilan yang sangat penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat demokratis.

Berikut uraian sejumlah keterampilan yang diperlukan sehingga menjadi unsur dalam dimensi IPS dalam proses pembelajaran.

- a. Keterampilan meneliti, keterampilan ini diperlukan untuk mengumpulkan dan mengolah data. Secara umum, penelitian mencakup sejumlah kreativitas sebagai berikut: (1) Mengidentifikasi dan mengungkapkan masalah atau isu. (2) Mengumpulkan dan mengolah data. (3) Menafsirkan data. (4) Menganalisis data. (5) Menilai bukti-bukti yang ditemukan. (6) Menyimpulkan. (7) Menerapkan hasil temuan dan konteks yang berbeda. (8) Membuat pertimbangan nilai
- b. Keterampilan berpikir, keterampilan berpikir banyak berkontribusi terhadap pemecahan masalah dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat secara efektif. Untuk mengembangkan keterampilan berpikir pada diri siswa, perlu ada penguasaan terhadap bagian-bagian yang lebih khusus dari keterampilan berpikir tersebut serta melatihnya di kelas. Beberapa keterampilan berpikir yang perlu dikembangkan oleh guru di kelas untuk para siswa meliputi: (1) Mengkaji dan menilai data secara kritis. (2) Merencanakan. (3) Merumuskan faktor sebab dan akibat. (4) Memprediksi hasil dari sesuatu kegiatan atau peristiwa. (5) Menyarankan apa yang akan



ditimbulkan dari suatu peristiwa atau perbuatan. (6) Curah pendapat (*brainstorming*). (8) Berspekulasi tentang masa depan. (9) Menyarankan berbagai solusi alternatif. (10) Mengajukan pendapat dan perspektif yang berbeda

- c. Keterampilan Partisipasi Sosial, dalam belajar IPS, siswa perlu dibelajarkan bagaimana berinteraksi dan bekerjasama dengan orang lain. Keahlian bekerja dalam kelompok sangat penting karena dalam kehidupan bermasyarakat begitu banyak orang menggantungkan hidup melalui kelompok. Beberapa keterampilan partisipasi sosial yang perlu dibelajarkan oleh guru meliputi: (1) Mengidentifikasi akibat dari perbuatan dan pengaruh ucapan terhadap orang lain. (2) Menunjukkan rasa hormat dan perhatian kepada orang lain. (4) Berbuat efektif sebagai anggota kelompok. (5) Mengambil berbagai peran kelompok. (6) Menerima kritik dan saran. (7) Menyesuaikan kemampuan dengan tugas yang harus diselesaikan.
- d. Keterampilan Berkomunikasi, pengembangan keterampilan berkomunikasi merupakan aspek yang penting dari pendekatan pembelajaran IPS khususnya dalam inkuiri sosial. Setiap siswa perlu diberi kesempatan untuk mengungkapkan pemahaman dan perasaannya secara jelas, efektif, dan kreatif. Walaupun bahasa tulis dan lisan telah menjadi alat berkomunikasi yang paling biasa, guru hendaknya selalu mendorong para siswa untuk mengungkapkan gagasannya dalam bentuk lain, seperti dalam film, drama, seni (suara, tari, lukis), pertunjukkan, foto, bahkan dalam bentuk peta. Para siswa hendaknya dimotivasi agar menjadi pembicara dan pendengar yang baik. Sapriya, (2009: 49-51)

Belajar adalah salah satu faktor yang berperan penting untuk membentuk pribadi serta perilaku seseorang. Proses belajar memiliki unsur yang penting yang bisa berpengaruh pada hasil belajar. Pada suatu proses belajar pasti ada hambatan dan gangguan atau masalah yang dihadapi oleh murid. Masalah tersebut bisa diperkecil dengan berbagai cara atau metode, salah satunya dengan cara menguasai keterampilan belajar. Keterampilan belajar ditujukan untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam hal belajar, untuk lebih memahami konsep belajar untuk belajar dan untuk menekankan implikasi praktis dari konsep tersebut pada aplikasi nyata dalam kegiatan sehari-hari. Definisi mengenai keterampilan belajar sering berdasarkan pada daftar keterampilan yang spesifik seperti melakukan organisasi, memproses dan memakai informasi yang didapat dari kreativitas membaca.

Menurut pendapat peneliti, definisi paling baik yang dipakai untuk menjelaskan keterampilan belajar, yaitu suatu keterampilan yang bisa mengembangkan kemandirian seorang murid dalam belajar.

#### **2.4 Teori Keterampilan Sosial**

Banyak pengertian keterampilan sosial (*Social Skill*) yang dikemukakan para ahli. Keterampilan sosial (*Social Skill*) akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain.

*Social Skill* atau keterampilan sosial memiliki penafsiran akan arti dan maknanya. Menurut beberapa ahli yang memberikan pendapatnya tentang *social skill* atau keterampilan sosial adalah sebagai berikut:

Membentuk keterampilan sosial tulang punggung kesuksesan pribadi dan profesional. Keterampilan sosial membantu kita menavigasi interaksi sehari-hari seperti:

- a) bertukar salam dan memegang percakapan,
- b) mulai persahabatan dan memelihara mereka, dan
- c) meminta bantuan dan menginstruksikan orang lain (Steadly dkk, 2008: 2)

Walker (1983) dalam Steedly dkk, (2008: 5) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai "seperangkat kompetensi yang memungkinkan individu untuk memulai dan mempertahankan hubungan sosial yang positif, berkontribusi penerimaan rekan dan penyesuaian diri yang memuaskan di sekolah, dan memungkinkan seorang individu untuk mengatasi secara efektif dengan lingkungan sosial yang lebih besar.

Keterampilan sosial juga dapat didefinisikan dalam konteks pembelajaran sosial dan emosional - mengenali dan mengelola emosi kita, mengembangkan perhatian dan kepedulian terhadap orang lain, membangun hubungan positif, membuat keputusan yang bertanggung jawab, dan penanganan menantang situasi konstruktif dan etis. Zins, Weissbert, Wang, & Walberg, 2004 dalam Steedly dkk, (2008: 5).

Shapiro (2004: 2) berpendapat banyak aspek pembangunan sosial tampaknya menjadi bagian bawaan dari temperamen anak, tapi kami juga tahu bahwa lingkungan dapat memainkan peranan penting dalam membentuk perkembangan sosial anak. Dalam sepuluh tahun terakhir, psikolog telah menjadi semakin sadar

bahwa keterampilan sosial dapat, dan harus, diajarkan. Banyak penelitian telah menunjukkan bahwa anak-anak pemalu dapat menjadi lebih keluar, anak-anak yang agresif bisa belajar pengendalian diri, dan anak-anak yang cenderung isolat sosial dapat diajarkan bagaimana membuat teman-teman.

Tidak ada pertanyaan bahwa anak-anak dengan keterampilan sosial yang lebih baik memiliki keuntungan yang signifikan dalam kehidupan. Mereka tidak hanya mengalami manfaat hubungan yang positif, tapi mereka berbuat lebih baik di sekolah, memiliki lebih baik citra diri, dan secara umum, jauh lebih tangguh karena mereka menghadapi tantangan yang tak terelakkan hidup.

Ini adalah keterampilan yang Anda butuhkan saat berinteraksi dengan orang lain. Ada cara-cara tertentu kita semua harus bersikap jika kita ingin bersenang-senang dan memiliki orang lain seperti berada di sekitar kita. Sebagai contoh, kita harus bergiliran, berbagi, bersabar, menghormati, mendengarkan, berbicara positif tentang orang lain dan bersikap ramah. Berinteraksi dengan orang-orang yang tidak menggunakan keterampilan sosial adalah sulit. Bayangkan seseorang yang tidak akan berbagi, marah dengan mudah dan menolak untuk bermain sesuai aturan. Apakah itu terdengar seperti situasi yang sulit? Apakah Anda telah dikenal orang untuk bertindak seperti itu sebelumnya? Tidak jika Anda bertindak dengan cara ini karena kita semua membuat kesalahan. Kegiatan dalam bagian ini akan mengajarkan Anda keterampilan sosial (Wayne, 2006: 6)

Dengan pemahaman ini, peneliti dan pendidik berusaha untuk mengevaluasi dan membangun keterampilan sosial siswa dalam berbagai konteks sosial.

Kelas adalah salah satu anak lingkungan seperti harus belajar untuk menavigasi. Keberhasilan pembelajaran menuntut siswa berinteraksi erat dengan guru dan teman sebaya. Selain pentingnya umum mereka untuk interaksi sehari-hari, keterampilan sosial dapat memiliki dampak besar pada kemampuan seorang anak untuk berhasil dalam lingkungan akademik. Kelas menjadi baik tempat pelatihan bagi pengembangan keterampilan sosial dan arena di mana keterampilan diletakkan untuk digunakan.

Jorolimek dalam Maryani(2011:18) mengemukakan keterampilan sosial dapat meliputi hidup dan bekerjasama, bergiliran, respek dan sensitif terhadap hak orang lain, belajar mngontrol diri dan tahu diri, berbagi ilmu dan pengalaman dengan orang lain.

Laura Calder (2006) dalam Maryani (2011:19) menjelaskan mengenai pentingnya keterampilan sosial di dalam kelas. Keterampilan sosial dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, namun saling berkaitan, yaitu:

1. Keterampilan dasar berinteraksi: berusaha untuk saling mengenal, ada kontak mata, berbagi informasi atau material;
2. Keterampilan komunikasi: mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), meyakinkan orang lain untuk mengemukakan pendapat, mendengarkan sampai orang tersebut menyelesaikan pembicaraannya;
3. Keterampilan membangun tim/ kelompok: mengakomodasi pendapat orang, bekerja sama, saling menolong, saling memperhatikan;

4. Keterampilan menyelesaikan masalah: mengendalikan diri, empati, memikirkan orang lain, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi, respek terhadap pendapat yang berbeda.

Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan sosial sebuah alat yang memiliki indikator keterampilan berinteraksi, keterampilan berkomunikasi, keterampilan membangun tim/ kelompok, dan keterampilan menyelesaikan masalah secara efektif baik secara verbal maupun nonverbal, kemampuan untuk dapat menunjukkan perilaku yang baik, serta kemampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain digunakan seseorang untuk dapat berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan oleh sosial.

## **2.5 Tinjauan Pengertian Belajar**

Belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut merupakan hasil dari proses belajar dan ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti terjadinya perubahan pengetahuan, pemahaman, perubahan tingkah laku, keterampilan, kebiasaan serta perubahan sudut pandang pada diri individu yang sedang belajar, sehingga untuk menangkap isi dan pesan belajar tersebut setiap individu harus mampu menggunakan potensinya pada ranah-ranah: (1) kognitif, yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran yang terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi; (2) afektif, yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian sikap dan pembentukan pola hidup; (3) psikomotorik, yaitu kemampuan yang

mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan biasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan dan kreativitas.

Adapun beberapa pandangan tentang pengertian belajar banyak dikemukakan oleh beberapa ahli sebagai berikut:

a. Menurut Henry E. Garret

“Belajar adalah proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu rangsangan tertentu.”

b. Menurut Morgan (1978)

“ Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.’

c. Menurut B.F. Skinner (1958)

“Belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka secara sederhana disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan yang terjadi pada diri individu sebagai suatu hasil dari latihan dan pengalaman. Perubahan yang dimaksud berupa perubahan pengetahuan, tingkah laku, pemahaman, keterampilan dan kebiasaan serta aspek-aspek lainnya yang terjadi pada diri individu yang sedang belajar.

## **2.6 Model Kooperatif**

### **2.6.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengacu pada metode pengajaran, di mana siswa belajar bersama dalam kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar untuk mencapai tujuan bersama.

Jadi, belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan anak didik bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut (Hamid Hasan, 1996; Solihatin, 2007). Sehubungan dengan pengertian tersebut, Slavin (Fatmawati, 2004: 6) bahwa kooperatif adalah suatu model pembelajaran, di mana siswa belajar dan berkelompok suatu kelompok–kelompok kecil yang anggotanya terdiri dari 4–6 orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Heterogenitas anggota kelompok ditinjau dari jenis kelamin, prestasi akademik, maupun status sosial.

Pada dasarnya, pembelajaran kooperatif mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

Model kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang membantu anak didik dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama–sama di antara



sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan belajar.

Model belajar kooperatif mendorong peningkatan kemampuan anak didik dalam memecahkan berbagai permasalahan yang ditemui selama pembelajaran karena anak didik dapat bekerja bersama dengan anak didik lainnya dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan terhadap masalah materi pelajaran yang dihadapi.

Suasana dalam belajar dan rasa kebersamaan yang tumbuh dan berkembang di antara sesama anggota kelompok memungkinkan anak didik untuk mengerti dan memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Proses pengembangan kepribadian yang demikian juga membantu mereka yang kurang berminat menjadi lebih bergairah dalam belajar (Hamid Hasan, 1996; Kosasih, 1992).

Pengajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) memerlukan pendekatan pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar (Houlobec, 2001).

Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu dengan sama lain. Karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang pengajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) memerlukan pendekatan pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar (Houlobec, 2001).

Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu dengan sama lain. Karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang silih asih (saling menyayangi atau saling mencintai). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasahi antarsesama siswa. Dengan ringkas Abdurrahman dan Bintoro (200: 78) mengatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar sesama siswa sebagai latihan hidup di dalam masyarakat nyata”.

#### a) Unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya :

##### 1. Saling ketergantungan positif

Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling memberikan motivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal.

##### 2. Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka menuntut para siswa dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya

dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa. Interaksi semacam itu memungkinkan para siswa dapat saling menjadi sumber belajar sehingga sumber belajar lebih bervariasi. Interaksi semacam itu sangat penting karena ada siswa yang merasa lebih mudah belajar dari sesamanya.

### 3. Akuntabilitas individual

Pembelajaran kooperatif menampilkan wujudnya dalam belajar kelompok. Meskipun demikian, penilaian ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran secara individual. Nilai kelompok didasarkan atas rata-rata hasil belajar semua anggotanya, dan karena itu tiap anggota kelompok harus memberikan urunan demi kemajuan kelompok. Penilaian kelompok secara individual inilah yang dimaksudkan dengan akuntabilitas individual.

### 4. Keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

Dalam pembelajaran kooperatif keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi (*interpersonal relationship*) tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan.

## b) Peran Guru dalam Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif menuntut guru untuk berperan relatif berbeda dari pembelajaran tradisional. Berbagai peran guru dalam pembelajaran kooperatif tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut ini:

### 1. Merumuskan tujuan pembelajaran.

Ada dua tujuan pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh guru, tujuan akademik (*academic objectives*) dan tujuan keterampilan bekerja sama (*collaborative skill objectives*). Tujuan akademik dirumuskan sesuai dengan taraf perkembangan siswa dan analisis tugas atau analisis konsep. Tujuan keterampilan bekerja sama meliputi keterampilan memimpin, berkomunikasi, mempercayai orang lain, dan mengelola konflik.

### 2. Menentukan jumlah anggota dalam kelompok belajar

Jumlah anggota dalam tiap kelompok belajar tidak boleh terlalu besar, biasanya 2 hingga 6 siswa. Ada 3 faktor yang menentukan jumlah anggota tiap kelompok belajar. Ketiga faktor tersebut adalah : (1) taraf kemampuan siswa, (2) ketersediaan bahan, dan (3) ketersediaan waktu. Jumlah anggota kelompok belajar hendaknya kecil agar tiap siswa aktif menjalin kerjasama menyelesaikan tugas

### 3. Menentukan tempat duduk siswa

Tempat duduk siswa hendaknya disusun agar tiap kelompok dapat saling bertatap muka tetapi cukup terpisah antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya. Susunan tempat duduk dapat dalam bentuk lingkaran atau berhadap-hadapan.

#### 4. Merancang bahan untuk meningkatkan saling ketergantungan positif.

Cara menyusun bahan ajar dan penggunaannya dalam suatu kegiatan pembelajaran dapat menentukan tidak hanya efektivitas pencapaian tujuan belajar siswa. Bahan ajar hendaknya dibagikan kepada semua siswa agar mereka dapat berpartisipasi dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jika kelompok belajar telah memiliki cukup pengalaman, guru tidak perlu membagikan bahan ajar dengan berbagai petunjuk khusus. Jika kelompok belajar belum banyak pengalaman atau masih baru, guru perlu memberi tahu para siswa bahwa mereka harus bekerja sama, bukan bekerja sendiri-sendiri.

#### c) Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Ada 6 langkah utama di dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif, demikian diungkapkan oleh Streeter, 1999. Keenam langkah itu adalah:

- (1) Pembelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar.
- (2) Penyajian informasi baik berupa bahan bacaan maupun informasi verbal lainnya.
- (3) Siswa dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok belajar.
- (4) Bimbingan oleh guru pada saat siswa belajar dalam kelompok.
- (5) Guru memberikan evaluasi tentang hal-hal yang telah mereka pelajari.
- (6) Penghargaan terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan oleh individu maupun oleh kelompok.

Manusia perlu berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang silih asih (saling menyayangi atau

saling mencintai). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasihi antar sesama siswa.

Pengajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*) memerlukan pendekatan pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar (Houlobec, 2001).

Manusia adalah makhluk individual, berbeda satu dengan sama lain. Karena sifatnya yang individual maka manusia yang satu membutuhkan manusia lainnya sehingga sebagai konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesamanya. Karena satu sama lain saling membutuhkan maka harus ada interaksi yang silih asih (saling menyayangi atau saling mencintai). Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang secara sadar dan sengaja menciptakan interaksi yang saling mengasihi antar sesama siswa.

### **2.6.2 Konsep Dasar Pembelajaran Kooperatif**

Dalam pembelajaran kooperatif ada beberapa unsur – unsur dasar yang penting yaitu :

- (1) Kepemimpinan bersama
- (2) Saling ketergantungan positif
- (3) Keanggotaan heterogen
- (4) Tanggung jawab terhadap hasil belajar seluruh anggota kelompok
- (5) Menekankan pada tugas dan hubungan kooperatif

- (6) Ditinjau oleh guru
- (7) Satu hasil kelompok
- (8) Evaluasi kelompok

### **2.6.3 Manfaat Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif memanfaatkan kecenderungan siswa untuk berinteraksi. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa dalam setting kelas, siswa lebih banyak belajar dari satu teman ke teman yang lain di antara sesama siswa daripada belajar dari guru. Penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki dampak yang sangat positif terhadap siswa yang rendah hasil belajarnya. Manfaat pembelajaran kooperatif untuk siswa dengan hasil belajar rendah di antaranya dapat meningkatkan motivasi, serta meningkatkan hasil belajar.

Menurut Khaeruddin (Slavin, 2005) beberapa keuntungan dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut : (1) Siswa bekerjasama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma–norma kelompok. (2) Siswa aktif membantu dan mendorong semangat untuk sama–sama berhasil. (3) Aktif peran sebagai tutor supaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok. (4) Interaksi antar siswa seiring dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.

### **2.6.4 Langkah – Langkah Pembelajaran Kooperatif**

Langkah–langkah dalam penggunaan model kooperatif secara umum, yaitu :

- (1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa
- (2) Menyajikan informasi
- (3) Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif

(4) Membimbing kelompok bekerja dan belajar

(5) Evaluasi

(6) Memberikan penghargaan

## **2.6.5 Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament***

### **2.6.5.1 Pengertian *Teams Games Tournament***

*Teams Games-Tournaments* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 2005). Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif. *Teams Games Tournament* dimasukkan sebagai tahapan *review* setelah setelah siswa bekerja dalam tim.

Dalam TGT siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan *game* ini bersama tiga orang pada “meja-turnamen”, di mana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai IPS terakhir yang sama. Sebuah prosedur “menggeser kedudukan” membuat permainan ini cukup adil. Peraih rekor tertinggi dalam tiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari meja mana ia mendapatkannya. Ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) kedua-



duanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim dengan tingkat kinerja tertinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam *game* temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Permainan TGT berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka yang tertera. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa untuk menyumbangkan skor-skor maksimal buat kelompoknya. Turnamen ini juga dapat digunakan sebagai *review* materi pelajaran.

Dalam Implementasinya, secara teknis Slavin (2005) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, sebagai berikut:

- (1) **Step 1:** Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran.
- (2) **Step 2:** Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.

- (3) **Step 3:** Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta).
- (4) **Step 4:** Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan Pelaksanaan *games* dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

- (1) Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan.
- (2) Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
- (3) Pembaca I menggocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
- (4) Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
- (5) Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
- (6) Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
- (7) Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.

(8) Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.

(9) Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)

Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

### **2.6.5.2 Keunggulan dan Kelemahan Pembelajaran TGT**

Riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh pakar pembelajaran maupun oleh para guru di sekolah. Dari tinjauan psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa metode-metode pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dua teori utama yang mendukung pembelajaran kooperatif adalah teori motivasi dan teori kognitif.

Menurut Slavin (2005: 170), perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif terutama memfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan di mana para siswa bekerja. Deutsch (1949) dalam Slavin (2015: 170) mengidentifikasi tiga struktur tujuan dalam pembelajaran kooperatif, yaitu: (1) kooperatif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu memberi kontribusi pada pencapaian tujuan anggota yang lain. (2) kompetitif, di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu menghalangi pencapaian tujuan anggota lainnya. (3) individualistik,

di mana usaha berorientasi tujuan dari tiap individu tidak memiliki konsekuensi apa pun bagi pencapaian tujuan anggota lainnya.

Dari perspektif motivasional, struktur tujuan kooperatif menciptakan sebuah situasi di mana satu-satunya cara anggota kelompok bisa meraih tujuan pribadi mereka adalah jika kelompok mereka sukses. Oleh karena itu, mereka harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apa pun agar kelompok berhasil dan mendorong anggota satu timnya untuk melakukan usaha maksimal.

Sedangkan dari perspektif teori kognitif, Slavin ((2005: 166) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi di antara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritik. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan atau kognitif. Penelitian psikologi kognitif menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada di dalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dari materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain.

Namun demikian, tidak ada satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara psikologis, lingkungan belajar yang

diciptakan guru dapat direspon beragam oleh siswa sesuai dengan modalitas mereka. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif dengan teknik TGT, memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian hasil belajar dan efek psikologis bagi siswa.

Slavin ((2005: 166), melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut:

- (1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka dari pada siswa yang ada dalam kelas tradisional.
- (2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan.
- (3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.
- (4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal, kompetisi yang lebih sedikit)
- (5) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak.
- (6) TGT meningkatkan kehadiran siswa di sekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skors atau perlakuan lain.

Sebuah catatan yang harus diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran TGT adalah bahwa nilai kelompok tidaklah mencerminkan nilai individual siswa.

Dengan demikian, guru harus merancang alat penilaian khusus untuk mengevaluasi tingkat pencapaian belajar siswa secara individual

TGT adalah singkatan dari *Teams, Games, Tournament*. yang merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar di mana dalam pembelajaran ini guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang heterogen dengan anggota 4–6 orang. Dalam menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT, guru memainkan peranan yang sangat penting. Materi dan pengajarannya harus disusun sedemikian rupa sehingga setiap siswa dapat bekerja untuk memberikan sumbangan pemikiran pada kelompoknya.

#### **2.6.5.3 Komponen – Komponen *Teams Games Tournament***

Seperti yang telah dijelaskan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari (*Teams, Games, Tournament*) yang merupakan satu kesatuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan dalam kegiatan pembelajaran. Deskripsi singkat dari komponen–komponen yang dapat dilakukan untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai enam orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

c. Permainan (*games*)

*Games* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan, *games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

d. Turnamen (*Tournament*)

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader* 1, terbesar kedua sebagai *challengger* 1, terbesar ketiga sebagai *challengger* 2, terbesar keempat sebagai

*challengger* 3. Kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader* 2. *Reader* 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama, *challenger* 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader* 1 apabila menurut *challenger* 1 jawaban *reader* 1 salah, *challenger* 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader* 1 tadi apabila jawaban *reader* 1 dan *challenger* 1 menurut *challenger* 2 salah, *challenger* 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader* 1 apabila jawaban *reader* 1, *challenger* 1, dan *challenger* 2 menurut *challenger* 3 salah. *Reader* 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua, posisi peserta berubah searah jarum jam yang tadi menjadi *challenger* 1 sekarang menjadi *reader* 1, *challenger* 2 menjadi *challenger* 1, *challenger* 3 menjadi *challenger* 2, *reader* 2 menjadi *challenger* 3, dan *reader* 1 menjadi *reader* 2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

#### e. Penghargaan kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang dibutuhkan.

## 2.7 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnianto, Yuristya Perdana (2015) Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif



Tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada siswa kelas V SDN Bronggang, Cangkringan Sleman. Tesis, PGSD.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SDN Bronggang, Cangkringan, Sleman tahun ajaran 2012/2013 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action reaserch*) dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Bronggang, Cangkringan, Sleman semester gasal tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen berupa lembar observasi dan soal tes. Sebelum digunakan instrumen terlebih dahulu divalidasi secara *expert judgement*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan penelitian ini ditandai dengan meningkatnya prestasi belajar IPS yakni 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 65 dan meningkatnya kualitas proses (partisipasi/keterlibatan siswadan aktifitas guru) dalam lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebelum dilakukannya tindakan 6 siswa mencapai ketuntasan (30%) dan 14 siswa belum mencapai ketuntasan (70%). Setelah dilakukan tindakan siklus I siswa yang mencapai ketuntasan 8 siswa (40%) dan belum tuntas 12 siswa (60%). Setelah tindakan siklus II, siswa tuntas belajar 18 siswa (90%) dan belum tuntas 2 siswa (10%). Rata-rata prestasi belajar siswa sebelum tindakan 57,40, setelah siklus I meningkat

menjadi 63,90, setelah siklus II meningkat menjadi 78,80. Kata Kunci : prestasi belajar IPS, model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*

2. Penelitian yang dilakukan oleh Handayani KD, Fitri yang berjudul Pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Pasuruan pada materi keragaman bentuk muka bumi  
Permasalahan pokok yang terjadi di SMP Negeri Purwodadi, yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Dari observasi lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar Geografi paling tinggi mencapai rata-rata klasikal 60 dan ketuntasan 52%. Untuk itu perlu adanya terobosan baru dalam pembelajaran di sekolah. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan proses pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang inovatif. Kegiatan pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 1 Purwodadi masih didominasi oleh metode ceramah dan dapat dikatakan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu konsep adalah pembelajaran yang terpusat pada guru. Agar pembelajaran terpusat pada siswa maka perlu adanya perubahan model pembelajaran. Pembelajaran kooperatif *TGT* dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan yang menyenangkan dan menantang.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus pembelajaran. Subjek dalam penelitian ini

adalah 37 siswa kelas VII B SMP Negeri 1 Purwodadi pada tahun 2008-2009.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari siklus I, ke siklus II dan dari siklus II ke Siklus III. Untuk hasil proses pembelajaran (afektif) nilai rata-rata klasikal dari siklus I adalah 79,86 siklus II sebesar 84,19 dan siklus III adalah 87,64. Peningkatan aktivitas belajar dari sebelum dikenai tindakan ke siklus I sebesar 25%, dan dari siklus I ke siklus II dan III sebesar 9% dan 4%. Untuk hasil tes kognitif nilai rata-rata klasikal siklus I sebesar 72,16, siklus II adalah 79,46 dan siklus III sebesar 82,16. Peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 20%, siklus II adalah 10% dan siklus III adalah 4%.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Galih Wijayanto (2015) Peningkatan Hasil Belajar melalui Pembelajaran Teams Games Tournamaen pada Siswa Kelas 3 SDN Jajar Tunggal III Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada tema lingkungan di kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya; (2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada tema lingkungan di kelas III SDN Jajartunggal III Surabaya?; (3) Untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang muncul ketika penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada tema lingkungan di kelas III SDN Jajartunggal III Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian

Tindakan Kelas (PTK), yaitu penelitian tindakan (*action research*).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya yang jumlah siswanya 37 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan selama siklus pembelajaran, dengan persentase 64,86% pada siklus I, dan 83,78% pada siklus II. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tema lingkungan pada siswa kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya pada model pembelajaran tematik dengan tema lingkungan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 di SDN Jajartunggal III Surabaya.

4. Penelitian yang dilakukan Tri Astutik (2015) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru, mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa, dan mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. penelitian deskriptif kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Klantingsari I Tarik- Sidoarjo yang berjumlah 21 siswa. Pengumpulan data menggunakan metode observasi dan tes hasil belajar siswa. Aktivitas guru mengalami peningkatan dengan skor rata-rata dari siklus I 62,5%,

siklus II 78,12% dan siklus III 93,75%. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan skor rata-rata pada siklus I 70,22%, siklus II 78,19% dan siklus III 92,72%. Data hasil belajar siswa pada siklus I 47,61%, siklus II 76,19% dan siklus III 90,47%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Klantingsari 1 Tarik-Sidoarjo.

5. Penelitian yang dilakukan Ritary Dwi Kristiani, Luthfiah Nurlaela (2015) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial siswa dan Hasil Belajar Kelas X Tata Boga 3 di SMK Negeri 6 Surabaya.

Tujuan Penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui aktivitas guru di kelas dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada subkompetensi kerusakan dan keracunan makanan, (2) untuk mengetahui keterampilan sosial siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, (3) untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Jenis penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan dua siklus. Subjek penelitian siswa, yaitu siswa kelas X Tata Boga 3 dengan jumlah 36 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar aktivitas guru, lembar keterampilan sosial siswa, lembar kerja siswa, dan lembar *post test*. Observasi dilakukan oleh 3 observer, yaitu

1 orang peneliti dan 2 orang mahasiswa. Teknis analisis data aktivitas guru dan keterampilan sosial menggunakan skala Likert sedangkan teknik analisis data hasil belajar penilaiannya dihitung berdasarkan jumlah jawaban yang benar, lalu hasil penilaian ketuntasan belajar pada indikator dikonversikan dengan kriteria penilaian. Hasil penelitian menunjukkan : (1) aktivitas guru siklus I mendapat penilaian baik dengan persentase sebesar 69,29% sedangkan siklus II mendapat penilaian sangat baik dengan persentase 90,38%, (2) keterampilan sosial siswa siklus I mendapat penilaian baik dengan persentase 74,07% sedangkan siklus II mendapat penilaian sangat baik dengan persentase 83,33%, (3) hasil belajar siswa teori siklus I menunjukkan sebanyak 24 siswa (66,67%) memperoleh nilai di atas 75 sedangkan siklus II menunjukkan sebanyak 30 siswa (83,33%) memperoleh nilai di atas 75. Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kualitas proses (aktivitas guru dan keterampilan sosial siswa) dan hasil belajar siswa pada subkompetensi kerusakan dan keracunan makanan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat diterapkan kepada siswa SMK Negeri 6 Surabaya pada khususnya dan SMK Pariwisata lainnya pada umumnya.

## **2.8 Kerangka Pikir**

Berdasarkan penjelasan tersebut, landasan teori dan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, selanjutnya dapat disusun kerangka pikir yang menghasilkan suatu hipotesis. Di mana kerangka pikir mempunyai arti suatu konsep pola

pemikiran dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti.

Rendahnya keterampilan siswa merupakan suatu permasalahan umum yang selalu menjadi persoalan yang seolah tidak ada ujungnya. Karena keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, di antaranya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam pemilihan model pembelajaran, guru hendaknya lebih selektif. Karena pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat justru dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif model *TGT*

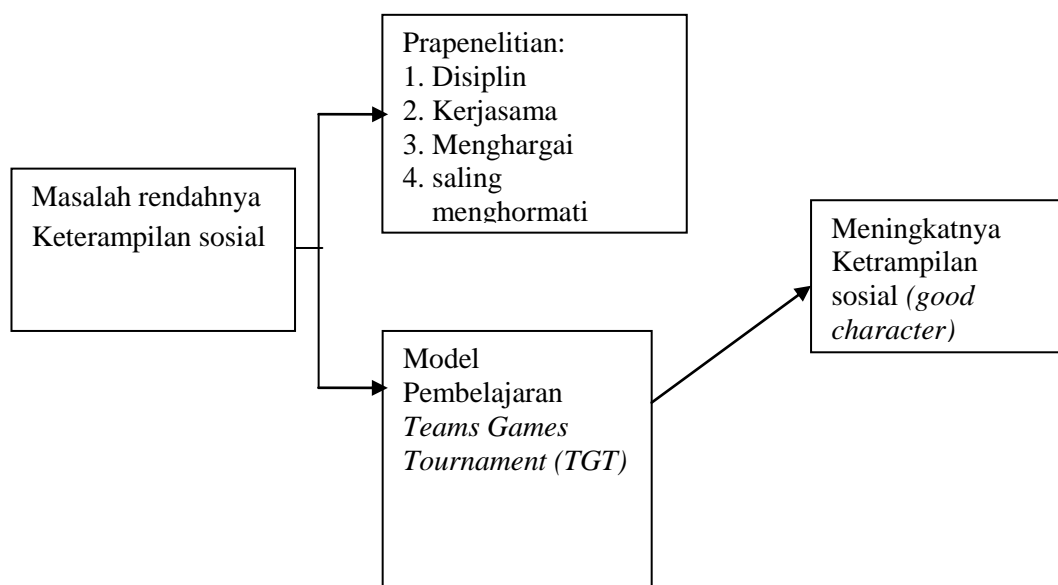
Dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *TGT* dalam pembelajaran, siswa-siswa akan lebih memaknai proses belajar yang dilakukan karena rangkaian proses pembelajarannya yang menuntut kreativitas dan keefektifan dalam mengidentifikasi serta memberikan contoh dari suatu konsep. Dalam memahami materi pendapatan nasional dan keterampilan sosial siswa yang banyak memuat definisi-definisi dan membutuhkan banyak kreativitas pembelajaran, maka pembelajaran kooperatif model *TGT* dapat diterapkan di sini.

Penelitian tentang penerapan pembelajaran kooperatif model *TGT* dari satu variabel bebas, dan satu variabel terikat. Dalam hal ini, yang menjadi variabel bebas adalah keterampilan sosial (X), serta variabel terikatnya adalah pembelajaran kooperatif model *TGT* (Y).

Sebagai strategi pembelajaran interaksi sosial melalui alur kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan dalam bentuk skema yang dapat menunjukkan proses pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai SK-KD yang ada.

Berdasarkan dari uraian, diduga adanya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif model *TGT* dapat meningkatkan keterampilan sosial yang masih rendah. Proses belajar yang mengoptimalkan kemampuan keterampilan akan memberikan nilai positif pada penguasaan materi sehingga hasil belajar akan tercapai secara optimal dan membentuk keterampilan sosial secara optimal (*good character*) pada setiap diri siswa.

Fokus penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa.



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

## 2.9 Hipotesis Tindakan

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) secara efektif mampu meningkatkan proses pembelajaran keterampilan sosial siswa dalam pelajaran IPS kelas IXa SMPN 1 Rebang Tangkas.
2. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pelajaran IPS kelas IXa SMPN 1 Rebang Tangkas.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang direncanakan minimal tiga siklus dengan tahapan-tahapan pelaksanaan meliputi : perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Secara umum, *action research* digunakan untuk menemukan pemecahan permasalahan yang dihadapi seseorang guru dalam tugasnya sehari-hari di sekolah. Dengan demikian, para peneliti *action research* tidak berasumsi bahwa hasil penelitiannya akan menghasilkan teori yang dapat digunakan secara umum atau general. Hasil "*action research*" hanya terbatas pada kepentingan penelitiannya sendiri, yaitu agar dapat melaksanakan tugas di tempat kerjanya sehari-hari dengan lebih baik.

Menurut Hardjodipuro (2011:17) penelitian tindakan adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktik mengajarnya sendiri, agar kritis terhadap praktik tersebut dan agar bersedia untuk mengubahnya. Penelitian tindakan bukan sekedar mengajar, penelitian tindakan mempunyai makna sadar dan kritis terhadap

pembelajaran, dan menggunakan kesadaran kritis terhadap dirinya sendiri untuk bersiap terhadap proses perubahan dan perbaikan proses pembelajaran.

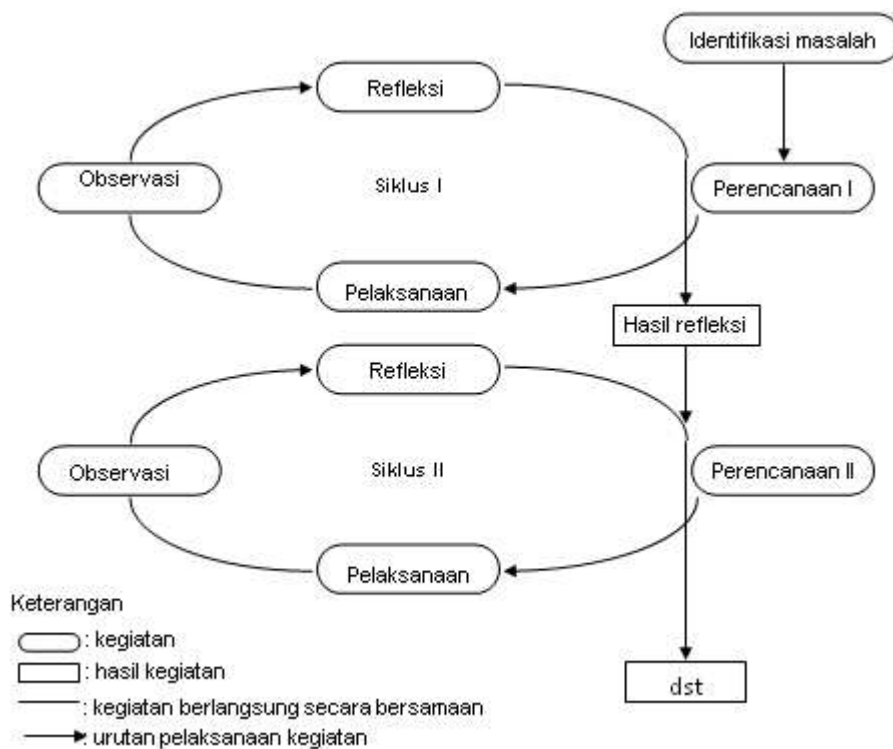
Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif terhadap pelaku tindakan, untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki di mana praktik-praktik pembelajaran dilaksanakan. Arah dan tujuan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sudah jelas, yaitu demi kepentingan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Arikunto, dkk., 2010: 2).

Sedangkan pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai penelitian yang bertujuan memperoleh gambaran yang rasional dan lebih mendalam dengan memperoleh data yang ekstensif pada beberapa variabel dengan pendekatan naturalistik inkuiri (Suprpto, 2013:34). Salah satu ciri atau karakteristik penelitian kualitatif, yaitu manusia sebagai alat atau instrumen, maka kehadiran peneliti sangat diperlukan (Moleong, 2002: 4). Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai pengamat dan pemberi tindakan. Sebagai pengamat, peneliti mengamati aktivitas yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung dibantu oleh teman sejawat. Sedangkan sebagai pemberi tindakan, peneliti bertindak sebagai pengajar yang membuat rancangan, disamping itu juga sebagai pengumpul data dan penganalisis data serta sebagai pelapor hasil penelitian.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* dapat meningkatkan keterampilan sosial pada mata pelajaran IPS di kelas IX SMPN 1 Rebang Tagkas. Prosedur tindakan pada penelitian ini mengikuti model penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model spiral dari Kemmis dan Taggart.

Stephen Kemmis dalam Pargito mengatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu bentuk *inquiry* reflektif diri yang dilakukan oleh para guru dalam situasi social tertentu dan bertujuan mengembangkan rasionalitas dan kebenaran dalam memberdayakan kualitas pekerjaannya secara berkolaborasi (kerja sama) (Pargito, 2011: 37).

Secara garis besar, dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi (Arikunto,dkk, 2010: 16)



Gambar 2. Prosedur Tindakan Peningkatan Keterampilan Sosial Menggunakan Model *Teams Game Tournament* pada Mata Pelajaran IPS Kelas IXa SMPN 1 Rebang Tangkas

Rencana tindakan pada penelitian tindakan kelas ini minimal ada tiga siklus. Untuk setiap siklusnya dilakukan pada dua kali pertemuan.

### 3.2 Setting Penelitian

#### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di Kelas IXa SMPN 1 Rebang Tangkas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kelas IXa merupakan kelas yang di dalamnya terdiri dari siswa yang mempunyai tingkat keterampilan sosial sedang dan rendah. SMPN 1 Rebang Tangkas merupakan sekolah Negeri di bawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Way Kanan, tetapi input siswa SMPN 1 Rebang Tangkas sebagian besar berasal dari kalangan masyarakat menengah ke bawah yang tingkat pendidikan dan pengetahuan orang tuanya juga

sedang dan rendah, bahkan seluruh siswanya berasal dari daerah pedesaan dengan mayoritas bekerja sebagai petani. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2015/2016.

### **3.2.2 Subjek dan Obyek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX SMPN 1 Rebang Tangkas Tahun Pelajaran 2015/2016 sebanyak 31 siswa yang terdiri dari laki-laki 11 orang dan perempuan 20 orang. Guru mata pelajaran IPS yang bertindak juga sebagai peneliti dan dibantu oleh kolaborator. Dalam penelitian tindakan kelas ini, objek yang akan diteliti adalah keterampilan sosiasl. Peneliti mengambil objek penelitian keterampilan sosial dikarenakan siswa di kelas IX sebagian besar memiliki keterampilan sosial yang masih sedang dan rendah. Hal ini dapat terlihat dari observasi yang telah dilakukan.

### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Salah satu cara melengkapi penelitian ini dengan menggunakan teknik pengumpulan data, hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang lengkap yang nantinya dapat mendukung keberhasilan penelitian.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, tes, dan dokumentasi.

#### **3.3.1 Lembar Observasi Keterampilan Sosial**

Lembar observasi digunakan peneliti dibantu oleh kolaborator (Drs. Amarullah dan Tetap, guru mata pelajaran PKn dan IPS Terpadu) sebagai pedoman melakukan observasi atau pengamatan. Jenis pengamatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pengamatan langsung. Pengamatan pada penelitian ini

dilakukan untuk mengetahui keterampilan sosial siswa dan kegiatan guru pada saat melakukan pembelajaran IPS di dalam kelas yang berkaitan dengan proses pembelajaran menggunakan model *TGT*. Lembar observasi juga digunakan untuk memonitor dan mengevaluasi setiap tindakan agar kegiatan observasi tidak terlepas dari konteks permasalahan dan tujuan penelitian. Penentuan skor setiap subindikator, menggunakan rubrik sebagai pedoman atau dasar dalam penskoran. Hasil observasi merupakan data faktual yang dicatat secara cermat dan sistematis oleh peneliti dan kolaborator, data tersebut disatukan dan diinterpretasikan bersama untuk diperoleh hasil observasi yang objektif dan dapat dipertanggungjawabkan yang merupakan balikan dari hasil observasi.

Catatan lapangan dimaksudkan untuk mendapatkan data secara objektif yang tidak tergambar dalam lembar observasi tentang hal-hal yang dilakukan peserta didik selama pemberian tindakan. Catatan lapangan ini dapat berupa catatan tentang perilaku peserta didik, ataupun permasalahan yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi pelaksanaan berikutnya ataupun masukan terhadap keberhasilan yang telah dicapai.

### **3.3.2 Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk meliputi aktivitas peserta didik yang berlangsung selama kegiatan pembelajaran sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Salah satu dokumentasi yang peneliti gunakan adalah foto, penggunaan foto dalam penelitian tindakan ini untuk mempermudah mengingat kembali peristiwa yang sudah terjadi karena kemampuan mengingat peneliti yang terbatas, sehingga foto menjadi salah satu pelengkap data dan merupakan bagian penting dalam

melaksanakan observasi. Kolaborator membantu peneliti untuk mengambil foto kegiatan pembelajaran yang dilakukan saat penelitian tindakan berlangsung. Melalui foto memungkinkan peneliti melakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

### **3.3.3 Tes**

Metode tes ini secara umum untuk mengetahui pencapaian keberhasilan pembelajaran. Metode tes dilakukan sebelum dilaksanakan tindakan siklus pertama untuk mengetahui tingkat kemampuan setiap siswa, sehingga peneliti dapat mengelompokkan siswa ke dalam setiap kelompok dengan tingkat siswa secara heterogen pada saat dilaksanakan siklus pertama pembelajaran dengan melalui metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*.

## **3.4 Fokus Penelitian**

### **3.4.1 Definisi Konseptual**

Fokus penelitian dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran IPS. Cartledge dan Milburn (Maryani, 2011: 17) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif, karena itu keterampilan sosial merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki setiap orang termasuk di dalamnya peserta didik, agar dapat memelihara hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, masyarakat dan lingkungan yang lebih luas. Munculnya masalah-masalah sosial seperti tawuran antarpelajar, perkelahian antardesa, narkoba dan minuman keras,

korupsi, disintegrasi bangsa, adalah bentuk lemahnya keterampilan sosial dalam lingkup individu, keluarga, masyarakat, bahkan negara.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan berbagai pihak, dalam bentuk penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan keterampilan memecahkan masalah sosial. Dalam keterampilan sosial tercakup kemampuan mengendalikan diri, adaptasi, toleransi, berkomunikasi, berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

*Teams Games-Tournaments* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Dalam TGT, para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang heterogen. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Slavin, 2008). Secara umum, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki prosedur belajar yang terdiri atas siklus regular dari aktivitas pembelajaran kooperatif. *Teams Games Tournament* dimasukkan sebagai tahapan *review* setelah setelah siswa bekerja dalam tim.

### **3.4.2 Definisi Operasional Variabel**

Laura Calder (2006) dalam Maryani (2011:19) menjelaskan mengenai pentingnya ketrampilan sosial di dalam kelas. Keterampilan sosial dapat dikelompokkan menjadi empat bagian, namun saling berkaitan, yaitu:

1. Keterampilan dasar berinteraksi: berusaha untuk saling mengenal, ada kontak mata, berbagi informasi atau material;



2. Keterampilan komunikasi: mendengar dan berbicara secara bergiliran, melembutkan suara (tidak membentak), menyakinkan orang lain untuk mengemukakan pendapat, mendengarkan sampai orang tersebut menyelesaikan pembicaraannya;
3. Keterampilan membangun tim/ kelompok: mengakomodasi pendapat orang, bekerja sama, saling menolong, saling memperhatikan;
4. Keterampilan menyelesaikan masalah: mengendalikan diri, empati, memikirkan orang lain, taat terhadap kesepakatan, mencari jalan keluar dengan berdiskusi, respek terhadap pendapat yang berbeda.

Pada penelitian ini, peneliti membatasi kriteria keterampilan sosial, yaitu keterampilan berkomunikasi, keterampilan membangun tim/ kelompok, keterampilan menyelesaikan masalah. Pembatasan ini dilakukan oleh peneliti karena keterbatasan kemampuan peneliti untuk melakukan penelitian baik secara kemampuan intelektual, waktu, dan biaya.

#### **Indikator Keterampilan Sosial**

NO	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	Skor Penilaian			
			4	3	2	1
1	2	3	4	5	6	7
1	Keterampilan komunikasi	mendengar dan berbicara secara bergiliran, ,				
		melembutkan suara (tidak membentak),				
2	Keterampilan membangun tim/ kelompok	mengakomodasi pendapat orang,				
		saling menolong,				
3	Keterampilan menyelesaikan masalah.	memikirkan orang lain				
		taat terhadap kesepakatan				
		mencari jalan keluar dengan berdiskusi				
		respek terhadap pendapat yang berbeda				
JUMLAH						

Pedoman skor penilaian keterampilan sosial:

- a. SB : Skor 4 apabila poin 4 dari rubrik penilaian yang muncul
- b. B : Skor 3 apabila poin 3 dari rubrik penilaian yang muncul
- c. C : Skor 2 apabila poin 2 dari rubrik penilaian yang muncul
- d. K : Skor 1 apabila poin 1 dari rubrik penilaian yang muncul

Rubrik penilaian subindikator 1 mendengar dan berbicara secara bergiliran

1. Jika tidak pernah mempersilahkan temannya menyampaikan pendapat/ mendominasi
2. Jika sekali/ jarang saja mempersilahkan temannya menyampaikan pendapat/ mendominasi
3. Jika cukup sering (2 kali) mempersilahkan temannya menyampaikan pendapat/ tidak mendominasi
4. Jika selalu (lebih dari 2 kali) mempersilahkan temannya menyampaikan pendapat/ tidak mendominasi

Rubrik penilaian subindikator 2 melembutkan suara (tidak membentak)

1. Jika menyampaikan pendapat/ menyanggah dan atau berbicara dengan keras/ kasar/ intonasi yang tinggi.
2. Jika sekali/ jarang menyampaikan pendapat/ menyanggah atau berbicara dengan seponatan/ santun
3. Jika cukup sering (2 kali) menyampaikan pendapat/ menyanggah atau berbicara dengan seponatan/ santun
4. Jika menyampaikan pendapat/ menyanggah (lebih dari 2 kali) berbicara dengan seponatan/ santun

Rubrik penilaian subindikator 3 saling menolong

1. Jika tidak pernah membantu teman/ anggota kelompoknya saat berlangsungnya pembelajaran
2. Jika sekali saja/ jarang membantu teman/ anggota kelompoknya saat berlangsungnya pembelajaran
3. Jika cukup sering (2 kali) membantu teman/ anggota kelompoknya saat berlangsungnya pembelajaran
4. Jika selalu (lebih dari 2 kali) membantu teman/ anggota kelompoknya saat berlangsungnya pembelajaran

Rubrik penilaian subindikator 4 mengakomodasikan pendapat orang

1. Apabila tidak pernah memberikan kesempatan kepada teman dalam bergiliran
2. apabila sekali memberikan kesempatan kepada teman ketika ingin saja
3. Apabila 2 kali memberikan kesempatan kepada teman
4. Apabila selalu (lebih dari 2 kali) memberikan kesempatan kepada teman dengan senang hati

Rubrik penilaian subindikator 5 memikirkan orang lain

1. Jika tidak pernah menerima pendapat temennya saat menyampaikan pendapat / selalu menentang
2. Jika sekali/ jarang menerima pendapat temennya saat menyampaikan pendapat.
3. Jika cukup sering (2 kali) menerima pendapat temennya saat menyampaikan pendapat.

4. Jika lebih dari dua kali menerima pendapat temennya saat menyampaikan pendapat

Rubrik penilaian subindikator 6 taat terhadap kesepakatan

1. Jika selalu (lebih dari 2 kali) melanggar seluruh aturan pembelajaran/ aturan yang telah disepakati diawal pembelajaran
2. Jika sekali melanggar aturan pembelajaran/ aturan yang telah disepakati diawal pembelajaran
3. Jika cukup sering memenuhi aturan pembelajaran/ aturan yang telah disepakati diawal pembelajaran
4. Jika mengikuti seluruh aturan pembelajaran/ aturan yang telah disepakati diawal pembelajaran

Rubrik penilaian subindikator 7 mencari jalan keluar dengan berdiskusi

1. Apabila sekali menyelesaikan masalah secara individu
2. Apabila dua kali memecahkan masalah bersama teman-teman ketika masalah sulit diselesaikan, dan pasrah dengan pendapat teman.
3. Apabila tiga kali memecahkan masalah bersama teman-teman tapi tetap kukuh dengan pendapat sendiri
4. Apabila selalu (lebih dari tiga kali) memecahkan masalah dengan teman – teman dan selalu terbuka dengan ide, kritik maupun saran

Rubrik penilaian subindikator 8 respek terhadap pendapat yang berbeda

1. Jika tidak pernah menerima pendapat orang lain/ memaksaka pendapat sendiri

2. Jika sekali saja/ jarang menerima pendapat orang lain.
3. Jika cukup sering (dua kali) menerima pendapat orang lain.
4. Jika selalu (lebih dari dua kali) menerima pendapat orang lain/ tidak memaksaka pendapat sendiri.

(dikutip dari Mariani, 2011: 118-120)

Deskripsi singkat dari komponen – komponen dalam TGT yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru.pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar–benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

b. Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai enam orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

c. Permainan (*games*)

Games berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan, *games* terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan games terdiri dari pertanyaan – pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor.

d. Turnamen (*Tournamanet*)

Untuk memulai turnamen masing–masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai *reader 1*, terbesar kedua sebagai *challennger 1*, terbesar ketiga sebagai *challennger 2*, terbesar keempat sebagai *challennger 3*. Dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai *reader 2*. *Reader 1* tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama, *challenger 1* tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila menurut *challenger 1* jawaban *reader 1* salah, *challenger 2* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* tadi apabila jawaban *reader 1* dan *challenger 1* menurut *challenger 2* salah, *challenger 3* tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh *reader 1* apabila jawaban *reader1*, *challenger 1*, dan *challenger 2* menurut *challenger 3* salah. *Reader 2* tugasnya adalah membacakan kunci jawaban. Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua, posisi peserta berubah searah jarum jam yang tadi menjadi *challenger 1* sekarang menjadi *reader1*, *challenger 2* menjadi *challenger 1*, *challenger 3* menjadi *challenger 2*, *reader 2* menjadi *challenger 3*, dan *reader 1* menjadi *reader 2*. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru.

e. Penghargaan kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang dibutuhkan.

### 3.5 Teknik Analisa Data

Ada dua jenis data dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, yaitu data kuantitatif (keterampilan sosial siswa) yang dapat dianalisis dengan statistik deskriptif dan data kualitatif yaitu data yang berupa kalimat yang dapat memberikan gambaran mengenai ekspresi siswa tentang tingkat pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), data ini dapat dianalisis secara kualitatif (Arikunto, dkk, 2011: 131).

Teknik analisis yang digunakan, yaitu menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Penyajian data dilakukan untuk mengorganisasikan data yang telah diperoleh. Penarikan kesimpulan berarti pemberian makna pada data yang diperoleh dengan triangulasi, yaitu proses memastikan sesuatu dari berbagai sudut pandang, fungsinya untuk meningkatkan ketajaman hasil pengamatan melalui berbagai cara dalam pengumpulan data. Analisis data dilakukan sejak data diperoleh dari hasil observasi oleh peneliti. Analisis data dari sumber-sumber informasi hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Analisis Data Observasi

Data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran melalui model *Teams Games Tournaments* dan observasi pemahaman keterampilan sosial siswa dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran pelaksanaan pembelajaran dengan

menggunakan model *TGT*. Selanjutnya hasil observasi dianalisis secara deskriptif dengan sistem kategori nilai untuk memperoleh kesimpulan nilai rata-rata siswa, dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$P = F/N \times 100\%$$

Keterangan

P : Angka Persentase

F : Frekuensi (keterampilan sosial diri)

N : Jumlah individu

## 2. Analisis Hasil Tes

Berdasarkan hasil tes siswa, setiap soal diberi skor kemudian diperoleh nilai untuk setiap siswa. Data yang terkumpul dianalisis dengan program aplikasi Anates dan dianalisis secara statistik deskriptif untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa. Soal dibuat oleh guru mata pelajaran IPS dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Tes dilaksanakan pada awal kegiatan prasiklus tindakan. Pada soal pilihan ganda jawaban tepat diberi skor 1 dan Jawaban salah diberi skor 0.

Rumus yang digunakan, yaitu:

$$\text{Skor Total} = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

B = Banyaknya butir soal yang dijawab benar

N = Banyaknya butir soal

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian

Nilai kualitatif	Nilai kuantitatif	
Memuaskan	4	> 80
Baik	3	68 – 79
Cukup	2	56 – 67
Kurang	1	< 55



### **3.6 Fokus Tindakan**

#### **SIKLUS I**

##### **a. Perencanaan**

Dalam kegiatan ini, peneliti bersama kolaborator (Drs. Amarullah dan Bapak Tetap guru senior di SMPN 1 Rebang Tangkas Kecamatan Rebang Tangkas Kabupaten Way Kanan) membuat skenario pembelajaran antara lain menetapkan metode pembelajaran TGT yang berorientasi pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Telaah kurikulum.
2. Menyusun rencana pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT
3. Merancang pembelajaran dengan membentuk siswa menjadi 6 kelompok antara 5-6 siswa.
4. Menentukan kelompok murid sesuai dengan kemampuan akademis dan kecakapan masing-masing murid.
5. Menyiapkan meja turnamen tiap kelompok.
6. Menyediakan media pembelajaran.
7. Merancang kartu soal dan skornya untuk murid.
8. Membuat dan menyusun alat evaluasi.

##### **b. Tindakan**

Adapun tindakan yang akan dilakukan, meliputi:

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi murid.
2. Guru menjelaskan materi secara singkat.
3. Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5-6 siswa dari 31 siswa

4. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok belajar yang heterogen
5. Membimbing kelompok belajar dan melakukan turnamen.
6. Memainkan permainan sesuai dengan struktur tipe TGT.
7. Siswa pergi ke meja pertandingan masing-masing untuk bertanding. Setiap meja pertandingan terdiri dari seorang peserta didik dari setiap kelompok yang sama tahap pencapaiannya.
8. Guru (juga berperan sebagai peneliti) melakukan pengamatan keterampilan sosial siswa selama poses kegiatan belajar mengajar berlangsung.
9. Setelah selesai pertandingan, siswa kembali ke kelompok masing-masing. Skor setiap siswa dijumlahkan untuk mendapatkan skor kelompok.
10. Guru mengumumkan skor-skor kelompok dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.
11. Mengevaluasi hasil belajar siswa, menentukan skor individual dan kemajuannya serta menentukan skor rata-rata kelompok.
12. Meminta tim untuk belajar lagi untuk “ronde ke-1” dalam turnamen dan motivasi murid dalam kelompok belajar metode turnamen serta mengarahkan kepada bagaimana struktur pencapaian tujuan saat peserta didik melaksanakan kegiatan, yakni bahwa tujuan mereka tercapai jika murid lain juga tercapai tujuan pribadi mereka dan anggota kelompok dengan cara melakukan diskusi dan apa yang diajarkan pada yang lain dalam kelompok, yang pada akhirnya mendorong teman kelompoknya untuk melakukan upaya maksimal. Dengan kata lain, guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan skor hasil yang diperoleh.

### **c. Pengamatan**

Dalam tahap ini, pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan dibantu guru lain yang serumpun sebagai kolaborator ( Drs. Amarrulah dan Tetap). Objek yang diamati adalah keterampilan sosial siswa dan kegiatan guru selama proses pembelajaran. Sedangkan alat yang digunakan untuk melakukan pengamatan adalah instrumen pengamatan keterampilan sosial siswa dan instrumen pengamatan kegiatan guru dalam proses pembelajaran.

### **d. Refleksi**

Data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan segera dianalisis. Berdasarkan hasil observasi inilah, peneliti dapat melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, peneliti dapat melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Setelah siklus I selesai dilakukan refleksi dengan menganalisis hasil observasi, melihat apa kelemahan atau kekurangan yang terjadi yang kemudian direkomendasikan sebagai bahan perbaikan untuk siklus selanjutnya. Pelaksanaan tindakan di hentikan jika indikator keberhasilan telah tercapai. Jika terdapat kekurangan pada proses pembelajaran yang telah berlangsung maka dicari solusi untuk mengatasinya dan diperbaiki pada proses pembelajaran selanjutnya. Jika proses pembelajaran yang berlangsung telah sesuai dengan yang diharapkan, maka akan dipertahankan atau ditingkatkan lagi pada proses pembelajaran selanjutnya.

### **e. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya, dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II dimaksudkan sebagai

perbaikan dari siklus I. Tahap kerja pada siklus II mengikuti tahap kerja pada siklus I, yaitu diawali dengan perencanaan, dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus III, IV dan seterusnya dimungkinkan akan dilaksanakan jika dari hasil siklus II masih terdapat banyak kekurangan atau belum berhasil.

### **3.7 Indikator Keberhasilan**

- 1) Tolok ukur keberhasilan proses belajar apabila keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan.
- 2) Tolok ukur keberhasilan dalam penelitian ini jika keterampilan sosial siswa mengalami peningkatan dengan ketercapaian lebih dari atau sama dengan 75% dari jumlah siswa.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan temuan dari analisis data dapat ditarik kesimpulan hasil penelitian menggunakan model pembelajaran TGT terhadap keterampilan sosial siswa, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut

1. Melalui penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPS, membuat siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS. Model pembelajaran TGT memberikan dampak yang baik dalam pembelajaran IPS, karena model pembelajaran TGT melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, Siswa yang tidak aktif menjadi aktif dalam pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya ketercapaian keterampilan sosial siswa yang selalu meningkat setiap siklusnya, dengan demikian pemahaman siswa tentang materi IPS pun meningkat.
2. Penggunaan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keterampilan sosisalsiswa siklus III pada siswa kelas Ia SMP Negeri 1 Rebang Tangkas telah mengalami peningkatan yang signifikan. Melalui model pembelajaran TGT semua siswa mampu mengapresiasi pendapat dan saran, siswa lebih bersemangat untuk belajar karena tidak canggung lagi ketika berbicara di depan kelas. Hal ini dapat dibuktikan dengan

peningkatan presentase ketercapaian yaitu pada siklus I sebesar 14,51 % meningkat menjadi 53,22% dan siklus III menjadi 88,62%. Hal ini menunjukkan bahwa TGT mampu secara aktif meningkatkan keterampilan sosial siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan bahwa model pembelajaran TGT dalam pembelajaran IPS bermanfaat bagi guru, siswa, dan sekolah.

### 1. Bagi guru

Memperoleh pengalaman dan wawasan dalam penggunaan model pembelajaran TGT sehingga dapat membantu mengatasi permasalahan proses pembelajaran yang dihadapi terutama untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pelajaran IPS

### 2. Bagi siswa

Dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa yaitu, berkomunikasi, kerjasama dalam kelompok/ tim, dan menyelesaikan masalah, serta dapat mengembangkan bakat/ potensi diri dan meningkatkan pengalaman belajar

### 3. Bagi sekolah

Memberikan alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dan menambah referensi yang berhubungan dengan penelitian pendidikan, serta memberikan perbandingan dengan metode atau model pembelajaran IPS yang telah diterapkan sebelumnya.

Melihat manfaat penelitian tindakan kelas yang dilakukan maka disarankan beberapa hal diantaranya, sekenario pembelajaran IPS melalui model pembelajaran TGT dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa

## DAFTAR PUSTAKA

- A. M. Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Agung, Iskandar. 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S, ,Suhardjono, Supardi.k. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas, (2006). *Kurikulum 2006 Standar Kompetensi Mata Pelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elmubarak, Zaim. 2008. *Membumikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardjodipuro. 2011. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta:UNJ.
- Huzaifah Hamid. 2009. *Ranah Penilaian Kognitif, Afektif dan Psikomotor*.  
<http://zaifbio.wordpress.com/2009/11/15/ranah-penilaian-kognitif-afektif-dan-psikomotorik/>. (11 Februari 2015 pukul 21.30 WIB)



- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Lestari, Nadia Nandana. 2012. *Tingkat Perkembangan Nilai Moral, Motivasi Belajar, Kecerdasan Intrapersonal, dan Kecerdasan Interpersonal Siswa SMA Pada Berbagai Model Pembelajaran*. Skripsi FEM, IPB.
- Moleong, Lexy. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maryani, Enok. 2011. *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial*. Bandung. Alfabeta
- Massofa. 2010. *Pengertian Ruang Lingkup dan Tujuan IPS*.  
<http://massofa.wordpress.com/2010/12/09/pengertian-ruang-lingkup-dan-tujuan-ips/>. (22 Februari 2015 pukul 21.40 WIB)
- Muchlisin, Tommy. 2010. *Cara Siswa Belajar Aktif*  
<http://www.scribd.com/doc/65889695/Cara-Siswa-Belajar-Aktif-CBSA>).  
 (24 Februari 2015 pukul 22.05 WIB)
- Nata, Abuddin. 2010. *Akhlak Tasawuf*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Padi, A.A. dkk. 2002. *Transformasi Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius dan Universitas Sanata Dharma. 216 hlmn.
- Pargito. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dan Dosen*. Anugrah utama Raharja. Bandar Lampung.
- Petry, Danny Wayne. 2006. *Building Social Skills through Activities*. United States of America.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Ngalim. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ramayuli. 2005. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 169 hlmn.

- Shapiro. Lawrence E. 2004. *101 WAYS TO TEACH CHILDREN SOCIAL SKILLS*. United States of America. A Brand of The Guidance Group
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 195 hlmn.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Diterjemahkan oleh Narulita Yusron. 2010. Bandung: Nusa Media.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. (2008). *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Steadly, Kathlyn M. 2008. *Social Skill and Academic Achievement*. Washington, DC. National Dissemination Center for Children with Disabilities
- Sudjana, Nana. 2005. *Penelitian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 456 hlmn.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suprpto. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Pengetahuan Sosial*. Buku Seru: Jakarta.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas. Jakarta: Depdiknas.  
 . (20 November 2012)
- Wayne Pettry I. Danny. 2006. *Building Social Skills through ACTIVITIES*. Certified Therapeutic Recreation Specialist
- Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.