

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)*
KELAS V SDN PULAU TENGAH KECAMATAN PALAS
LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

Oleh

FITRIA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* KELAS V SDN PULAU TENGAH KECAMATAN PALAS LAMPUNG SELATAN

Oleh

Fitria

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya aktivitas belajar dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* di SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan. Penelitian tindakan kelas ini, terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Alat pengumpulan data menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian aktivitas siswa siklus I rata-rata aktivitas siswa siklus I yaitu 74,17 dan rata-rata aktivitas siswa siklus II yaitu 78,75, terdapat peningkatan aktivitas siswa 4,58. Persentase keaktifan siswa siklus I yaitu 85% dan persentase keaktifan siswa siklus II yaitu 90%, terdapat peningkatan keaktifan siswa 5%. Hasil penelitian hasil belajar siswa siklus I rata-rata hasil belajar siswa siklus II yaitu 80,00, terdapat peningkatan hasil belajar siswa 5,00. Persentase ketuntasan siswa siklus I yaitu 75% dan persentase ketuntasan siswa siklus II yaitu 90%, terdapat peningkatan ketuntasan siswa sebesar 15%.

Kata kunci: aktivitas, hasil belajar, *Team Games Tournament*

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI
MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)*
KELAS V SDN PULAU TENGAH KECAMATAN PALAS
LAMPUNG SELATAN**

Oleh

FITRIA

Skripsi

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

Pada

**Program Studi PGSD Strata 1 Dalam Jabatan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

**Judul Skripsi : PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR IPS MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES
TOURNAMENT (TGT)* KELAS V SDN
PULAU TENGAH KECAMATAN PALAS
LAMPUNG SELATAN**

Nama Mahasiswa : *Fitria*

Nomor Pokok Mahasiswa : 1513069029

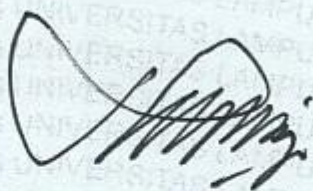
Program Studi : S1 PGSD SKGJ

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

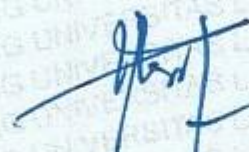
MENYETUJUI

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

Dosen Pembimbing



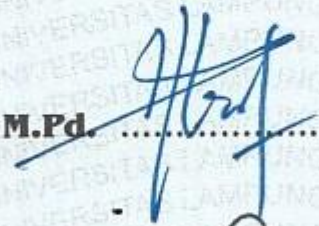
Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP 19590419 198503 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

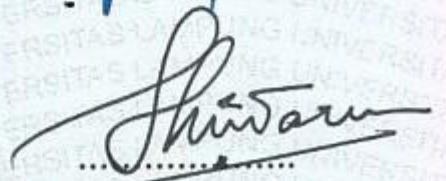
Penguji

: **Drs. Maman Surahman, M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing : **Drs. Riyanto MT, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Fuad M. Hum
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **21 Desember 2017**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Fitria

Nomor Pokok Mahasiswa : 1513069029

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Program Studi : S1 PGSD SKGJ

Lokasi Penelitian : SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas

Kabupaten Lampung Selatan

Judul : Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Kelas V SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Lampung Selatan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Jika dikemudian hari tidak terbukti kebenarannya saya bersedia dikenakan sanksi pencabutan gelar sarjana saya dan sanksi akademis sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Bandar Lampung, 21 Desember 2017
Penulis,



Fitria

RIWAYAT HIDUP



Fitria dilahirkan di Oku Timur pada tanggal, 20 Juli 1983.

Penulis adalah anak dari pasangan bapak Sodikin dan Ibu Saniah Pendidikan penulis dimulai dari MIN NU Sumberagung lulus pada tahun 1995. Kemudian penulis melanjutkan ke SLTP MTSNU Sumberagung lulus pada

tahun 1998. Setelah itu penulis melanjutkan ke SLTA MA Qomarul Hidayah lulus tahun 2002. Kemudian pada pendidikan perkuliahan, penulis melanjutkan ke D2 STIT Sunan Giri Jawa Timur dan lulus pada tahun 2005.

Pada tahun 2015 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) SKGJ (Sarjana Kependidikan Guru dalam Jabatan) Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 21 Desember 2017

Penulis,

Fitria

MOTTO

*Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada
komitmen bersama untuk menyelesaikannya*

*Berangkat dengan penuh keikhlasan Istiqomah mengghadapi
cobaan*

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Penelitian sederhana ini kupersembahkan kepada suami dan anak-anaku tersayang, kedua orang tua, serta keluarga besarku.

Terima kasih atas doa, semangat dan dukungan moral, spiritual, materil maupun immateril sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini.

SANWACANA

Segala puji hanya milik Allah SWT. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW. Berkat limpahan dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Dalam penyusunan Skripsi ini, tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan FKIP Unila.
2. Ibu Riswanti Rini, M.Si, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unila
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd, selaku Ketua Prodi PGSD Unila dan selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberi saran dan arahan yang terbaik buat kami.
4. Bapak Drs. Riyanto MT, M.Pd., selaku dosen pembahas yang senantiasa memberi saran dan arahan yang terbaik buat kami.
5. Bapak/Ibu Dosen FKIP Unila yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Kepala Sekolah SDN Pulau Tengah Kec. Palas Kab. Lampung Selatan.
7. Seluruh Dewan guru, staf, karyawan, tata usaha SDN Pulau Tengah.
8. Suamiku dan anaku tercinta yang telah memberikan kasih sayang serta

perhatiannya dengan tulus dan ikhlas serta selalu memberikan motivasi demi keberhasilan penulis.

9. Teman-teman S1 PGSD SKGJ yang telah memberikan dukungan moral.
10. Semua pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga segala bantuan serta kerjasama yang baik yang telah diberikan menjadi catatan amal yang baik dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi semua pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 21 Desember 2017

Penulis,

Fitria

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran	7
1. Pengertian Belajar	7
2. Pengertian Pembelajaran	8
B. Pengertian Aktivitas dan Hasil Belajar	9
1. Pengertian Aktivitas Belajar	9
2. Pengertian Hasil Belajar	12
C. Pembelajaran IPS	15
1. Pengertian Pembelajaran IPS	15
2. Pembelajaran IPS SD	16
3. Karakteristik Pendidikan IPS	17
4. Tujuan Pembelajaran IPS	19
5. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS	19
D. Model Pembelajaran <i>TGT</i>	20
1. Pengertian <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	20
2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>TGT</i>	22
3. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran <i>TGT</i>	23
E. Kerangka Pikir Penelitian	24
F. Hipotesis Tindakan	25

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	26
B. Setting Penelitian	27
1. Waktu Penelitian	27
2. Tempat Penelitian	27
C. Subjek Penelitian	27

D. Sumber Data	27
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	27
1. Teknik Pengumpulan Data	27
2. Alat Pengumpulan Data	28
F. Analisis Data	29
1. Analisis Kuantitatif	29
2. Analisis Kualitatif	29
G. Prosedur Penelitian	30
H. Langkah Tindakan Penelitian	30
I. Indikator Keberhasilan	32
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Tindakan Kelas	33
1. Siklus I	33
2. Siklus II	44
B. Pembahasan Hasil Penelitian	54
1. Aktivitas Siswa	54
2. Hasil Belajar Siswa	55
 V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
 DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
1. Data nilai UAS mata pelajaran IPS kelas V SDN Pulau Tengah.....	3
2. Nilai Kinerja Guru Siklus I Pertemuan Pertama	39
3. Nilai Kinerja Guru Siklus I Pertemuan Kedua	39
4. Rata-rata Nilai Kinerja Guru Siklus I	40
5. Data Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan Pertama	41
6. Data Aktivitas Siswa pada Siklus I Pertemuan Kedua	41
7. Rata-rata Aktivitas Siswa pada Siklus I	42
8. Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	42
9. Nilai Kinerja Guru Siklus II Pertemuan Pertama	49
10. Nilai Kinerja Guru Siklus II Pertemuan Kedua	49
11. Rata-rata Nilai Kinerja Guru Siklus II	50
12. Data Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan Pertama	51
13. Data Aktivitas Siswa pada Siklus II Pertemuan Kedua	51
14. Rata-rata Aktivitas Siswa pada Siklus II	52
15. Data Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	52
16. Peningkatan Aktivitas Siswa	55
17. Peningkatan Hasil Belajar Siswa	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1. Alur PTK	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1. RPP Siklus I	61
2. RPP Siklus II	67
3. Instrumen Penilaian Kinerja Guru	73
4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa	81
5. Lembar Analisis Hasil Belajar Siswa	89
6. Dokumentasi Pembelajaran	93
7. Surat Izin Penelitian dari Unila	96
8. Surat Izin Penelitian dari Sekolah	97
9. Surat Keterangan telah melaksanakan penelitian	98

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hakikat kehidupan manusia adalah suatu dinamika yang tetap tidak pernah berhenti, melainkan selalu aktif. Dinamika manusia adalah yang memadukan manusia dengan sesamanya dan dengan lingkungannya. Dinamika manusia merupakan ungkapan jiwa manusia sebagai makhluk yang berakal budi dan sebagai makhluk sosial. Hakikat inilah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya. Artinya bahwa manusia bukan semata-mata sebagai makhluk biologis, melainkan juga sebagai makhluk sosial, budaya, ekonomi, politik, hukum, dan sebagainya. Aspek-aspek tersebut terdiri dari interaksi sosial, budaya, kebutuhan materi, kehidupan, norma dan peraturan, serta sikap. Aspek-aspek inilah yang menghasilkan ilmu pengetahuan sosial, seperti ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, geografi. Sebagian dari ilmu pengetahuan tersebut berkembang menjadi disiplin ilmu sesuai dengan perkembangan masyarakat dewasa ini.

Sebagai guru SD, pengetahuan yang berhubungan dengan disiplin ilmu-ilmu sosial sangat diperlukan baik yang berhubungan dengan ruang lingkup bahasannya, obyek yang dipelajari, maupun metode/pendekatan dari tiap-tiap disiplin ilmu-ilmu sosial tersebut. Dengan menguasai konsep-konsep IPS yang bersumber dari masyarakat dan lingkungan dapat menambah wawasan yang

lebih luas dan mendalam. Oleh sebab itu dalam mata pelajaran IPS maka seharusnya pembelajarannya di sekolah-sekolah merupakan suatu kegiatan yang disenangi, menantang dan bermakna bagi peserta didik. Kegiatan belajar mengajar mengandung arti interaksi dari berbagai komponen, seperti guru, murid, bahan ajar dan sarana lain yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas dapat diasumsikan bahwa mata pelajaran IPS mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral semenjak dini (usia SD). Namun untuk mewujudkan semua itu pada kenyataanya di lapangan, masih banyak ditemui kendala dalam pembelajaran IPS. Seperti halnya di SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan. Masih banyak kendala dalam penerapan pembelajaran Ilmu IPS, yang salah satunya adalah siswa belum dapat memahami konsep-konsep IPS yang diajarkan oleh guru. Hal ini disebabkan kurang dikemasnya pembelajaran IPS dengan metode yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Guru sering kali menyampaikan materi IPS apa adanya (konvensional), sehingga pembelajaran IPS cenderung membosankan dan kurang menarik. Hal itu pun menjadikan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah. Siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain. Siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri. Situasi ini mengakibatkan hasil belajar IPS belum tercapai sehingga hasil belajar belum memenuhi harapan. Hal ini terlihat dari data tabel hasil Ujian Akhir Semester Genap di kelas V SDN Pulau Tengah berikut ini.

Tabel 1. Data nilai UAS Mata Pelajaran IPS kelas V SDN Pulau Tengah

No.	Rentang Nilai (KKM :65)	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Ket
1	<45	7	35	Belum Tuntas
2	45 – 54	6	30	Belum Tuntas
3	55 – 64	3	15	Belum Tuntas
4	65 – 74	2	10	Tuntas
5	75 – 84	1	5	Tuntas
6	≥ 85	1	5	Tuntas
	Jumlah	20	100	

Sumber data: Dokumen Kelas V SDN Pulau Tengah

Berdasarkan tabel di atas menyatakan bahwa pada mata pelajaran IPS dengan KKM 65, dari jumlah 20 siswa kelas V, terdapat 16 siswa atau 80% siswa yang nilainya dibawah KKM. Sedangkan hanya terdapat 4 siswa atau 20% siswa yang nilainya di atas KKM. Tentunya dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS di kelas V SDN Pulau Tengah masih rendah.

Berdasarkan kondisi tersebut, perlu adanya tindakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS di kelas V SDN Pulau Tengah. Salah satunya dengan model pembelajaran salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan yang dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada dilingkungan sekitarnya yaitu salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*. Oleh sebab itu perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk menganalisis model pembelajaran *TGT* dalam meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman siswa pada konsep-konsep IPS
2. Kurang dikemasnya pembelajaran IPS dengan metode yang menarik, menantang, dan menyenangkan.
3. Guru sering kali menyampaikan materi IPS apa adanya.
4. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan, maka penelitian ini dibatasi hanya pada masalah aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

Bagaimana model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas V menggunakan model pembelajaran *TGT* di SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini mempunyai 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis adalah manfaat yang diambil untuk mendapatkan teori baru tentang peningkatan hasil belajar Ilmu Pendidikan Sosial melalui penggunaan model pembelajaran *TGT* sehingga dapat menambah wawasan berfikir untuk dapat dijadikan dasar bertindak bagi pendidik dan dunia kependidikan pada umumnya, baik oleh penulis PTK ini maupun penulis lainnya.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah manfaat yang bisa secara langsung didapat oleh pihak terkait dalam penelitian ini yaitu siswa, guru, kepala sekolah, peneliti dan peneliti lain.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat bagi :

1. Siswa

- a. Membantu meningkatkan aktivitas belajar siswa
- b. Membantu siswa dalam hasil belajar IPS.

2. Guru

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi guru dalam peningkatan hasil belajar IPS menggunakan model pembelajaran *TGT*.
- b. Sebagai perbendaharaan guru tentang model-model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Sebagai salah satu acuan kepala sekolah untuk meningkatkan mutu sekolah dan kualitas pembelajaran.

4. Peneliti

Sebagai tolak ukur untuk melakukan penelitian tindakan kelas berikutnya.

5. Peneliti lain

Sumber referensi untuk melakukan penelitian tindakan kelas

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Menurut Sagala (2008:12) Belajar merupakan komponen dari ilmu pendidikan yang berkenaan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi. Didalamnya dikembangkan teori-teori yang meliputi teori tentang tujuan pendidikan, organisasi kurikulum, dan modul-modul pengembangan kurikulum.

Menurut Anita (2009:2.5), belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan.

Menurut Slameto (2010: 21) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian-pengertian belajar menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah Serangkaian kegiatan dengan tujuan memperoleh perubahan tingkah laku secara menyeluruh, yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor serta perubahan tingkah laku menuju yang lebih baik dari sebelumnya.

2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen atau unsur : tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru.

Menurut Hernawan (2013:9.4), pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami, dan disepakati oleh pihak-pihak yang terkait dalam proses pembelajaran.

Sudjana (2004:28) Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan. Kegiatan pembelajaran tersebut menjadikan peserta didik mengalami perubahan tingkah laku siswa menjadi lebih baik dibanding sebelum dilakukan proses pembelajaran.

Berdasarkan pengertian pembelajaran menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik pada suasana proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan sehingga mampu merubah tingkah laku peserta didik.

B. Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar

1. Pengertian Aktivitas Belajar

Menurut Rusman (2011: 323) pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas. Siswa mengembangkan daya pikir siswa dan kemampuan pengetahuan yang telah didapat.

Hal senada juga disampaikan oleh Hamalik (2011: 171), yang mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dalam aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran, mereka belajar sambil bekerja. Dengan bekerja tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya.

Menurut Mulyono (2009:12) mengemukakan bahwa aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif. Aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran, mereka belajar sambil bekerja. Dengan bekerja tersebut, siswa mendapatkan

pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, sehingga membawa perubahan tingkah laku siswa.

Pada penelitian ini aktivitas belajar siswa ditekankan pada:

1. Kemampuan menjawab pertanyaan
2. Kemampuan mengajukan pendapat
3. Kerja sama kelompok
4. Kemampuan membuat kesimpulan materi

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas pada diri seseorang, menurut Purwanto (2010: 107) terdiri atas dua bagian, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a) Faktor Internal

Faktor internal adalah seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisiologis (fisik) maupun aspek psikologis (psikhis).

1) Aspek Fisik (Fisiologis)

Orang yang belajar membutuhkan fisik yang sehat. Fisik yang sehat akan mempengaruhi seluruh jaringan tubuh sehingga aktivitas belajar tidak rendah. Keadaan sakit pada fisik/tubuh mengakibatkan cepat lemah, kurang bersemangat, mudah pusing dan sebagainya. Oleh karena itu agar seseorang dapat belajar dengan baik maka harus mengusahakan kesehatan dirinya. Oleh sebab itu aspek fisiologis merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa di dalam proses pembelajaran (Purwanto, 2010:107).

2) Aspek Psikhis (Psikologi)

Menurut Sardiman (2008:45), sedikitnya ada delapan faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan aktivitas belajar. Faktor-faktor itu adalah perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif.

b) Faktor Eksternal

Menurut Purwanto (2010:102-106), faktor eksternal terdiri atas: 1), keadaan keluarga, 2) guru dan cara mengajar 3), alat-alat pelajaran, 4) motivasi sosial, dan 5) lingkungan serta kesempatan.

b. Macam-Macam Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa dapat ditinjau dari tiga sudut pandang; bentuk aktivitasnya, tempat serta materi yang dipelajarinya.

1) Aktivitas belajar di sekolah

- a) Aktivitas mengikuti pelajaran
- b) Aktivitas mendengarkan pelajaran
- c) Aktivitas mencatat pelajaran
- d) Aktivitas bertanya dan menjawab pertanyaan
- e) Aktivitas berfikir

2) Adapun aktivitas belajar di luar sekolah

- a) Aktivitas mengatur waktu belajar
- b) Aktivitas membaca pelajaran
- c) Aktivitas menghafal pelajaran

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2004: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Selanjutnya Warsito dalam Depdiknas (2006: 125) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.

Menurut Hamalik (2011:52) mengatakan belajar adalah modifikasi untuk memperkuat tingkah laku melalui pengalaman dan latihan serta suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Rusman (2011: 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Sehubungan dengan pendapat itu, maka Wahidmurni (2010: 18) menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kesempurnaan hasil yang dicapai dari suatu kegiatan/perbuatan dalam pembelajaran yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen.

a. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor intern (faktor yang berpengaruh pada hasil belajar siswa yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri) dan ekstern (faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa yang bersangkutan. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu : faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a) Faktor Jasmaniah

- Faktor kesehatan
- Cacat tubuh

b) Faktor Psikologis

- Intelegensi
- Perhatian
- Minat
- Bakat
- Motif
- Kematangan
- Kesiapan

2) Faktor eksternal

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

a. Lingkungan sosial

- Lingkungan sosial sekolah
- Lingkungan sosial masyarakat
- Lingkungan sosial keluarga

b. Lingkungan nonsosial

- Lingkungan alamiah
- Faktor instrumental
- Faktor materi pelajaran

b. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri yang merupakan perubahan tingkah laku hasil belajar sebagai berikut:

- a. Perubahan tingkah laku secara sadar, berarti bahwa individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu, atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, yaitu sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam individu berlangsung secara terus menerus dan tidak statis. Perubahan tersebut dapat berlangsung dengan cepat namun dapat juga berlangsung secara lambat.

- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Bahwa perubahan tersebut senantiasa akan bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.
- d. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena adanya tujuan yang ingin dicapai.
- e. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Bahwa suatu proses belajar tersebut meliputi perubahan tingkah laku.

C. Pembelajaran IPS

1. Pengertian Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan sosial ialah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya”. Bahan ajarnya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti, geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, antropologi, dan tata negara.

Menurut Isjoni, (2007: 22) Pendidikan IPS dapat diartikan sebagai pendidikan memperkenalkan konsep, generalisasi, teori, cara berfikir, dan cara bekerja disiplin ilmu-ilmu sosial. Pengenalan disiplin-disiplin ilmu tersebut diperkenalkan kepada siswa tidak dengan secara terpisah-pisah atau terkotak-kotak, melainkan dikemas secara terpadu.

Pendidikan IPS merupakan program pendidikan yang banyak mengandung muatan nilai sebagai salah satu karakteristiknya. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Mulyana dalam Gunawan (2011: 23), bahwa: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan *Humaniora* merupakan dua bidang kajian yang potensial bagi pengembangan tugas-tugas pembelajaran yang kaya nilai. Karakteristik ilmu yang erat kaitanya dengan kehidupan manusia dan banyak membahas tentang bagaimana manusia dapat menjalin hubungan harmonis dengan sesama, lingkungan dan Tuhan, membuat dua bidang kajian ini sangat kaya dengan sikap, nilai, moral,etika, dan perilaku.

Menurut Sapriya (2009: 7) mengatakan bahwa : Ciri khas IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (*integrated*) dari sejumlah mata pelajaran dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

Disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu, serta memperkenalkan konsep, generalisasi, teori, cara berfikir, dan cara bekerja disiplin ilmu-ilmu sosial. IPS di sekolah merupakan mata pelajaran atau bidang kajian yang menduduki konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan psikologis dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Menjalin hubungan yang sangat kaya dengan sikap, nilai, moral,etika, dan perilaku.

2. Pembelajaran IPS di SD

Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan,

pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Menurut Gunawan (2011: 39) menyatakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Ilmu pengetahuan sosial sebagai mata pelajaran tidak semata membekali ilmu saja lebih dari itu membekali juga sikap atau nilai dan keterampilan dalam hidup bermasyarakat sehingga mereka mengetahui benar lingkungan, masyarakat dan bangsanya dengan berbagai karakteristiknya. Dengan demikian, IPS sebagai suatu mata pelajaran di SD bertolak dari kondisi nyata di masyarakat dengan tujuan untuk memanusiakan manusia (siswa) melalui hubungan seluruh aspek manusia agar mereka tidak merasa asing dilingkungan masyarakatnya sendiri. Mata Pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dianalisis bahwa pembelajaran IPS SD mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Sistem pengajarannya menelaah dan mengkaji gejala atau masalah sosial dan berbagai aspek kehidupan sosial, serta pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial

masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab.

3. Karakteristik Pendidikan IPS

Menurut Sapriya (2009: 7), mengemukakan bahwa: “Salah satu karakteristik *social studies* adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat”. Perubahan dapat dalam aspek materi,

pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

Perubahan tersebut bukan sebagai perubahan yang disengaja, namun sebagai perubahan yang alami terjadi di dalam masyarakat.

Ada beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang dikaji bersama ciri dan sifat pembelajaran IPS menurut Djahiri dalam Sapriya (2009: 19) adalah sebagai berikut:

- a. IPS berusaha mempertautkan teori ilmu dengan fakta atau sebaliknya (menelaah fakta dari segi ilmu).
- b. Penelaahan dan pembahasan IPS tidak hanya dari satu bidang disiplin ilmu saja melainkan bersifat komrehensif (meluas) dari berbagai ilmu sosial dan lainnya sehingga berbagai konsep ilmu secara terintegrasi terpadu digunakan untuk menelaah satu masalah/tema/topik.
- c. Mengutamakan peran aktif siswa melalui proses belajar inquiri agar siswa mampu mengembangkan berfikir kritis, rasional dan analitis.
- d. Program pembelajaran disusun dengan meningkatkan atau menghubungkan bahan-bahan dari berbagai disiplin ilmu sosial dan lainnya dengan kehidupan nyata di masyarakat, pengalaman, permasalahan, kebutuhan dan memproyeksikannya kepada kehidupan di masa yang akan datang baik dari lingkungan fisik maupun budayanya.
- e. IPS dihadapkan pada konsep dan kehidupan sosial yang sangat labil (mudah berubah) sehingga titik berat pembelajaran adalah proses internalisasi secara mantap dan aktif pada diri siswa agar memiliki kebiasaan dan kemahiran untuk menelaah permasalahan kehidupan nyata pada masyarakat.
- f. IPS mengutamakan hal-hal arti dan penghayatan hubungan antar manusia yang bersifat manusiawi. Mampu bersosialisasi dengan baik dilingkungan masyarakat
- g. Pembelajaran IPS tidak hanya mengutamakan pengetahuan semata juga nilai dan keterampilannya.
- h. Pembelajaran IPS berusaha untuk memuaskan setiap siswa yang berbeda melalui program dalam arti memperhatikan minat siswa dan masalah-masalah kemasyarakatan yang dekat dengan kehidupannya.
- i. Dalam pengembangan program pembelajaran IPS senantiasa melaksanakan prinsip-prinsip, karakteristik (sifat dasar) dan pendekatan-pendekatan yang terjadi ciri IPS itu sendiri.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat. Perubahan dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

4. Tujuan Pembelajaran IPS

Djahiri dalam Gunawan (2011: 20) menyatakan bahwa tujuan IPS sebagai berikut :

1. Mengetahui dan mampu menerapkan konsep-konsep ilmu sosial yang penting, generalisasi (konsep dasar) dan teori-teori kepada situasi data yang baru.
2. Memahami dan mampu menggunakan beberapa struktur dari suatu disiplin atau antar disiplin untuk digunakan sebagai bahan analisis data baru.
3. Mengetahui teknik-teknik penyelidikan dan metode-metode penjelasan yang dipergunakan dalam studi sosial secara bervariasi serta mampu menerapkannya sebagai teknik penelitian dan evaluasi suatu informasi.
4. Mampu mempergunakan cara berpikir yang lebih tinggi sesuai dengan tujuan dan tugas yang didapatnya.
5. Memiliki keterampilan dalam memecahkan permasalahan (*Problem Solving*).
6. Memiliki *self concept* (konsep atau prinsip sendiri) yang positif.
7. Menghargai nilai-nilai kemanusiaan.
8. Kemampuan mendukung nilai-nilai demokrasi.
9. Adanya keinginan untuk belajar dan berpikir secara rasional.
10. Kemampuan berbuat berdasarkan sistem nilai yang rasional dan mantap

5. Ruang lingkup Pembelajaran IPS

Ruang lingkup mata pelajaran IPS dalam kurikulum KTSP (2006: 17) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a) Manusia, tempat, dan lingkungan

- b) Keberlanjutan dan perubahan
- c) Sistem Sosial dan budaya
- d) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

D. Model Pembelajaran *TGT*

1. Pengertian *Teams Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams Games Tournament (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh Davied Devries dan Keith Edward, ini merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Dalam model ini kelas terbagi dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 3 sampai dengan 5 siswa yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya, kemudian siswa akan bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecilnya. Pembelajaran dalam *Teams Games Tournament (TGT)* hampir sama seperti *Stad* dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, *TGT* menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa

bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.

Pendekatan yang digunakan dalam *Teams Games Tournament* adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Siswa mampu mengembangkan aktivitas belajarnya. Ciri dari pendekatan secara berkelompok dapat ditinjau dari segi.

1) Tujuan Pengajaran dalam Kelompok Kecil

Tujuan pembelajaran dalam kelompok kecil yaitu; (a) member kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional, (b) mengembangkan sikap social dan semangat bergotong royong (c) mendinamisasikan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok merasa memiliki tanggung jawab, dan (d) mengembangkan kemampuan kepemimpinan dalam kelompok tersebut (Dimiyati, 2006:11).

2) Siswa dalam Pembelajaran Kelompok Kecil

Agar kelompok kecil dapat berperan konstruktif dan produktif dalam pembelajaran diharapkan; (a) anggota kelompok sadar diri menjadi anggota kelompok, (b) siswa sebagai anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab, (c) setiap anggota kelompok membina hubungan yang baik dan mendorong timbulnya semangat tim, dan (d) kelompok mewujudkan suatu kerja yang kompak (Dimiyati, 2006:12).

3) Guru dalam Pembelajaran Kelompok

Peranan guru dalam pembelajaran kelompok yaitu; (a) pembentukan kelompok (c) perencanaan tugas kelompok, (d) pelaksanaan, dan (d) evaluasi hasil belajar kelompok.

Ada lima komponen utama dalam *TGT*, yaitu:

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru.

2. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri atas empat sampai dengan lima orang siswa. Kelompok dapat pula menyesuaikan dengan jumlah siswa yang terdapat dalam kelas tersebut.

3. Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4. Turnamen

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian.

5. Penghargaan kelompok (team recognise)

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

2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *TGT*

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Guru membagi dengan kemampuan berbeda menjadi beberapa kelompok.
- 3) Siswa berdiskusi dalam kelompok
- 4) Siswa melakukan game (permainan) dengan mengambil kartu yang berisi pertanyaan yang diberikan oleh guru.
- 5) Siswa melakukan turnamen (pertandingan) dengan kelompok lain, dengan cara berlomba menjawab pertanyaan dengan benar yang ada pada kartu.
- 6) Dalam menjawab pertanyaan, anggota kelompok saling bekerja sama untuk menjawab pertanyaan hingga benar. Dalam anggota kelompok diusahakan tidak ada yang dominan untuk menjawab soal.

- 7) Guru memberi penghargaan pada kelompok yang paling banyak menjawab benar.

3. Kelemahan dan Kelebihan Model Pembelajaran *TGT*

Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran *TGT* Metode pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (*TGT*) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Sudjana (2006:56) yang merupakan kelebihan dari pembelajaran *TGT* antara lain:

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- f. Motivasi belajar lebih tinggi
- g. Hasil belajar lebih baik
- h. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Kelemahan model pembelajaran *TGT*

1. Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Hal ini diakibatkan banyak siswa yang tidak mau dikelompokkan dengan siswa-siswa yang dianggap bodoh oleh siswa lain.

2. Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

E. Kerangka Pikir Penelitian

Dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN Pulau Tengah, masih terbelang belum mengalami keberhasilan. Hal ini dikarenakan hasil belajar IPS pada siswa kelas V masih rendah. Penyebab hasil belajar IPS masih rendah adalah kurang dikemasnya pembelajaran IPS dengan metode yang menarik, menantang, dan menyenangkan. Guru sering kali menyampaikan materi IPS apa adanya (konvensional).

Peneliti menerapkan model pembelajaran *TGT*. Melalui model pembelajaran *TGT* kegiatan pembelajaran melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Model pembelajaran *TGT* sangat cocok diterapkan pada pembelajaran IPS, karena sesuai dengan sistem pembelajaran IPS yang banyak menekankan pada hafalan materi. Melalui mode pembelajaran *TGT*, siswa akan diberi permainan yang akan memudahkan siswa untuk menguasai materi pembelajaran IPS. Oleh sebab itu, melalui penerapan model pembelajaran *TGT* yang banyak menekankan pada aktivitas siswa, diharapkan akan meningkatkan aktivitas siswa pada pembelajaran IPS yang akhirnya akan berdampak baik pada hasil belajar IPS yang maksimal pada siswa kelas V SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Lampung Selatan.

F. Hipotesis Tindakan

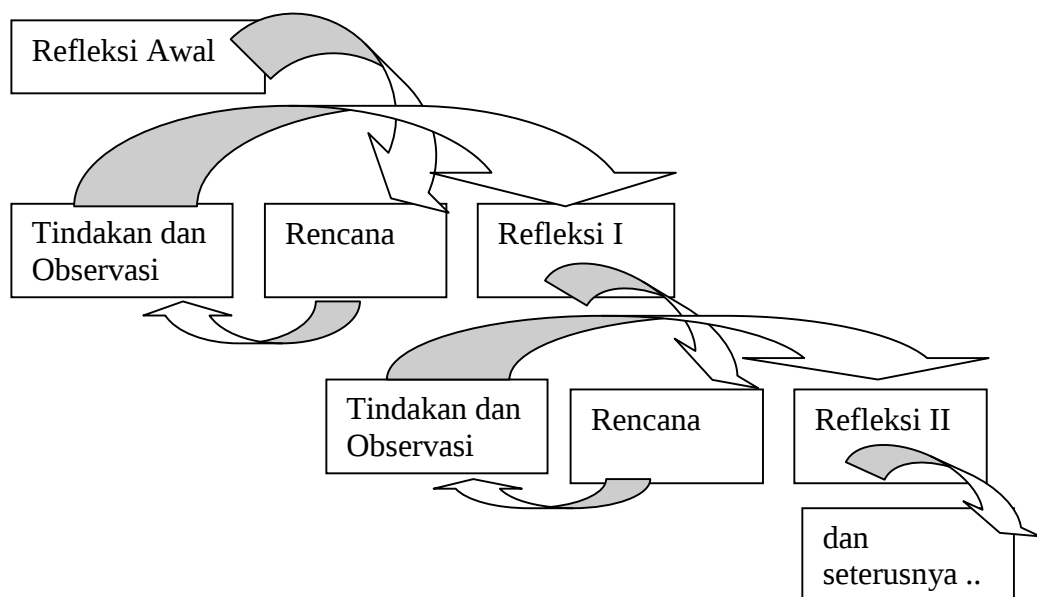
Berdasarkan kerangka pikir penelitian, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Melalui pemanfaatan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa kelas V SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.
2. Melalui pemanfaatan model pembelajaran *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini menggambarkan suatu model pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat tercapai. Dalam penelitian ini menggunakan bentuk penelitian tindakan kolaboratif, dimana peneliti bekerja sama dengan rekan sejawat. Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan. Proses penelitian tindakan kelas ini dijabarkan dalam siklus yang tahapannya meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Aqib (2007:13)



Gambar 1. Alur PTK

B. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas V SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan. Dengan jumlah siswa adalah 20 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.

D. Sumber Data

Data penelitian diperoleh melalui tes dan non tes yaitu hasil evaluasi siswa dan observasi

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes dan observasi.

a. Teknik Tes

Menurut Ngalim Purwanto (2010: 39) tes sebagai instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan/latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan pengetahuan, intelegensi,

kemampuan atau bakat yang dimiliki individu/kelompok. Pada penelitian ini, teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data-data nilai siswa guna mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

b. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

Pada penelitian ini, observasi digunakan untuk mengumpulkan data-data aktivitas belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Pulau Tengah Kecamatan Palas Kabupaten Lampung Selatan.

2. Alat Pengumpulan Data

Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes dan observasi, maka alat pengumpulan datanya adalah sebagai berikut :

1. Tes Formatif

Menurut Purwanto (2010:110), tes formatif adalah tes yang diberikan kepada murid-murid pada setiap akhir program satuan pelajaran. Fungsinya untuk mengetahui sampai dimana pencapaian hasil belajar murid dalam penguasaan bahan atau materi pelajaran. Serta mengetahui daya serap siswa pada pembelajaran yang telah berlangsung.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati segala aktivitas belajar siswa yang berkaitan dengan pada proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Lembar observasi digunakan untuk menilai aktivitas siswa.

F. Analisis Data

1. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif adalah bentuk analisis yang berupa angka atau bilangan yang diambil dari data hasil tes. Analisis kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

Rumus analisis kuantitatif yang dipergunakan adalah sebagai berikut :

$$NA = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Total skor yang seharusnya}} \times 100\%$$

NA = Nilai Akhir

(Sumber Rumus: Sugiyono, 2012:21)

2. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mengukur aktivitas siswa dengan cara diambil dari hasil lembar pengamatan atau lembar observasi pada proses pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

G. Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan kelas, maka peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Hopkins dalam Aqib (2007:31), yang dinamakan Spiral Tindakan Kelas yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *reflection* (refleksi), *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Siklus ini akan berhenti jika hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan.

H. Langkah Tindakan Penelitian

Penelitian ini dilakukan sampai berhasil dengan berbagai kemungkinan perubahan yang dianggap perlu. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

1. Perencanaan

- a. Merencanakan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- b. Menyiapkan instrumen penelitian yang terdiri dari lembar observasi untuk kegiatan guru dan siswa, serta alat evaluasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Pendahuluan
 - a. Guru mempersiapkan psikis siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan cara kegiatan yang menyenangkan.
 - b. Guru melakukan apersepsi dengan mengaitkan pembelajaran yang telah lalu dengan pembelajaran yang akan dipelajari
 - c. Guru memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.
 - d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Guru membagi siswa menjadi 4 sampai 5 kelompok. Setelah selesai mendiskusikan lembar kerja siswa, siswa melakukan permainan atau *Games*. Di meja tersebut terdapat kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada lembar permainan yang harus dikerjakan peserta. Setelah melakukan games, siswa melakukan *tournament*. Tiap-tiap siswa ditempatkan di meja *tournament*. Meja *tournament* diurutkan dari tingkat kemampuan tinggi ke rendah. Di meja *tournament* siswa akan bertanding menjawab soal-soal yang disediakan mewakili kelompoknya. Siswa yang mendapat skor tertinggi akan naik ke meja yang setingkat lebih tinggi. Siswa yang mendapatkan peringkat kedua bertahan pada meja yang sama, sedangkan siswa dengan peringkat dibawahnya akan turun ke meja yang tingkatannya lebih rendah.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan ini, peneliti bersama siswa menyimpulkan tentang materi. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Kemudian guru memberikan tugas individu kepada siswa. Pada akhir pembelajaran guru meminta siswa untuk mempelajari materi yang akan datang.

3. Observasi

Pada kegiatan ini, peneliti meminta bantuan pada teman sejawat untuk mengadakan pengamatan pada aktivitas siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran.

4. Refleksi

Hal-hal yang dilakukan dalam kegiatan refleksi adalah membahas hal-hal yang terjadi dalam siklus I yang dilakukan oleh peneliti. Bila terdapat kelemahan atau kekurangan, maka akan dilakukan perbaikan pada perencanaan tindakan pada siklus berikutnya.

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam PTK ini adalah

1. Apabila $\geq 70\%$ dari jumlah siswa kelas V mengalami peningkatan aktivitas belajar pada pembelajaran IPS.
2. Apabila $\geq 75\%$ dari jumlah siswa kelas V mengalami peningkatan hasil belajar pada pembelajaran IPS.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Aktivitas Belajar Siswa

Bedasarkan proses kegiatan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran IPS di kelas V SDN Pulau Tengah. Rata-rata aktivitas siswa siklus I yaitu 74,17 dan rata-rata aktivitas siswa siklus II yaitu 78,75, terdapat peningkatan aktivitas siswa 4,58. Persentase keaktifan siswa siklus I yaitu 85% dan persentase kaktifan siswa siklus II yaitu 90%, terdapat peningkatan keaktifan siswa 5%.

2. Hasil Belajar Siswa

Bedasarkan proses kegiatan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran IPS di kelas V SDN Pulau Tengah. Rata-rata hasil belajar siswa siklus II yaitu 80,00, terdapat peningkatan hasil belajar siswa 5,00. Persentase ketuntasan siswa siklus I yaitu 75% dan persentase ketuntasan siswa siklus II yaitu 90%, terdapat peningkatan ketuntasan siswa sebesar 15%.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Siswa hendaknya dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, selalu mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, dan meningkatkan usaha belajarnya sehingga dapat memperoleh prestasi belajar yang optimal.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya secara cermat mempersiapkan perangkat pendukung pembelajaran dan fasilitas belajar yang diperlukan, serta menyesuaikan dengan penerapannya, terutama dalam hal alokasi waktu, media pembelajaran, dan karakteristik anak didiknya.

3. Bagi Kepala Sekolah

Pihak sekolah hendaknya mengadakan pelatihan bagi guru agar lebih memahami banyaknya metode pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi para peneliti lain hendaknya mampu menjadikan penelitian ini sebagai tolak ukur dan bahan kajian dalam melakukan penelitian yang sedang dilaksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Sri W. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Universitas Terbuka: Jakarta.
- Aqib. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Ayrarna Widya: Bandung.
- Depdiknas.2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Djahiri. 2011. *Dasar Umum Metodologi Penelitian*. Gramedia Pustaka: Jakarta.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Alfabeta: Bandung.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Hernawan, Herry Asep. dkk. 2013. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka: Tangerang Selatan.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning (Efektivitas Pembelajaran Kelompok)*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Mulyono. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Purwanto, Ngalm. 2010. *Prinsip – prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Rajawali Press: Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2008. *Makna dan Konsep Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Remaja Rosda Karya: Bandung.
- Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada: Jakarta.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta: Jakarta.

Sudaryono. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Graha Ilmu: Yogyakarta.

Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Pers: Jakarta.

Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo: Bandung.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.

Undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional

Wahab. 2011. *Metode dan Model-Model Mengajar*. Alfabeta: Bandung.

Wahidmurni, dkk. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Nuha Litera: Yogyakarta.

Winataputra Udin. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka: Jakarta.