

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
COOPERATIVE LEARNING TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT*
SISWA KELAS V SD N 3 BRAJASAKTI
TAHUN 2017.**

(Skripsi)

Oleh:

FRANSISKUS ALPENDI



**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* SISWA KELAS V SD N 3 BRAJA SAKTI TAHUN 2017.

Oleh

FRANSISKUS ALPENDING

Penelitian ini dilatarbelakangi karena rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas V SD Negeri 3 Braja Sakti yang menunjukkan dari 21 siswa, terdapat 11 siswa (52,38%) belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu 67. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action reseach*). Prosedur dilaksanakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan (*planing*), pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes, menggunakan lembar observasi dan soal tes untuk mengukur kinerja guru, dan hasil belajar siswa. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa setelah menerapkan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament*. Pada siklus I, nilai rata-rata afektif siswa sebesar 65,75 dengan ketuntasan 70% (katagori :Baik”). Pada siklus II nilai rata-rata afektif siswa sebesar 76,25 dengan presentase ketuntasan 80% (katagori “Baik”). Rata-rata nilai psikomotor siswa pada siklus I sebesar 65,50 dengan presentase ketuntasan sebesar 60% (katagori “Cukup Terampil”). Pada siklus II sebesar 76,50 dengan presentase ketuntasan sebesar 85% (katagori “Sangat Terampil”). Rata-rata nilai koqnitif siswa pada siklus I sebesar 68,1 dengan presentase ketuntasan sebesar 60% (katagori “Cukup Tinggi”). Pada siklus I sebesar 79,8 dengan presentase ketuntasan 80% (katagori “Tinggi”).Nilai hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 69,90 dan meningkat sebesar 4,38 menjadi 74,28 pada siklus II. Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I 61,90% (kategori cukup baik) dan meningkat menjadi 80,95% (kategori sangat baik) pada siklus II.

Kata kunci: *Cooperative learning*, hasil belajar, TGT.

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL
COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT
SISWA KELAS V SD N 3 BRAJASAKTI
TAHUN 2017.**

Oleh

FRANSISKUS ALPENDI

Skripsi

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

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
MELALUI MODEL *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* SISWA
KELAS V SDN 3 BRAJASAKTI TAHUN 2017**

Nama Mahasiswa : **Fransiskus Apendi**

No. Pokok Mahasiswa : 1313053066

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

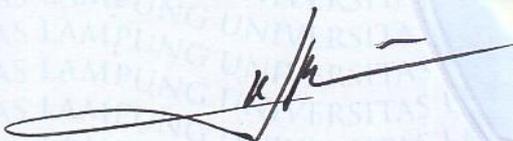
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

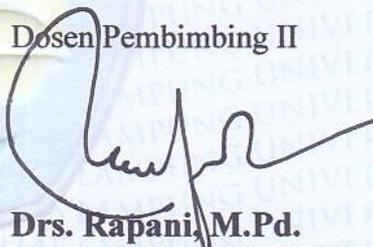
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Drs. Siswanto, M.Pd.
NIP 19540929 198403 1 001



Drs. Rapani, M.Pd.
NIP 19600706 198403 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

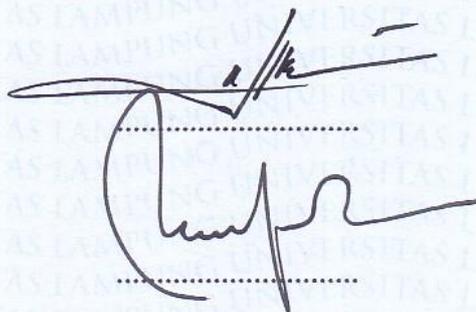


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

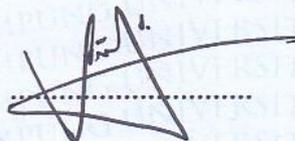
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Siswantoro, M.Pd.**



Sekretaris : **Drs. Rapani, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dra. Yulina H., M.Pd.I.**

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **24 April 2017**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fransiskus Alpendi
NPM : 1313053066
Program Studi : S 1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Braja Sakti Lampung Timur Tahun Pelajaran 2016/2017.” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 24 Oktober 2017

Yang membuat Pernyataan



Fransiskus Alpendi
NPM 1313053066

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Fransiskus Alpendi adalah anak keempat dari pasangan Bapak Paulinus Suyatno, S.Pd dan Ibu Bernadeta Sujati, S.Pd. Peneliti lahir di Metro, Kecamatan Metro Pusat, Kota Metro pada tanggal 24 November 1994. Peneliti memiliki kakak dan saudara kembar yang sangat menyayanginya yaitu, mas Ignatius Prasetyo Subekti, dan mbak Veronica Tanti Alphensi, Amd.Bid serta saudara kembarnya Fransiska Alpera, S. Pd . Pendidikan peneliti dimulai dari Taman Kanak-kanak Pertiwi pada tahun 1998 dan selesai tahun 2000. Peneliti melanjutkan ke Sekolah Dasar di SD Negeri 3 Braja Sakti Kec.Way Jepara tahun 2000 dan lulus pada tahun 2007. Kemudian, peneliti melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Way Jepara tahun 2006 dan lulus tahun 2009 dan melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Kec.Labuhan Ratu tahun 2009 dan lulus pada tahun 2012.

Selanjutnya pada tahun 2013 peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) melalui seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

MOTTO

“Semakin banyak kegagalan kita dalam berusaha maka akan semakin besar peluang kita menuju kesuksesan”
(Bob Sadino)

“Jika engkau ingin berbuat baik maka lakukanlah karena setiap engkau berbuat baik orang lain tidak akan menanyakan apa sukumu dan apa agamamu”
(Gus Dur)

“Beribu - ribu kata tidak akan merubah keadaan tetapi dengan satu kali tindakan kita bisa merubah sebagian isi dunia”
(Romo. Bhernatdus heriyanto silaban. Pr)

“Memiliki tekad yang kuat dan berani untuk berubah, itulah yang akan nasibmu, karena nasibmu bukan ditangan Tuhan melainkan ditanganmu”
(Paulinus Suyatno, S. Pd)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan serta kerendahan hati.

*Karya ini kupersembahkan
- Untuk :*

***Bapakku Paulinus Suyatno, S.Pd dan
Ibuku Bernadeta Sujati, S.Pd***

Yang selalu mendoakan dan aku doakan, membesarkanku dengan penuh rasa sabar dan penuh pengorbanan serta selalu memberikan dorongan kepadaku dalam meraih keberhasilan dan cita-citaku.

***Kakak - kakakku Ignatius Prasetyo Subekti, Veronica Tanti
Alphensi, A.Md.Bid dan saudara kembarku Fransiska
Alpera, S. Pd***

Yang selalu memberikan dukungan dan motivasi untuk lebih semangat untuk menyelesaikan tugas dan tanggung jawabku untuk menyelesaikan skripsi ini, yang selalu jadi penolong jika tahu saudaranya dalam kesulitan, dan yang selalu memberikan kasih sayang kepadaku.

Sahabat, dan teman-teman yang telah berpartisipasi dan memberikanku semangat untuk dapat berbuat lebih baik dan dapat menyelesaikan skripsi ini.

*Almamaterku tercinta PGSD FKIP
"Universitas Lampung"*

SANWACANA

Puji syukur atas ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Braja Sakti Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017.” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung. Proses penelitian dan penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Muncarno, M. Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Drs. Siswantoro, M. Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan dengan bijaksana, memberikan nasihat serta motivasi dengan penuh kesabaran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Rapani, M. Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan motivasi dengan penuh kesabaran.

7. Ibu Dra. Yulina.H, M. Pd. I., Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat bermanfaat, mulai dari seminar proposal hingga ujian skripsi.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf S1 PGSD Kampus B FKIP UNILA yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Ibu Hj. Sumiyati, S.Pd. MM, Kepala SD Negeri 3 Braja Sakti Kec.Way Jepara, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.
10. Bapak P. Suyatno, S.Pd. sebagai guru kelas V SD Negeri 3 Braja Sakti Kec. Way Jepara yang telah bersedia menjadi teman sejawat dan sangat membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
11. Siswa-siswa kelas V SD Negeri 3 Braja Sakti Kec. Way Jepara yang telah membantu dengan senang hati dan bekerja sama dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Semoga kalian menjadi anak yang bertakwa, cerdas, dan mampu mencapai cita-citanya.
12. Adi Rara Kuyana, yang telah membantu peneliti menjadi teman sejawat selama melaksanakan penelitian.
13. Teristimewa kedua orang tua,kakak – kakakku yang memberikan dukungan dan doa sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
14. Seluruh rekan – rekan PGSD angkatan 2013, terimakasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
15. Para sahabat tercinta dalam menulis skripsi : Arif Tirtayadi, Adi Rara Kuyana, Aditya Agung Permana, M. Khoirudin, Nugroho Bachtiar, Nur Widiantoko, Yitzhak Prasetya A, Duta, Ragil Alif Utama, yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti.
16. Sahabat-sahabat yang berada di Asrama Mitra (Ade, Agus Tri Wibowo,M. Isroi Subariyanto, Irwan Setiawan, Sahdi Saputra, dan Wanda Zulkodar) yang selalu menjadi tempat berbagi cerita dan ilmu serta selalu menemani dalam suka maupun duka selama menjadi mahasiswa PGSD.

17. Kawan seperjuanganku kelas B angkatan 2013 yang telah memberikan banyak pelajaran hidup selama menjadi mahasiswa PGSD. Kerja sama yang baik dan konflik yang terjadi mampu menjadikan kita insan yang tangguh dalam menyelesaikan suatu masalah. Terimakasih atas kebersamaan dan pengalaman berharga yang tak terlupakan.
18. Tim seminar (Fera Dwi Putri, Ira Maya Sari, Inayatul Masamah, Lady Astria Prayogi, Luiki Prianti, Mar'atus Solikhah) terimakasih selalu bertanggungjawab dengan tugas dan kewajiban kita sebagai tim seminar. Mampu membagi tugas serta sangat sigap dalam membantu dalam kelancaran seminar.
19. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dan peningkatan dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar.

Metro, Oktober 2017
Peneliti

Fransiskus Alpendi
NPM 1313053066

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
II KAJIAN PUSTAKA	
A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	10
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	10
2. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan (IPS)	11
3. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	12
4. Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	14
5. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar	15
6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar	16
B. Belajar dan Hasil Belajar.....	18
1. Pengertian Belajar	18
2. Pengertian Hasil Belajar	19
C. Model Pembelajaran.....	21
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	21
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran	22
D. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	23
1. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	23
2. Karakteristik Model <i>Cooperative Learning</i>	24
3. Macam-macam Tipe Model <i>Cooperative Learning</i>	27
E. Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Team Game Tournament</i>	27
1. Pengertian <i>Team Game Tournament</i>	27
2. Manfaat Model <i>Team Game Tournament</i>	28
3. Langkah-langkah Model <i>Team Game Tournament</i>	30
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Team Game Tournament</i>	35
F. Kinerja Guru.....	38
	Halaman

G. Penelitian yang Relevan	40
H. Kerangka Pikir.....	41
I. Hipotesis Tindakan.....	44

III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	45
B. Prosedur Penelitian.....	46
C. <i>Setting</i> Penelitian.....	47
1. Lokasi Penelitian	47
2. Waktu Penelitian	47
3. Subjek Penelitian	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	47
1. Teknik <i>Non- Tes</i>	47
2. Teknik <i>Tes</i>	48
E. Alat Pengumpul Data	48
F. Teknik Analisis Data.....	52
1. Analisis Kualitatif.....	52
2. Analisis Kuantitatif.....	56
G. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	58
H. Indikator Keberhasilan	62

IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum SD Negeri 3 Braja Sakti	64
1. Visi dan Misi.....	64
2. Sarana dan Prasarana	65
3. Keadaan Tenaga Pendidik	66
B. Prosedur penelitian	66
1. Deskripsi Awal	66
2. Refleksi Awal	67
3. Persiapan Pembelajaran	68
C. Hasil Penelitian	69
1. Siklus I	69
a. Perencanaan	69
b. Pelaksanaan	70
c. Hasil Pengamatan siklus I	76
d. Refleksi siklus I	81
e. Saran perbaikan siklus I	82
2. Siklus II	83
a. Perencanaan	83
b. Pelaksanaan	84
c. Hasil pengamatan Siklus II	90
d. Refleksi siklus II	94
D. Rekapitulasi	95
1. Kinerja Guru	95
2. Hasil belajar siklus I dan II	96
a. Hasil belajar afektif	96

Halaman

b. Hasil belajar psikomotor	97
c. Hasil belajar kognitif	98
E. Pembahasan Hasil Penelitian	99
1. Kinerja Guru	99
2. Hasil Belajar siklus I dan II	100
a. Afektif	100
b. Psikomotor	101
c. Kognitif	101
V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Hasil Belajar Ulangan Harian IPS	5
2. Instrumen Penilaian Kinerja Guru	49
3. Rubrik Penilaian Kinerja Guru.....	49
4. Lembar Observasi Hasil Belajar Afektif Siswa	49
5. Indikator Hasil Belajar Efektif Siswa	49
6. Rubrik Hasil Belajar Afektif Siswa	50
7. Lembar Observasi Keterampilan Siswa	50
8. Indikator Penilaian Keterampilan Siswa.....	50
9. Rubrik Keterampilan Siswa	51
10. Kategori Kinerja Guru.....	53
11. Predikat Nilai Hasil Belajar Afektif Siswa	54
12. Kategori Persentase Hasil Belajar Afektif	54
13. Kriteria Nilai Psikomotor.....	55
14. Persentase Psikomotor Siswa.....	55
15. Kategori Nilai Individu Siswa.....	56
16. Kategori Persentase Ketuntasan Belajar Kognitif Siswa.....	57
17. Keadaan Prasarana SD	65
18. Keadaan Tenaga Pendidik.....	66

19. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	69
20. Hasil Kinerja Guru Siklus I.....	77
21. Hasil Nilai Belajar Afektif Siklus I.....	78
22. Hasil Nilai Belajar Psikomotor Siklus I.....	79
23. Hasil Nilai Belajar Kognitif Siklus I.....	80
24. Hasil Kinerja Guru Siklus II.....	90
25. Hasil Nilai Belajar Afektif Siklus II.....	91
26. Hasil Nilai Belajar Psikomotor Siklus II.....	92
27. Hasil Nilai Belajar Kognitif Siklus II.....	93
28. Rekapitulasi Nilai Kinerja Guru Siklus I dan II.....	95
29. Rekapitulasi Nilai Belajar Afektif Siklus I dan II.....	96
30. Rekapitulasi Nilai Belajar Psikomotor Siklus I dan II.....	97
31. Rekapitulasi Nilai Belajar Kognitif Siklus I dan II.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	43
2. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pemetaan SK/KD	72
2. Silabus siklus I	77
3. RPP siklus I	82
4. Kisi-kisi soal tes formatif siklus I	90
5. Lembar kerja siswa Pertemuan I	92
6. Lembar kerja siswa Pertemuan II	94
7. Lembar observasi Kinerja Guru	96
8. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	103
9. Analisis nilai ketuntasan belajar	106
10. Tes formatif siklus I	107
11. Kunci Jawaban Tes Formatif 1	112

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup untuk mempengaruhi pertumbuhan individu. Pendidikan adalah segala situasi yang diupayakan sekolah terhadap siswa agar mempunyai kemampuan dan kesadaran terhadap hubungan dan tugas sosial mereka.

Di dalam Undang Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan itu bisa dilakukan di berbagai tempat. Salah satunya adalah di sekolah. Sekolah merupakan sebuah tempat yang di dalamnya terdapat guru dan siswa untuk melakukan sebuah proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-undang Sisdiknas Nomor 23 Th 2003).

Pendidikan dan pembelajaran merupakan komponen yang saling terkait dalam pencapaian pendidikan, setiap individu memerlukan proses belajar. Belajar merupakan tingkah laku untuk melakukan proses dan meningkatkan kemampuan mental pada individu. Siswa sebagai pebelajar di sekolah memiliki kepribadian, pengalaman, dan tujuan. Siswa mengalami perkembangan jiwa sesuai asas emansipasi diri menuju keutuhan dan kemandirian.

Menurut Siswoyo, dkk (2008 : 18) pendidikan adalah tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Dengan demikian pendidikan yaitu, menuntut segala kekuatan kodrat yang ada dalam anak agar menjadi manusia dan bagian masyarakat serta mencapai kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan merupakan usaha menuntun segenap kekuatan kodrat yang ada pada anak baik sebagai individu manusia maupun sebagai anggota masyarakat agar dapat mencapai kesempurnaan hidup. Rohman (2009: 8).

Pendidikan mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan umat manusia. Dengan adanya pendidikan manusia mampu membangun sebuah peradaban, menciptakan kebudayaan, memelihara lingkungan, menjalin hubungan dengan sesama. Siswoyo, dkk (2008: 17) mengartikan pendidikan sebagai suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya jiwanya (akal, rasa dan kehendak), sosial dan 2 moralitasnya

Secara mendasar pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materialnya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan jiwanya, pemanfaatan sumber daya yang ada dimuka bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang mengajarkan pada siswa SD agar mereka kelak mengenal fenomena alam dan fenomena sosial mulai dari lingkungan yang dekat sampai kepada lingkungan

yang lebih jauh (dunia). IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan (KTSP: 2006).

IPS di Sekolah Dasar berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa dan negara Indonesia” (KTSP: 2006). Fungsi-fungsi tersebut dapat diwujudkan bila guru menggunakan contoh-contoh dan alat pelajaran yang relevan dengan tingkat dan perkembangan anak didik, pada saat melakukan proses pembelajaran.

KTSP (2006) mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Menenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkomptensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Mata pelajaran IPS di SD bertujuan agar siswa mampu mengembangkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat Indonesia serta mampu memahami kenampakan alam seperti letak pulau-pulau serta benua-benua yang ada di Indonesia sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia dan cinta tanah air.

Susanto (2013:144) Pendidikan mata pelajaran IPS di SD merupakan mata pelajaran yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksi dalam masyarakat. Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Guru yang inovatif selalu dapat menciptakan ide baru dalam pembelajaran agar setiap pembelajaran mengajak siswa secara aktif, sehingga guru mengetahui kesulitan yang di alami siswa dan mencari solusi pemecahanya, selalu mengupayakan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh manfaat dari proses maupun hasil belajarnya.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas V SDN 3 Braja Sakti pada tanggal 8 dan 11 Desember 2016, diperoleh data nilai pembelajaran IPS siswa di SD 3 Braja Sakti yang masih kurang dari standar KKM, hal ini dapat ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada setiap ulangan. Dari hasil nilai ulangan formatif IPS rata-rata masih 52,42 masih dibawah standar KKM yang ditetapkan yaitu 67, para guru membuat kesimpulan bahwa mata pelajaran IPS banyak materinya dan sangat sedikit waktu/jam pertemuannya sehingga guru tidak dapat menyampaikan secara jelas semua materi yang sudah diprogramkan dalam satu semester, dan mungkin kurangnya buku-buku, alat peraga, serta metode yang digunakan dalam pembelajaran, sehingga pada saat diadakan evaluasi hasil belajar siswa tidak memuaskan.

Tabel 1. Data Ilai Hasil Belajar IPS Mid Semester Ganjil Kelas V SD Negeri 3 Brajasakti Way Jepara Lampung Timur TP.2016/2017.

NO	Jumlah Siswa	KKM	Nilai Rata-Rata	Presentase
1.	21	67	52,42	55%

(Sumber: Dokumentasi SD Negeri 3 Brajasakti Way Jepara Lampung Timur).

Dari tabel di atas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) terutama dalam pembelajaran IPS. Dengan jumlah siswa 21 dan hanya 10 siswa atau 45% yang telah mencapai KKM yang ditentukan pada pembelajaran IPS di SD 3 Brajasakti. Meskipun siswa telah tuntas dengan memenuhi nilai KKM, nilai tersebut masih terbilang rendah karena belum sesuai dengan pedoman penyusunan KTSP pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dari BNSP yang menyatakan bahwa target ketuntasan secara nasional yang diharapkan mencapai nilai minimal 75.

Kurang maksimalnya hasil belajar siswa disebabkan beberapa hal yaitu penyampaian materi ajar yang masih terpaku pada buku yang digunakan. Selain itu, sebagian siswa kurang berpartisipasi aktif hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa yang kurang percaya diri dalam memberikan pendapat, kurangnya rasa kebersamaan antar teman, siswa tidak terbiasa berkerja sama dengan teman, takut untuk bertanya, siswa terbiasa dengan adanya perbedaan hal ini ditunjukkan dengan ada siswa yang mengganggu dan tidak menghargai teman yang berbeda pendapat. Oleh karena itu, perlu adanya upaya perbaikan pada cara mengajar guru sehingga akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan inovasi pembelajaran yaitu dengan penerapan suatu metode pembelajaran tipe *Team Game Tournament* yang mampu menempatkan siswa pada posisi yang lebih

aktif, kreatif, mendorong pengembangan potensi dan kemampuan yang dimiliki.

Model *Team Game Tournament* adalah salah satu tipe 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 penguatan (*reinforcement*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih *rileks* disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Rusman (2012: 224) menjelaskan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-7 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Berdasarkan permasalahan di atas maka, penulis melakukan perbaikan pembelajaran pada hasil belajar dengan judul : “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Brajasakti Lampung Timur Tahun Pelajaran 2017/2018.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah yang ada antara lain :

1. Penyampaian materi ajar masih terpaku pada buku pelajaran yang digunakan.
2. Guru masih mendominasi pembelajaran sebagai sumber utama.

3. Pada pembelajaran siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
4. Model pembelajaran diskusi yang diterapkan oleh guru belum maksimal sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.
5. Siswa kurang menghargai dan tidak terbiasa dengan perbedaan.
6. Siswa takut atau tidak berani bertanya.
7. Siswa tidak terbiasa berkerja sama dengan teman sebaya.
8. Hanya sedikit siswa yang menjawab pertanyaan guru.
9. Siswa tidak percaya diri dalam memberikan pendapat.
10. Rendahnya hasil belajar kelas V SDN 3 Brajasakti, ditunjukkan pada pembelajaran IPS bahwa dari 21 siswa, hanya 10 siswa atau 45% yang telah mencapai KKM yaitu 67 dan sebanyak 11 siswa atau 55% belum tuntas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah hasil belajar IPS dengan menerapkan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN 3 Brajasakti Way Jepara?”

D. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

“Meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Braja Sakti Kota Way Jepara dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*”.

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Siswa

Meningkatkan pemahaman pembelajaran IPS dengan menerapkan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* pada kelas V SDN 3 Brajasakti, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

2. Guru

Proses pelaksanaan dan penelitian yang akan dilaksanakan ini dapat di jadikan bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, serta menambah dan mengembangkan kemampuan guru dalam menerapkan Model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*.

3. Sekolah

Memberikan kontribusi dan saran yang berguna untuk peningkatan mutu sekolah melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*, sebagai bentuk inovasi pembelajaran di SDN 3 Brajasakti.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang sering disingkat IPS merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang mengkaji segala aspek sosial yang ada di dalam masyarakat. IPS merupakan mata pelajaran sosial yang sangat penting untuk diajarkan, dengan pembelajaran IPS maka siswa akan memiliki bekal untuk menghadapi kehidupan sosial dalam masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2013: 139) yang mengungkapkan bahwa:

IPS merupakan perpaduan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang didalamnya mencakup antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, sosiologi, agama, dan psikologi. Dimana tujuan utamanya adalah membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (komprehensif) tentang berbagai aspek ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan (humaniora).

Sedangkan menurut Banks (Susanto, 2013:141) pendidikan IPS merupakan bagian kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, negara bahkan di dunia. Lebih lanjut, Sapriya, dkk (2007:3) menjelaskan bahwa IPS merupakan bidang ilmu yang mengkaji ilmu tentang aktivitas

manusia dan mengintegrasikan materi dari cabang-cabang ilmu dengan menampilkan masalah sehari-hari di masyarakat. IPS dapat mengajarkan kepada siswa tentang pemecahan masalah sosial di sekelilingnya. Susanto (2013: 148) juga mengungkapkan bahwa Pendidikan IPS :

Salah satu mata pelajaran yang dapat memberikan wawasan pengetahuan yang luas mengenai masyarakat lokal maupun global sehingga mampu hidup bersama-sama dengan masyarakat lainnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, sekolah dasar sebagai lembaga formal dapat mengembangkan dan melatih potensi diri siswa yang mampu melahirkan manusia yang andal.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah ilmu yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat serta berperan serta dalam memecahkan masalah, suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan tujuan membekali siswa untuk hidup dalam masyarakat nantinya. Proses pembelajaran IPS dilaksanakan secara terpadu dan menyangkut aspek-aspek sosial dalam masyarakat.

2. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran IPS pada setiap jenjang pendidikan memiliki batasan-batasan sesuai dengan kemampuan siswa pada setiap jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah dan jenjang pendidikan tinggi.

Menurut Sapriya, dkk. (2007: 19) ruang lingkup IPS terdiri dari empat aspek sebagai berikut.

1. Sistem sosial dan budaya memiliki beberapa sub bab aspek, (a) individu, keluarga dan masyarakat, (b) sosiologi sebagai ilmu dan metodologi, (c) interaksi sosial, (d) sosialisasi, (e) pranata sosial, (f) struktur sosial, (g) kebudayaan, (h) perubahan sosial budaya.

2. Manusia, tempat, dan lingkungan memiliki beberapa sub aspek, (a) sistem informasi geografi, (b) interaksi gejala fisik dan sosial, (c) struktur internal suatu tempat atau wilayah, (d) interaksi keruangan, dan (e) persepsi lingkungan dan kewajiban
3. Perilaku, ekonomi dan kesejahteraan memiliki beberapa sub aspek, (a) berekonomi, (b) ketergantungan, (c) spesialisasi dan pembagian kerja, (d) perkoperasian, dan (e) kewirausahaan.
4. Waktu, keberlanjutan dan perubahan memiliki beberapa sub aspek, (a) dasar-dasar ilmu sejarah, dan (b) fakta, peristiwa dan proses.

Adapun yang menjadi ruang lingkup mata pelajaran IPS menurut Peraturan Menteri No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Manusia, tempat, dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Berdasarkan kutipan di atas, penulis menyimpulkan ruang lingkup IPS meliputi manusia, lingkungan, waktu, perilaku, ekonomi, perubahan, sistem sosial, lokal, regional dan global. Ruang lingkup IPS mencakup tentang perilaku manusia membutuhkan antara satu dengan yang lainnya dan antara manusia dengan lingkungannya.

3. Karakteristik IPS

IPS merupakan subjek materi dalam dunia pendidikan di negara kita yang diarahkan bukan hanya kepada pengembangan penguasaan ilmu-ilmu sosial, tetapi juga sebagai materi yang dapat menembangkan kompetensi dan tanggung jawab, baik sebagai individu, sebagai masyarakat maupun sebagai warga dunia. Susanto (2013: 6) menyatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Manfaat yang diperoleh setelah mempelajari ilmu pengetahuan sosial disamping mempersiapkan diri untuk tujuan ke masyarakat, juga membentuk siswa sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati peraturan yang berlaku dan turut pula mengembangkannya.

Karakteristik mata pelajaran IPS menurut Susanto (2013:21) adalah sebagai berikut:

1. Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses, dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.
5. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan masyarakat.

Menurut Supriatna dkk (2007:6) mengemukakan bahwa karakteristik dari pendidikan IPS adalah pada upayanya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga negara yang baik. Warga negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan di antara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa. Hal ini dapat dibangun melalui perasaan yang terbentuk dalam diri seseorang yang menghargai terhadap segala perbedaan, baik pendapat, agama, kelompok, budaya, ras, suku, bahasa, dan sebagainya. Oleh karena itu

pendidikan IPS memiliki tanggung jawab untuk dapat melatih siswa dalam membangun sikap yang demikian.

4. Tujuan Pendidikan IPS

Setiap pembelajaran tentu memiliki tujuan begitupula dengan pembelajaran IPS. Tujuan utama IPS sebagaimana tercantum dalam permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tingkat SD/MI (dalam Susanto, 2013:31) adalah untuk mengarahkan siswa agar menjadi warga negara yang baik. Secara terperinci, mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Waterwroth (dalam Susanto, 2013:34) menyebutkan bahwa tujuan ilmu sosial adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya dimasyarakat. Tujuan lain dari IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam rangka mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya. Menurut Hasan (dalam Susanto, 2013:34) tujuan dari IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan nilai peserta didik sebagai individu maupun sosial dan budaya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran IPS adalah agar siswa dapat mengembangkan potensi sosial yang ada dalam dirinya guna meningkatkan kemampuan bersosialisasi sebagai warga negara di masyarakat serta untuk membekali peserta didik memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis sehingga mampu memecahkan masalah, memahami nilai sosial, dan berkomunikasi.

5. Pendidikan IPS di SD

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI harus memperhatikan kebutuhan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Rata-rata usia anak SD/MI adalah 6-12 tahun. Menurut Jean Piaget anak usia 7 sampai 11 tahun memasuki tahap operasional konkrit. Penalaran logika yang mereka kuasai hanya pada situasi konkrit dan belum bisa memecahkan masalah yang bersifat abstrak. Pada anak golongan operasional konkrit ini memiliki ciri diantaranya perhatian mudah teralih dan terfokus pada lingkungan terdekat, serta mempunyai dorongan untuk menyelidiki terhadap sesuatu yang diinginkan (Hidayati, 2008: 1-29)

Pendidikan IPS di SD berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, sehingga akan menjadikan siswa semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya. Soemantri (dalam Susanto, 2013: 35-36) menyatakan bahwa IPS diajarkan di sekolah dasar, dimaksudkan agar siswa menjadi manusia dan warga negara yang baik, seperti yang diharapkan oleh dirinya, orang tua, masyarakat, dan agama. Pola pembelajaran IPS di SD

hendaknya lebih menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pemahaman, nilai-moral, dan keterampilan-keterampilan sosial pada siswa. Sebab itu, penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya menjejali siswa dengan konsep yang bersifat hafalan, melainkan terletak pada upaya menjadikan siswa memiliki seperangkat pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam menjalani kehidupan masyarakat di lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut Yani (2009: 3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar menegaskan bahwa IPS bersumber pada materi disiplin ilmu geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. IPS tidak menekankan kepada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih ditekankan kepada segi praktis dalam mempelajari, menelaah, dan mengkaji gejala dan masalah sosial.

Berdasarkan definisi menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS di SD harus disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan siswa. Pembelajaran yang dilakukan harus berhubungan dengan pengalaman nyata kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar.

6. Pembelajaran IPS di SD

Dalam proses kegiatan belajar dan mengajar dibutuhkan aspek-aspek untuk mencapai tujuan intruksional dari suatu pembelajaran. Aspek-aspek tersebut adalah: 1) aspek tujuan intruksional, 2) aspek materi pengajaran, 3) aspek metode atau strategi belajar-mengajar, 4)

aspek media intruksional, 5) aspek penilaian, 6) aspek penunjang fasilitas, waktu, tempat, perlengkapan, dan 7) aspek ketenagaan.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar diharapkan untuk membina generasi penerus (anak) agar dapat memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati tuntunan keharusan dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan serta dilingkungannya sebagai insane sosial dan warga Negara yang baik.

Pembelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis untuk menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat di masa yang akan datang yang akan dihadapi oleh peserta didik. Pembelajaran 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 (permndiknas No. 19 tahun 2005).

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat diharapkan untuk membina generasi penerus (anak) agar

dapat memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati tuntunan keharusan dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan serta dilingkungannya sebagai insan sosial dan warga Negara yang baik.

B. Belajar dan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan yang dialami oleh manusia menuju ke arah yang lebih baik seperti pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir dan kemampuan-kemampuan yang lain. Menurut Gagne (dalam Susanto, 2013:1), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku. Selain itu Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui intruksi. Intruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru.

Hamalik (dalam Susanto, 2013 : 3-4), berpendapat bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Adapun pengertian belajar menurut Winkle (dalam Susanto, 2013 : 4) adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan

lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan.

2. Pengertian Hasil Belajar

Kegiatan akhir dalam pembelajaran adalah proses evaluasi yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidak suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Menurut Susanto (2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan di atas dipertegas lagi oleh K. Brahim (dalam Susanto, 2013 : 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Menurut Purwanto (2010: 46) hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Menurut Taksonomi Bloom (dalam Hernawan, 2010: 9.29) hasil belajar pada ranah kognitif meliputi (1) pengetahuan yaitu fase mengetahui; (2) pemahaman yaitu menerjemahkan, menafsirkan, memahami, dan menentukan; (3) penerapan yaitu memecahkan masalah; (4) analisis yaitu mengenal kesalahan, membedakan dan menganalisis; (5) sintesis yaitu menghasilkan dan menyusun; dan (6) evaluasi yaitu menilai berdasarkan norma dan mempertimbangkan.

Sudjana (dalam Kunandar, 2010: 276), mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar dalam penelitian ini adalah adanya perubahan tingkah laku yang terjadi pada setiap siswa yang belajar setelah melaksanakan proses pembelajaran, perubahan tersebut meliputi aspek kognitif yaitu hasil belajar, aspek psikomotor, aspek afektif. Dalam penelitian ini aspek yang ingin dicapai oleh penulis adalah aspek kognitif berupa kemampuan akademik siswa, aspek psikomotor yaitu keterampilan

mengkomunikasikan dan keterampilan sosial, kemudian aspek afektif yaitu sikap kerja sama dan percaya diri.

C. Model pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Joice & Weil (dalam Isjoni, 2009 : 50) mengemukakan model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya. Komalasari (2010:133) menjelaskan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal samapai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Sedangkan menurut pendapat, Soekamto (dalam Trianto, 2010:22) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan model pembelajaran merupakan suatu pola kegiatan pembelajaran yang sudah

direncanakan dengan baik dalam melaksanakan kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada guru di dalam kelas.

2. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Sanjaya (2011: 239) jenis-jenis model pembelajaran yang populer dan relevan dengan kurikulum KTSP diantaranya adalah:

1. Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL)
Model pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata.
2. Model Pembelajaran Kooperatif
Suatu model dimana siswa belajar dibagi dalam kelompok-kelompok yang menekankan kerjasama antara siswa dengan kelompok.
3. Model *Problem Solving*
Model pembelajaran yang mewajibkan siswa untuk mengajukan soal sendiri melalui belajar secara mandiri.
4. Model *Inquiri*
Model ini menekankan kepada proses mencari dan menemukan materi pelajaran tidak diberikan secara langsung.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran di atas, penulis memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif, karena model kooperatif yang menekankan kerja sama antara siswa dengan kelompok yang diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif juga mampu meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan tujuan mengembangkan keterampilan sosial (*social skill*).

D. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* mengutamakan kerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Pembelajaran *cooperative* adalah pembelajaran kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama.

Selanjutnya Lie (dalam Isjoni, 2009 : 16) *cooperative learning* adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Sejalan dengan hal tersebut Taniredja (2014 : 55) pembelajaran *cooperative* merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas terstruktur. Sedangkan menurut Hamdayama (2014 : 64) menyatakan bahwa model *cooperative learning* adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil yaitu antara empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa atau suku yang berbeda.

Berdasarkan dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat penulis simpulkan bahwa model *cooperative learning* adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda untuk saling bekerja sama dalam satu kelompok belajar untuk saling membantu sama

lain dalam belajar menyelesaikan suatu permasalahan, siswa dapat lebih aktif sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2. Karakteristik Pembelajaran *Cooperative Learning*

Dalam pembelajaran kooperatif tidak hanya sekedar belajar dalam kelompok, karena belajar dalam model *Cooperative Learning* harus ada “struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif” sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan-hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif diantara anggota kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif juga mempunyai karakteristik dasar yang membedakan pembelajaran kelompok dalam pembelajaran koooperatif dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan dengan asal-asalan. Hal ini terlihat ketika seorang guru melaksanakan prosedur model kooperatif dengan benar, maka guru tersebut akan dapat mengelola kelompok lebih efektif.

Agar mencapai hasil maksimal perlu diterapkan karakteristik yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif. karakteristik kooperatif sebagai berikut kelompok dibagi atas kelompok-kelompok kecil, dengan anggota kelompok yang terdiri dari beberapa orang siswa yang memiliki kemampuan akademik bervariasi serta memperhatikan jenis kelamin dan etnis, disini siswa tidak pandang bulu dengan siapa mereka akan berkelompok, siswa belajar dalam kelompoknya dengan kerja sama untuk menguasai materi pelajaran dengan saling membantu, setiap siswa mempunyai peran di dalam kelompok, tidak ada orang yang menguasai yang bisa mengajari yang tidak bisa. Sistem penghargaan lebih

berorientasi kepada kelompok dari pada individu, jadi semua anggota akan merasakan kebanggaan yang sama apabila kelompoknya lebih unggul dari pada kelompok yang lain (Asma, 2006: 22).

Belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa prespektif, prespektif motivasi, prespektif sosial, prespektif perkembangan kognitif, dan prespektif elaborasi kognitif.

- 1) Prespektif motivasi artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Karena penghargaan diberikan akan memotivasi siswa untuk dapat menyelesaikan masalah sehingga anggota kelompok merasa senang apabila penghargaan tersebut diberikan untuk kelompoknya.
- 2) Prespektif sosial artinya bahwa melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Bekerja secara team dengan mengevaluasi keberhasilan sendiri oleh kelompok, merupakan iklim yang bagus, dimana setiap anggota kelompok menginginkan semuanya memperoleh keberhasilan.
- 3) Prespektif perkembangan kognitif artinya bahwa dengan adanya interaksi antar anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi. Elaboratif kognitif artinya bahwa setiap siswa akan berusaha untuk memahami dan menimba informasi untuk menambah pengetahuan kognitif.

Dalam satu team siswa akan saling membantu dan saling memberi informasi sehingga pengetahuan anggota kelompok yang belum tahu menjadi tahu dengan adanya interaksi antar anggota kelompok (Slavin, Abrani, dan Chambers dalam Wina Sanjaya, 2010: 242-244).

Karakteristik pembelajaran kooperatif menurut Wina Sanjaya (2010: 242-244) dibagi menjadi empat yaitu:

- 1) Pembelajaran secara team merupakan tempat untuk mencapai tujuan.
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif.
- 3) Kemauan untuk bekerja sama.
- 4) Ketrampilan bekerja sama.

Berdasarkan penjelasan di atas oleh para ahli, penulis menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif adalah tim atau kelompok yaitu pembelajaran yang membentuk siswa menjadi beberapa kelompok, Komunikasi yaitu dalam pembelajaran kooperatif terjadi suatu komunikasi antar anggota kelompok, dimana anggota kelompok yang belum mengerti akan bisa bertanya kepada anggota kelompok yang tahu dalam satu kelompok. Kerjasama yaitu memecahkan masalah dalam pembelajaran akan terasa mudah dan cepat apabila dikerjakan secara bersama-sama oleh anggota kelompok. Aktif yaitu pembelajaran kooperatif bukan hanya guru aktif dalam proses belajar mengajar tetapi siswa juga terlibat aktif dalam pembelajaran karena adanya suatu kerja kelompok yang dilakukan.

2. Macam-macam Model Pembelajaran *Cooperative*

Model pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran melalui kelompok kecil, model pembelajaran ini mempunyai beberapa jenis atau tipe, yaitu STAD (*Student Teams Achievement Divisions*), *cooperative script*, *jigsaw*, *talking stick*, *two stay two stray*. Menurut Isjoni (2007: 51) dalam pembelajaran kooperatif terdapat variasi model yang dapat diterapkan yaitu *Student Team Achievement Division* (STAD), *Jigsaw* (Tim Ahli), *Group Investigation* (GI), *Think Pair Share* (TPS), *Numbered Head Together* (NHT), *Teams Games Tournament* (TGT).

Berdasarkan model di atas, penulis memilih model pembelajaran yang akan diterapkan di kelas V SDN 3Brajasakti pada mata pelajaran IPS adalah model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament*. Model ini dapat menumbuhkan cara berpikir kritis siswa, dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk mengoptimalkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang diberikan guru, sehingga siswa menjadi lebih aktif, meningkatkan rasa percaya diri siswa, bekerja sama dalam kelompok, serta menumbuhkan sikap toleransi terhadap sesama. Model ini dapat diterapkan baik pada kelas rendah maupun kelas tinggi.

E. Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament*

1. Pengertian Model *Team Game Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salahsatu 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. (Hamdani, 2011 : 92).

Rusman (2012: 224) menjelaskan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana peran siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. (Slavin, 2005: 163).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis memberikan kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model TGT (*Team Games Tournament*) akan dapat menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan pemahaman materi siswa.

2. Manfaat Model Pembelajaran *Team Game Tournament*

Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) mempunyai banyak manfaat antara lain sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi

yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar, dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran siswa sebagai "tutor sebaya".

Ditinjau dari kompetensi yang dapat dikembangkan dalam Model Pembelajaran TGT yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kesadaran dalam aspek kognitif, dengan menggunakan TGT pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran akan lebih mendalam karena dalam TGT ada unsur tutor sebaya.
- 2) Pemahaman (*understanding*) yaitu menyangkut kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Di samping memahami materi pelajaran dengan TGT siswa juga dilatih untuk memahami perasaan orang lain.
- 3) Kemampuan (*skill*) adalah sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang dibebankan kepadanya. Kompetensi ini dapat dengan mudah diperoleh siswa, karena dalam TGT dapat mengembangkan banyak kompetensi diantaranya membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada siswa lain.
- 4) Nilai (*value*) adalah suatu standar perilaku yang diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Kompetensi ini pada TGT terkandung dalam kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing individu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada

teman lain dan demokrasinya terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.

- 5) Sikap (*attitude*) yaitu perasaan (senang-tidak senang, suka-tidak suka) atau reaksi terhadap suatu rangsangan yang akan datang dari luar. Kompetensi sikap diperoleh siswa karena dalam TGT siswa belajar dengan kelompok masing-masing tanpa ada tekanan dari guru, sehingga siswa merasa senang dan santai.
- 6) Minat (*interest*) adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Adanya turnamen dalam TGT meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari materi pelajaran

3.Langkah-langkah Penerapan Model *Team Game Tournament*

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2001:166-167), langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut implementasinya terdiri dari 5 komponen utama, antara lain yaitu:

1) . Penyajian Kelas (*Class Presentations*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang LKS yang dibagikan kepada kelompok. Kegiatan ini biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru.

Pada saat penyajian kelas ini peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.

2) . Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (prestasi) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik dan ras. Kelompok biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. 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 atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan.

3). Permainan (*Games*)

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan

sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang peserta didik yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen atau lomba mingguan. Pada fase ini, guru membuat suatu bentuk permainan.

Materinya terdiri dari sejumlah pertanyaan yang relevan dengan materi ajar yang disampaikan oleh guru pada fase sebelumnya untuk menguji kemajuan pengetahuan siswa setelah memperoleh informasi secara klasikal dan hasil latihan di kelompoknya. (Sumber: Slavin dalam Purwati, 2010).

4) .Pertandingan atau Lomba (*Tournament*)

Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Turnamen atau lomba pertama guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

5) . Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 80 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 65-75 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 60 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

Menurut Taniredja (2012: 72 – 73) langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diantaranya:

1. Kelompok (Team)
 - a. Membentuk kelompok yang terdiri dari 5-7 orang siswa yang anggotanya heterogen
 - b. Memberitahu siswa tentang tugas yang harus dikerjakan oleh anggota kelompok
2. Presentasi kelas (class Presentation)
 - a. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
 - b. Menghimbau siswa bahwa materi yang disampaikan akan berguna ada saat game dan menentukan skor kelompok
 - c. Menyampaikan/mempresentasikan materi pelajaran didalam kelas

3. Permainan (games)
 - a. Membrikan games dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian materi
 - b. Memberikan materi games dalam dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kartu indek
 - c. Memberikan dan mengumpulkan skor kepada siswa yang menjawab benar
4. Kompetisi (Turnamen)
 - a. Membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen.tiga siswa tertinggi presentasinya pada meja 1, tiga siswa selanjutnya pada meja kedua dan seterusnya
 - b. Mengkoordinasikan jalannya turnamen dengan prosedur pelaksanaan
5. Penghargaan (Team recognize)
 - a. Mengumumkan hasil penilaian dari pengumpulan skor turnamen
 - b. Memberikan penghargaan terhadap usaha-usaha yang telah dilakukan oleh individu maupun oleh kelompok.

Menurut Trianto (2010: 84) langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut, yaitu:

- 1) Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.

- 2) Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
- 3) Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian pada model cooperative learning tipe TGT yaitu: menyampaikan materi , membagi siswa kedalam beberapa kelompok belajar, merancang permainan dan mengarahkan aturan permainan game tournamen, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu dengan objektif.

4.Kelebihan dan Kekurangan Model *Team Game Tournament*(TGT)

Sebelum menerapkan model TGT dalam pembelajaran di kelas, ada baiknya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model TGT agar setidaknya dapat diminimalisir sebelum pembelajaran menggunakan model TGT dilakukan. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan TGT menurut Slavin (2008), mengemukakan kelebihan dan kekurangan 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.

Menurut Tanredja (2012 : 72 – 73) mengemukakan kekurangan dan kelebihan pembelajaran TGT, sebagai berikut :

- 1) Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
- 2) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- 3) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam

pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.

- 4) Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Menurut Trianto (2000:85), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6. Motivasi belajar lebih tinggi
7. Hasil belajar lebih baik
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sedangkan kekurangan dalam pembelajaran TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang

sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

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.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan model cooperative learning tipe team game tournament bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa, interaksi siswa secara aktif dan dirasakan apabila guru bersama siswa melaksanakan model ini sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan. Sedangkan kelemahan TGT adalah membutuhkan waktu yang lama, dapat menimbulkan kegaduhan, dan kemungkinan tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapat. Untuk meminimalisir kelemahannya guru perlu mengatur jadwal sedemikian rupa hingga menjadi afektif dan efisien dan guru bisa memanajemen waktu dengan baik mulai dari perencanaan hingga evaluasi.

F. Kinerja Guru

Guru merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar-mengajar. Proses dan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran

dipengaruhi oleh kinerja guru. Kinerja guru dapat diartikan prestasi kerja, pelaksanaan kerja atau hasil belajar. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen yang menyebutkan guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Rusman (2014:50) menyatakan bahwa kinerja guru adalah bagaimana seseorang guru merencanakan proses pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menilai hasil belajar. Departemen Pendidikan Nasional dalam (Susanto, 2013: 29) diartikan sebagai gambaran mengenai tingkat pencapaian pelaksanaan suatu kegiatan program atau kebijaksanaan dalam mewujudkan sasaran, tujuan, dan visi organisasi.

Adams dan Dickey dalam (Hamalik, 2008: 123) peran guru dalam pembelajaran yaitu, 1) Guru sebagai pengajaran (*teacher as instructor*), 2) Guru sebagai pembimbing (*teacher as counsellor*), 3) Guru sebagai ilmuwan (*teacher as scientist*), dan 4) Guru sebagai pribadi (*teacher as person*).

(Dessler, 1997: 513), Kinerja guru merupakan aspek-aspek yang dinilai dari kualitas guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik yang profesional mulai dari merencanakan sampai mengevaluasi pembelajaran. Apalagi kinerja guru baik, tentunya besar kemungkinan keberhasilan siswa akan tinggi. Untuk itu guru harus memiliki empat kompetensi guru, yaitu pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan kinerja guru merupakan hasil pekerjaan atau prestasi kerja yang dilakukan oleh guru berdasarkan kemampuan mengelola kegiatan belajar mengajar, yang meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran

dan membina hubungan antar pribadi (interpersonal) dengan siswanya. Apabila kinerja guru baik, tentunya besar kemungkinan keberhasilan siswa dalam belajar akan tinggi.

G. Penelitian Relevan

Penelitian Yang Relevan Berbagai penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh Lidariah dengan judul *“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Di Kelas IV SDN Margakaya Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016”*. Berdasarkan proses kegiatan penelitian yang dilaksanakan oleh Lidariah dapat disimpulkan bahwa penelitian menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament telah tercapai perubahan tingkah laku siswa baik dalam aktivitas maupun hasil belajar siswa. Pada siklus I dengan jumlah siswa 25 siswa terdapat 19 orang siswa yang aktif dalam pembelajaran. Sedangkan terdapat 6 orang siswa yang Kurang Aktif dalam pembelajaran dengan persentase keaktifan siswa mencapai 76% siswa yang aktif. Pada siklus II terdapa 22 orang siswa yang aktif. Sedangkan hanya 3 orang siswa yang Kurang Aktif dalam pembelajaran.
- 2) Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh Meylisa Epriliyati (2014) dengan judul *Penerapan Team Game Tournament untuk Meningkatkan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV B SD Negeri 01 Metro Pusat Tahun Pelajaran. 2013/2014. Dengan Menerapkan Model*

Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament hasil dari penelitian mengungkapkan bahwa melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model Cooperative Learning tipe Team Game Tournament menunjukkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Tematik meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakan Model Cooperative Learning tipe team game tournament.

Persamaan kedua penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah model yang digunakan yaitu Model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tounament*, dan pada peningkatan yang diharapkan yaitu peningkatan hasil belajar siswa. Kemudian perbedaannya adalah subjek yang diteliti, penilaian yang dilakukan dan tempat penelitian.

Berdasarkan uraian di atas kedua penelitian tersebut cukup relevan karena penelitian tersebut mengungkapkan keberhasilan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tounament* yang dapat dijadikan dasar untuk melakukan penelitian mengenai model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tounament*

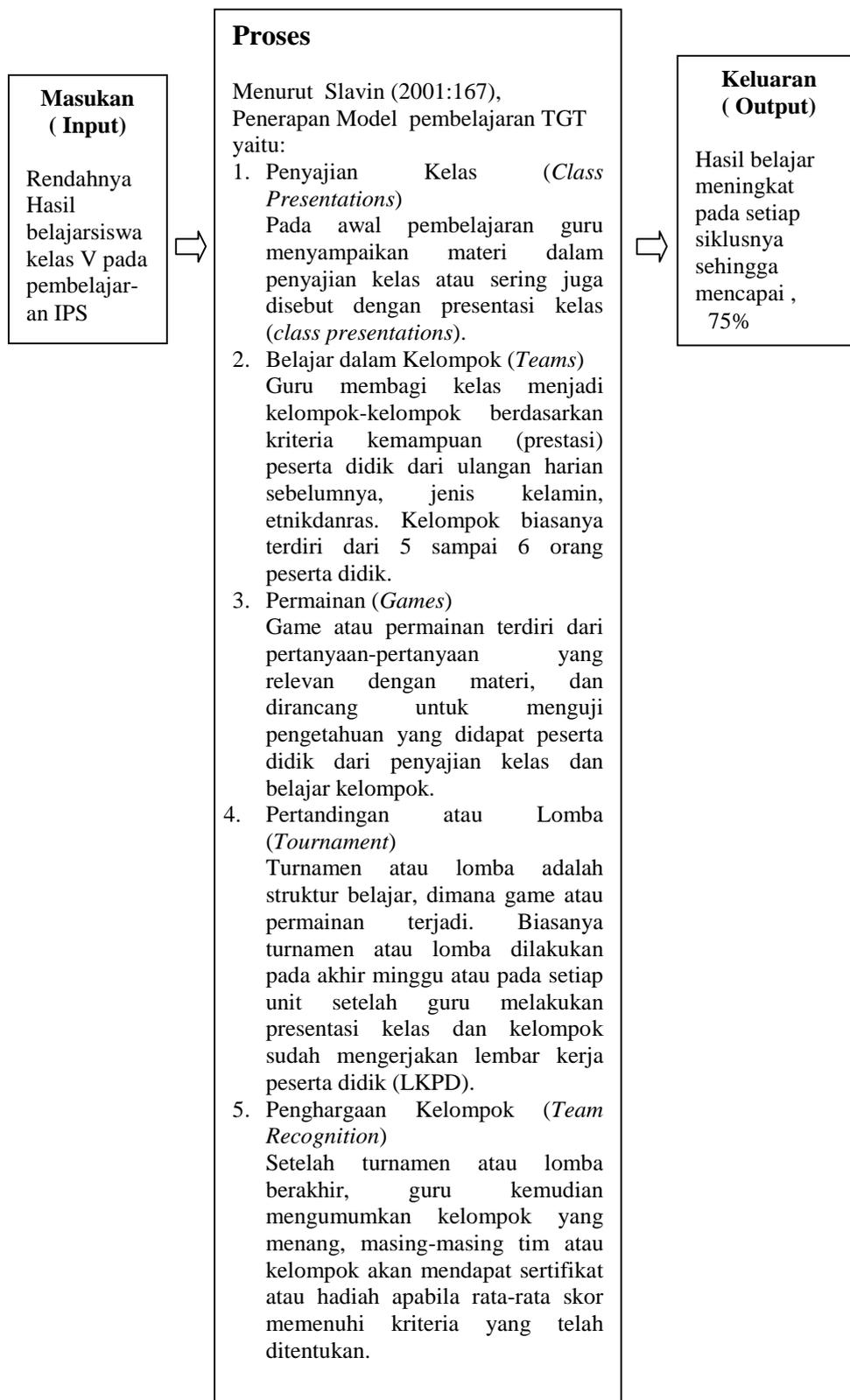
H. Kerangka Pikir

Pembelajaran yang mampu menempatkan siswa pada posisi yang lebih aktif, kreatif, dan mendorong pengembangan potensi dan kemampuan yang dimiliki serta menemukan apa yang dipelajarinya. Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tounament*. Model ini sangat menarik perhatian siswa sehingga menentukan hubungan interaksi sosial yang sudah dimiliki anak dalam

lingkungan sehari-hari. Model pembelajaran ini memerlukan adanya kerja sama dalam kelompok dan dalam menentukan keberhasilan kelompok tergantung keberhasilan individu.

Model pembelajaran *Team Game Tournament*(TGT) menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat.

Menurut Slavin (2006 : 167), pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Adapun kerangka pikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Bagan kerangka pikir

I. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas, yaitu: “Apabila dalam pembelajaran IPS menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3Brajasakti tahun pelajaran 2017.

III. METODE PENELITIAN

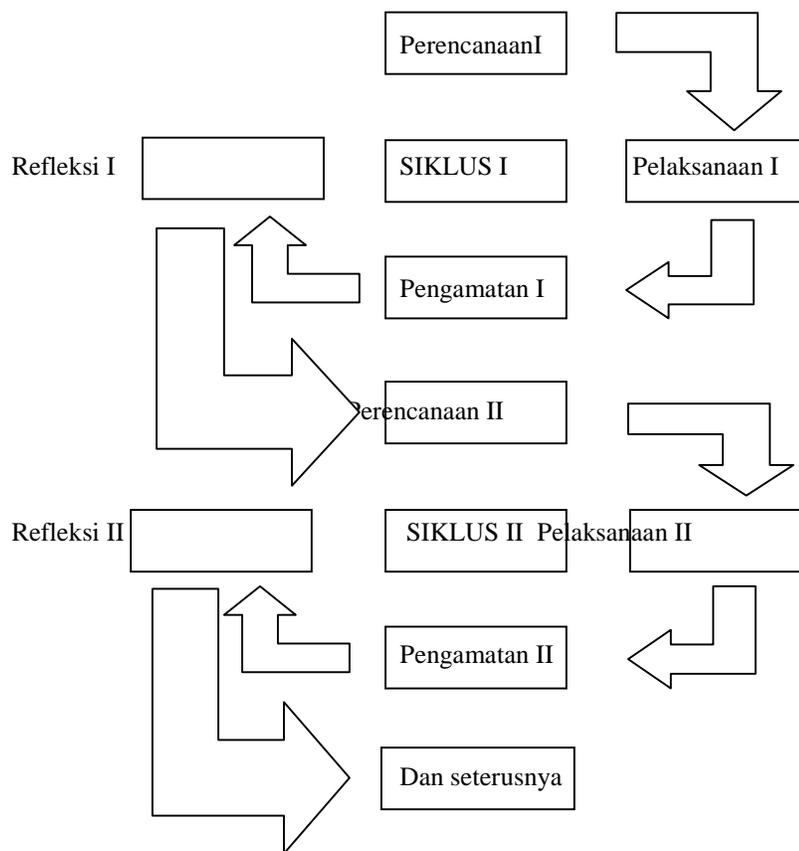
A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. Arikunto (2006: 58) bahwa penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam meningkatkan mutu pembelajaran dikelas yang di alami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar. Kunandar (2011: 44-45) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan secara kolaboratif dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran dikelas melalui treatment tertentu dalam satu siklus. Sejalan dengan pendapat tersebut Wardani,dkk., (2008: 1.4) PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan didalam kelas guna memperbaiki atau meningkatkan pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif aga sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan berupa kegiatan bersiklus dan dilaksanakan secara kolaboratif bersama kelas dan teman sejawat. Sanjaya (2013:176) kegiatan setiap siklus dilakukan dengan empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan di akhiri dengan refleksi. Berikut ini merupakan gambar alur siklus penelitian tindakan kelas yang di adaptasi dari Arikunto (2013 :137):



Gambar .3.1 Alur siklus penelitian tindakan kelas
(Sumber: Arikunto, 2013: 137)

C. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini yang akan dilaksanakan di SD Negeri 3 Brajasakti yang beralamat di Jalan Merdeka no 47, Brajasakti, Kec. Way Jepara, Lampung Timur.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini yang akan dilaksanakan oleh penulis pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018 selama 5 bulan. Terhitung dari bulan Mei 2017 sampai September 2017.

3. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 3 Brajasakti. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas V SD Negeri 3 Brajasakti tahun pelajaran 2017/2018, yaitu 1 orang guru, serta siswa dengan jumlah 21 siswa, yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Non Tes

Teknik non tes melalui observasi untuk memperoleh data yang bersifat kualitatif. Teknik ini digunakan untuk mengetahui kinerja guru, hasil belajar afektif, dan psikomotor siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*.

2. Teknik Tes

Teknik tes yaitu untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Teknik tes ini digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat kuantitatif (angka) dengan memberikan tes formatif berupa soal yang dikerjakan siswa secara individu. Melalui tes ini, diketahui hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus.

E. Alat Pengumpul Data

Penelitian ini menggunakan beberapa alat pengumpulan data, hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan data yang komprehensif dan valid, yang dapat mendukung keberhasilan dalam penelitian ini. Alat digunakan antara lain sebagai berikut.

1. Lembar Panduan Observasi

Instrumen ini dirancang penulis berkolaborasi dengan teman sejawat. Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengetahui kinerja guru, hasil belajar afektif siswa, dan hasil belajar psikomotor siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

a. Instrumen Penilaian Kinerja Guru

Instrumen Penelitian Kinerja Guru (IPKG) digunakan untuk memperoleh informasi kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran

Tabel 1. Rubrik penilaian kinerja guru

No	Skor	Kategori	Rubrik
1	5	Sangat baik	Jika kelima sub indikator muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
2	4	Baik	Jika hanya empat subindikator muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
3	3	Cukup baik	Jika hanya tigasub indikator muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
4	2	Kurang baik	Jika hanya duasub indikator muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
5	1	Sangat kurang	Jika hanya satusub indikator muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.

(Sumber: Rusman, 2014: 100)

Katagori hasil observasi kinerja guru

No	Rentang Nilai	Katagori
1.	80	Sangat baik
2.	60-79	Baik
3.	40-59	Cukup baik
4.	21-39	Kurang baik
5.	20	Sangat kurang

b. Lembar Observasi Afektif Siswa

Alat pengumpul data sikap siswa dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi sikap. Lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai sikap siswa, yaitu sikap kerjasama dan percaya diri.

Tabel 2. Indikator hasil belajar afektif siswa

Sikap yang diamati	Indikator	Skor (1-4)
Kerja Sama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan 2. Bersedia membantu orang lain tanpa mengharap imbalan 3. Aktif dalam kerja kelompok 	

	4. Tidak mendahulukan kepentingan pribadi	
Percaya Diri	1. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu. 2. Mampu membuat keputusan dengan cepat 3. Berani presentasi di depan kelas 4. Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan	

(Sumber: Sani, 2014: 215)

Tabel 3. Rubrik hasil belajar afektif siswa

Nilai Angka	Kategori	Indikator
4	Sangat Baik	Apabila siswa melakukan semua indikator
3	Baik	Apabila siswa melakukan 3- 4 indikator
2	Cukup Baik	Apabila siswa melakukan 1-2 indikator
1	Kurang Baik	Apabila siswa tidak melakukan satupun yang sesuai dengan indikator

a. Lembar observasi keterampilan (psikomotor)

Lembar observasi keterampilan siswa digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keterampilan yang dikuasai siswa dalam pembelajaran yaitu keterampilan mengamati dan mengomunikasikan. Instrumen untuk memperoleh data hasil belajar keterampilan siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Indikator penilaian keterampilan siswa

Keterampilan yang diamati	Indikator	Skor (1-4)
Mengkomunikasikan	1. Menyampaikan hasil diskusi dengan kalimat	

	<p>yang singkat dan tepat</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Menyampaikan hasil diskusi dengan jelas. 3. Menyampaikan hasil diskusi sesuai dengan topik yang didiskusikan 4. Menyampaikan hasil diskusi dengan bahasa yang sistematis 	
Keterampilan yang diamati	Indikator	Skor (1-4)
Keterampilan sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bekerjasama dengan baik dalam kelompok 2. Membantu teman yang kesulitan dalam memahami pelajaran 3. Tidak memaksakan pendapat diri pada orang lain 4. Tidak mengganggu teman yang berbeda pendapat. 	

(Sumber: Sani, 2014: 215)

Tabel 5. Rubrik keterampilan siswa

Nilai Angka	Kategori	Indikator
4	Sangat Terampil	Apabila siswa melakukan semua indikator
3	Terampil	Apabila siswa melakukan 2- 3 indikator

2	Cukup Terampil	Apabila siswa melakukan 1 indikator
1	Kurang Terampil	Apabila siswa tidak melakukan satupun yang sesuai dengan indikator

(Sumber: Kunandar, 2010: 233)

2. Soal Tes

Tes dilakukan pada akhir pembelajaran disetiap siklus yang bertujuan untuk mengungkapkan pengetahuan siswa terhadap materi dengan menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif.

1. Analisis kualitatif

Teknik analisis dua kualitatif diperoleh melalui kegiatan pengamatan (observasi). Dalam penelitian ini, yang termasuk data kualitatif adalah kinerja guru, afektif (sikap) siswa, hasil belajar pskiomotor (keterampilan) siswa selama pembelajaran berlangsung. Rumus penilaian dari kinerja guru, afektif (sikap) siswa, hasil belajar pskiomotor (keterampilan) di atas adalah sebagai berikut.

a. Pencapaian kinerja guru

Untuk menghitung tingkat pencapaian kinerja guru dapat diperoleh dengan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

N = Nilai yang dicari
 R = Skor mentah yang diperoleh guru
 SM = Skor maksimum
 100 = Bilangan tetap
 (Sumber: Purwanto, 2008: 102)

Nilai tersebut dikategorikan dalam kategori keberhasilan guru sebagai berikut.

Tabel 6. Kategori kinerja guru berdasarkan perolehan nilai

No	Skor	Kategori	Rentang Nilai
1.	4	Sangat Baik	80
2.	3	Baik	65-79
3.	2	Cukup Baik	50-64
4.	1	Kurang Baik	< 49

(Sumber: Aqib, 2009: 41)

b. Hasil Belajar Afektif Siswa

Untuk menentukan nilai hasil belajar afektif setiap siswa, dapat diperoleh melalui rumus:

$$Na = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

Na = nilai yang dicapai/diharapkan
 R = jumlah skor yang diperoleh
 SM = skor maksimal dari aspek yang diamati
 100 = bilangan tetap
 (Sumber: Purwanto, 2008: 102)

Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori nilai hasil belajar afektif siswa sebagai berikut.

Tabel 7. Predikat nilai hasil belajar afektif siswa

No	Kategori	Rentang Nilai
1.	Sangat Baik	80
2.	Baik	65-79
3.	Cukup Baik	50-64
4.	Kurang Baik	< 49

(Sumber: Aqib, 2009: 41)

Sedangkan untuk menghitung nilai persentase sikap afektif secara klasikal diperoleh melalui rumus:

$$A = \frac{\sum X}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

A : Persentase ketuntasan nilai afektif klasikal

siswa : Jumlah siswa yang tuntas

N : Jumlah siswa

100% : bilangan tetap

(Sumber: Aqib, dkk., 2009: 41)

Tabel 8. Kategori persentase hasil belajar afektif secara klasikal

No	Kategori	Persentase (%)
1.	Sangat Terampil	80
2.	Terampil	65-79
3.	Cukup Terampil	50-64
4.	Kurang Terampil	< 49

(Sumber: Aqib, 2009: 41)

c. Hasil Belajar Psikomotor Siswa

Untuk menentukan nilai hasil belajar psikomotor setiap siswa menggunakan rumus:

$$Np = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

- Np = nilai psikomotor
 R = Jumlah skor yang diperoleh
 SM = skor maksimal dari aspek yang diamati
 100 = Bilangan tetap
 (Sumber: Purwanto, 2008 : 102)

Nilai tersebut akan dikategorikan dalam kategori nilai hasil belajar psikomotor siswa sebagai berikut.

Tabel 9. Kriteria nilai Psikomotor

No	Kategori	Persentase (%)
1.	Sangat Terampil	80
2.	Terampil	65-79
3.	Cukup Terampil	50-64
4.	Kurang Terampil	< 49

(Sumber: Kemendikbud, 2013: 8)

Sedangkan untuk menghitung nilai persentase psikomotor siswa secara klasikal diperoleh melalui rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100 \%$$

Keterangan:

- P = persentase ketuntasan psikomotor klasikal
 X = jumlah siswa yang tuntas belajar
 N = jumlah siswa
 100% = bilangan tetap

(Sumber: Aqib, dkk., 2009: 41)

Tabel 10. Persentase psikomotor siswa

No	Kategori	Tingkat Keberhasilan (%)
1.	Sangat Baik	80
2.	Baik	65-79
3.	Cukup Baik	50-64
4.	Kurang Baik	< 49

(Sumber: Aqib, 2009: 41)

2. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data hasil tes melalui penerapan model *Team Game Tournament* pada siklus I pertemuan ke dua dan siklus II pertemuan ke dua. Data kuantitatif ini didapatkan dari nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa dengan rumus:

- a. Untuk menghitung ketuntasan belajar siswa secara individual digunakan rumus:

$$NP = \frac{SB}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai yang diharapkan

SB = Skor yang di peroleh dari jawaban yang benar pada tes

SM = Skor maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Purwanto, 2010 : 102)

Tabel 11. Kategori nilai individu siswa

No	Konversi Nilai	Kategori
	Skala 0 – 100	
1	85 – 100	Sangat Baik
2	80 – 84	
3	75– 79	Baik
4	70– 74	
5	65– 69	
6	60 – 64	Cukup baik
7	55 – 59	
8	50 – 54	
9	45– 49	Kurang baik
10	0 – 44	

(Sumber: Kemendikbud, 2013: 131)

- b. Nilai rata-rata kelas diperoleh melalui rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh siswa / kelas

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai siswa

N = Banyaknya siswa siswa

(Sumber: Sudjana, 2009 : 109)

- c. Untuk menghitung persentase hasil belajar siswa secara klasikal, digunakan rumus :

$$K = \frac{\sum X}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

K = persentase ketuntasan kognitif klasikal

X = jumlah siswa yang memiliki nilai kognitif < 65

N = jumlah siswa

100% = bilangan tetap

(Sumber: Aqib, dkk., 2009: 41)

Tabel 12. Kategori persentase ketuntasan belajar kognitif siswa

No	Kategori	Tingkat Keberhasilan (%)
1.	Sangat Baik	80
2.	Baik	65-79
3.	Cukup Baik	50-64
4.	Kurang Baik	< 49

(Sumber: Aqib, 2009: 41)

G. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus dilakukan dua kali pembelajaran dan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Siklus I

1. Perencanaan

- a. Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan, dengan berpedoman pada Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi.
- b. Merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Menyiapkan materi pembelajaran yang diajarkan.
- d. Membuat Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) beserta skenario pembelajaran secara kolaboratif antara peneliti dan guru dengan berpedoman pada Permendiknas No. 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses.
- e. Menyiapkan sarana dan prasarana pendukung yang diperlukan dalam pembelajaran.
- f. Menyusun dan menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- g. Membuat lembar observasi, berupa lembar observasi kinerja guru, hasil belajar sikap, dan hasil belajar keterampilan.
- h. Menyusun alat evaluasi pembelajaran, berupa soal tes formatif.
- i. Menyiapkan peralatan dokumentasi pembelajaran.

2. Pelaksanaan

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Pengondisian kelas (berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan menata tempat duduk untuk menertibkan siswa)
- 2) Guru menyampaikan apersepsi untuk mengukur pengetahuan awal siswa yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari. Serta menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru memberikan motivasi agar siswa memperhatikan pelajaran dan dapat berpartisipasi dalam pembelajaran

b. Kegiatan Inti

• Eksplorasi

1. Guru menampilkan gambar yang berkaitan dengan kerja keras para tokoh dalam persiapan kemerdekaan Indonesia.
2. Siswa mengamati media grafis berupa gambar yang ditampilkan oleh guru
3. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa yang menggali pengetahuan awal siswa
4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.
5. Guru menjelaskan materi tentang materi kerja keras para tokoh dalam persiapan kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan media yang telah disiapkan guru.

6. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, setiap kelompok beranggotakan 5-6 orang siswa dan memberi nomor kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda.
7. Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok dan menjelaskan cara mengerjakan LKS.
8. Siswa berdiskusi mengerjakan LKS bersama anggota kelompoknya dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakan / mengetahui jawabannya

- **Elaborasi**

- 1) Guru memanggil satu nomor dari setiap kelompok secara acak
- 2) Siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban untuk seluruh kelas, ditanggapi oleh kelompok lain, dan memanggil nomor yang lain .
- 3) Guru memberikan penghargaan atau pujian kepada kelompok yang berhasil menjawab soal yang diberikan.
- 4) Guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang belum di pahami oleh siswa.

- **Konfirmasi**

- 1) Siswa bersama guru membuat kesimpulan atau menyamakan pendapat tentang jawaban hasil diskusi.
- 2) Guru melakukan refleksi atau penguatan pada siswa mengenai pembelajaran hari ini

c. Kegiatan Penutup

- 1) Siswa dibantu guru membuat kesimpulan tentang materi yang sudah dipelajari.
- 2) Guru memberikan motivasi untuk giat belajar dirumah.
- 3) Guru melaksanakan tindak lanjut
- 4) Guru membimbing siswa untuk berdoa sebelum mengakhiri pembelajaran dengan menunjuk ketua kelas untuk memimpin doa.
- 5) Guru menyampaikan salam kepada siswa

2.Pengamatan

Pelaksanaan pengamatan dilakukan oleh observer pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Hal-hal yang perlu diamati sebagai berikut.

- 1) Mengamati sikap siswa yaitu kerjasama dan percaya diri, yang muncul ketika pembelajaran berlangsung.
- 2) Mengamati keterampilan siswa yaitu berkomunikasi dan keterampilan sosial, yang muncul ketika pembelajaran berlangsung.
- 3) Mengamati kinerja guru menggunakan instrumen penilaian kinerja guru yaitu untuk melihat kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran.

4. Refleksi

Berdasarkan data yang didapat dari hasil observasi selanjutnya dilakukan analisis sebagai bahan kajian pada kegiatan refleksi sebagai berikut:

1. Menganalisis kekurangan dan keberhasilan guru dalam menerapkan pembelajaran model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*
2. Menganalisis hasil belajar siswa (kognitif, afektif dan psikomotor) selama pembelajaran dengan model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament*
3. Berkolaborasi dengan guru untuk melakukan perencanaan tindakan selanjutnya pada siklus kedua.

H. Indikator Keberhasilan

Penerapan pembelajaran model *Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament* dalam pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila:

1. Persentase hasil belajar kognitif siswa yang mencapai KKM mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga mencapai 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.
2. Persentase hasil belajar afektif yang memperoleh kategori “Baik” mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga mencapai 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut

3. Persentase hasil belajar psikomotor yang memperoleh kategori “Terampil” mengalami peningkatan pada setiap siklus, sehingga mencapai 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil tindakan dan pembahasan yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* terhadap siswa kelas V SD Negeri 3 Braja Sakti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* pada mata pelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Braja Sakti. Hasil belajar meliputi 3 ranah yaitu afektif, psikomotor, dan koqnitif. Pada siklus I, nilai rata-rata afektif siswa sebesar 65,75 dengan ketuntasan 70% (katagori :Baik”). Pada siklus II nilai rata-rata afektif siswa sebesar 76,25 dengan presentase ketuntasan 80% (katagori “Baik”). Rata-rata nilai psikomotor siswa pada siklus I sebesar 65,50 dengan presentase ketuntasan sebesar 60% (katagori “Cukup Terampil”). Pada siklus II sebesar 76,50 dengan presentase ketuntasan sebesar 85% (katagori “Sangat Terampil”). Rata-rata nilai koqnitif siswa pada siklus I sebesar 68,1 dengan presentase ketuntasan sebesar 60% (katagori “Cukup Tinggi”). Pada siklus I sebesar 79,8 dengan presentase ketuntasan 80% (katagori “Tinggi”).

B. Saran

1. Guru

Hendaknya dalam pelaksanaan pembelajaran IPS di SD menggunakan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament*, karena dapat membantu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Siswa

Siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan berpartisipasi aktif, berani bertanya, mengajukan pertanyaan, berpendapat, dapat bekerjasama dengan teman-temannya dalam mengerjakan tugas kelompok, percaya diri dalam melakukan kegiatan di kelas. Siswa juga harus rajin membaca dan latihan sehingga dapat mempermudah dalam memahami materi.

3. Sekolah

Sekolah hendaknya memberikan fasilitas pembelajaran yang memadai, serta sarana pendukung untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran demi meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

4. Peneliti

Bagi peneliti berikutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan, serta model yang digunakan dapat diterapkan pada materi yang berbeda. Selain itu, dapat mengembangkan model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament* untuk memenuhi kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Yrama Widya. Bandung.
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran kooperatif*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Grava Media. Yogyakarta.
- Hamalik. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Sinar Grafika.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Hernawan. 2010. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Hidayati, 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning Pembelajaran Kelompok*. Bandung : Alfabeta
- Kemendikbud. 2013. *Panduan Teknis Penilaian di Sekolah Dasar*. Kemendikbud. Jakarta.
- Komalasari, 2010. *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Kunandar. 2010. *Penilaian Autentik*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- _____. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT. RajaGrafindo Persada. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 mengenai Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 35 mengenai Teknis Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- _____. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Rohani. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sanjaya 2011. *Model Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Grup Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Kencana Prenada Media Grup. Jakarta.
- Slavin, Robert E 2005. *Cooperative Learning : Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media. Bandung.
- Siswoyo,dkk. 2008. *Pengertian pendidikan*. UNY PRESS. Yogyakarta.
- Suarjana. 2000. Model-pembelajaran-team-game-tournament-tgt-2. Aviable at <http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-team-game-tournament-tgt-2/>. Diunduh pada tanggal 17 Juni 2017
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Supriatna, Nana dkk. 2007. *Pendidikan IPS SD*. UPI PRESS. Bandung.
- Supriya,dkk. 2007. *Pendidikan IPS*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.Jakarta.
- Taniredja, dkk. 2014. *Model Pembelajaran Cooperative Learning*. Alfabeta. Bandung.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Tim Penyusun. 2010. *Format Penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Fungsi Pendidikan Nasional
- Undang-undang Nomor 23 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wardhani, IGAK dan Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.

Yani, 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Pusat Perbukuan Departemen Nasional.
Jakarta