

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI *COOPERATIVE*
LEARNING PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PILANG 1
KECAMATAN MASARAN KABUPATEN SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

SKRIPSI

Habiburrohman

X7108680

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2010

ii

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI *COOPERATIVE*
LEARNING PADA SISWA KELAS V SD NEGERI PILANG 1
KECAMATAN MASARAN KABUPATEN SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2009/2010**

OLEH

HABIBURROHMAN

NIM X7108680

SKRIPSI

**Ditulis dan Diajukan untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2010

iii

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul :

Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui *Cooperative Learning* pada Siswa Kelas V SD(PTK Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2009/2010).

Oleh :

Nama : Habiburrohman

NIM : X 7108680

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret
Surakarta.

Pada Hari :

Tanggal :

Persetujuan Pembimbing
Pembimbing I Pembimbing II

Drs. Sadiman, M. Pd Drs. Samidi, M. Pd
NIP. 195408081981031004 NIP. 195401021977031001

iv

PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul :

Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui *Cooperative Learning* pada Siswa Kelas V SD (PTK Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2009/2010).

Oleh :

Nama : Habiburrohman

NIM : X7108680

Telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari :

Tanggal :

Tim Penguji Skripsi :

Nama Terang Tanda Tangan

Ketua : Drs. Sukarno, M.Pd

Sekretaris : Drs. Usada, M.Pd

Anggota 1 : Drs. Sadiman, M.Pd

Anggota 2 : Drs. Samidi, M.Pd

Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

Dekan

Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd

NIP.196007271987021001

v

ABSTRAK

Habiburrohman. X7108680. Sripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas sebelas Maret Surakarta, Juli 2010. PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI *COOPERATIVE LEARNING* PADA SISWA KELAS V SD (PTK PADA SISWA KELAS V SD N PILANG 1 KECAMATAN MASARAN KABUPATEN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2001/2010).

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah : Untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan *Cooperative Learning* Tipe Team Games Tournament (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2009/2010

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*) dan Refleksi (*Reflecting*). Sebagai Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang keaktifan siswa didalam mengikuti proses belajar mengajar. Tes tertulis digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Data yang diperoleh adalah prestasi belajar. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran IPS sebelum dan sesudah penelitian dilakukan.

Teknik analisis data menggunakan model interaktif yang terdiri dari tiga komponen analisis, yaitu : reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar IPS yang diperoleh siswa dari sebelumnya. Pada tes awal 50; kemudian pada tes siklus pertama 64,44; menjadi 75,25 pada siklus kedua. Kemudian adanya peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa yang pada tes awal hanya 25,92%; dan pada tes siklus pertama 70,37%; kemudian pada siklus kedua menjadi 88,89%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran *Cooperative Learning* Model *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen.

vi

ABSTRACT

Habiburrohman. X7108680. Sripsi Faculty of Training and Education. Sebelas Maret University of Surakarta, July 2010. THE IMPROVEMENT OF RESULT LEARN THE IPS OF PASSING *COOPERATIVE LEARNING* AT STUDENT OF FIFTH GRADE SD (PTK AT STUDENT OF FIFTH GRADE SD N PILANG 1 MASARAN SUBDISTRICT SRAGEN REGENCY ACADEMIC YEAR 2009 / 2010).

Target of this class action Research is : To increase result of learning IPS at student of fifth grade SD Negeri Pilang 1 Masaran Subdistrict of Sragen Regency Academic Year 2009 / 2010 with the *Cooperative Learning* Model The Team Games Tournament (TGT).

Form this research of action class by using cycle model. Every cycle consisted by four step, that is planning (Planning), Execution (Acting), Perception (Observing) And Refleksi (Reflecting). As Subjek research is student of fifth grade SD Negeri Pilang 1 Subdistrict of Masaran of Regency Sragen.

Technique of data collecting use the obervasi, tes written, and documentation. Observation used to get the information about student livelines in following process learn to teach the. Tes written to be used to measure the student attainment after study execution. Data obtained by achievement learn the. Documentation used to obtain; get the data about result learn obtained by student study IPS before and hereafter research.

Analyse the data use the model interaktif consisted of three analysing component, that is : reduce the data, sajian data, and withdrawal of conclusion or verification.

Result of this research is the existence of the make-up of mean assess the result learn the IPS obtained by student from previously. At tes early 50; later; then first tes cycle 64,44; becoming 75,25 second cycle. Later; Then the existence of complete improvement prosentase learn the student which is tes early only 25,92%; and first tes cycle 70,37%; later; then second cycle become 88,89%.

Pursuant to inferential above research result hence that study IPS by using study of Cooperative Learning Model The Team of Games Tournament (TGT) can improve the result learn the IPS student of fifth grade SD Negeri Pilang 1, Masaran Subdistrict, Sragen Regency.

vii

MOTTO

- ❖ Pelajarilah ilmu dan mengajarlah kamu, rendahkanlah dirimu terhadap gurugurumu dan berlakulah lemah lembut terhadap murid-muridmu (Terjemahan HR. Tabrani)
- ❖ Dengan ilmu hidup menjadi mudah, dengan seni hidup menjadi halus, dengan agama hidup menjadi terarah dan bermakna (M. Mukti Ali)
- ❖ Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (Terjemahan QS. Al Mujadilah : 11).
- ❖ Perbuatlah oleh kamu perbaikan, sehingga kamu mendapat kemenangan (Terjemahan QS. Al Hajj : 77).

viii

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada :

- Ayahanda Komari dan Ibunda Sri Lestari yang telah mendukung, pemberi semangat, bimbingan dan kasih sayang dengan tulus dan rela membanting tulang demi meraih masa depanku
- Orang-orang tercinta yang ada di sekelilingku
- Sahabat-sahabatku yang telah menghiburku diwaktu susah dan senang (Acik, Dini, Anis, Isti, Ita, Adfal “Cah bagus”, Mardi, Eka, Sinta, Pipit, Peni, Badrudin) trimakasih atas dukungannya dan motivasi yang selalu kalian berikan.
- Rekan-rekan mahasiswa PGSD dan Almamaterku

ix

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Rahmat dan hidayah – Nya skripsi yang berjudul **Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui *Cooperative Learning* pada Siswa V SD (PTK Pada Siswa Kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen tahun Pelajaran 2009/2010)** telah terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penelitian tindakan kelas ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada semua pihak, khususnya kepada:

1. Prof. DR. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
 2. Drs. R. Indianto, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
 3. Drs. Kartono, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
 4. Drs. Sadiman, M.Pd selaku Pembimbing I yang mengarahkan dan membimbing dengan sabar dan lemah lembut hingga selesai skripsi ini.
 5. Drs. Samidi, M.Pd selaku pembimbing II yang membimbing hingga selesai skripsi ini.
 6. Drs. Sudarto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD N Pilang 1 Masaran yang telah memberikan izin sebagai tempat untuk penelitian.
 7. Rekan-rekan guru SD Negeri Pilang 1 yang telah memberi motivasi dan bantuan dalam melaksanakan penelitian.
 8. Semua pihak yang telah memberi bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan karena keterbatasan tenaga dan keterbatasan pengetahuan yang ada. Semoga kebaikan Bapak/Ibu dan semua pihak mendapat limpahan pahala dari Tuhan Yang Maha Esa dan menjadi amal yang tiada putus-putusnya. Oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Harapan penulis semoga

x

skripsi ini dapat memberi manfaat kepada penulis khususnya dan para pembaca yang budiman umumnya.

Surakarta, Juli 2010

Penulis

xi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi

DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Pembatasan Masalah	2
D. Perumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	5
1. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial	5
2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	9
3. <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	17
B. Penelitian Yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	29
D. Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	31
B. Subjek Penelitian	32
C. Sumber Data	32
xii	
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Teknik Analisa Data	32
F. Indikator Kinerja	34
G. Prosedur Penelitian	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Temuan	56
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	63
B. Implikasi	63
C. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	69
xiii	
DAFTAR TABEL	
Tabel 1 Standar Kompetensi IPS Kelas V Semester II	14
Tabel 2 Perbandingan Pembelajaran Konvensional dengan Pembelajaran Kooperatif	18
Tabel 3 Pembagian Waktu Penelitian	31
Tabel 4 Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Sebelum Tindakan.	38
Tabel 5 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS Sebelum Tindakan	40
Tabel 6 Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Siklus 1	46
Tabel 7 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS Siklus 1	47
Tabel 8 Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Siklus II	53

Tabel 9 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS Siklus II	54
Tabel 10 Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Antar Siklus	59
Tabel 11 Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS Pra Siklu, Siklus I, dan Siklus II	60

xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berfikir	29
Gambar 2 Skema Proses Analisis Interaktif	34
Gambar 3 Model Langkah-langkah PTK	35
Gambar 4 Grafik.1 Grafik Histogram Nilai Hasil Belajar Sebelum Tindakan	40
Gambar 5 Grafik.2 Grafik Histogram Nilai Hasil Belajar Siklus I	47
Gambar 6 Grafik.3 Grafik Histogram Nilai Hasil Belajar Siklus II	55
Gambar 7 Grafik.4 Grafik Histogram Nilai Hasil Belajar Antar Siklus	61

xv

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	68
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	77
Lampiran 3. Lembar Penilaian Siswa Siklus 1 Pertemuan 1	84
Lampiran 4. Lembar Penilaian Siswa Siklus 1 Pertemuan 2	85
Lampiran 5. Lembar Penilaian Siklus II Pertemuan 1	86
Lampiran 6. Lembar Penilaian Siswa Siklus II Pertemuan 2	87
Lampiran 7. Lembar Penilaian Guru Siklus 1 Pertemuan 1	88
Lampiran 8. Lembar Penilaian Guru Siklus 1 Pertemuan 2	89
Lampiran 9. Lembar Penilaian Guru Siklus II Pertemuan 1	90
Lampiran 10. Lembar Penilaian Guru Siklus II Pertemuan 2	91
Lampiran 11. Soal Tes Seleksi Turnamen Siklus I	92
Lampiran 12. Soal Tes Seleksi Turnamen Siklus II	93
Lampiran 13. Soal Turnamen Siklus 1	94
Lampiran 14 Soal Turnamen Siklus II	97
Lampiran 15 Soal Tes Siklus I	100
Lampiran 16 Soal Tes Siklus II	102
Lampiran 17 Foto Dokumentasi Pembelajaran	104
Lampiran 18 Surat Ijin Penelitian	106

1

BAB I**PENDAHULUAN****A. Latar Belakang.**

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan strategi pembelajaran yang diharapkan mampu memperbaiki proses pembelajaran yang telah berlangsung selama ini. Salah satu tolok ukur keberhasilan guru adalah bila dalam pembelajaran mencapai hasil yang optimal. Keberhasilan ini sangat tergantung dengan kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah meningkatnya prestasi belajar siswa. Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SD Negeri Pilang I untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Hal ini standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas V memang sarat akan materi, di samping cakupannya luas dan perlu hafalan. Jika

dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 60. Dari 27 siswa hanya 25,92% (7 siswa) yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 74,08% (20 siswa), belum memenuhi KKM.

Rendahnya prestasi belajar IPS di kelas V SD Negeri Pilang I, Jantran, Masaran, Sragen dimungkinkan juga karena guru belum menggunakan model pembelajaran serta mendesain skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kondisi siswa sehingga memungkinkan siswa aktif dan kreatif. Namun sebaliknya kecenderungan guru menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, cenderung kering dan membosankan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi guru. Siswa sebagai obyek bukan subyek bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan kreatifitas siswa selama proses pembelajaran. Kenyataan selama ini kegiatan belajar mengajar masih didominasi guru yaitu kegiatan satu arah dimana penguangan informasi dari guru ke siswa dan hanya dilaksanakan dan berlangsung di sekolah, sehingga hasil yang dicapai siswa hanya mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum-hukum, teori hanya pada tingkat ingatan.

2

Bertumpu pada kenyataan tersebut untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif siswa baik secara individual dan kelompok terhadap proses pembelajaran IPS maka masalah ini harus dicari model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan, Salah satu diantaranya adalah *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* diharapkan siswa dapat menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu.

Penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), merupakan tindakan alternative yang kiranya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penulis mengambil judul Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui *Cooperative Learning* pada Siswa Kelas V SD N Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2009/2010.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS belum menunjukkan hasil yang optimal.
2. Kegiatan belajar mengajar masih satu arah sehingga kreatifitas siswa kurang berkembang secara optimal.
3. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, yang cenderung membosankan.

C. Pembatasan Masalah

Dengan adanya masalah yang cukup banyak, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Hasil belajar dibatasi pada hasil belajar IPS Kelas V tentang materi peristiwa sekitar proklamasi.
2. Pembelajaran kooperatif dibatasi pada *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

3

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas permasalahan dapat di rumuskan sebagai berikut:
Apakah melalui Penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Pilang 1 Kec.Masaran Kab.Sragen Tahun Ajaran 2009/2010?

E. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) siswa kelas V SDN Pilang 1 Kec. Masaran Kab.Sragen Tahun Ajaran 2009/2010.

F. Manfaat Penelitian**1. Manfaat Teoretis.**

- a. Hasil penelitian ini dapat memperkaya wawasan dan memberi sumbangan bagi pengembangan Ilmu Pendidikan,
- b. Sebagai bahan masukan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa terutama mata pelajaran IPS,
- c. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah dalam meningkatkan proses belajar siswanya.
- b. Dengan adanya model pembelajaran ini akan mempermudah guru dalam mengembangkan kompetensi yang dimiliki siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- c. Dengan demikian model ini juga berguna bagi pengembangan profesionalitas guru untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.

4

- d. Sebagai dorongan siswa untuk lebih meningkatkan prestasi belajarnya.

5

BAB II**LANDASAN TEORI****A. Kajian Teori****1. Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial****a. Hakekat Belajar**

Belajar mempunyai pengertian yang kompleks, sehingga banyak ahli mengemukakan pengertian belajar dengan ungkapan dan pendapat yang berbeda-beda. Berikut ini pendapat tentang pengertian belajar:
Slameto (2003:2) memberikan pengertian “belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.
Skinner (1985) menyebutkan belajar adalah “*Learning is a process of progressive behavior adaption*”. Yaitu bahwa belajar merupakan suatu

proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Menurut Mc. Beach (dalam Lih Bugelski 1956) memberikan definisi mengenai belajar. "*Learning is a change performance as a result of practice*". Ini berarti bahwa belajar membawa perubahan dalam performance, dan perubahan itu sebagai akibat dari latihan (practice). (<http://google.www.kuliah psikologi dek rizky.com>). Menurut Winkel (2004: 59) belajar adalah suatu aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam pengetahuan –pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas. James O Wittaker (1970: 15) menjelaskan "*learning may be defined as the process by which behaviour originates or is altered through training or experience*". Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan/ diubah melalui latihan/ pengalaman dalam Winkel (2004). M. Sobry Sutikno (2009: 4) berpendapat belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

6

Senada dengan Dimiyati dan Mudjiono (2009:7), berpandangan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia dan dilakukan oleh setiap orang. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Sedangkan Gagne dalam Agus Suprijono (2009:2) menyatakan belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang diiringi oleh perubahan sikap dan tindakan oleh seseorang sebagai akibat dari efek belajar tersebut.

b. Hasil Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. (Muslihati 2005). Menurut Woordworth (dalam Ismihyani 2000), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Woordworth juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung. Hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan

pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai. Bloom merumuskan hasil
7

belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi domain (ranah) kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. (Winkel dalam Ismiyahni 2000).

Dalam ranah kognitif, hasil belajar tersusun dalam enam tingkatan.

Enam tingkatan tersebut ialah, (1) Pengetahuan atau ingatan, (2)

Pemahaman, (3) Penerapan, (4) Sintesis, (5) Analisis dan (6) Evaluasi.

Adapun ranah psikomotorik terdiri dari lima tingkatan yaitu, 1)

Peniruan (menirukan gerak), 2) Penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak), 3) Ketepatan (melakukan gerak dengan benar), 4)

Perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar), 5)

Naturalisasi (melakukan gerak secara wajar). Sedangkan ranah afektif

terdiri dari lima tingkatan yaitu, 1) Pengenalan (ingin menerima, sadar akan

adanya sesuatu), 2) Merespon (aktif berpartisipasi), 3) Penghargaan

(menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu), 4) Pengorganisasian

(menghubung-hubungkan nilai-nilai yang dipercaya) dan 5) Pengamalan

(menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).

(<http://forum.upi.edu/v3/index.php?topic=15692.0>)

Sejalan dengan hal itu Nana Sudjana, 2004 membagi hasil belajar

menjadi 3 macam yaitu: (a). Keterampilan dan kebiasaan; (b). Pengetahuan

dan pengertian; (c). Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan

dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah, (Nana Sudjana,

2004:22). Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil belajar yaitu :

1. Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar)

Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada

faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang

mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain

yaitu : motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.

2. Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar).

Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan

belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar

siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan

8

pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan

sikap. Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari

proses belajar yang dilakukan oleh siswa, harus semakin tinggi hasil

belajar yang diperoleh siswa. Proses belajar merupakan penunjang hasil

belajar yang dicapai siswa, (Nana Sudjana, 1995:111)

c. Teori Belajar

Ada beberapa teori belajar yang perlu kita ketahui, salah satu

diantaranya adalah menurut Oemar Hamalik, (2007:4) antara lain yaitu :

1. Teori *Conditioning*

Teori menekankan bahwa belajar terdiri atas pembangkitan respon

dengan stimulus yang pada mulanya bersifat netral atau tidak memadai.

2. Teori *Conectionism*

Teori ini menekankan bahwa belajar adalah pembentukan ikatan atau hubungan antara stimulus-respon melalui prose pengulangan (*reinforcement*)

3. *Field Teori*

Menekankan bahwa keseluruhan bagian - bagian yang satu dengan yang lain erat hubungannya dan saling bergantung (yang termasuk dalam teori ini adalah Psikologi Gestalt)

4. *Psikologi Fenomenologis dan Humanistik*

Belajar adalah perubahan dalam perilaku yang merupakan refleksi definisi mekanistik stimulus-respon. Teori ini menitik beratkan pada kondisi didalam diri individu.

5. *Teori Stimulus-Respon Relativistik*

Teori ini menitik beratkan pandangan bahwa tingkah laku manusia merupakan *moral behavior* dan keseluruhan perilaku terhadap stimulus dan terdapat hubungan berpolar antara personal dengan lingkungan. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan perubahan melalui aktivitas, praktik, dan pengalaman. Teoriteori belajar menekankan bahwa hubungan stimulus-respon mempengaruhi dalam proses belajar. Pada teori psikologi fenomenologis humanistik

9

merupakan teori yang sesuai dengan pandangan peneliti, karena kondisi individu anak sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

d. Tinjauan Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap baru pada saat seseorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan. Pembelajaran adalah istilah yang kadang-kadang mengundang kontroversi baik dikalangan para ahli maupun di lapangan, terutama di antara guru-guru di sekolah.

Menurut Oemar Hamalik (2003:57) "Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur manusia terlibat dalam sistem pengajaran yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya".

Menurut Gagne dan Briggs dalam Nyimas Aisyah (2007:1-3) melukiskan pembelajaran sebagai upaya seseorang yang tujuannya adalah membantu orang belajar (Nyimas Aisyah 2007). Secara lebih rinci Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai "Seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal (Gleder, 1991).

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang sengaja menciptakan suatu lingkungan, sehingga terjadi proses belajar secara efektif dan efisien.

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora. Ilmu-Ilmu Sosial mempelajari

mempelajari aspek-aspek kehidupan yang meliputi aspek sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, geografi dan politik. Sedangkan humaniora meliputi norma, nilai, bahasa, dan seni yang menjadi komponen kehidupan masyarakat.

10

Ilmu sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Pada tingkat pendidikan dasar, pelajaran ilmu sosial disampaikan secara terpadu. Keterpaduan ini berupa penggabungan beberapa bidang ilmu sosial menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran IPS juga disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan IPS bertujuan untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk merealisasikan tujuan tersebut, maka proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek-aspek pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotor) saja melainkan meliputi juga aspek akhlak (affektif) dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan, dan persaingan (Nursid Sumaatmadja, dkk 2005:10). Sedang pendekatan yang digunakan dalam mempelajari IPS adalah Pendekatan Inter-disiplin (interdisciplinary approach).

Dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP, 2006:17) Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, serta memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global. Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek- aspek : manusia, tempat dan lingkungan, waktu, keberlanjutan, dan perubahan sistem sosial dan budaya, dan perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

11

Menurut Gross dalam Kosasih Djahiri (1981:1) yang dikutip Hidayati, dkk (2008:1-4), Ilmu Sosial merupakan disiplin intelektual yang mempelajari manusia sebagai makhluk sosial secara ilmiah, memusatkan manusia sebagai anggota masyarakat dan pada kelompok atau masyarakat yang ia bentuk. Dalam ilmu sosial banyak mengemukakan tentang tingkah laku manusia, baik secara perorangan maupun tingkah laku secara kelompok. Tingkah laku manusia dalam masyarakat itu banyak sekali aspeknya seperti aspek ekonomi, aspek sikap, aspek mental, aspek budaya, aspek hubungan sosial, dan sebagainya. Studi kasus tentang aspek-aspek tingkah laku manusia

ini yang menghasilkan Ilmu Sosial seperti ekonomi, ilmu hukum, ilmu politik, psikologi, sosiologi, antropologi dan sebagainya.

Berbeda dengan Ilmu Sosial, Studi Sosial bukan merupakan suatu bidang keilmuan atau disiplin akademis, melainkan lebih merupakan suatu bidang pengkajian tentang gejala dan masalah sosial.

Achmad Sanusi yang dikutip oleh Hidayati, dkk (2008:1-5) memberi penjelasan sebagai berikut : Studi Sosial tidak selalu bertaraf akademis-universitas, bahkan merupakan bahan-bahan pelajaran bagi siswa sejak pendidikan dasar. Studi sosial bersifat interdisipliner dengan menetapkan pilihan masalah-masalah tertentu berdasarkan suatu rangka referensi dan meninjaunya dari beberapa sudut sambil mencari logika dari hubungan-hubungan yang ada satu dengan lainnya.

Pendekatan Studi Sosial bersifat interdisipliner atau multidisipliner dengan menggunakan berbagai bidang keilmuan. Hal tersebut mengandung arti bahwa Studi Sosial dalam meninjau suatu gejala sosial atau masalah sosial dilihat dari berbagai dimensi kehidupan. Sedangkan Ilmu Sosial pendekatannya bersifat disiplin dari bidang ilmunya masing-masing. Jadi dapat dikatakan bahwa Studi Sosial itu lebih memperlihatkan bentuknya sebagai gabungan Ilmu Sosial.

Udin S. Winataputra, dkk (2008:51), mengatakan bahwa dalam Kurikulum 1975 pendidikan IPS menampilkan empat profil, yakni: (1) Pendidikan Moral Pancasila menggantikan Pendidikan Kewargaan Negara sebagai suatu bentuk pendidikan IPS khusus yang mewadahi tradisi "*citizenship transmission*", (2) pendidikan IPS terpadu untuk Sekolah Dasar, (3) pendidikan IPS terkonfederasi untuk SMP yang menempatkan IPS

12 sebagai konsep payung yang menaungi mata pelajaran geografi, sejarah, dan ekonomi koperasi, (4) pendidikan IPS yang terpisah-pisah mencakup mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi untuk SMA, atau sejarah dan geografi untuk SPG.

Bila disimak dari perkembangan pemikiran yang berkembang di Indonesia yang terwujud dalam Kurikulum sampai dengan dasawarsa 1990-an ini pendidikan IPS di Indonesia mempunyai dua konsep pendidikan IPS, yakni: *pertama*, pendidikan IPS yang diajarkan dalam tradisi "*citizenship transmission*" dalam bentuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan Sejarah Nasional, *kedua* pendidikan IPS yang diajarkan dalam tradisi "*social science*" dalam bentuk pendidikan IPS terpisah dari SMU, yang terkonfederasi di SLTP dan yang terintegrasi di SD, Udin S. Winataputra, dkk (2008:51).

Dengan demikian jelas bahwa IPS adalah fusi dari disiplin-disiplin ilmu-ilmu Sosial. Pengertian fusi disini adalah bahwa IPS merupakan bidang studi yang utuh dan tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Artinya bahwa bidang studi IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah-pisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu.

b. IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPS SD akan dimulai dengan pengenalan diri (self), kemudian keluarga, tetangga, lingkungan RT, RW, kelurahan/desa, kecamatan, kota/kabupaten, propinsi, negara, negara tetangga, kemudian dunia. Anak bukanlah sehelai kertas putih yang menunggu untuk ditulisi, atau replika orang dewasa dalam format kecil yang dapat dimanipulasi sebagai tenaga buruh yang murah, melainkan, anak adalah entitas yang unik, yang memiliki berbagai potensi yang masih latent dan memerlukan proses serta sentuhan-sentuhan tertentu dalam perkembangannya. Mereka yang memulai dari egosentrisme dirinya kemudian belajar, akan menjadi berkembang dengan kesadaran akan ruang dan waktu yang semakin meluas,

13

dan mencoba serta berusaha melakukan aktivitas yang berbentuk intervensi dalam dunianya. Maka dari itu, pendidikan IPS adalah salah satu upaya yang akan membawa kesadaran terhadap ruang, waktu, dan lingkungan sekitar bagi anak.

Pengajaran IPS SD diandalkan untuk membina generasi penerus usia dini agar memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya, menghayati tuntutan keharusan dan pentingnya bermasyarakat dengan penuh rasa kebersamaan dan kekeluargaan serta mahir berperan erat di lingkungannya sebagai insan sosial dan warga negara yang baik (BSNP, 2006:18).

Sedangkan menurut Permendiknas Nomor 20 tahun 2006, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Tujuan IPS diajarkan di SD tentu saja harus dikaitkan dengan kebutuhan dan disesuaikan dengan tantangan-tantangan kehidupan yang akan dihadapi anak. Berkaitan dengan hal tersebut, kurikulum 2004 untuk tingkat satuan SD menyatakan bahwa, Pengetahuan Sosial (sebutan IPS dalam kurikulum 2004), bertujuan untuk :

1. Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan sosial.
3. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.

14

4. Meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Untuk merealisasikan tujuan-tujuan di atas, proses mengajar dan

membelajarkannya tidak hanya terbatas pada aspek-aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) saja, melainkan meliputi juga aspek akhlak (afektif) dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan dan persaingan ini.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS Kelas V Semester II

Berdasarkan Silabus Kurikulum KTSP Kelas V tahun 2006, ruang lingkup mata pelajaran IPS pada satuan pendidikan di SD/MI kelas V semester II meliputi aspek sebagai berikut:

Tabel.1 Standar Kompetensi IPS Kelas V Semester II

Standar Kompetensi Kompetensi Dasar Indikator

- Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
 - Menghargai peranan tokoh pejuang dan
 - Mendiskripsikan perjuangan para pahlawan dalam melawan penjajah Belanda dan Jepang
 - Mendiskripsikan perjuangan para
 - Menceritakan sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda
 - Menjelaskan sistem kerja paksa dan penarikan pajak yang memberatkan rakyat
 - Menceritakan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya mengusir penjajah Belanda
 - Menceritakan pendudukan Jepang di
- 15
- masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan

kemerdekaan

Indonesia

- Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan

Indonesia

- Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan

Indonesia

pahlawan dalam melawan penjajah Belanda dan Jepang

- Mendiskripsikan perjuangan para pahlawan dalam melawan penjajah Belanda dan Jepang

- Peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan

Indonesia

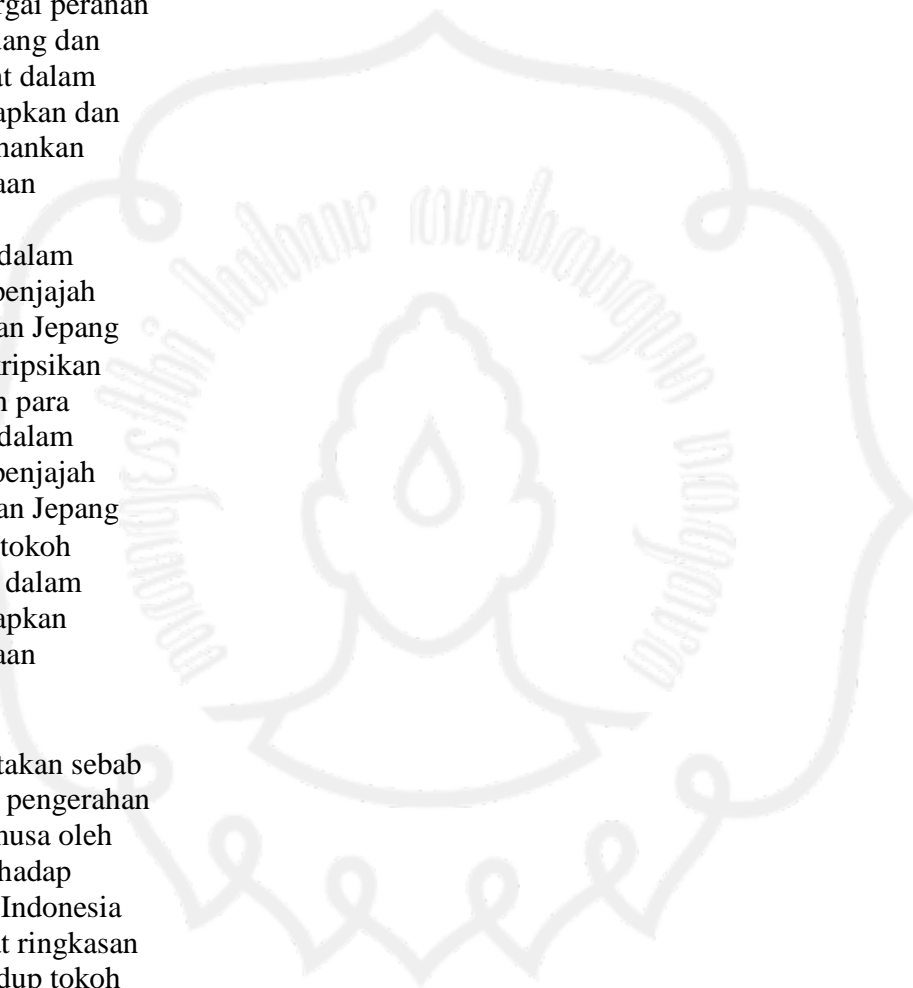
Indonesia

- Menceritakan sebab dan akibat pengerahan tenaga romusa oleh Jepang terhadap penduduk Indonesia

- Membuat ringkasan riwayat hidup tokoh penting pergerakan nasional

- Menceritakan peristiwa sumpah pemuda

- Menceritakan peranan tokoh dalam peristiwa sumpah Pemuda 28 Okt 1928



- Menceritakan peranan tokoh dalam peristiwa sumpah Pemuda 28 Okt 1928 dalam mempersatukan Indonesia
- Menjelaskan beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan
- Menjelaskan perlunya perumusan dasar 16
- Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
- Peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia Negara sebelum kemerdekaan.
- Mengidentifikasi beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan
- Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan.
- Menyebutkan tokoh-tokoh yang berjasa dalam memproklamasikan kemerdekaan
- Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
- Menghargai perjuangan para tokoh



dalam
mempertahankan
kemerdekaan

- Menjelaskan cara
mengenang perjuangan
para tokoh dalam
mempertahankan
kemerdekaan

- Menunjukkan sikap
17

menghargai perjuangan
para tokoh dalam
mempertahankan
kemerdekaan.

3. Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Cooperative Learning

Kooperatif mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan (Hamid Hasan, 1996). Dalam Kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerjasama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dan kelompok tersebut (Johson, et al., 1994; Hamid Hasan, 1996) terdapat dalam (Etin Solihatin:2007)

Pendekatan kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena dalam model kooperatif 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 (Slavin, 1983; Stahl, 1994) terdapat dalam (Etin Solihatin:2007)

Dengan mengelola kelas model kooperatif juga memperhatikan beberapa hal: pengelompokkan, semangat kooperatif dan penataan kelas. Salah satu yang menandai profesionalisme guru adalah komitmennya untuk selalu memperbaharui dan meningkatkan kemampuannya dalam suatu proses bertindak dan berefleksi. Guru yang profesional harus mempunyai kemampuan dan persediaan strategi pembelajaran. Guru yang baik tidak akan terpaku pada satu strategi. Guru bisa memilih dan memodifikasi teknik-teknik pembelajaran agar sesuai dengan kelasnya.

Ada 4 elemen dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu: (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan menjalin hubungan sosial (Mulyono,2003:121). Dalam

18

upaya untuk menciptakan saling ketergantungan positif, guru harus dapat menciptakan suasana yang mendorong peserta didik untuk saling membutuhkan. Interaksi kooperatif menuntut semua anggota dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog tidak hanya dengan guru tetapi juga dengan sesama peserta didik.

Akuntabilitas individual mengandung pengertian bahwa prestasi individu berpengaruh terhadap keberhasilan kelompok. Sedangkan keterampilan menjalin hubungan sosial dapat terbina melalui penanaman sikap tenggang rasa sopan, kritis terhadap pendapat orang, berani mempertahankan pendapat, dan kerjasama antar anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif menampakkan wujudnya dalam bentuk belajar kelompok. Dalam kelompok kooperatif peserta didik tidak diperkenankan mendominasi atau menggantungkan diri pada peserta didik lain. Perlu ditanamkan norma bahwa sifat mendominasi orang lain sama buruknya dengan sifat menggantungkan diri pada orang lain. Tiap anggota dalam kelompok dituntut untuk memberikan "*sumbangan*", bagi keberhasilan kelompok karena nilai hasil belajar kelompok ditentukan oleh nilai rata-rata hasil belajar individual. Oleh karena itu, seiiap anggota kelompok harus mengetahui teman yang memerlukan bantuan dan segera membantunya karena kegagalan seorang anggota kelompok dapat mempengaruhi prestasi kelompok.

Tabel. 2.Perbandingan pembelajaran Konvensional dengan Pendekatan kooperatif PBM Konvensional (Berpusat pada guru) Cooperative Learning (berpusat pada guru, siswa dan kerjasama)

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> a. Bekerja sendiri b. Melihat kedepan dan tenang c. Mendengar dari guru d. Belajar dari guru dan bahan a. Bekerja dengan teman-teman b. Berhadapan dengan kelompoknya c. Mendengar dari guru dan | <ul style="list-style-type: none"> 19 e. Bekerja individu f. Diam adalah sikap terbaik g. Guru pembuat kesimpulan h. Siswa kurang aktif teman-teman d. Belajar dari sesame dalam kelompok e. Bekerja dalam kelompok f. Berbicara produktif yang baik g. Kesimpulan melibatkan siswa h. Siswa aktif |
|--|---|

(Sumber: [http //WWW.Dikti.Com](http://WWW.Dikti.Com). Diakses Pada Tanggal 2 Maret 2010).

Pentingnya kerjasama dalam menyelesaikan tugas dan terciptanya persaingan sehat antar individu maupun kelompok akan terlihat dalam

model pembelajaran kooperatif (belajar bekerjasama). Model pembelajaran ini didasari oleh falsafah Homo Homini Socius, yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial.

Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan belajar kelompok.

Pelaksanaan prosedur pendekatan kooperatif dengan benar akan memungkinkan pendidikan mengolah kelas lebih efektif.

Untuk mencapai hasil maksimal ada lima unsur model pembelajaran kooperatif menurut Anita Lie (2008:32-35) yang harus diterapkan yaitu :

- a. Saling ketergantungan positif,
- b. Tanggung jawab perseorangan,
- c. Tatap muka,
- d. Komunikasi antar anggota,
- e. Evaluasi proses kelompok.

Dengan mengelola kelas model kooperatif juga harus memperhatikan beberapa hal yaitu :

- Pengelompokan
- Semangat gotong royong
- Penataan ruang kelas

Pembelajaran kooperatif secara bersungguh-sungguh berupaya mengaktualisasikan berbagai semboyan pendidikan kita , seperti *Bersatu 20*

kita Teguh Bercerai Kita Runtuh , Tut Wuri Handayani , Bhineka Tunggal Ika , Gotong Royong , Asah Asih Asuh, dan sebagainya. Struktur tujuan kooperatif terjadi jika siswa beranggapan bahwa ia dapat mencapai tujuan jika teman lain anggota kelompok juga mencapai tujuan itu, karenanya tiap individu wajib ikut andil menyumbang pencapaian tujuan itu.

b. Prinsip Utama Cooperative Learning

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya: (1) saling ketergantungan positif; (2) interaksi tatap muka; (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan (Slavin.2008:37-38)

a. Saling ketergantungan positif

Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling memberikan motivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal. Saling ketergantungan tersebut dapat dicapai melalui: (a) saling ketergantungan pencapaian tujuan, (b) saling ketergantungan dalam menyelesaikan tugas, (c) saling ketergantungan bahan atau sumber, (d) saling ketergantungan peran, dan (e) saling ketergantungan hadiah.

b. Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka menuntut para siswa dalam kelompok dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog, tidak hanya dengan guru, tetapi juga dengan sesama siswa. Interaksi semacam

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

21

c. Akuntabilitas individual

Pembelajaran *kooperatif* menampilkan wujudnya dalam belajar kelompok. Meskipun demikian, penilaian ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran secara individual. Hasil penilaian secara individual tersebut selanjutnya disampaikan oleh guru kepada kelompok agar semua anggota kelompok mengetahui siapa anggota kelompok mengetahui siapa anggota yang memerlukan bantuan dan siapa anggota kelompok yang dapat memberikan bantuan. Nilai kelompok didasarkan atas rata-rata hasil belajar semua anggotanya, dan karena itu tiap anggota kelompok harus memberikan urunan demi kemajuan kelompok. Penilaian kelompok secara individual inilah yang dimaksudkan dengan akuntabilitas individual.

d. Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi

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

Pembelajaran *Cooperative Learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran yang bermanfaat, dengan mengelompokkan siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda ke dalam kelompok-kelompok kecil. Menurut Viotsky (Pahyono dkk strategi Pembelajaran Efektif oleh team Widya Iswara, 2005), pada pembelajaran ini penekanannya pada hakikat sosiokultural dan dikembangkan berdasarkan teori belajar kognitif-konstruktivis. Penerapan pembelajaran ini juga sesuai dengan prinsip-prinsip CTL (*Contextual Teaching dan Learning*) yaitu pada masyarakat belajar (*learning community*). Konsep *learning community*

22

adalah menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain dan dalam pengelompokan, siswa harus menjadi perhatian tersendiri bagi seorang guru, karena dalam pengelompokan harus heterogen yang pandai mengajari yang lemah, yang tahu memberi tahu yang belum tahu, yang cepat menangkap harus mendorong temannya yang lambat dan seterusnya

c. Jenis-jenis *Cooperative Learning*

1) *Student Teams-Achievement Division* (STAD)

STAD atau **Tim Siswa-Kelompok Prestasi** merupakan jenis

pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Dalam STAD siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok dengan anggota 4 – 5 orang, dan setiap kelompok haruslah heterogen. Guru menyajikan pelajaran, kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu, dan pada saat kuis ini mereka tidak boleh saling membantu.

Skor siswa dibandingkan dengan rata-rata yang lalu mereka sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasinya yang lalu. Poin tiap anggota tim ini dijumlahkan untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau penghargaan yang lain.

2) Teams-Games-Tournaments (TGT)

TGT atau **Pertandingan-Permainan-Tim** merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang berkaitan dengan STAD. Dalam TGT, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan itu dimainkan pada meja-meja turnamen. Setiap meja

23
turnamen dapat diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda, namun memiliki kemampuan setara.

Permainan itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan dengan maksimal bagi skorskor kelompoknya bila mereka berusaha dengan maksimal. Turnamen ini dapat berperan sebagai revidu materi pelajaran.

3) Jigsaw

Dalam penerapan Jigsaw, siswa dibagi berkelompok dengan anggota kelompok 5 atau 6 orang heterogen. Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi sub bab. Sebagai misal bab zat dan wujudnya dapat dibagi menjadi sub bab : massa jenis zat, zat padat, zat cair, zat gas, serta panas dan gerak partikel. Setiap anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajari bagian yang diberikan itu.

4) Think-Pair-Share (TPS)

TPS atau **Berpikir-Berpasangan-Berbagi** merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Struktur yang dikembangkan ini dimaksudkan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Struktur ini menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil (2 – 5 anggota) dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif daripada penghargaan

individu.

TPS memiliki prosedur yang ditetapkan secara eksplisit untuk memberi siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain. Misalkan seorang guru baru saja menyelesaikan satu penyajian singkat, atau siswa telah membaca suatu tugas, atau suatu situasi penuh teka teki telah dikemukakan. Dan guru menginginkan siswa memikirkan secara lebih mendalam tentang apa

yang telah dijelaskan atau dialami. Guru memilih untuk menggunakan TPS sebagai ganti tanya jawab seluruh kelas. Guru perlu menerapkan langkah-langkah seperti berikut ini.

Tahap 1 : Thinking (Berpikir). Guru mengajukan pertanyaan isu yang berhubungan dengan pelajaran. Selanjutnya siswa diminta untuk memikirkan jawaban pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri untuk beberapa saat.

Tahap 2 : Pairing (berpasangan). Guru meminta siswa berpasangan dengan siswa yang lain untuk mendiskusikan apa yang telah dipikirkan pada tahap pertama. Interaksi pada tahap ini diharapkan dapat berbagi jawaban atau berbagi ide. Biasanya guru memberi waktu 4 – 5 menit untuk berpasangan.

Tahap 3 : Sharing (berbagi). Pada tahap ini guru meminta kepada pasangan untuk berbagi dengan seluruh kelas tentang apa yang telah mereka bicarakan. Ini dapat dilakukan dengan cara bergiliran pasangan demi pasangan dan dilanjutkan sampai dengan sekitar seperempat pasangan telah mendapat kesempatan untuk melaporkan.

5) Numbered-Head_together (NHT)

NHT atau **Penomoran-Berpikir Bersama** merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang sejenis dengan TPS, dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Sebagai gantinya mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas, guru menggunakan struktur empat langkah seperti berikut ini.

Tahap 1 : Penomoran. Guru membagi siswa kedalam kelompok beranggota 3 – 5 orang dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor antara 1 – 5.

Tahap 2 : Mengajukan pertanyaan. Guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi. Pertanyaan dapat amat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya atau berbentuk arahan.

25

Tahap 3 : Berpikir bersama. Siswa menyatukan pendapatnya terhadap pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam kelompoknya mengetahui jawaban itu.

Tahap 4 : Menjawab. Guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

(<http://adelluckyy.student.fkip.uns.ac.id/k-u-l-i-a-h/s-b-m/model>)

pembelajaran-kooperatif/)

d. Pembelajaran IPS dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Cooperative Learning adalah model pembelajaran bersama-sama dalam suatu kelompok dengan jumlah anggota antara tiga sampai lima orang siswa. Para anggota bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan guru. Menurut Kagan, terdapat empat prinsip dasar model kooperatif learning yaitu (1) interaksi yang simultan, (2) saling ketergantungan antar anggota, (3) tiap anggota memiliki tanggung jawab terhadap kelompok, dan (4) peran serta anggota yang seimbang.

Menurut pendapat Slavin (2008:26), model *cooperative learning* meliputi enam konsep yaitu (1) Tujuan kelompok (2) Tanggung jawab individual, dan (3) Keseimbangan peluang untuk meraih sukses bersama; (4) Kompetisi tim; (5) Spesialisasi tugas; (6) Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok.

Karakteristik pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* memunculkan adanya kelompok dan kerja sama dalam belajar, disamping itu terdapat persaingan antar individu dalam kelompok maupun antar kelompok. Oleh sebab itu penerapan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* diharapkan mampu mengatasi keterbatasan waktu, guru tidak lagi harus secara marathon menjelaskan materi. Kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa cukup dengan arahan dan bimbingan guru. Pembelajaran *Cooperative Learning* 26

dengan berbagai model dikembangkan berlandaskan teori belajar Konstruktivisme (*Constructivisme*). Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih banyak dipilih karena waktu relatif lebih singkat dan cara melakukannya relatif lebih mudah.

Langkah-langkah dalam *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- a. Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai dengan lima orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal, motivasi belajar, jenis kelamin, ataupun latar belakang etnis yang berbeda.
- b. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan presentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.
- c. Pemahaman konsep dilakukan dengan cara siswa diberi tugas-tugas kelompok. Mereka boleh mengerjakan tugas-tugas tersebut secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain atau mendiskusikan masalah dalam kelompok atau apa saja untuk menguasai materi pelajaran tersebut. Para siswa tidak hanya dituntut untuk mengisi lembar jawaban tetapi juga untuk mempelajari konsepnya.

d. Siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam tournament. Pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya.

e. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.

27

f. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik prestasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu mendapat penghargaan.

Kelebihan *Cooperative Learning* menurut (Stahl, dkk 1994):

1. Memungkinkan siswa untuk dapat meraih keberhasilan dalam belajar
2. Melatih siswa untuk memiliki ketrampilan, baik ketrampilan berfikir maupun ketrampilan social.
3. Mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang di dalam kelas.
4. Memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan ketrampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis.
5. Siswa bukan lagi menjadi objek pembelajaran, melainkan sebagai tutor bagi teman sebayanya.
6. Siswa memiliki motivasi yang tinggi karena didorong oleh teman sebayanya

Kekurangan *Cooperative Learning* menurut (Cilibert-Macmilan, dkk 1993):

1. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu.
2. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.
3. Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas. Sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif.

(<http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/kelebihan-dankekurangan-cooperative-learning/>)

28

Pembelajaran IPS dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT):

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat, sangat membantu hasil belajar dan memotivasi belajar siswa. Guru mendapat kebebasan dalam memilih metode pembelajaran yang digunakan. Selama ini pelajaran IPS lebih sering diajar dengan menggunakan metode ceramah yang menuntut siswa bersikap pasif (teacher centered). Salah satu metode yang

menekankan pada keaktifan siswa adalah metode pembelajaran kooperatif. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang sering digunakan adalah dengan diskusi. Di mana dalam diskusi yang dilakukan peserta diskusi diusahakan beragam (heterogen). Beragam dalam artian bahwa dalam satu kelompok masing-masing individu berbeda dalam hal kemampuan kognitif, jenis kelamin, latar belakang sosial maupun budaya. Hal tersebut dimaksudkan supaya mereka saling bertukar pengalaman dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini diujicobakan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen sekaligus menggembirakan siswa dengan permainan. Metode tersebut adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT. (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/776>)

Dalam pembelajaran model ini siswa tidak hanya mendengarkan guru yang sedang mengajar yang sering kali membuat siswa menjadi pasif, tetapi pada model ini siswa diajarkan untuk berpendapat dan bekerja kelompok sehingga nantinya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pelajaran IPS.

(<http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/ekonomipembangunan/article/view/5508>)

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Drs. Arief Achmad, M.Pd (2005) yang berjudul, Implementasi Model *Cooperatif Learning* dalam Pendidikan 29

Kewarganegaraan ditingkat Persekolahan. Kesimpulan penelitian ini adalah Model *Cooperative Learning* dapat menciptakan iklim dan suasana proses belajar mengajar siswa yang aktif dan interaktif, yang tercermin dari pola interaksi belajar siswa dalam kelompok, bilamana adanya kemitraan belajar antara guru dan siswa dalam dimensi akademis, sehingga menumbuhkan iklim kebersamaan dan keterbukaan selama berlangsungnya proses belajar mengajar.

2. Penelitian Puji Astuti, tahun 2004 “Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Ilmu Produksi Ternak Unggas Melalui Penerapan Model *Cooperative Learning* pada Akademik Peternakan Karanganyar”, yang menunjukkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Ilmu Produksi Ternak Unggas melalui model *Cooperative Learning* pada Akademik Peternakan Karanganyar.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* ini dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Alur Kerangka Berfikir dapat digambarkan seperti gambar 1 di bawah ini:

Gambar 1. Kerangka Berfikir

Penerapan *Cooperative Learning* tipe TGT dapat meningkatkan Hasil Belajar IPS
KONDISI

AWAL

Penerapan *Cooperative Learning* tipe TGT

GURU:

Pembelajaran Secara konvensional

SISWA :

Nilai IPS

rendah

SIKLUS I:

Penggunaan *Cooperative Learning* tipe TGT

secara kelompok dengan LKS

SIKLUS II:

Penggunaan *Cooperative Learning* tipe TGT

secara kelompok dengan kuis

TINDAKAN

KONDISI

AKHIR

30

Pada kondisi awal sebelum pelaksanaan tindakan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pokok bahasan Peristiwa Sekitar Proklamasi rendah. Hal ini dikarenakan guru kurang dalam menggunakan model pembelajaran yang inovatif, penyajian materi kurang menarik dan membosankan sehingga siswa belum memahami materi pelajaran IPS pokok bahasan Peristiwa Sekitar Proklamasi. Setelah dilakukan tindakan dengan menggunakan Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Turnament* (TGT) akan mendorong siswa untuk mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya dan bagaimana mencapainya, sehingga yang mereka pelajari melekat dalam ingatan. Pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi Peristiwa Sekitar Proklamasi pada siswa kelas V SD N Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka penulis membuat suatu hipotesis tindakan sebagai berikut: Melalui *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang peristiwa sekitar proklamasi bagi siswa kelas V semester II SDN Pilang 1 Kec.Masaran Kab.Sragen.

31

BAB III**METODOLOGI PENELITIAN****A. Tempat dan Waktu Penelitian****1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pilang I, Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2009/2010. Pemilihan tempat tersebut

didasarkan pada pertimbangan, Bahwa Hasil belajar IPS terutama pada pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi masih sangat rendah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 (genap) Tahun Ajaran 2009/2010 selama 5 bulan, yang dimulai dari bulan Maret sampai dengan bulan Juli 2010. Adapun pembagian waktu penelitian dapat diperinci seperti pada tabel 1.

Tabel 3.

Pembagian Waktu Penelitian

No

Kegiatan

Waktu

Maret April Mei Juni Juli

1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4

1 2 3 4 1 2 3 4

1 Pengajuan proposal

x x

x

x

2 Pelaksanaan siklus I

x

x

3 Analisis hasil siklus I

x

x

4 Pelaksanaan siklus II

x x

5 Analisis Siklus II

x

x x

x

x

6. Penyerahan ujian skripsi

x

Dan laporan x x

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari-hari efektif sesuai dengan jadwal jam pelajaran.

32

B. Subjek Penelitian

Sebagai subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Pilang I tahun pelajaran 2009/2010 sejumlah siswa sebanyak 27 yang terdiri dari 18 Laki-laki dan 9 Perempuan dengan pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen, sebagai subyek penelitian. Data yang dikumpulkan dari siswa meliputi data hasil tes tertulis. Tes tertulis dilaksanakan pada setiap akhir siklus yang terdiri atas materi peristiwa sekitar proklamasi. Selain siswa sebagai sumber data, penulis juga menggunakan teman sejawat sesama guru kelas sebagai sumber data.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data di atas meliputi tes tertulis, observasi, dan dokumen yang masing-masing diuraikan berikut ini :

1. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang keaktifan siswa didalam mengikuti proses belajar mengajar.
2. Tes tertulis digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah pelaksanaan pembelajaran, yang terdiri atas materi peristiwa sekitar proklamasi. Data yang diperoleh adalah prestasi belajar.
3. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran IPS sebelum penelitian dilakukan.

E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan model analisis interaktif. Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satu uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data. Menurut Sumadi Suryabrata (2003: 33

136) analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan.

Menurut H.B. Sutopo (2002: 18) dalam proses analisis ada tiga proses yang harus disadari oleh peneliti. Tiga komponen tersebut adalah: 1. Reduksi data, 2. Sajian data, 3. Penarikan kesimpulan atau verifikasi. Dengan demikian maka dalam tahapan ini ada tiga komponen pokok yang harus dilaksanakan, yaitu:

1. Reduksi data yaitu proses menyeleksi data awal, memfokuskan, menyederhanakan dan mengabstraksi data kasar yang ada dalam *fieldnote*.

Proses ini berlangsung terus sepanjang pelaksanaan penelitian. Data reduksi adalah suatu bentuk analisis yang mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal-hal yang tidak penting, dan mengatur data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dilakukan. Proses ini berakhir sampai laporan akhir penelitian selesai ditulis.

2. Sajian data adalah suatu rangkaian organisasi informasi yang memungkinkan penelitian dapat dilakukan. Dengan melihat penyajian data, maka akan dimengerti apa yang terjadi dan memungkinkan untuk mengerjakan sesuatu pada analisis ataupun tindakan lain berdasarkan pengertian tersebut, dalam hal ini penyajian data meliputi berbagai jenis matriks, gambar, jaringan kerja dan tabel.

3. Penarikan kesimpulan, apabila dalam tahapan ini ditemukan data yang akurat, maka peneliti tidak segan-segan untuk melakukan penyimpulan ulang. Peneliti dalam hal ini bersifat terbuka dan skeptis, namun demikian akan meningkat secara eksplisit dan memiliki landasan yang kuat. Kesimpulan akhir tidak akan terjadi sampai proses pengumpulan data berakhir.

Model analisis ini memiliki tiga komponen pokok analisis yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Aktivasinya dilakukan dalam bentuk interaktif dengan proses pengumpulan data sebagai suatu siklus. Dalam bentuk ini peneliti tetap bergerak di antara empat komponen (termasuk proses pengumpulan data) selama proses pengumpulan data berlangsung. Kemudian setelah pengumpulan data peneliti bergerak di antara tiga komponen pokok yaitu reduksi

34

data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar berikut:

Gambar 2. **Skema Proses Analisis Interaktif H.B. Sutopo (2002: 96)**

F. Indikator Kinerja

1. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sekurangkurangnya 75% siswa mendapat nilai ulangan harian lebih dari 70.
2. Peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPS sekurangkurangnya 75 % siswa aktif dalam proses pembelajaran.

G. Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang ditandai dengan adanya siklus, adapun dalam penelitian ini terdiri atas 2 siklus. Menurut Sarwiji Suwandi (2009:35), bahwa setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Reduksi Data Sajian Data

Pengumpulan Data

Penarikan

Kesimpulan/Verifikasi

35

Gambar 3

Model PTK (Sarwiji Suwandi, 2009: 35)

Siklus I

Pada siklus I

1. Tahap perencanaan
 - a. Mengumpulkan data yang diperlukan melalui teknik observasi
 - b. Merencanakan skenario pembelajaran IPS dengan cara membuat rencana pembelajaran (RPP)
 - c. Merencanakan kegiatan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang disimulasikan oleh guru.
 - d. Merencanakan kegiatan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan oleh siswa.
2. Tahap pelaksanaan tindakan
 - a. Memberikan materi pembelajaran tentang peristiwa sekitar proklamasi..
 - b. Menerapkan pembelajaran dengan penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) Setelah guru menerangkan tentang materi peristiwa sekitar proklamasi.
 - c. Setelah guru menjelaskan aturan permainan, secara berkelompok siswa melaksanakan pembelajaran IPS tentang materi peristiwa sekitar

Plan

Reflect Act

Observe

Plan

Reflect Act

Observe

Siklus

1

Siklus

2

dst

36

proklamasi dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT)

d. Siswa bermain turnamen dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT)

3. Tahap observasi

a. Melakukan pengamatan pada proses pembelajaran

Melaksanakan pengamatan ketika siswa melakukan permainan dalam TGT.

b. Mengarahkan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran

Memberikan pengarahannya kepada semua siswa ketika siswa merasa sedikit ada kesulitan dalam permainan TGT.

4. Tahap refleksi

Mengadakan refleksi dan evaluasi dari kegiatan pelaksanaan tindakan.

Refleksi diadakan dengan teman sejawat yang melakukan penelitian.

Refleksi dilakukan untuk mendiskusikan proses kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan saling memberikan masukan untuk dapat mengambil langkah yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran berikutnya agar lebih bermakna.

Pada Siklus II

1. Tahap perencanaan

a. Mengumpulkan data yang diperlukan melalui teknik observasi

b. Merencanakan skenario pembelajaran IPS dengan cara membuat rencana pembelajaran (RPP)

c. Merencanakan kegiatan pembelajaran penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang disimulasikan oleh guru.

d. Merencanakan kegiatan pembelajaran penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan oleh siswa.

2. Tahap pelaksanaan tindakan

a. Memberikan materi pembelajaran tentang materi peristiwa sekitar proklamasi

37

b. Menerapkan pembelajaran dengan penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) Setelah guru menerangkan tentang materi peristiwa sekitar proklamasi..

c. Membantu siswa jika menemui kesulitan

d. Siswa bermain turnamen dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

e. Setelah siswa sudah melaksanakan turnamen, guru menilai hasil dari siswa bermain turnamen melalui pelaksanaan mengerjakan soal IPS tentang materi peristiwa sekitar proklamasi.

3. Tahap observasi

a. Melakukan pengamatan pada proses pembelajaran

Melaksanakan pengamatan ketika siswa melakukan permainan dalam TGT.

b. Mengarahkan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran

Memberikan pengarahan kepada semua siswa ketika siswa kurang aktif didalam permainan. Dengan pengarahan guru, siswa melanjutkan pengetahuan yang didapat saat permainan TGT dalam mengerjakan soal.

4. Tahap refleksi

Mengadakan refleksi dan evaluasi dari pembelajaran. Pada hasil refleksi dan evaluasi siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS tentang materi peristiwa sekitar proklamasi sesuai dengan KKM yang ditentukan maka pembelajaran siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 Masaran berhasil atau tuntas.

38

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan proses penelitian, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survey awal dengan tujuan mengetahui keadaan nyata yang ada dilapangan. Hasil survey awal, yaitu rendahnya nilai hasil belajar siswa kelas V, terutama dalam pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi.

1. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan data hasil pengamatan langsung tanggal 19 April 2010 terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan pelajaran IPS tentang pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi, masih terdapat banyak kekurangan, antara lain guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang cenderung membosankan, kegiatan belajar mengajar masih satu arah (kreatif siswa kurang berkembang), dan nilai hasil belajar belum menunjukkan hasil yang optimal (masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM) siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 khususnya mata pelajaran IPS tentang pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi.

Hasil tes awal tentang pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi dapat dilihat pada daftar nilai di bawah ini:

Tabel.4 Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Sebelum Tindakan (Pra Siklus)

NO RESPONDEN (SISWA) NILAI

1 1 40

2 2 50

3 3 50

4 4 50

5 5 60

6 6 80

7 7 60

8 8 50

38

39

9 9 70

10 10 50

11 11 50
 12 12 50
 13 13 50
 14 14 70
 15 15 50
 16 16 80
 17 17 50
 18 18 50
 19 19 50
 20 20 60
 21 21 40
 22 22 50
 23 23 50
 24 24 50
 25 25 50
 26 26 50
 27 27 50

Jumlah Nilai 1360

Berdasarkan data nilai di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas V sebelum dilaksanakan tindakan adalah 50. Siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 sebanyak 27 siswa, hanya 7 siswa atau 25,02 % yang memperoleh nilai di atas ketuntasan minimal. Sebanyak 20 siswa atau 74,08 % memperoleh nilai di bawah nilai KKM, yaitu 60.

Untuk memperjelas data nilai di atas, dapat dilihat gambar tabel distribusi frekuensi dibawah ini:

40

Tabel 5 : Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Sebelum Tindakan

No Rentang Nilai Frekuensi Prosentase (%) Keterangan

1. 40-49 2 7,41 Tidak tuntas
2. 50-59 18 66,67 Tidak tuntas
3. 60-69 3 11,10 Tuntas
4. 70-79 2 7,41 Tuntas
- 5 80-89 2 7,41 Tuntas

Dari hasil tes awal pada tabel di atas dapat disimpulkan sementara bahwa penguasaan materi peristiwa sekitar proklamasi oleh siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 masih kurang, sehingga nilai hasil belajar siswa masih sangat rendah, yaitu masih banyak nilai siswa yang dibawah nilai KKM. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah sebanyak 7 siswa atau 25,02, yang tidak mendapat nilai diatas KKM sebanyak 20 siswa atau 74,08%. Adapun grafik nilai hasil belajar IPS dapat dilihat pada gambar dibawah ini

Gambar Grafik.1 Nilai Hasil Belajar Sebelum Tindakan

0
 5
 10
 15
 20

40-49

50-59

60-69

70-79

80-89

Berdasarkan gambar grafik nilai hasil belajar di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 50. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 7 siswa, siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 20 siswa, yaitu siswa yang mendapat nilai 40 sebanyak 2 siswa, yang mendapat nilai 50 sebanyak 18

41 siswa, yang mendapat nilai 60 sebanyak 3 siswa, dan yang mendapat nilai 70 keatas sebanyak 4 siswa.

2. Deskripsi Siklus 1

Tindakan siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan (2x35) pada tanggal (26 April 2010 dan 3 Mei 2010). Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar materi peristiwa sekitar proklamasi sebelum tindakan, dapat diperoleh informasi sebagai data awal. Hasil pencatatan menunjukkan bahwa dari siswa kelas V sebanyak 27 Siswa terdapat 20 siswa atau 74,08 % yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Setelah dilakukan survey, ternyata guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang cenderung membosankan, serta kegiatan belajar mengajar masih satu arah sehingga kreatifitas siswa kurang berkembang. Atas dasar tersebut peneliti melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas lain tentang alternatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Pilang 1. Berdasarkan hasil koordinasi kepala sekolah dan guru-guru lain, peneliti memilih menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Pilang 1. Dengan berpedoman pada standar kompetensi mata pelajaran IPS, peneliti melakukan langkah-langkah pembelajaran IPS dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournamnt* (TGT). Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam proses persiapan pembelajaran adalah sebagai berikut:

42

1. Memilih pokok bahasan atau indikator yang sesuai dengan materi peristiwa sekitar proklamasi. Alasan memilih pokok bahasan tentang peristiwa sekitar proklamasi adalah:

- a) pada pokok bahasan ini hasil belajar siswa masih rendah, dan sebagian besar siswa nilainya masih dibawah KKM,
- b) Motivasi belajar siswa masih belum optimal, terutama pada pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi,

2. Menyusun Rencana Persiapan Pembelajaran(RPP) berdasarkan indikator yang telah dibuat. Rencana persiapan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti memuat 2 pertemuan, masing-masing

pertemuan dalam waktu 2 jam pelajaran dilaksanakan dalam minggu yang berbeda.

3. Mengenai langkah-langkah dan Susunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran selengkapnya terlampir,

4. Mempersiapkan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* yang akan digunakan dalam pembelajaran,

5. Setiap kali akan mengadakan pembelajaran guru membentuk kelompok dan meja diatur sesuai dengan kelompok.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini guru menerapkan tahap pembelajaran dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran yang telah disusun pada siklus I dengan menggunakan tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini akan dilaksanakan dalam 2 pertemuan.

1) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama mata pelajaran IPS yang disampaikan adalah tentang pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi. Kegiatan diawali dengan berdo'a bersama, guru mengabsen siswa dan menata tempat duduk siswa.

Selanjutnya guru menjelaskan materi peristiwa sekitar proklamasi secara garis besar. Guru memberi soal kepada masing-masing siswa, soal

tersebut digunakan untuk seleksi turnamen. Selanjutnya guru mengoreksi hasil tes seleksi tersebut. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa yang anggotanya homogen. Pengelompokan siswa didasarkan pada kemampuan menjawab soal seleksi turnamen. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Selanjutnya guru memberi nama masing-masing kelompok untuk memudahkan mengenali masing-masing kelompok. Guru menjelaskan aturan permainan dalam *Team Games Tournament* (TGT)

Selanjutnya guru dan siswa bermain turnamen, yang bermain pertama kali adalah kelompok 1 sampai kelompok 3. kelompok yang lain memperhatikan agar nantinya tidak bingung dalam turnamen

2) Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua mata pelajaran IPS, guru mengadakan turnamen dengan pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi. Siswa yang bermain adalah kelompok 4 sampai kelompok 6. Karena pada pertemuan sebelumnya kelompok 1 sampai kelompok 3 sudah melakukan permainan. Setelah kelompok 4 sampai 6 sudah melakukan permainan, maka diganti dengan kelompok 7 sampai kelompok 9. Kelompok mendapat giliran menjawab soal, bagi kelompok yang mendapat giliran mengambil soal, dan ternyata tidak dapat menjawab, maka guru menawarkan kepada kelompok lain untuk menantang kelompok yang mendapat giliran menjawab soal, yaitu dengan cara mengacungkan jari terlebih dahulu, dan dipilih yang paling cepat mengacungkan jari. Bagi kelompok penantang

yang tidak dapat menjawab maka diambil satu poin yang telah didapat dan diberikan kepada kelompok yang ditantang. Permainan turnamen ini menggunakan 45 soal, yaitu tentang pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi.

Pemenang permainan ini dapat diketahui jika suatu kelompok mendapat poin paling banyak. Bagi pemenang guru memberikan 44

penghargaan bagi kelompok pemenang berupa pujian dan tepuk tangan semua siswa.

Pada kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang permainan yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini diakhiri dengan memberikan tes soal siklus 1 yang dikerjakan secara individu untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran pada siklus 1 dengan waktu mengerjakan 30 menit. Setelah selesai siswa mengumpulkan lembar jawabnya dimeja guru. Guru bersama murid berdoa kemudian menata peralatan pembelajaran dan pulang.

c. Observasi

Pengamatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara kolaboratif sesama guru menggunakan blangko observasi yang berupa instrumen-instrumen yang telah direncanakan, sumber data diperoleh dari : guru mengajar, guru / mitra sejawat (kolaborator), siswa dan pelaksanaan pembelajaran. Hal-hal yang diamati meliputi : tingkat minat dan kondisi pembelajaran pada umumnya, disamping itu juga kejadian-kejadian dan fakta-fakta lainnya.

Hasil observasi pada Siklus I dapat dilihat pada keterangan di bawah ini :

Pertemuan : I

1) Kegiatan Siswa

a) Pada pertemuan ini siswa cukup aktif *give and take* terhadap materi yang diberikan, namun sebagian besar masih belum aktif menjawab dalam kegiatan kelompok, b) Siswa kurang menunjukkan aktivitas kerja sama kelompok, dalam artian hanya siswa tertentu saja yang aktif menjawab c) Siswa cukup aktif memperhatikan penjelasan guru, d) Siswa mengerjakan tugas individu dengan baik, namun pada saat cerdas cermat masih didominasi oleh satu orang saja, e) Siswa mulai menunjukkan sikap antusias terhadap aktivitas guru.

45

2) Kegiatan Guru

a) Pada pertemuan ini, guru sudah melakukan presentasi dengan cukup baik, b) Guru kurang mampu mengendalikan kelas ketika pembagian kelompok, c) Guru menggunakan berbagai sumber belajar, d) Penggunaan sudah cukup baik, e) Penuh perhatian terhadap siswa, f) Memotivasi individu dan kelompok, g) Sudah menggunakan media pembelajaran, g) Sudah melakukan penilaian proses, h) Sudah melakukan penilaian hasil belajar, i) Sudah memberikan tindak lanjut.

Pertemuan : II

1) Kegiatan Siswa

a) Siswa aktif memperhatikan penjelasan guru, b) Siswa aktif dalam kegiatan turnamen, c) Siswa aktif saling *give and take*, hanya beberapa anak saja yang masih malu menjawab soal, d) Setiap kelompok aktif berkompetisi dalam kelompok, e) Siswa yang tidak ikut turnamen, selalu aktif memotivasi teman sekelompok yang ikut dalam turnamen, f) Siswa cukup aktif mengerjakan tugas baik secara individu maupun dalam turnamen.

2) Kegiatan Guru

b) Sudah melakukan presentasi dengan cukup baik, b) Guru mampu mengendalikan kelas ketika pembagian kelompok, c) Guru menggunakan berbagai sumber belajar, d) Penggunaan waktu sudah cukup baik, e) Penuh perhatian terhadap siswa, f) Memotivasi individu dan kelompok, g) Sudah menggunakan media pembelajaran, g) Sudah melakukan penilaian proses, h) Sudah melakukan penilaian hasil belajar, i) Sudah memberikan tindak lanjut.

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan tersebut di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative tipe Team Games Tournament (TGT)* , pada siklus I dapat ditarik simpulan aktivitas siswa belum maksimal, sehingga hasil yang diharapkan belum

46 dapat dicapai dengan baik. Untuk memperjelas data di atas dapat dilihat daftar nilai hasil belajar IPS siswa dibawah ini:

Tabel.6 Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Siklus 1

NO RESPONDEN (SISWA) NILAI Siklus 1

1	1	55
2	2	60
3	3	55
4	4	55
5	5	75
6	6	85
7	7	70
8	8	60
9	9	80
10	10	65
11	11	55
12	12	70
13	13	55
14	14	80
15	15	65
16	16	85
17	17	55
18	18	65
19	19	65
20	20	65

21 21 55
 22 22 60
 23 23 65
 24 24 65
 25 25 55
 26 26 60
 27 27 60

Jumlah Nilai 1740

KETERANGAN :

No (Responden Siswa) : No absen siswa

N Siklus 1 : Nilai setelah dilakukannya tindakan Siklus 1

47

Berdasarkan data nilai di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas V sesudah dilaksanakan tindakan siklus 1 adalah 64,44. Siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 sebanyak 27 siswa, hanya 8 siswa atau 29,63 % yang memperoleh nilai di bawah nilai KKM. Sebanyak 19 siswa atau 70,37 % memperoleh nilai di atas nilai KKM. Nilai standar KKM di SDN Pilang 1 yaitu 60.

Tabel.7 Distribusi Frekuensi Nilai hasil belajar IPS Siklus 1

NO RENTANG NILAI FREKUENSI PROSENTASE (%)

1	51-55	8	29,63
2	56-60	5	18,52
3	61-65	7	25,93
4	66-70	2	7,41
5	71-75	1	3,71
6	76-80	2	7,41
7	81-85	2	7,41

Dari hasil data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah sebanyak 19 siswa atau 70,37%. Siswa mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 8 siswa atau 29,63%. Adapun grafik nilai hasil belajar IPS dapat dilihat pada gambar dibawah ini

Gambar Grafik.2 Nilai Hasil Belajar IPS Siklus 1

0
 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 51-55
 56-60
 61-65
 66-70
 71-75
 76-80
 81-85

48

Berdasarkan gambar grafik nilai hasil belajar di atas dapat dilihat bahwa

nilai rata-rata kelas sebesar 64,44. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 19 siswa, siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 8 siswa, yaitu siswa yang mendapat nilai 55 sebanyak 8 siswa, yang mendapat nilai 60 sebanyak 5 siswa, yang mendapat nilai 65 sebanyak 7 siswa, dan yang mendapat nilai 70 keatas sebanyak 7 siswa.

d. Refleksi

Data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan di analisis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam proses melaksanakan tindakan, masih terdapat siswa yang masih mendapat nilai dibawah KKM. Sedangkan sebagian besar siswa sudah mendapat nilai diatas KKM dan dapat diuraikan sebagai berikut:

Pertemuan : 1 dan 2

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung siswa cukup aktif memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru, serta bekerja sama dalam kelompoknya. Namun masih ada siswa yang bercanda dengan temannya, terutama siswa yang tidak mengikuti turnamen. Pada pertemuan 1 dan 2 sudah menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, karena nilai rata-rata kelas mencapai 64,44, yang semula sebelum dilakukan tindakan hanya 50. Siswa yang dapat mencapai KKM 70,37%, meskipun nilai terendah adalah 55 sebanyak 8 anak tetapi hasil tersebut sudah menunjukkan keberhasilan bahwa pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi sudah dikuasai oleh siswa. Dengan demikian *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dikatakan berhasil, akan tetapi belum maksimal.

3. Deskripsi Siklus II

Tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2010 dan tanggal 17 Mei 2010. Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus II:

49

a. Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pelaksanaan pada siklus 1 diketahui bahwa pembelajaran sudah menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, namun ada beberapa siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKM. Oleh karena itu peneliti mengulang kembali pembelajaran IPS tentang pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi.

Berdasarkan hasil Observasi terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar pada pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi setelah melaksanakan tindakan 1 (siklus 1), dapat diperoleh informasi bahwa hasil pencatatan menunjukkan bahwa dari siswa kelas V sebanyak 27 siswa terdapat 8 siswa atau 29,62 % yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Setelah dilakukan pemeriksaan pada lembar kerja siswa, ternyata siswa tersebut di atas masih kesulitan dan banyak melakukan kesalahan menjawab pertanyaan khususnya tentang pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi, Atas dasar tersebut peneliti melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas lain tentang alternatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut di atas agar hasil belajarnya meningkat paling tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum. Berdasarkan hasil

koordinasi kepala sekolah dan guru-guru lain, peneliti akan melakukan tindakan untuk mencapai indikator yang belum tercapai oleh beberapa siswa tersebut di atas dengan melakukan tindakan siklus II dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Pada tahapan perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- 1) Menyusun kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- 2) Lebih mengoptimalkan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini guru menerapkan tahap pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran yang

50 telah disusun pada siklus II dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini akan dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 10 Mei 2010 dan pertemuan kedua tanggal 17 Mei 2010.

a) Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama mata pelajaran IPS yang disampaikan adalah tentang pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi. Kegiatan diawali dengan berdo'a bersama, guru mengabsen siswa dan menata tempat duduk siswa.

Selanjutnya guru menjelaskan materi peristiwa sekitar proklamasi secara garis besar. Guru memberi soal kepada masing-masing siswa, soal tersebut digunakan untuk seleksi turnamen. Selanjutnya guru mengoreksi hasil tes seleksi tersebut. Kemudian guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa yang anggotanya homogen. Pengelompokan siswa didasarkan pada kemampuan menjawab soal seleksi turnamen. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Selanjutnya guru memberi nama masing-masing kelompok untuk memudahkan mengenali masing-masing kelompok. Guru menjelaskan aturan permainan dalam *Team Games Tournament* (TGT)

Selanjutnya guru dan siswa bermain turnamen, yang bermain pertama kali adalah kelompok 1 sampai kelompok 3. kelompok yang lain memperhatikan agar nantinya tidak bingung dalam turnamen

b) Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua mata pelajaran IPS, guru mengadakan turnamen dengan pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi. Siswa yang bermain adalah kelompok 4 sampai kelompok 6. karena pada pertemuan sebelumnya kelompok 1 sampai kelompok 3 sudah melakukan permainan. Setelah kelompok 4 sampai 6 sudah melakukan permainan, maka diganti dengan kelompok 7 sampai kelompok 9. Kelompok mendapat giliran menjawab soal, bagi kelompok yang mendapat giliran mengambil soal,

dan ternyata tidak dapat menjawab, maka guru menawarkan kepada kelompok lain untuk menantang kelompok yang mendapat giliran menjawab soal, yaitu dengan cara mengacungkan jari terlebih dahulu, dan dipilih yang paling cepat mengacungkan jari. Bagi kelompok penantang yang tidak dapat menjawab maka diambil satu poin yang telah didapat. dan diberikan kepada kelompok yang ditantang. Permainan turnamen ini menggunakan 40 soal, yaitu tentang pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi.

Pemenang permainan ini dapat diketahui jika suatu kelompok mendapat poin paling banyak. Bagi pemenang guru memberikan penghargaan bagi kelompok pemenang berupa pujian dan tepuk tangan semua siswa.

. Kegiatan akhir guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang permainan yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini diakhiri dengan memberikan tes soal siklus II yang dikerjakan secara individu untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran pada siklus I dengan waktu mengerjakan 30 menit. Setelah selesai siswa mengumpulkan lembar jawabnya dimeja guru. Guru bersama murid berdoa kemudian menata peralatan pembelajaran dan pulang.

c. Observasi

Dalam tahap ini peneliti secara kolaboratif melaksanakan pemantauan terhadap pelaksanaan proses belajar-mengajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Dalam observasi ini untuk memperoleh data kesesuaian pelaksanaan penggunaan pembelajaran kooperatif dengan rencana pembelajaran yang telah disusun, untuk mengetahui seberapa besar pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan menghasilkan perubahan pada hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 Masaran. Oleh karena itu pengamatan tidak hanya ditujukan pada aktifitas/ partisipasi siswa dalam proses belajar. Namun juga aspek tindakan guru dalam melaksanakan pembelajaran termasuk suasana kelas pada setiap pertemuan.

52

Peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada masing-masing pertemuan. Observasi ini ditujukan pada kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran, suasana kelas saat pembelajaran. Keseluruhan data yang diperoleh dalam kegiatan ini termasuk pencatatan hasil tes akan digunakan sebagai bahan atau masukan untuk menganalisis perkembangan nilai hasil belajar IPS siswa setelah dilakukannya *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) selama 2 kali pertemuan diperoleh hasil observasi dipaparkan sebagai berikut:

Pertemuan : I

1) Kegiatan Siswa

a) Pada pertemuan pertama siswa aktif memperhatikan penjelasan guru, b) Siswa sudah menunjukkan aktivitas kerja sama kelompok, c) Siswa aktif *give and take* terhadap konsep yang diberikan, d) Siswa mengerjakan tugas individu dan kelompok dengan baik, e) Siswa menunjukkan sikap

antusias terhadap aktivitas guru.

2) Kegiatan Guru

a) Pada pertemuan pertama guru sudah menyampaikan materi dengan baik, b) Menggunakan waktu secara tepat sesuai dengan rencana, c) Penuh perhatian terhadap siswa, d) Memberikan motivasi baik secara individu maupun kelompok, e) Menggunakan multi metode, f) Melakukan penilaian proses, g) Melakukan penilaian hasil, h) Memberikan tindak lanjut, i) Guru menggunakan berbagai sumber.

Pertemuan : II (dua)

1) Kegiatan Siswa

a) Pada pertemuan kedua siswa aktif memperhatikan penjelasan guru, b) Siswa menunjukkan aktivitas kerja sama kelompok dengan baik, c) Siswa aktif *give and take* terhadap konsep yang disampaikan oleh guru, d) Siswa mengerjakan tugas individu dan kelompok dengan baik, e) Siswa menunjukkan sikap antusias terhadap aktivitas guru.

53

2) Kegiatan Guru

a) Pada pertemuan kedua guru sudah memberikan informasi secara tepat, b) Menggunakan waktu secara tepat sesuai dengan rencana, c) Penuh perhatian terhadap siswa, d) Memberikan motivasi baik secara individu maupun kelompok, e) Menggunakan multi metode, f) Melakukan penilaian proses, g) Melakukan penilaian hasil, h) Memberikan tindak lanjut, i) Guru menggunakan berbagai sumber.

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan pada siklus II, dapat diketahui bahwa pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi yang dilaksanakan dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), pada siklus ini aktivitas siswa sudah sangat maksimal, sehingga hasil yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Untuk memperjelas data diatas dapat dilihat daftar nilai hasil belajar IPS siswa setelah dilakukannya tindakan siklus II

Tabel.8 Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

NO NO RESPONDEN (SISWA) NILAI Siklus II

1	1	68
2	2	74
3	3	68
4	4	62
5	5	80
6	6	94
7	7	86
8	8	80
9	9	86
10	10	76
11	11	56
12	12	78
13	13	64
14	14	84

54

15 15 74

16 16 90

17 17 74

18 18 78

19 19 74

20 20 80

21 21 56

22 22 86

23 23 80

24 24 74

25 25 58

26 26 74

27 27 78

Jumlah Nilai 2032

KETERANGAN :

NO Responden (Siswa) : No absen siswa

N Siklus 2 : Nilai setelah dilakukannya tindakan Siklus 2

Berdasarkan data nilai di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas V sesudah dilaksanakan tindakan siklus II adalah 75,25. Siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 sebanyak 27 siswa, hanya 3 siswa atau 11,11 % yang memperoleh nilai di bawah nilai KKM. Sebanyak 24 siswa atau 88,89 % memperoleh nilai di atas nilai KKM. Untuk memperjelas data nilai di atas maka dapat dilihat tabel distribusi frekuensi dibawah ini:

Tabel.9 Distribusi Frekuensi nilai hasil belajar IPS Siklus II**NO RENTANG NILAI FREKUENSI**

1 56-60 3

2 61-65 2

3 66-70 2

4 71-75 6

55

5 76-80 8

6 81-85 1

7 86-90 4

8 91-95 1

Dari hasil data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah sebanyak 24 siswa atau 88,89%. Siswa mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 3 siswa atau 11,11%. Adapun grafik nilai hasil belajar IPS dapat dilihat pada gambar dibawah ini

Gambar Grafik.3 Nilai Hasil Belajar IPS Siklus II

0

1

2

3

4

5

6

7

8

56-60

61-65

66-70

71-75

76-80

81-85

86-90

91-95

Berdasarkan gambar grafik nilai hasil belajar di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 75,25. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 24 siswa, siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 3 siswa, yaitu siswa yang mendapat nilai dibawah 56-60 sebanyak 3 siswa, yang mendapat nilai 61-65 sebanyak 2 siswa, yang mendapat nilai 66-70 sebanyak 2 siswa, yang mendapat nilai 71-75 sebanyak 6 siswa, yang mndapat nilai 76-80 sebanyak 8 siswa, yang mndapat nilai 81-85 sebanyak 1 siswa, yang mendapat nilai 86-90 sebanyak 4 siswa dan yang mendapat nilai 91-95 sebanyak 1 siswa.

d. Refleksi

Hasil analisis data balikan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus II, secara umum telah menunjukkan perubahan yang signifikan, 56

dimana guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin mantap dan luwes dengan kekurangan-kekurangan control waktu. Presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat. Dengan partisipasi siswa dalam pembelajaran yang semakin meningkat, suasana kelas pun menjadi hidup dan lebih menyenangkan.

Dari analisis hasil tes siklus I dan hasil tes siklus II diketahui bahwa pada siklus pertama nilai rata-rata siswa mencapai 64,44 dan siswa yang mencapai nilai lebih dari KKM sebanyak 19 anak (70,37%). Siklus II nilai rata-rata kelas mencapai 75,25 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 24 anak(88,89%) dari 27 siswa.

Dari penelitian ini, pembelajaran dikatakan berhasil apabila nilai hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran meningkat. Selain itu hasil yang dicapai siswa melalui tes akhir pembelajaran mencapai nilai rata-rata kelas di atas 75. Presentase siswa yang memperoleh nilai lebih dari KKM mencapai(88,88%) atas dasar tersebut dan melihat hasil yang diperoleh pada siklus II, maka pembelajaran yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan pada siklus II dikatakan berhasil, sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Namun guru harus tetap melaksanakan bimbingan belajar untuk perbaikan prestasi belajar siswa yang mendapatkan dibawah KKM dan melaksanakan pengayaan untuk siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata kelas sebagai tindak lanjut.

2. Pembahasan Hasil Penelitian dan Temuan

Dalam penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi peristiwa sekitar proklamasi dibagi menjadi 3 tahap, yang meliputi : Kondisi Awal (Pra Siklus),

Siklus 1 dan Siklus II.

Gambaran pembahasan hasil penelitian dan temuan pada masing-masing tahap dapat dijelaskan sebagai berikut:

57

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Pada Pra siklus sebelum dilakukan tindakan dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) nilai materi peristiwa sekitar proklamasi siswa rata-ratanya adalah 50. nilai tersebut di atas, berada di bawah KKM yaitu 60. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain :

- a. Kegiatan belajar mengajar masih satu arah sehingga kreatifitas siswa kurang berkembang secara optimal.
- b. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, yang cenderung membosankan

nilai rata –rata siswa sebelum dilaksanakan tindakan rata-rata siswa 50.

Siswa yang belum mencapai nilai KKM sebesar 20 siswa dari 27 siswa atau sekitar 74,08%. Sedangkan yang memenuhi KKM hanya 7 siswa atau 25,92 %.

2. Kondisi Siklus 1

Berdasarkan hasil pra siklus kemudian peneliti melakukan tindakan atas dasar kelemahan yang ditemukan pada pra siklus, yang pada tahap ini masuk pada siklus I. Disini peneliti memberikan sebuah solusi yaitu berupa penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang bertujuan untuk meminimalisir kelemahan yang ada dalam pra siklus dan untuk meningkatkan hasil belajar. Setelah dilakukan pengajaran dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) nampak adanya peningkatan nilai yang dicapai oleh siswa, yakni nilai rata-rata kelas 64,44. Disini terlihat ada peningkatan nilai rata-rata siswa yang semula pada pra siklus nilai rata-ratanya adalah 50 menjadi 64,44.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai rata –rata siswa setelah dilaksanakan tindakan siklus 1 rata-rata siswa yang semula 50 meningkat menjadi 64,44 . Siswa yang belum mencapai nilai KKM dari 20 siswa menurun menjadi 8 siswa dari 27 siswa atau sekitar 29,63% sedangkan yang sudah mencapai nilai KKM meningkat dari 7 siswa menjadi 19 siswa atau sekitar 70,37%. Karena peneliti menginginkan adanya perbaikan lagi

58 mengenai peningkatan nilai siswa, sehingga peneliti perlu adanya perlakuan kembali bagi siswa yaitu dengan melaksanakan tindakan siklus 2.

Akan tetapi berdasarkan pengamatan oleh observer dan peneliti, masih ditemukan beberapa kelemahan yang teridentifikasi selama proses KBM dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I antara lain:

- a. Siswa masih agak takut atau grogi, karena pembelajaran tidak sama dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya.
- b. Situasi di dalam kelas yang kurang begitu kondusif yang ditandai dengan masih adanya beberapa siswa yang gaduh dan kurang berkonsentrasi pada saat KBM berlangsung dan begitu pula saat kerja kelompok.

3. Kondisi Siklus II

Berdasarkan kelemahan pada siklus I kemudian peneliti merevisi semua rancangan dengan menjelaskan konsep materi peristiwa sekitar proklamasi yang belum di kuasai secara jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa. Perencanaan pada apa yang telah dijelaskan tersebut di atas dilaksanakan pada siklus II. Setelah pelaksanaan tindakan terhadap kelemahan yang muncul pada siklus I.

Di sini peneliti melihat adanya peningkatan nilai siswa baik dari penilaian perilaku dan sikap siswa terhadap pelajaran maupun nilai akademis yang dicapai oleh siswa.

Pada siklus II ini beberapa siswa yang mulanya dari kegiatan siklus I aspek afektif yaitu perilaku siswa masih takut atau grogi mengikuti pembelajaran, ada beberapa yang masih ramai dan kurang konsentrasi. Selain itu juga terlihat adanya peningkatan pada aspek kemampuan kognitif yaitu adanya peningkatan pada hasil belajar siswa yang mana pada siklus I nilai rata-rata kelas adalah 64,44% menjadi 75,25%.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa setelah dilaksanakan tindakan siklus 2 rata-rata siswa yang semula 64,44% meningkat menjadi 75,25%. Siswa yang belum mencapai nilai KKM dari 8

59 siswa menurun menjadi 3 siswa dari 27 siswa atau sekitar 11,11% sedangkan yang sudah mencapai nilai KKM meningkat dari 19 siswa menjadi 24 siswa atau sekitar 88,89%. Nilai tersebut sudah sangat baik sehingga peneliti tidak melakukan perbaikan kembali. Kemudian bagi siswa yang belum mencapai nilai KKM guru membimbing secara khusus di luar jam sekolah.

4. Hubungan antar Siklus

Berdasar data yang diperoleh dari kondisi awal (pra siklus), siklus 1 dan siklus 2, dapat dilihat pada Tabel Daftar Nilai Hasil Belajar IPS siswa dibawah ini:

Tabel.10 Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Antar Siklus

NO NO RESPONDEN

(SISWA)

NILAI Pra

Siklus

NILAI

Siklus 1

NILAI

Siklus 2

1 1 40 55 68

2 2 50 60 74

3 3 50 55 68

4 4 50 55 62

5 5 60 75 80

6 6 80 85 94

7 7 60 70 86

8 8 50 60 80

9 9 75 80 86
 10 10 50 65 76
 11 11 50 55 56
 12 12 50 70 78
 13 13 50 55 64
 14 14 75 80 84
 15 15 50 65 74
 16 16 80 85 90
 17 17 50 55 74
 18 18 50 65 78
 60
 19 19 50 65 74
 20 20 60 65 80
 21 21 40 55 56
 22 22 50 60 86
 23 23 50 65 80
 24 24 50 65 74
 25 25 50 55 58
 26 26 50 60 74
 27 27 50 60 78

Jumlah Nilai 1360 1740 2032

Berdasar data nilai diatas dapat diketahui, bahwa nilai rata-rata sebelum dilaksanakan tindakan (pra siklus) yaitu 50. Tetapi setelah dilakukan siklus 1, yang semula rata-rata siswa 50 menjadi 64,44. Setelah dilakukan siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 75,25. Sehingga dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dikatakan berhasil. Untuk memperjelas data diatas dapat dilihat gambar daftar distribusi frekuensi hubungan antar siklus nilai hasil belajar IPS siswa dibawah ini:

Tabel.11 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

NO	RENTANG NILAI	NILAI PRA SIKLUS	NILAI SIKLUS I	NILAI SIKLUS II
1	40-44	2	0	0
2	45-49	0	0	0
3	50-54	18	0	0
4	55-59	0	8	3
5	60-64	3	5	2
6	65-69	0	7	2
7	70-74	2	2	6
8	75-79	0	1	4

61

9 80-84 2 2 5

10 85-89 0 2 3

11 90-94 0 0 2

Dari hasil data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, pada Pra siklus siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah sebanyak 7 siswa atau 25,92%. Siswa mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 20 siswa atau 74,08%. Setelah dilakukan Siklus I siswa yang mendapat nilai diatas KKM meningkat menjadi 19 siswa atau sebesar 70,37%, dan yang mendapat nilai dibawah KKM hanya 8 siswa atau sebesar 29,63%. Setelah dilakukan Siklus II siswa yang mendapat nilai diatas KKM meningkat lagi menjadi 24 siswa atau sebesar 88,89%, dan yang mendapat nilai dibawah KKM hanya 3 siswa atau sebesar 11,11%. Adapun grafik nilai hasil belajar IPS antar Silkus dapat dilihat pada gambar dibawah ini

Gambar Grafik.4 Nilai Hasil Belajar IPS antar Siklus

0
20
40
60
80
100
1st Qtr 2nd Qtr 3rd Qtr 4th Qtr
East
West
North

Berdasarkan gambar grafik nilai hasil belajar di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas pra siklus sebesar 50. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 7 siswa atau sebesar 25,92%, dan yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 20 siswa atau sebesar 74,08. Setelah dilakukan siklus I, nilai rata-rata kelas siswa yang semula 50 meningkat menjadi 64,44. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 19 siswa atau sebesar 70,37%, dan siswa yang mendapat

0

2

4

6

8

10

12

14

16

18

NILAI PRA SIKLUS NILAI SIKLUS I NILAI SIKLUS II

40-44

45-49

50-54

55-59

60-64

65-69

70-74

75-79

80-84

85-89

90-94

62

nilai dibawah KKM turun menjadi 8 siswa atau sebesar 29,63%. Setelah dilakukan siklus II nilai rata-rata kelas meningkat lagi menjadi 75,25, siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 24 siswa atau sebesar 88,89%, yang mendapat nilai dibawah KKM turun menjadi 3 siswa atau sebesar 11,11%.

63

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2009/2010 dapat di simpulkan Bahwa dengan penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi. Hal ini di tunjukkan dengan adanya peningkatan dari rata-rata kelas pra siklus 50. Kemudian setelah di lakukannya siklus I, rata-rata kelas meningkat menjadi 64,44. Kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 75,25.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan implikasi teoretis dan implikasi praktis hasil penelitian sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis dari penelitian ini adalah bahwa peningkatan hasil belajar IPS materi peristiwa sekitar proklamasi melalui *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian tersebut juga dapat dipertimbangkan untuk menambah metode pembelajaran bagi guru dalam memberikan materi pelajaran siswa.

Hasil penelitian ini memperkuat teori yang menyatakan bahwa melalui penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi salah satu metode pembelajaran IPS kepada siswa karena penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) melibatkan interaksi antara siswa dengan siswa yang lain untuk saling bekerjasama. Hal ini mengindikasikan kedalaman dan keeluasaan dari pemahaman siswa terhadap materi tertentu sebagai hasil dari proses belajar.

63

64

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru untuk meningkatkan keefektifan strategi guru dalam mengajar dan meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar sehubungan dengan prestasi dan hasil belajar siswa yang akan dicapai. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan metode pembelajaran dan media yang tepat bagi siswa.

Berdasarkan kriteria temuan dan pembahasan hasil penelitian ini seperti diuraikan pada bab IV, maka penelitian ini dapat digunakan peneliti untuk membantu guna dalam menghadapi permasalahan yang sejenis. Di samping itu, perlu penelitian lebih lanjut tentang upaya guru untuk mempertahankan atau menjaga dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada hakikatnya dapat digunakan dan dikembangkan oleh guru yang menghadapi permasalahan yang sejenis, terutama untuk mengatasi masalah peningkatan hasil belajar siswa, yang pada umumnya dimiliki oleh sebagian besar siswa. Adapun kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan penelitian ini harus di atasi semaksimal mungkin.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diatas, maka peneliti merumuskan beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk Guru :

- a. Guru hendaknya menggunakan *Cooperative Learning* model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS, khususnya tentang materi peristiwa sekitar proklamasi.
- b. Guru hendaknya mengoptimalkan pengembangan potensi dan kreatifitas siswa baik di dalam maupun di luar kelas sebagai penunjang pembelajaran.
- c. Guru diharapkan selalu berpikir kreatif dan inovatif dalam upaya menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan, dan mampu memicu keaktifan, keantusiasan, dan ketertarikan siswa terhadap materi dan jalannya pembelajaran yang sedang berlangsung.
- d. Guru diharapkan mampu melaksanakan penelitian tindakan kelas sebagai upaya perbaikan terhadap masalah dalam pembelajaran.

2. Untuk siswa :

- a. Siswa hendaknya lebih membuka diri untuk menerima atau merasakan sesuatu yang pernah dialami sehingga hal itu akan memperkaya kepekaan batin siswa. Dengan demikian, itu akan membantu menghadirkan daya imajinasi dalam proses pembelajaran.
- b. Siswa diharapkan untuk dapat berperan aktif dalam upaya penciptaan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Siswa diharapkan dapat berlatih belajar tuntas dan mandiri, tidak hanya selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga harus mampu mengembangkan potensinya di luar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Supriyono (2009) *Cooperative Learning*, Pustaka Pelajar.
- Aqib, Zaenal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya.
- Arief Achmad. 2005. *Implementasi Model Kooperatif Learning dalam Pendidikan Kewarganegaraan ditingkat Persekolahan*. (PTK tidak diterbitkan)
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Kelas V*. Jakarta: Depdiknas.
- Badudu, JS.(2001). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Bell Gredler, E. Margaret. 1991. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Depdikbud. 1994. *Pedoman Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tahun 2006*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimiyati & Mudjiono.2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*; Rineka Cipta..
- E. Slavin, Robert. (2005) *Cooperative Learning*. Bandung.Nusa Media.
- Etin.Solihatini Raharjo. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- H. B. Sutopo. 2005 *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Surakarta. Universitas Sebeas Maret
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.
- Isjoni, (2009), *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lie Anita. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta:PT Grasindo
- M.Sobry.S. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Prospect
- Nana Sudjana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- 67
- Nursid, Sumaatmadja, dkk. 2005. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nyimas Aisyah dkk.2007.*Pengembangan Pembelajaran Matematika*.Jakarta: Dirjen Dikti.
- Oemar Hamalik. 2003. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2007. *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo..
- Pahyono, Dkk.2005 *Strategi Pembelajaran Efektif* : oleh Tim Widya Iswara.
- Puji Astuti, dkk. 2004. *Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa dalam Mata Kuliah Ilmu Produksi Ternak Unggas Melalui Penerapan Model Cooperative Learning pada Akademik Peternakan Karanganyar*”
Karanganyar (PTK tidak diterbitkan)
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sarwiji Suwandi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta : Mata Padi Presindo.
- Suprptama. 2000. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata*

- Pembelajaran Geografi Melalui Pendekatan Cooperative Learning*. Tersedia Pada <http://www.dikti.com>. Diakses Pada Tanggal 2 Maret 2010.
- UNS, FKIP Surakarta. 2009. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sebelas Maret: Surakarta.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2006 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Media Pustaka Mandiri
- Winkel, W S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi.
- Adellucky (<http://adellucky.student.fkip.uns.ac.id/k-u-l-i-a-h/s-b-m/modelpembelajaran-kooperatif/>). Diakses Pada Tanggal 9 Maret 2010).
- Anonymous (<http://forum.upi.edu/v3/index.php?topic=15692.0>). Diakses Pada Tanggal 8 April 2010).
- Azis (<http://azisgr.blogspot.com/2009/05/pembelajaran-ips-sd.html>). Diakses Pada Tanggal 1 April 2010).
- Dek Rizky (<http://google.www.kuliahpsikologi.dek.rizky.com>). Diakses Pada Tanggal 10 April 2010).
- Mirnawati(<http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/ekonomipembangunan/article/view/5508>)
- Suprampta ([http //WWW.Dikti.Com](http://WWW.Dikti.Com)). Diakses Pada Tanggal 2 Maret 2010).
- 68
- Xpresi Riau (<http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/kelebihan-dankekurangan-cooperative-learning/>). Diakses Pada Tanggal 3 April 2010).
- 69
- tes