



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN MEDIA CD INTERAKTIF PADA SISWA
KELAS VC SDN KALIBANTENG KIDUL 01 KOTA
SEMARANG**

SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang**

Oleh

**ZIYAD FATHUR ROHMAN
1401409164**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2013

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Maret 2012

Ziyad Fathur Rohman

NIM. 1401409164

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama Ziyad Fathur Rohman, NIM 1401409164, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif pada Siswa Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia Ujian Skripsi pada:

hari :

tanggal : Maret 2013

Semarang, 9 Maret 2013

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd, M.Pd.

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.

NIP. 198506062009122007

NIP. 196203121988032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dra. Hartati, M.Pd

NIP. 1955100519801220

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi atas nama Ziyad Fathur Rohman, NIM 1401409164, dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif pada Siswa Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang” telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada :

hari :

tanggal : Maret 2013

Panitia Ujian Skripsi:

Ketua

Sekretaris

Drs. Hardjono, M. Pd.

Dra. Hartati, M.Pd.

NIP 195108011979031007

NIP 195510051980122001

Penguji Utama

Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.

NIP 195806191987022001

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd, M.Pd.

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.

NIP. 198506062009122007

NIP. 196203121988032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Guru perlu memahami siswa dengan baik agar nantinya guru mampu menyediakan pengalaman-pengalaman pembelajaran, yang darinya siswa akan menemukan sesuatu yang menarik, bernilai, dan secara instrinsik memotivasi, menantang, dan berguna bagi mereka.” (Kellough)

PERSEMBAHAN

Keluargaku tercinta “ Bapak M. Subaedi, Ibu Sri Suwarni dan adikku

Mukhammad Anhar Sani dan adikku Aulia Nur Ervina”

Terima kasih atas kasih sayang dan pengorbanan kalian selama ini,

Hanya Allah SWT yang bisa membalas kebaikan kalian semua

Serta semoga selalu dalam lindungan-Nya.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan berkah-Nya sehingga penulis mendapat bimbingan dan kemudahan dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi dengan judul “ Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif pada Siswa Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang“. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Di dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sudijono Sastroatmodjo, M. Si., selaku Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan studi kepada penulis di kampus Universitas negeri Semarang.
2. Drs. Hardjono, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan skripsi.
3. Dra. Hartati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyempurnaan skripsi.
4. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I, yang telah sabar memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.

5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah sabar memberikan bimbingan dan arahan yang berharga.
6. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. selaku Dosen Penguji Utama Skripsi, yang telah menguji dengan teliti dan sabar serta memberikan banyak masukan kepada penulis.
7. Eny Anggorowati, S.Pd selaku Kepala SDN Kalibanteng Kidul 01 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
8. Seluruh guru dan karyawan serta siswa SDN Kalibanteng Kidul 01 yang telah membantu penulis melaksanakan penelitian.
9. Para sahabatku, Imam Ibnu Musyafa, Ari Zulmi Hidayat, Miftahul Ulum, dan Rizka Zainur Rohmah yang selalu memberikan dukungan moral dan spiritual.
10. Para teman-temanku di Pink Kost, Adi Wijaya, Wisnu Adi Nugroho, Moh. Solichin, Bangun Anggit Binarun, Adam El Muasim, Andang Wijayanto, Andang Setiawan, Nugroho Prima Indra Jaya dan Dika Prestama yang telah memberikan saran, semangat dan dorongan kepada penulis.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan pengalaman membuat penyusunan Skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis berharap kritik dan saran dari para pembaca untuk melengkapi dan memperbaiki Skripsi ini dikemudian hari.

Akhirnya hanya kepada kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga Skripsi yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Semarang, Maret 2013

Penyusun

ABSTRAK

Rohman, Ziyad Fathur. 2013. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Teams Games Tournament dengan Media CD Interaktif pada Siswa Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd, M.Pd, Pembimbing II: Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.

Pembelajaran IPS di SD bertujuan mengarahkan siswa agar mampu mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan. Hasil observasi di kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 menunjukkan guru masih mendominasi menjelaskan materi IPS, kurangnya penggunaan media, aktivitasnya hanya mendengarkan di tempat duduk, siswa merasa jenuh dan beralih untuk bermain, hasil belajar dari 20 siswa belum mencapai KKM yaitu 70. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif. Rumusan masalah dari penelitian adalah apakah melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS? Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif.

Rancangan penelitian adalah pelaksanaan tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah 39 siswa kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang yaitu sebanyak 22 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Data dikumpulkan melalui teknik tes dan non tes yang dianalisis dengan cara analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Keterampilan guru siklus I memperoleh skor 21 (kategori baik), siklus II memperoleh skor 26 (kategori baik), dan siklus III memperoleh skor 29 (kategori sangat baik). Jumlah skor rata-rata aktivitas siswa siklus I mendapatkan 13,59 (kategori baik), siklus II mendapatkan 15,26 (kategori baik), dan siklus III mendapatkan 17,43 (kategori sangat baik). Ketuntasan klasikal siswa siklus I sebesar 69,23%, Siklus II sebesar 76,92%, dan siklus III sebesar 82,05%.

Simpulan dari penelitian yaitu dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang. Saran yang disampaikan adalah sebaiknya guru menerapkan model inovatif seperti model *teams games tournament* dengan media CD Interaktif sehingga dapat menumbuhkan tanggung jawab siswa, dan sekolah perlu menyediakan fasilitas untuk pengembangan pendidikan bagi siswa.

Kata kunci: kualitas pembelajaran IPS, model *Teams Games Tournament*, media CD Interaktif

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR/BAGAN.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah	
1.2.1. Rumusan Masalah.....	7
1.2.2. Pemecahan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	10
1.4. Manfaat Penelitian.....	11
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Teori.....	12
2.2. Kajian Empiris.....	46

2.3. Kerangka Berpikir.....	48
2.4. Hipotesis Tindakan.....	50
BAB III : METODE PENELITIAN	
3.1. Rancangan Penelitian.....	51
3.2. Siklus Penelitian.....	53
3.3. Subjek Penelitian.....	63
3.4. Lokasi Penelitian	63
3.5. Data dan tehnik pengumpulan data.....	63
3.6. Tehnik analisis data.....	66
3.7. Indikator keberhasilan.....	74
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	75
4.2. Pembahasan.....	131
BAB V: PENUTUP	
5.1. Simpulan.....	143
5.2. Saran	144
DAFTAR PUSTAKA.....	145
LAMPIRAN.....	149

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kriteria Keberhasilan Siswa.....	68
Tabel 3.2	KKM Mata Pelajaran IPS SDN Kalibanteng Kidul 01	68
Tabel 3.3	Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif	71
Tabel 3.4	Kriteria Penilaian Keterampilan Guru.....	73
Tabel 3.5	Kriteria Data Aktivitas Siswa	74
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	79
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	85
Tabel 4.3	Analisis Hasil Belajar Siklus I	90
Tabel 4.4	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	97
Tabel 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	103
Tabel 4.6	Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	108
Tabel 4.7	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	114
Tabel 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	119
Tabel 4.9	Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	133
Tabel 4.10	Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan III.....	127
Tabel 4.11	Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 pada Data Awal, Siklus I, II, dan III	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Penempatan Siswa pada saat Pembentukan Tim.....	44
Gambar 2.2	Penempatan Siswa pada Saat Pelaksanaan Game Tournament	45
Gambar 4.1	Diagram Batang Perbandingan Keterampilan Guru Siklus I	80
Gambar 4.2	Diagram Batang Perbandingan Aktivitas Siswa Siklus I	86
Gambar 4.3	Diagram Batang Perbandingan Hasil Belajar Siklus I.....	90
Gambar 4.4	Diagram Batang Analisis belajar siklus I.....	91
Gambar 4.5	Diagram Batang Keterampilan Guru Siklus II	98
Gambar 4.6	Diagram Batang Aktivitas Siswa Siklus II.....	104
Gambar 4.7	Diagram Batang Hasil Belajar Siklus II.....	108
Gambar 4.8	Diagram Persentase Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II....	108
Gambar 4.9	Diagram Keterampilan Guru pada Siklus III.....	115
Gambar 4.10	Diagram Aktivitas Siswa Siklus III.....	120
Gambar 4.11	Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	124
Gambar 4.12	Diagram Presentase Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus III....	125
Gambar 4.13	Diagram Jumlah Skor Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III	128
Gambar 4.14	Diagram Jumlah Skor Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III	128
Gambar 4.15	Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa Data Awal, Siklus I, II, dan III	129
Gambar 4.16	Diagram Persentase Hasil Belajar Siswa pada Data Awal, Suklus I, II, dan III	130

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Kisi-kisi Instrumen Penelitian	149
Lampiran 2	: Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru	152
Lampiran 3	: Lembar Pengamatan Keterampilan Guru	154
Lampiran 4	: Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa.....	158
Lampiran 5	: Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	160
Lampiran 6	: Lembar Catatan Lapangan.....	163
Lampiran 7	: Lembar Wawancara.....	164
Lampiran 8	: Lembar Angket Respon Siswa.....	165
Lampiran 9	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	166
Lampiran 10	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	184
Lampiran 11	: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III ...	201
Lampiran 12	: Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	220
Lampiran 13	: Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	221
Lampiran 14	: Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	222
Lampiran 15	: Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	223
Lampiran 16	: Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	225
Lampiran 17	: Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	227
Lampiran 18	: Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	229
Lampiran 19	: Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	231
Lampiran 20	: Rekapitulasi Data Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	233
Lampiran 21	: Catatan Lapangan Siklus I	235
Lampiran 22	: Catatan Lapangan Siklus II	238

Lampiran 23 : Catatan Lapangan Siklus III.....	241
Lampiran 24 : Hasil Wawancara Siklus I	244
Lampiran 25 : Hasil Wawancara Siklus II	246
Lampiran 26 : Hasil Wawancara Siklus III.....	249
Lampiran 27 : Hasil Angket Respon Siswa	252
Lampiran 27 : Dokumentasi Kegiatan	270

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi (mengawali), memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Proses pembelajaran perlu dilaksanakan di dunia pendidikan. Berdasarkan Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005, Bab IV Pasal 19 ayat (1) menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Proses pembelajaran demikian perlu diterapkan pada semua mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang ada di tingkat SD/MI yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (BSNP, 2005:7-17).

Selanjutnya menelaah lebih lanjut pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah yang menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS dapat mengarahkan peserta didik agar memiliki kemampuan untuk mengenal

konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan; memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Pendidik perlu menyusun mata pelajaran IPS secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat (BSNP, 2006:575). Agar materi pelajaran IPS lebih menarik dan lebih mudah dicerna oleh siswa sekolah dasar dan menengah, bahan-bahannya diambil dari kehidupan nyata di lingkungan masyarakat (Hidayati, 2008:1.9).

Kenyataan di lapangan masih ditemukan kegiatan pembelajaran IPS di SD belum terlaksana dengan baik. Hal ini sesuai dengan temuan Depdiknas bahwa masih banyak terjadi permasalahan pelaksanaan standar isi IPS yang meliputi meliputi sosialisasi KTSP belum merata; guru masih berorientasi pada buku teks, tidak mengacu pada dokumen kurikulum; *sequens*, materi (*content*), penyusunan silabus dan RPP, struktur program, strategi pembelajaran, penilaian, sarana pembelajaran, dan kualifikasi guru belum sesuai (Depdiknas, 2007:4-7).

Berdasarkan data yang ditemukan pada saat penyusunan refleksi pada tanggal 10 September 2012 Semester I tahun ajaran 2012/2013, kenyataan itu juga ditemukan di SDN Kalibanteng Kidul 01 pada saat pembelajaran IPS di

kelas VC yaitu terlihat rendahnya kualitas pembelajaran IPS. Adapun data yang ditemukan yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah/konvensional yang mengakibatkan siswa jenuh, bosan dan tidak tertarik terhadap pembelajaran. Kurangnya penggunaan alat peraga dan media pembelajaran yang menarik oleh guru dalam pembelajaran IPS. Pemberian penguatan hanya diberikan kepada siswa yang pandai dan bisa menjawab pertanyaan sedangkan siswa yang duduk diam tidak mendapatkan penguatan.

Dari keterampilan guru tersebut menjadikan aktivitas siswa di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan dari guru, hanya ada 3-4 siswa yang terlihat aktif bertanya; mayoritas siswa hanya diam di tempat duduknya, tidak berani bertanya, malu dan takut mengeluarkan pendapatnya; siswa terlihat jenuh karena hanya duduk dan diam; siswa beralih melakukan aktivitas lain seperti ada yang mulai berbicara dengan teman sebangku, menggambar, dan bermain-main dengan alat tulisnya; siswa satu dan yang lainnya dalam kelompok diskusi belum bekerja sama, hanya satu orang yang aktif mengerjakan soal; sebagian besar siswa terlihat bingung ketika menerima soal evaluasi pada akhir pembelajaran, ada yang masih diam memandangi pekerjaannya, tetap ada pula yang langsung bisa mengerjakan soal dengan cepat. Aktivitas siswa yang rendah dipengaruhi juga oleh sarana prasarana berupa teknologi yang belum memadai dan mendukung proses pembelajaran.

Aktivitas siswa yang rendah mengakibatkan hasil belajar siswa rendah pula. Pada kenyataannya, selama tiga bulan (3 x ulangan harian)

ditemukan banyak siswa yang tidak tuntas dalam Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran IPS yaitu 70. Hal itu terlihat dari adanya 20 siswa (sebanyak 52,63%) tidak tuntas dari 38 siswa, hanya terdapat 18 siswa (sebanyak 47,37%) yang tuntas. Pencapaian nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi 100. Hal itu merupakan kegiatan pembelajaran yang kurang mengaktifkan siswa dan dimungkinkan karena guru kurang terampil dalam memilih model pembelajaran. Melihat permasalahan tersebut, untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa diperlukan suatu solusi yang tepat. Adapun solusi tersebut adalah dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media CD Interaktif pada saat pembelajaran IPS.

Keberhasilan model pembelajaran kooperatif TGT didukung oleh teori dari Suprijono (2011:54), tentang pembelajaran kooperatif sebagai dasar pemikiran mengenai tanggungjawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Siswa bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka ketika pembelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* yang merupakan teknik pembelajaran yang menggunakan turnamen pembelajaran akademik. Pembelajaran model TGT akan memanfaatkan *game* atau permainan akademik yang dimainkan dalam suatu turnamen. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu (Nur, 2011:40). Melalui turnamen tersebut, siswa akan berlatih untuk

bertanggung jawab. Selain menggunakan model pembelajaran, kegiatan pembelajaran dengan model TGT perlu memanfaatkan Media CD Interaktif .

Bahan ajar interaktif dapat dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya bahan ajar ini didisain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas. Jadi bahan ajar ini tidak seperti bahan ajar cetak atau model (market) yang hanya pasif dan tidak bisa melakukan kendali terhadap penggunanya. Dalam bahan ajar ini, pengguna (peserta didik) terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari (Andi Prastowo, 2011:329).

Menurut beberapa penelitian ditemukan bahwa model TGT itu bisa meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Hadi pada tahun 2008 dengan judul “Implementasi Diklat Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi Guru dan Siswa SD Kelas V Purwomartani Kalasan Sleman”, Widya Swara LPMP D.I. Yogyakarta. Selain itu, Ningtias juga menerapkan model TGT pada tahun 2010 dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Banjarejo 02, Kecamatan Pakis”, Program Studi SI PGSD Universitas Negeri Malang. Dalam penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan menerapkan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa siswa secara optimal. Selanjutnya mengenai penelitian tentang pembelajaran dengan media CD Interaktif juga pernah diterapkan oleh Purwanto pada tahun ajaran

2010/2011 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan nilai rata-rata masing-masing siklus. Oleh karena itu, model TGT dengan media CD Interaktif akan digunakan dalam penelitian ini.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam proses pembelajaran, menambah wawasan guru tentang penggunaan model TGT dalam pembelajaran IPS, aktivitas siswa dapat meningkat, siswa menunjukkan sikap tanggungjawab ketika mengikuti proses pembelajaran, adanya suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, serta dapat menghasilkan *output* yang baik berupa hasil belajar siswa yang memenuhi atau mencapai KKM.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif pada Siswa Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang”.

1.2. PERUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN

MASALAH

1.2.1. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang permasalahan tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah melalui model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang?

Rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Apakah melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS pada Siswa Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang?
- b. Apakah melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang?
- c. Apakah melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang?

1.2.2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka untuk memecahkan masalah tersebut akan dilakukan Penelitian Tindakan Kelas di kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 dengan alternatif tindakan yang dapat dilakukan adalah dengan melaksanakan tahapan-tahapan tindakan melalui model *Teams*

Games Tournament dengan media *CD Interaktif*. Peneliti mengambil salah satu teori yang mendasari tentang langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*. Slavin (2010:166-167), menjelaskan bahwa komponen-komponen TGT terdiri dari presentasi di kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim.

1.2.2.1. Presentasi di kelas

Guru menyampaikan materi kepada siswa yang disebut dengan presentasi karena harus berfokus pada TGT. Hal itu bertujuan agar siswa benar-benar memperhatikan karena akan membantu siswa mengerjakan pertanyaan-pertanyaan pada saat melaksanakan game di meja turnamen.

1.2.2.2. Tim

Siswa kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 berjumlah 38 orang sehingga akan dibentuk 6 tim dengan tiap tim terdiri dari 6 orang, 2 orang yang tersisa digabungkan pada tim pertama dan kedua. Setiap tim terdiri dari siswa yang heterogen dari tingkatan kemampuan akademik dan jenis kelamin. Setelah guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi yang telah diberikan. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan pertanyaan-pertanyaan game di meja turnamen dengan baik.

1.2.2.3. Game Turnamen

Setelah siswa berkumpul bersama tim, siswa ditempatkan di meja turnamen urutan pertama sampai keenam. Turnamen adalah sebuah struktur di

mana game berlangsung. Meja turnamen akan diberi identitas nama warna yaitu meja turnamen merah, kuning, hijau, biru, ungu, dan coklat. Penempatan siswa di meja turnamen sesuai dengan tingkatan kemampuan akademik. Meja turnamen pertama untuk siswa berkemampuan tinggi dari kelompok 1 sampai kelompok 6, dan seterusnya. Siswa melakukan game di meja turnamen. Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dibuat guru untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor.

1.2.2.4. Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Sedangkan dalam pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *CD Interaktif*, maka langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Guru melakukan presentasi atau menjelaskan materi IPS di kelas dengan memanfaatkan CD Interaktif
2. Siswa mengoperasikan komputer sendiri untuk memahami materi IPS
3. Guru membentuk kelompok (tim) dengan anggota 6 orang siswa
4. Siswa berkumpul sesuai anggota tim masing-masing
5. Guru membagikan lembar kerja
6. Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling

mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa

7. Guru menempatkan siswa ke meja turnamen
8. Siswa melakukan *game* pada meja turnamen
9. Guru melakukan rekognisi tim
10. Evaluasi pembelajaran

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1.3.1. Tujuan Umum

Meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang melalui model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif.

1.3.2. Tujuan Khusus

- 1) Meningkatkan keterampilan guru kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif
- 2) Meningkatkan aktivitas siswa kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Manfaatnya penelitian ini ada dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Secara terperinci akan dijelaskan sebagai berikut.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa konsep sebagai bahan referensi dan untuk menambah kajian tentang hasil penelitian pembelajaran IPS.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Siswa

Penelitian ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

b. Guru

Penelitian ini memberikan wawasan atau pengalaman baru tentang model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif.

c. Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi panduan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah, khususnya pada mata pelajaran IPS.

d. Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung tentang model *Teams Games Tournament* dengan *Media CD Interaktif* pada saat pembelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Siddiq (2008:1.3), belajar adalah suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Individu atau anak melakukan aktivitas untuk mendapatkan suatu perubahan. Perubahan yang dialami merupakan hasil dari serangkaian aktivitas atau kejadian yang kompleks sehingga anak mengalami perubahan baik dari tingkat kemampuannya ataupun keterampilan anak dalam melakukan sesuatu.

Siregar (2010:4-5) memperjelas bahwa belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek, meliputi bertambahnya jumlah pengetahuan; adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi; ada penerapan pengetahuan; menyimpulkan makna; menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas; dan adanya perubahan sebagai pribadi.

Anak belajar karena adanya stimulus dari diri sendiri ataupun orang lain sehingga dia merespon dengan kegiatan atau aktivitas sehingga mengakibatkan perubahan. Hal demikian membuktikan bahwa belajar (Pidarta,

2009:206) adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengomunikasikannya kepada orang lain. Laponi (2008:1.4) mempertegas bahwa belajar dapat membentuk sikap positif dan kooperatif lewat bermain bersama seraya mengasosiasikan kualitas pribadi perseorangan dan kelompok. Bermain menjadi salah satu pengalaman yang berharga dan berarti dalam perkembangan belajar anak. Pernyataan ini dipertegas oleh Winataputra (2008:1.4) yaitu belajar diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang.

Setiap individu memerlukan pengalaman belajar agar dapat meningkatkan pengetahuan atau inteligensi serta dapat melakukan perubahan tingkah laku yang lebih baik. Menurut Baharuddin (2010:11-12), belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap yang dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Setiap individu mengalami perubahan setelah belajar. Pernyataan ini sesuai dengan penjelasan Sardiman (2011:23) bahwa seseorang akan menunjukkan tingkah laku yang berbeda setelah mengalami proses belajar.

Ketika kegiatan belajar terjadi, siswa bisa belajar secara berkelompok. Cara siswa belajar berkelompok disebut kelompok belajar. Kelompok belajar dapat dibentuk berdasarkan kemampuan siswa yang berbeda, siswa terdiri dari anak yang kemampuannya berbeda satu sama lain.

Dengan adanya perbedaan tingkat kemampuan siswa, adanya tutor sangat diperlukan. Tutor adalah orang yang dipilih dari siswa atau rang lain yang mempunyai kemampuan lebih untuk membantu siswa lain dalam belajar. (Susilowati, 2008:3.20-27).

Setelah menelaah pengertian belajar dapat didefinisikan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan siswa yang mempunyai kemampuan akademik heterogen dengan sengaja melalui pengalaman dengan disertai adanya perubahan pada tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman yang telah dialami selama beraktivitas dan dapat diukur dengan kriteria tertentu.

2.1.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi eksternal dan internal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik seperti organ tubuh, psikis yakni intelektual emosional, sedangkan sosial kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kualitas kondisi internal yang dimiliki mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar.

Sama kompleksnya dengan kondisi internal, yakni eksternal. Faktor eksternal diantaranya variasi dan tingkat kesulitan materi belajar yang diperoleh, tempat belajar, iklim belajar, suasana lingkungan, budaya belajar, hasil dan proses belajar. Agar peserta didik berhasil dalam belajar, harus memperhatikan kemampuan internal peserta didik dan stimulus yang ada diluar peserta didik. Belajar tipe kemampuan baru harus diawali dari kemampuan yang telah dipelajarinya dan menyediakan situasi eksternal bervariasi (Rifa'i dan Anni, 2009:97).

2.1.2. Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi (mengawali), memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik (Winataputra, 2008:1.18). Pembelajaran sendiri merupakan suatu proses yang dialami siswa untuk mendukung proses belajar karena dialami siswa sendiri sehingga siswa mendapatkan kemudahan ketika siswa belajar berinteraksi di lingkungan sekolah ataupun di masyarakat. Pembelajaran bisa memfasilitasi siswa dan mengakibatkan meningkatnya kualitas belajar siswa. Pembelajaran juga mempunyai tujuan terhadap perkembangan siswa atau peserta didik.

Menurut Siregar (2010:13), pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja, harus membuat siswa belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan dan pelaksanaannya terkendali baik misinya, waktu, proses, maupun hasilnya. Dengan adanya tujuan pembelajaran, proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa menjadi bermakna. Tujuan utama pembelajaran adalah mendidik peserta didik agar tumbuh kembang menjadi individu yang bertanggung jawab dan dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya (Lapono, 2008:4.122).

Pembelajaran harus direncanakan supaya tujuan utama tersebut dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dan siswa yang tentunya mempunyai tujuan. Menurut Uno (2009:2), pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk

membelajarkan siswa. Pengalaman siswa akan menjadi suatu hal yang berguna dalam pembelajaran karena berasal dari kejadian yang benar-benar dialami oleh siswa itu sendiri. Guru pun mempunyai peran penting dalam merencanakan pembelajaran yang diperuntukkan kepada siswa. Soeharti (2011:4) pun menyatakan bahwa guru/dosen mengenali tujuan pembelajaran yakni suatu bentuk perubahan tingkah-laku yang diharapkan terjadi pada diri si belajar. Perubahan dalam pembelajaran itu dapat terlihat karena merupakan peristiwa yang dapat terlihat. Pembelajaran yang dapat mencapai tujuan tersebut berarti pembelajaran itu berkualitas.

2.1.2.2 Komponen-komponen Pembelajaran

4.1.2.2.1 Tujuan

Secara eksplisit diupayakan pencapaian melalui kegiatan pembelajaran biasanya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dirumuskan secara spesifik dan operasional.

4.1.2.2.2 Subyek belajar

Merupakan komponen utama, menjadi obyek sekaligus obyek. Dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran menjadi pelaku pembelajaran dan obyek yang berupa hasil perubahan perilaku dan pendapatan pengetahuan dengan partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan belajar.

4.1.2.2.3 Materi Pelajaran

Materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari kegiatan pembelajaran. Materi komperhensif, terorganisasi secara sistematis, didiskripsikan dengan jelas akan mempengaruhi intensitas proses di dalamnya.

4.1.2.2.4 Strategi Pembelajaran

Pola umum mewujudkan proses pembelajaran diyakini efektivitasnya mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan strategi pendidik perlu memilih pendekatan, metode, teknik mengajar untuk menentukan strategi belajar dan pertimbangkan tujuan, karakteristik peserta didik, materi pelajaran agar dapat berfungsi maksimal.

4.1.2.2.5 Media pembelajaran

Alat atau wahana digunakan pendidik dalam proses pembelajaran membantu penyampaian pesan. Berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran.

4.1.2.2.6 Penunjang

Dimaksud disini, fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran. Berfungsi memperlancar, melengkapi, mempermudah proses pembelajaran. Sehingga sebagai salah satu komponen pendidik perlu memperhatikan, memilih, memanfaatkan. (Rifa'i dan Anni, 2009:194)

2.1.3. Kualitas Pembelajaran

Menurut Etzioni (dalam Daryanto, 2010:57), kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasaran. Dengan demikian, yang dimaksud efektifitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni (Daryanto, 2010:57).

Sedangkan pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning* yang mempunyai makna secara leksikal yang berarti proses, cara, perbuatan

mempelajari. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Jadi, subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif (Suprijono, 2010).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah suatu tingkat keberhasilan untuk suatu pencapaian tujuan dalam proses memfasilitasi dan mengorganisir lingkungan bagi peserta didik. Pencapaian tujuan tersebut meliputi 3 ranah pendidikan yaitu berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan sikap (pengalaman) melalui proses pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2004:8-10) merumuskan indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat dari berbagai aspek antara lain: perilaku pembelajarana oleh pendidik (dosen/guru), perilaku dan dampak belajar peserta didik, iklim belajar, materi, media, dan sistem pembelajaran yang berkualitas. Dalam penelitian ini, peneliti membatasi kualitas pembelajaran yang akan diteliti menjadi 3 fokus, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

2.1.3.1. Keterampilan Guru

Keterampilan dasar mengajar (*teaching skill*), merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Menurut Rusman (2010:80), keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal

awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional. Keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui 9 keterampilan mengajar.

Keterampilan dasar mengajar dapat dilatih melalui *micro-teaching* yang harus dikuasai terlebih dahulu oleh praktikan atau calon guru sebelum melaksanakan praktik pengalaman lapangan di lembaga pendidikan, yakni TK atau SD, SLTP atau SMU. Keterampilan dasar itu mencakup delapan keterampilan dasar yang meliputi keterampilan memberi penguatan; bertanya; menggunakan variasi; menjelaskan; membuka pelajaran, keterampilan menutup pelajaran; mengajar kelompok kecil dan perorangan; mengelola kelas; dan membimbing diskusi kelompok kecil. Secara terperinci akan dijelaskan sebagai berikut (Usman, 1995:74):

2.1.3.1.1. Keterampilan memberi penguatan

Memberikan penguatan diartikan dengan tingkah laku guru dalam merespons secara positif suatu tingkah laku tertentu siswa yang memungkinkan tingkah laku tersebut timbul kembali. Pada saat guru memberikan penguatan, guru melakukan suatu tindakan kepada siswa sebagai tanggapan terhadap aktivitas siswa.

Komponen-komponennya yaitu:

- (1) Penguatan verbal; dapat berupa kata-kata atau kalimat yang diucapkan guru.
- (2) Penguatan gestural; diberikan dalam bentuk mimik, gerakan wajah atau anggota badan yang dapat memberikan kesan kepada siswa.

- (3) Penguatan dengan cara mendekati; dikerjakan dengan cara mendekati siswa untuk menyatakan perhatian guru terhadap pekerjaan, tingkah laku, atau penampilan siswa.
- (4) Penguatan dengan sentuhan; guru dapat menyatakan penghargaan kepada siswa dengan menepuk pundak siswa, menjabat tangan siswa, atau mengangkat tangan siswa.
- (5) Penguatan dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan Dapat berupa meminta siswa membantu temannya bila dia selesai mengerjakan pekerjaan terlebih dahulu dengan cepat, siswa diminta memimpin kegiatan, dan lain-lain.
- (6) Penguatan berupa tanda atau benda
Merupakan usaha guru dalam menggunakan bermacam-macam simbol penguatan untuk menunjang tingkah laku siswa yang positif.

2.1.3.1.2. Keterampilan bertanya

Bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respons dari seseorang yang dikenai.

Komponen-komponennya yaitu:

- (1) Keterampilan dasar; meliputi pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat, pemberian acuan, pemusatan ke arah jawaban yang diminta, pemindahan giliran menjawab, penyebaran pertanyaan, pemberian waktu berpikir, dan pemberian tuntunan.
- (2) Keterampilan lanjutan, meliputi pengubahan tuntutan tingkat kognitif pertanyaan, urutan pertanyaan, melacak, dan keterampilan mendorong

terjadinya interaksi antarsiswa

2.1.3.3. Keterampilan menggunakan variasi

Menggunakan variasi diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks proses belajar-mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa, sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan serta secara aktif. Guru melakukan variasi dalam pembelajaran untuk meminimalisir kejenuhan siswa.

Komponen-komponennya yaitu:

- (1) Variasi dalam gaya mengajar guru; meliputi variasi suara, pemusatan perhatian, kesenyapan, kontak pandang, gerakan badan dan mimik, dan perubahan posisi guru.
- (2) Variasi penggunaan media dan bahan-bahan pengajaran; meliputi media dan bahan pengajaran yang dapat didengar (oral), media dan bahan pengajaran yang dapat dilihat (visual), serta media dan bahan pengajaran yang dapat disentuh, diraba, atau dimanipulasikan (media taktil)
- (3) Variasi pola interaksi dan kegiatan siswa

Rentangan interaksi dapat bergerak di antara dua kutub yang ekstrem, yakni guru sebagai pusat kegiatan dan siswa sebagai pusat kegiatan.

2.1.3.1.4. Keterampilan menjelaskan

Menjelaskan berarti menyajikan informasi secara lisan yang diorganisasikan secara sistematis dengan tujuan menunjukkan hubungan.

Komponen-komponennya yaitu:

- (1) Merencanakan; meliputi isi pesan yang akan disampaikan (materi) dan penerima pesan (siswa dengan segala kesiapannya)
- (2) Menyajikan penjelasan; meliputi kejelasan, penggunaan contoh dan ilustrasi, memberikan penekanan, pengorganisasian, dan balikan

2.1.3.1.5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Membuka pelajaran diartikan dengan perbuatan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat kepada apa yang akan dipelajari.

Menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Maksudnya adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa, dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar-mengajar.

- (1) Komponen membuka pelajaran; meliputi menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberikan acuan, dan membuat kaitan.
- (2) Komponen menutup pelajaran; meliputi meninjau kembali dengan cara merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan dan mengevaluasi dengan berbagai bentuk evaluasi.

2.1.3.1.6. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

Mengajar kelompok kecil dan perorangan diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks belajar-mengajar yang hanya melayani 3-8 siswa untuk kelompok kecil, dan hanya seorang untuk perorangan.

Komponen-komponennya yaitu:

- (1) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi

- (2) Keterampilan mengorganisasi
- (3) Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar
- (4) Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar

2.1.3.1.7. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas merupakan keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikan ke kondisi yang optimal jika terjadi gangguan, baik dengan cara mendisiplinkan ataupun melakukan kegiatan remedial.

Komponen-komponennya yaitu:

- (1) Keterampilan yang berkaitan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar yang optimal; meliputi menunjukkan sikap tanggap, membagi perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas, menegur, dan memberi penguatan.
- (2) Keterampilan yang berkaitan dengan pengembalian kondisi belajar yang optimal, meliputi memodifikasi tingkah laku, pengelolaan kelompok, dan menemukan dan memecahkan tingkah laku yang menimbulkan masalah

2.1.3.1.8. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang teratur dengan melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, atau pemecahan masalah. Komponen membimbing kelompok kecil ada delapan,

antara lain:

1. Memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi
2. Memperluas masalah atau urunan pendapat
3. Menganalisis pandangan siswa
4. Meningkatkan urunan siswa
5. Mentebarkan kesempatan bervariasi
6. Menutup diskusi

Setelah mengkaji teori tersebut, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa kedelapan keterampilan tersebut perlu dimiliki oleh seorang guru karena guru mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran yang dapat mendorong aktivitas siswa sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru sangat memerlukan keterampilan-keterampilan agar bisa menjalankan kewajibannya sebagai pendidik dengan benar ketika proses pembelajaran di kelas. Akan tetapi, semua keterampilan tersebut tidak harus dilaksanakan dalam satu kali pembelajaran karena guru perlu menyesuaikan keterampilan yang akan digunakan dengan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dalam penelitian ini, peningkatan keterampilan seorang guru agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran diamati dalam pembelajaran yang menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif. Aplikasi konsep-konsep keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif mempunyai indikator yaitu keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan

menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif, keterampilan bertanya, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (*teams*), keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan *teams games tournament*, keterampilan menggunakan variasi, keterampilan memberi penguatan, dan keterampilan mengajar kelompok kecil.

2.1.3.2. Aktivitas Siswa

Menurut Sardiman (2011:95-96), belajar memerlukan aktivitas sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Setiap siswa harus berbuat sesuatu jika dikatakan melakukan aktivitas. Sejalan dengan pernyataan di atas, Hamalik (2010:171) mengemukakan bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Ketika melakukan aktivitas, berarti anak telah berbuat sesuatu dalam bentuk tingkah laku yang bisa dilihat secara nyata dan dapat diamati. Aktivitas anak ketika sedang belajar atau segala bentuk aktivitas anak yang bias menyebabkan perubahan tingkah laku. Aktivitas yang dimaksud merupakan aktivitas yang tampak atau nyata.

Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2010:101) menggolongkan kegiatan siswa sebagai berikut.

- (1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi percobaan, pekerjaan orang lain.
- (2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, member

saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.

- (3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- (4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- (5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- (6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan *percobaan*, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
- (7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, *memecahkan* soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- (8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, *bersemangat*, bergairah, berani, tenang, gugup.

Melihat konsep aktivitas siswa di atas, terlihat bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran cukup banyak. Oleh karena itu, peningkatan aktivitas siswa perlu dilakukan agar tercipta pembelajaran yang berkualitas, pembelajaran yang semula *teacher centered* dapat berubah menjadi *student centered*. Dengan adanya peningkatan aktivitas siswa akan mengakibatkan pada hasil belajar siswa menjadi baik.

Aktivitas siswa tersebut dipilih dan disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPS dan digunakan dalam penelitian. Peneliti mengaplikasikan konsep-konsep

aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menyesuaikan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif. Indikator pengamatannya yaitu siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas (*emotional activities*), siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (*visual activities, listening activities, dan oral activities*), siswa aktif dalam diskusi bersama tim (*oral activities, listening activities, dan emotional activities*), siswa melaksanakan *games* di meja *tournament* (*mental activities dan emotional activities*), dan siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (*oral activities dan writing activities*).

2.1.3.3. Hasil Belajar Siswa

Menurut Lapono (2008:1.14), jika individu belajar sesuatu, sebagai hasilnya mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya. Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat berupa perubahan tingkah laku baik itu perubahan yang disadari, secara kontinu, mengarah pada perubahan positif, dan perubahan tingkah laku yang komprehensif. Setelah siswa belajar, siswa akan mendapatkan suatu pengaruh dalam dirinya yang bisa diwujudkan dalam tingkah laku. Tingkah laku siswa membawa dampak yang baik dalam dirinya dalam bentuk hasil belajar.

Menurut Sukmadinata (2009:179), hasil belajar tidak hanya berupa penguasaan pengetahuan tetapi berupa kecakapan dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa yang belajar mendapatkan hasil yang bisa diketahui

karena perkembangan siswa dalam belajar bisa dilihat oleh orang lain. Dengan demikian, aktivitas dan produk yang dihasilkan dari aktivitas belajar siswa mendapatkan penilaian.

Untuk mengetahui hasil belajar diperlukan suatu tindakan, salah satunya adalah dengan melakukan pengukuran terhadap aktivitas siswa. Menurut Poerwanti (2008:1.4-1.5), pengukuran adalah kegiatan atau upaya yang dilakukan untuk memberikan angka-angka pada suatu gejala atau peristiwa, atau benda sehingga hasil pengukuran akan selalu berupa angka. Di dalam proses mengukur hasil belajar siswa dibutuhkan evaluasi, yaitu proses pemberian makna atau penetapan kualitas hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran tersebut dengan kriteria tertentu. Ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0-100%. Kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator 75%. (Chamisijatin, 2008:6.33)

Dari beberapa pengertian tersebut tentang hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa baik dari aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang dapat diukur dengan teknik-teknik atau kriteria tertentu yang dapat dituangkan dalam bentuk angka.

2.1.4. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

2.1.4.1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Prof. Nu'man Somantri (dalam sapriya, 2009: 8) Ilmu Pengetahuan Sosial adalah penegasan dan akibat dari istilah IPS-IPA agar aja bisa dibedakan dengan pendidikan ditingkat universitas. Arini (2009:1) memperjelas bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humanaria, Untuk tujuan pendidikan kewarganegaraan pendidikan IPS di PGSD bertujuan menyiapkan calon guru yang memiliki pengetahuan tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial IPS serta keterampilan untuk membelajarkannya IPS di sekolah dasar.

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. (BSNP, 2006:575).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Trianto, 2011:171). Cabang ilmu social tersebut mempunyai bidang kajian yang berbeda-beda.

Sedangkan menurut Taneo (2008:1.3-1.8), Ilmu IPS dianggap sebagai

ilmu yang mempelajari tentang manusia serta untuk mempolakan sejauh mana manusia itu berhubungan dengan orang lain dalam suatu kelompok, IPS merupakan suatu bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditunjukkan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya yang berhubungan langsung dengan manusia dan kehidupan sosialnya.

2.1.4.2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Taneo (2008:1.5-1.13), IPS dipolakan untuk tujuan-tujuan pembelajaran dengan materi sesederhana mungkin, menarik, mudah dimengerti, dan mudah dipelajari. Alasan mempelajari IPS untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sebagai berikut.

- (a.) Agar siswa dapat mensistematisasikan bahan, informasi, dan atau kemampuan yang telah dimiliki menjadi lebih bermakna.
- (b.) Agar siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.
- (c.) Agar siswa dapat mempertinggi toleransi dan persaudaraan di lingkungan sendiri dan antarmanusia.

Ilmu Pemgetahuan Sosial sendiri bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (a.) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
 - (b.) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
 - (c.) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
 - (d.) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.
- (BSNP, 2006:575)

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah mengembangkan kemampuan berpikir dan bekerjasama siswa yang berorientasi pada tingkah laku sehingga siswa dapat lebih peka dan tanggap terhadap berbagai masalah sosial secara rasional dan bertanggung jawab.

2.1.4.3. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Menurut Taneo (2008:1.36-40), ruang lingkup IPS tidak lain menyangkut kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Ditinjau dari proses interaksi sosialnya, meliputi interaksi dalam bidang kebudayaan, politik, dan ekonomi.

Dalam kurikulum yang memuat standar isi, ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan

- b. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan (BSNP, 2006:575)

Berdasarkan uraian di atas dapat didefinisikan bahwa ruang lingkup IPS adalah kehidupan manusia di masyarakat dalam konteks sosial dengan berbagai macam aspek, ruang, dan proses interaksi sosialnya.

2.1.4.4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

Menurut Savage dan Armstrong (dalam Sapriya, 2009: 80) empat pendekatan untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan berfikir dalam IPS ialah kemampuan berfikir kreatif (*creative thinking*), berfikir kritis (*critical thinking*), kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*), dan kemampuan mengambil keputusan (*decision making*). Dalam standar Isi Mata Pelajaran SD/MI menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di SD agar siswa mempunyai kemampuan sebagai berikut:

- a) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan kehidupan sosial.
- c) Mempunyai komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Menurut Hidayati, dkk (2008: 26) bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Karakteristik pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dapat dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:

2.1.4.4.1. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan obyeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan.

Adapun lima sumber materi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut:

- (1) Segala sesuatu atau apa saja ada dan terjadi disekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- (2) Kegiatan manusia, misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- (3) Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- (4) Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang luar biasa.

(5) Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi dari makanan, pakaian, permainan dan keluarga.

Adapun materi IPS kelas tinggi khususnya kelas V meliputi : perjuangan para tokoh daerah melawan penjajah, jasa dan peran tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan, dan perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa materi IPS adalah segala sesuatu yang terjadi pada diri manusia baik dari masa lampau maupun ketika masa perkembangannya serta aspek kehidupan manusia yang menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat di sekitarnya. Materi yang dibahas adalah perjuangan para tokoh daerah melawan penjajah. Materi ini masuk kedalam salah satu aspek ruang lingkup mata pelajaran IPS yaitu waktu, berkelanjutan, dan perubahan.

2.1.4.4.2. Strategi penyampaian pembelajaran IPS

Strategi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu strategi, yaitu materi disusun dalam urutan anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara dan dunia.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk membekali pengetahuan bagi siswa untuk menjalani kehidupannya sekarang dan masa depan.

2.1.5. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Winataputra (dalam sugiyanto, 2010: 3) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam

mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Hamzah B. Uno (2007:2) memperjelas bahwa model atau strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh para pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar. Menurut Dick dan Carey (dalam Hamzah B. Uno, 2007: 3) strategi pembelajaran mempunyai lima komponen. Komponen-komponen tersebut adalah kegiatan pembelajaran pendahuluan, penyampaian informasi, partisipasi peserta didik, tes, dan kegiatan lanjutan.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara yang dipilih oleh guru atau pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2.1.6. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Isjoni (2011:14), pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Di dalam kelas, pembelajaran siswa akan dijadikan dalam bentuk kelompok. Pembelajaran kooperatif didefinisikan sebagai falsafah mengenai tanggungjawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Peserta didik bertanggung jawab atas mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka

(Suprijono, 2011:54). Dari pembelajaran berkelompok itulah, antara siswa satu dengan siswa lain akan terjadi interaksi yang masing-masing memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya.

Selain itu, Nur (2011:1-2) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan teknik-teknik kelas praktis yang dapat digunakan guru setiap hari untuk membantu siswa belajar setiap mata pelajaran, mulai dari keterampilan-keterampilan dasar sampai pemecahan masalah yang kompleks. Dalam model pembelajaran kooperatif, siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil saling membantu belajar satu sama lainnya. Kelompok-kelompok tersebut beranggotakan siswa dengan hasil belajar tinggi, rata-rata, dan rendah; laki-laki dan perempuan; siswa dengan latar belakang suku berbeda yang ada di kelas; dan siswa penyandang cacat bila ada.

Hal ini diperjelas oleh Asyirint (2010:59) bahwa pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- (a) Adanya kelompok siswa yang saling bekerjasama dalam proses belajar dan dalam menyelesaikan suatu masalah.
- (b) Dalam satu kelompok terdiri dari siswa dengan kapasitas dan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Kemudian mereka saling membantu dan saling melengkapi.
- (c) Perbedaan fisik maupun karakter di antara siswa justru menjadi bagian pembelajaran agar masing-masing siswa bisa saling memahami dan bekerjasama.
- (d) Kerja kelompok lebih ditekankan daripada kerja individu.

Untuk mencapai hasil yang maksimal, Suprijono (2011:58) mengemukakan lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan, yaitu:

1. *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)
2. *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan)
3. *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif)
4. *Interpersonal skill* (komunikasi antaranggota)
5. *Group processing* (pemrosesan kelompok)

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok dalam pembelajaran dengan tujuan supaya siswa satu dengan yang lain dapat saling membantu karena dalam kelompok tersebut terdiri dari beberapa siswa yang heterogen kemampuannya.

2) Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Nur (2011:40), salah satu model pembelajaran kooperatif adalah *Teams Games Tournament* yang merupakan teknik pembelajaran yang menggunakan turnamen pembelajaran akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Isjoni (2011:83-84) menjelaskan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda.

Menurut Slavin (2010:166-167) komponen-komponen TGT terdiri dari presentasi di kelas, tim, game, turnamen, dan rekognisi tim. Adapun komponen-komponen tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

a) Presentasi di kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi di kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan pertanyaan-pertanyaan pada saat melaksanakan game di meja turnamen, dan skor yang mereka peroleh akan menentukan skor tim mereka.

b) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Siswa kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 berjumlah 38 orang sehingga akan dibentuk 6 tim dengan tiap tim terdiri dari 6 orang, 2 orang yang tersisa digabungkan pada tim pertama dan kedua. Setiap tim terdiri dari siswa yang heterogen dari tingkatan kemampuan akademik dan jenis kelamin. Setelah guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi yang telah diberikan. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan

bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bias mengerjakan pertanyaan-pertanyaan game di meja turnamen dengan baik.

Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswa *mainstream*.

c) Game dan Turnamen

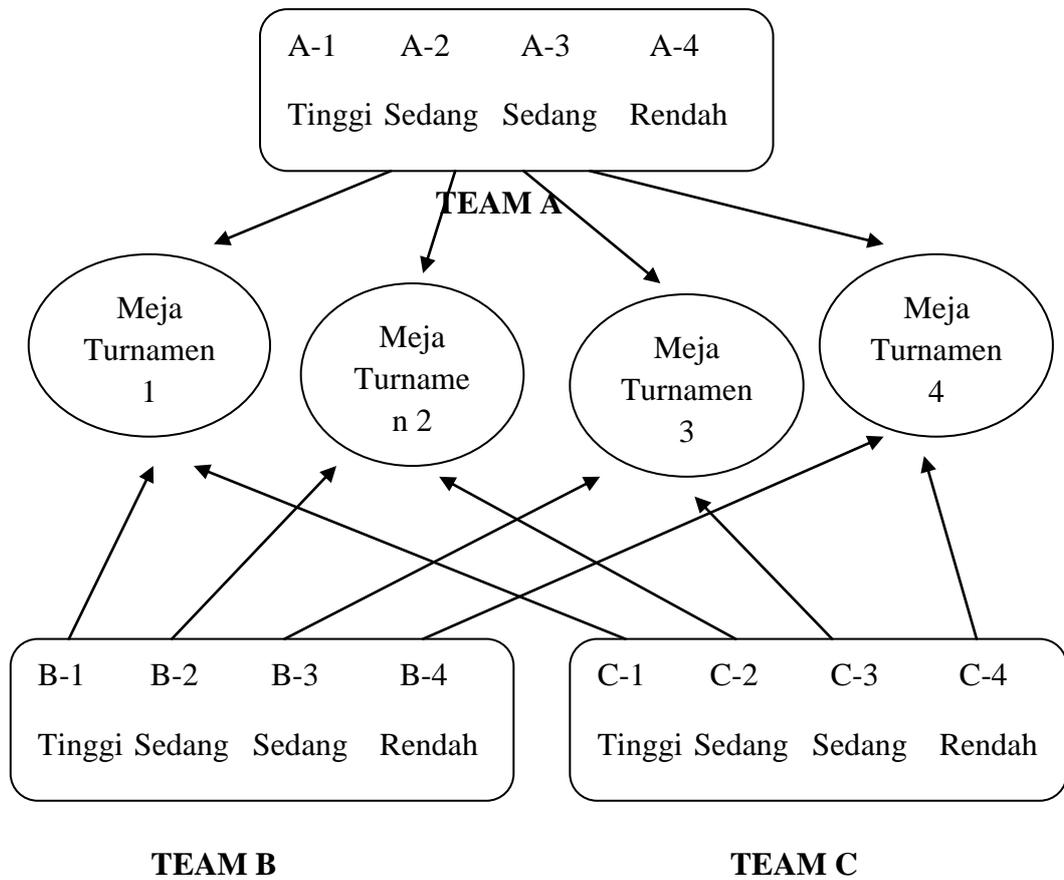
Setelah siswa berkumpul bersama tim, siswa ditempatkan di meja turnamen urutan pertama sampai keenam. Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Meja turnamen akan diberi identitas nama warna yaitu meja turnamen merah, kuning, hijau, biru, ungu, dan coklat. Turnamen biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan. Penempatan siswa di meja turnamen sesuai dengan tingkatan kemampuan akademik. Meja turnamen pertama untuk siswa berkemampuan tinggi dari kelompok 1 sampai kelompok 6, dan seterusnya. Siswa melakukan game di meja turnamen. Gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dibuat guru untuk menguji pengetahuan siswa yang

diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor. Kompetisi yang seimbang ini, seperti halnya system skor kemajuan individual, memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

d) Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Berikut adalah contoh gambar penempatan pada meja turnamen



Bagan 2.1

Penempatan pada meja turnamen

(Slavin, 2010:168)

Keterangan :

A-1, B-1, C-1 : siswa berkemampuan akademik tinggi

A-2, A-3, B-2, B-3, C-2, C-3 : siswa berkemampuan akademik sedang

A-4, B-4, C-4 : siswa berkemampuan akademik rendah

Kelebihan model *Teams Games Tournament* menurut Asyirint (2010:65) adalah:

- a) Kegiatannya bersifat kompetisi
- b) Kegiatan dengan belajar dan diskusi secara menyenangkan seperti dalam kondisi permainan
- c) Aktivitas belajar memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih rileks
- d) Aktivitas dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar

Sedangkan kelemahan TGT adalah:

a. Bagi Guru

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

b. Bagi Siswa

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

3) Pembelajaran dengan Media CD Interaktif

Secara umum pemanfaatan IT dalam pembelajaran adalah proses pembelajaran maya yang dikenal dengan istilah e-learning. Dalam peenggunaannya IT tersebut dapat menyampaikan materi yang ada didalam kelas atau luar kelas (Depdiknas 2004: 71). Menurut Hamalik (2001:235) jenis teknologi yang digunakan dalam pengajaran terdiri dari media audiovisual (film, filmstrip, televisi, dan kaset video) dan komputer.

Menurut Onwu (dalam Sutrisno 2011: 27) media pembelajaran seperti penggunaan CD pembelajaran interaktif merupakan jenis media buatan, yang sengaja dibuat sebagai sarana penunjang ketrampilan guru dalam mengajar. Menurut Livie dan Lentz (dalam Sanaky 2011: 7) dalam penerapannya penggunaan media ini digunakan siswa untuk menggali materi dan menemukan sendiri pengalamannya dan sebagai fungsi Atensi. Yang berarti media tersebut merupakan inti yang menarik dalam mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi yang disampaikan.

Menurut Lee (dalam Sanaky 2011: 182) berpendapat bahwa dengan menggunakan media tersebut dapat memberi pengalaman, motivasi, dan meningkatkan pembelajaran, interaksi lebih luas, tidak terpaku pada subjek tunggal, dan memiliki pemahaman global. Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan cd pembelajaran interaktif ini sangatlah efektif dan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Berikut ini penerapan model pembelajaran TGT dengan Media CD Interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah :

- 1) Guru melakukan presentasi atau menjelaskan materi IPS di kelas dengan memanfaatkan CD Interaktif
- 2) Siswa mengoperasikan komputer sendiri untuk memahami materi IPS
- 3) Guru membentuk kelompok (tim) dengan anggota 6 orang siswa
- 4) Siswa berkumpul sesuai anggota tim masing-masing
- 5) Guru membagikan lembar kerja
- 6) Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa
- 7) Guru menempatkan siswa ke meja turnamen
- 8) Siswa melakukan *game* pada meja turnamen
- 9) Guru melakukan rekognisi tim
- 10) Evaluasi pembelajaran

- 4) Implementasi Model *Teams Games Tournament* melalui media CD

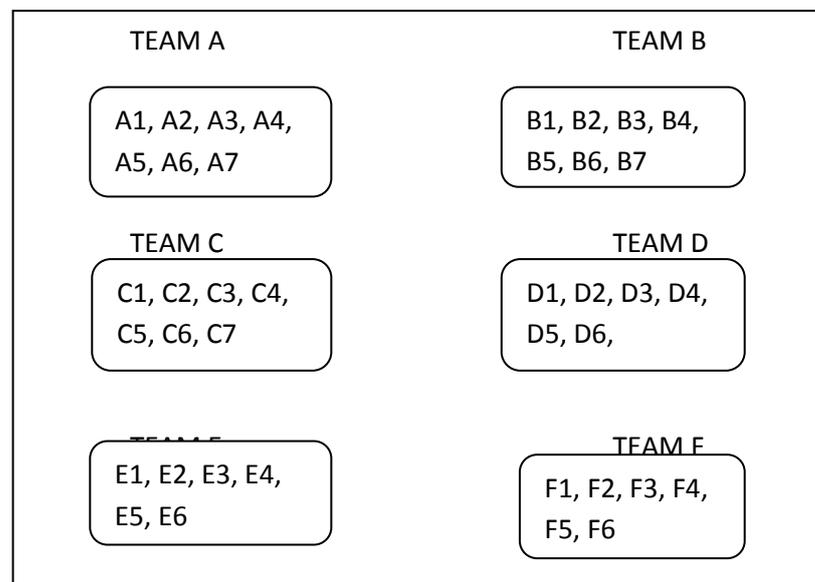
Interaktif

Dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif, maka langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Guru melakukan presentasi atau menjelaskan materi IPS di kelas dengan memanfaatkan CD Interaktif

- b. Siswa mengoperasikan komputer sendiri untuk memahami materi IPS
- c. Guru membentuk kelompok (tim) dengan anggota 6 orang siswa
- d. Siswa berkumpul sesuai anggota tim masing-masing
- e. Guru membagikan lembar kerja
- f. Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa
- g. Guru menempatkan siswa ke meja turnamen
- h. Siswa melakukan *game* pada meja turnamen
- i. Guru melakukan rekognisi tim
- j. Evaluasi pembelajaran

Berikut ini gambar penempatan siswa pada saat pembentukan tim:



Gambar 2.1

Penempatan Siswa pada saat pembentukan Tim

Keterangan :

A-1, B-1, C-1, D-1, E-1, F-1 :siswa berkemampuan akademik tinggi

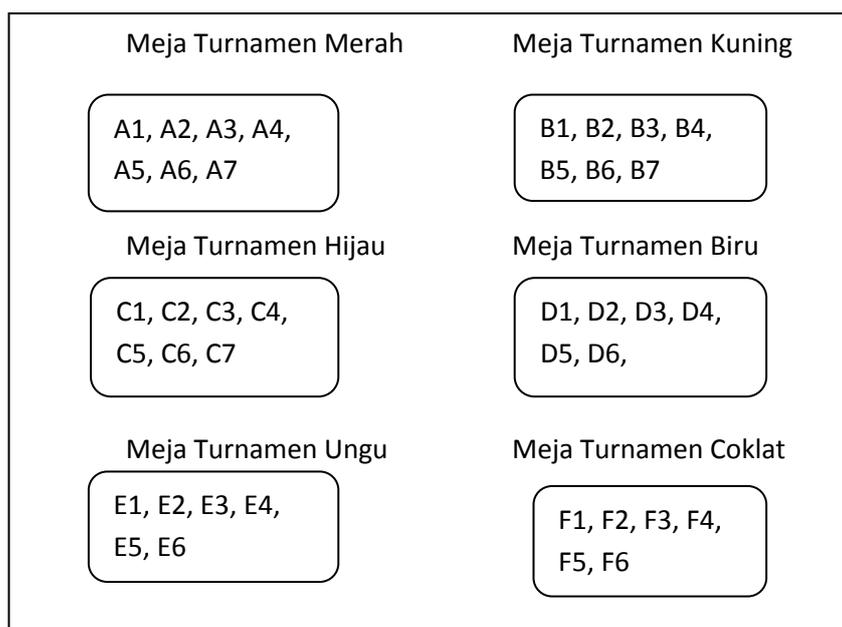
A-2, A-3, A-4, A-5, B-2, B-3, B-4, B-5, C-2, C-3, C-4, C-5, D-2,

D-3, D-4, D-5, E-2, E-3, E-4, E-5, F-2, F-3, F-4, F-5: siswa

berkemampuan akademik sedang A-6, A-7, B-6, C-6, D-6, E-6, F-6 : siswa

berkemampuan akademik rendah

Berikut ini gambar penempatan siswa pada saat pelaksanaan game di meja turnamen :



Gambar 2.2

Penempatan Siswa pada Saat Pelaksanaan Game di Meja
Turnamen

Keterangan :

Meja turnamen merah	: meja urutan pertama, untuk siswa berkemampuan akademik tinggi
Meja turnamen kuning	: meja urutan kedua, untuk siswa berkemampuan akademik sedang
Meja turnamen hijau	: meja urutan ketiga, untuk siswa berkemampuan akademik sedang
Meja turnamen biru	: meja urutan keempat, untuk siswa berkemampuan akademik sedang
Meja turnamen ungu	: meja urutan kelima, untuk siswa berkemampuan akademik sedang
Meja turnamen coklat	: meja urutan keenam, untuk siswa berkemampuan akademik rendah

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Menurut beberapa penelitian ditemukan bahwa model TGT itu bias meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian yang memperkuat peneliti menerapkan model TGT adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Hadi pada tahun 2008 dengan judul “Implementasi Diklat Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi Guru dan Siswa SD Klas V Purwomartami Kalasan Sleman”, Widyaaiswara LPMP D.I. Yogyakarta. Penelitian itu memperoleh hasil tes yang berupa rata-rata nilai dari siklus pertama yaitu 7,43, siklus kedua yaitu 7,50

dan siklus ketiga yaitu 7,57. Hasil itu menunjukkan bahwa selalu ada peningkatan pada setiap siklus. Setelah melalui ketiga siklus, guru sudah dapat menyusun silabus dan RPP serta dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan TGT. Siswa aktif, termotivasi, bersemangat, berani, senang dalam proses pembelajaran, dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan TGT. Selain itu, perolehan hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan TGT.

Penelitian lain diterapkan pula oleh Ningtiyas pada tahun 2010 dengan judul “Penerapan Model *Teams Games and Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Banjarejo 02, Kecamatan Pakis”, Program Studi SI PGSD Universitas Negeri Malang. Dari penelitian tersebut diperoleh data yang rata-rata sebelumnya (63,90) mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata kelas sebesar (68,46) dan prosentase ketuntasan belajar kelasnya yaitu (69,23%). Hasil tersebut meningkat lagi di siklus 2 dengan rata-rata kelasnya sebesar (81,41) dan prosentase ketuntasan belajar kelasnya sebesar (94,87%). Pada siklus 2 data sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu perolehan rata-rata kelasnya sudah mencapai di atas 85%.

Sedangkan penelitian dengan menggunakan pembelajaran dengan media CD Interaktif juga pernah dilakukan oleh Purwanto, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata masing-masing eksperimen. Nilai

eksperimen I adalah posttest kontrol 11,76 dan posttest eksperimen 15,72.

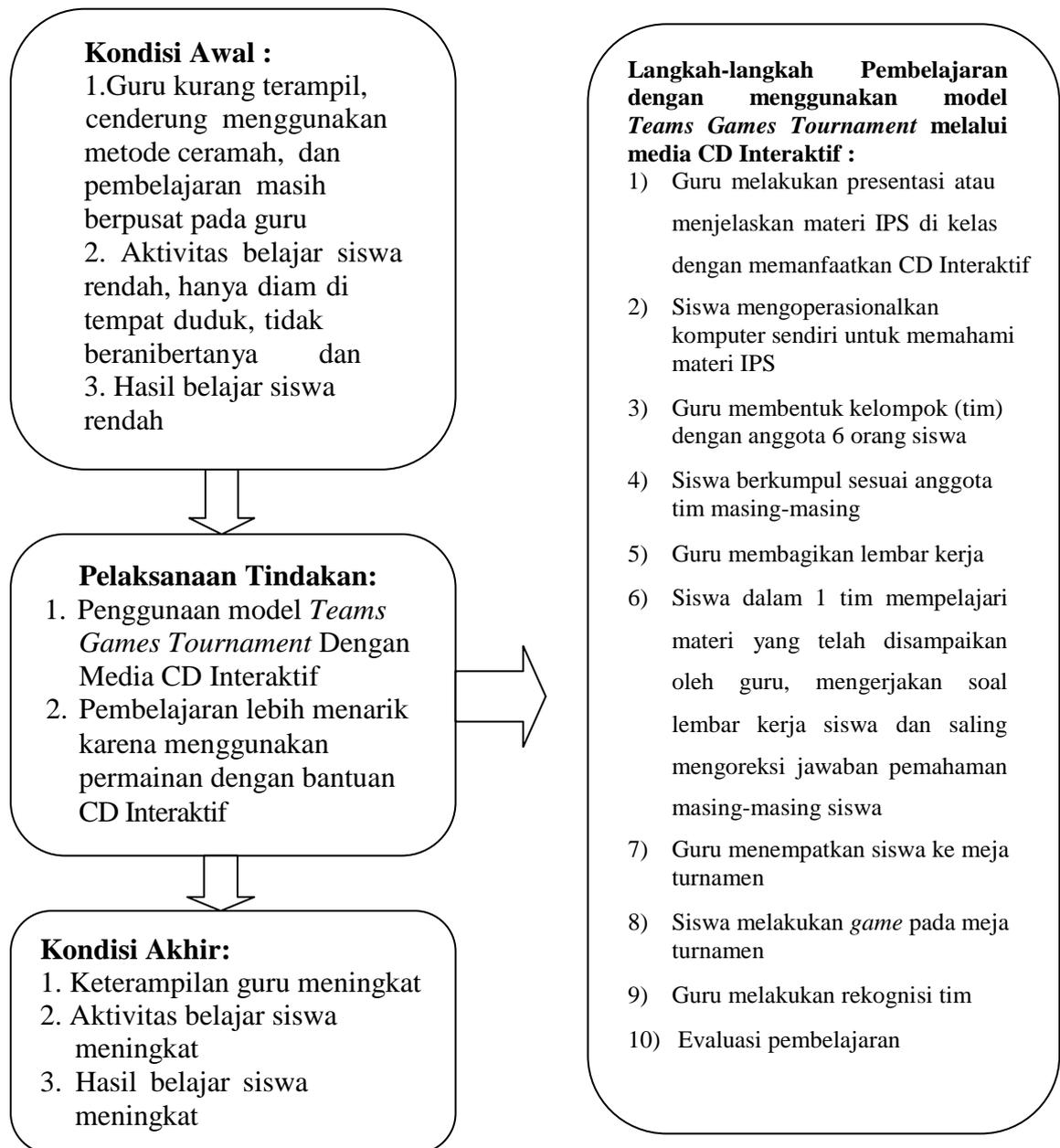
Nilai eksperimen II adalah posttest kontrol 13,24 dan posttest eksperimen 18,48. Pada data hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT dan pembelajaran dengan media CD Interaktif mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

2.3. KERANGKA BERPIKIR

Pembelajaran IPS yang dilaksanakan di kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 selama ini masih belum optimal, yang menunjukkan bahwa pembelajaran lebih berpusat kepada guru karena didominasi dengan penjelasan dari guru, guru kurang terampil dalam memilih model pembelajaran, hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar, dan terbatasnya penggunaan media. Guru juga belum mengenalkan teknologi kepada siswa dalam pembelajaran, tetapi sudah memanfaatkan gambar-gambar sederhana ketika menjelaskan suatu konsep. Guru belum terampil dalam membimbing diskusi kelompok dan melakukan evaluasi dengan memberikan soal yang ada di buku paket.

Keadaan guru yang kurang terampil dalam memilih model pembelajaran dan menyampaikan materi pada pembelajaran mengakibatkan aktivitas siswa yang rendah. Aktivitas siswa hanya terbatas memperhatikan penjelasan guru dan diam di tempat duduknya. Mayoritas siswa hanya diam di tempat duduknya, tidak berani bertanya dan enggan mengeluarkan pendapatnya. Di dalam pembelajaran sudah ada kerja kelompok, tetapi siswa masih belum aktif

karena kelompok hanya berdasarkan tempat duduk. Siswa terlihat jenuh karena hanya duduk dan diam. Aktivitas siswa yang rendah dipengaruhi juga oleh sarana prasarana TIK yang belum memadai dan mendukung proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang demikian kurang mengaktifkan siswa sehingga menyebabkan hasil belajar siswa masih relatif rendah. Peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif. Berikut adalah skema kerangka berpikir dalam pembelajaran IPS yang menerapkan model *Teams Games Tournament* melalui CD Interaktif :



Bagan 2.2

Kerangka Berfikir

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah kualitas pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) dengan CD Interaktif di kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 dapat meningkat.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. RANCANGAN PENELITIAN

Menurut Wardhani (2009:1.4), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan tahapan sebagai berikut :

3.1.1. Perencanaan

Menurut Arikunto (2010:17), dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Dalam tahap perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternatif pemecahan masalah
- 2) Memilih model pembelajaran yang sesuai dan diterapkan dalam penelitian
- 3) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator

- 4) Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran IPS kelas IV semester 2
- 5) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator yang ditetapkan.
- 6) Memilih dan menetapkan media yang sesuai dengan pembelajaran IPS
- 7) Mempersiapkan lembar observasi untuk pelaksanaan penelitian
- 8) Mempersiapkan alat evaluasi yang berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis serta catatan lapangan selama pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif

3.1.2. PELAKSANAAN TINDAKAN

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas (Arikunto, 2010:18). Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu dengan melaksanakan pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga siklus, yaitu siklus pertama, kedua, dan ketiga. Masing-masing siklus ada satu pertemuan.

3.1.3. OBSERVASI

Menurut Muslich (2010:58), observasi tindakan kelas berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh dan prosesnya. Observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan guru dan aktivitas siswa ketika pembelajaran IPS berlangsung. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengetahui karakteristik

siswa agar peneliti bisa mengetahui langkah yang dapat dilakukan saat melakukan penelitian.

3.1.4. REFLEKSI

Menurut Arikunto (2010:19), refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa refleksi adalah suatu proses dalam perenungan tentang kegiatan yang pernah dilaksanakan untuk selanjutnya dilakukan perbaikan. Setelah mengkaji pembelajaran IPS di kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 melalui keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, apakah sudah termasuk efektif atau belum, melihat ketercapaian indikator, peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus penelitian selanjutnya.

3.2. SIKLUS PENELITIAN

3.2.1. Siklus Pertama

3.2.1.1. Perencanaan

- 1) Menentukan standar kompetensi yaitu 1. menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, kompetensi dasar yaitu 2.1 mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang dan menetapkan indikator yaitu (1) menjelaskan alasan kedatangan Belanda ke Indonesia,; (2) menjelaskan akibat penjajahan Belanda; (3)

mengidentifikasi tokoh pejuang melawan penjajah Belanda

- 2) Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran IPS kelas V semester 2 yaitu Perjuangan Melawan Penjajah Belanda
- 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator yang ditetapkan.
- 4) Memilih dan menetapkan media yang sesuai dengan pembelajaran IPS yaitu CD Interaktif
- 5) Mempersiapkan sumber dan media tentang materi IPS yaitu tokoh melawan penjajah
- 6) Menyiapkan media bagi siswa untuk *games tournament* berupa media kartu bernomor
- 7) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif
- 8) Mempersiapkan alat evaluasi yang berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis

3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru melakukan apersepsi dengan Tanya jawab, adapun pertanyaannya sebagai berikut “Siapakah tokoh pahlawan Indonesia yang berasal dari Kota Jepara?”
- 2) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model TGT

Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

- 1) Siswa memperhatikan tayangan yang ditampilkan guru dan mendengarkan penjelasan guru mengenai tokoh melawan penjajah dengan memanfaatkan ICT yaitu dengan laptop dan CD Pembelajaran
- 2) Siswa menirukan dan memahami materi di laptop yang sudah disediakan
- 3) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya

Elaborasi

- 4) Guru membentuk kelompok atau tim dengan anggota 6 orang siswa
- 5) Siswa berkumpul dengan tim
- 6) Guru membagikan lembar kerja
- 7) Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa
- 8) Siswa satu dan yang lainnya saling membantu agar semua anggota tim dapat memahami dan menjawab dengan benar
- 9) Siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar
- 10) Siswa melakukan game pada meja turnamen
- 11) Siswa yang benar menjawab soal mendapatkan skor

Konfirmasi

- 12) Siswa diberikan umpan balik dan pemantapan
- 13) Guru melakukan rekognisi tim

14) Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran

15) Siswa diberikan motivasi agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

Kegiatan Penutup (30 menit)

- 1) Guru bersama siswa membuat kesimpulan
- 2) Siswa mengerjakan soal evaluasi
- 3) Siswa mendapatkan tindak lanjut berupa perbaikan dan pengayaan
- 4) Siswa diminta untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi yang akan datang

3.2.1.3. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru pada saat pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif

3.2.1.4. Refleksi

- 1) Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan dampak dari tindakan pada siklus pertama
- 3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama
- 4) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus kedua

3.2.2. Siklus Kedua

3.2.2.1. Perencanaan

- 1) Menentukan standar kompetensi yaitu 1. menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, kompetensi dasar yaitu 2.1 mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang dan menetapkan indikator yaitu (1) menjelaskan alasan kedatangan Jepang ke Indonesia,; (2) menjelaskan akibat penjajahan Jepang; (3) mengidentifikasi tokoh pejuang melawan penjajah Jepang
- 2) Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran IPS kelas V semester 2 yaitu Perjuangan melawan Penjajah Jepang
- 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator yang ditetapkan
- 4) Menyiapkan media yang sesuai dengan pembelajaran IPS yaitu CD Interaktif
- 5) Mempersiapkan sumber dan media tentang materi IPS yaitu tokoh melawan penjajah
- 6) Menyiapkan media bagi siswa untuk *games tournament* berupa media kartu bernomor
- 7) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif
- 8) Mempersiapkan alat evaluasi yang berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis

3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab, adapun pertanyaannya sebagai berikut “Alat apakah yang digunakan oleh bangsa Indonesia untuk mengusir penjajah?”
- 2) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model TGT

Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

- 1) Siswa memperhatikan tayangan yang ditampilkan guru dan mendengarkan penjelasan guru mengenai yaitu tokoh melawan penjajah dengan memanfaatkan ICT yaitu dengan laptop dan CD Pembelajaran
- 2) Siswa menirukan dan memahami materi di leptop yang sudah disediakan
- 3) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya

Elaborasi

- 4) Guru membentuk kelompok atau tim dengan anggota 6 orang siswa
- 5) Siswa berkumpul dengan tim
- 6) Guru membagikan lembar kerja
- 7) Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa
- 8) Siswa satu dan yang lainnya saling membantu agar semua anggota tim dapat memahami dan menjawab dengan benar

9) Siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar

10) Siswa melakukan game pada meja turnamen

11) Siswa yang benar menjawab soal mendapatkan skor

Konfirmasi

12) Siswa diberikan umpan balik dan pemantapan

13) Guru melakukan rekognisi tim

14) Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran

15) Siswa diberikan motivasi agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

Kegiatan Penutup (30 menit)

1) Guru bersama siswa membuat kesimpulan

2) Siswa mengerjakan soal evaluasi

3) Siswa mendapatkan tindak lanjut berupa pengayaan

3) Siswa diminta untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi yang akan datang

3.2.2.3. Observasi

1) Melakukan pengamatan keterampilan guru pada saat pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif

2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif

3.2.2.4. Refleksi

1) Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan

pada siklus kedua.

- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan dampak dari tindakan pada siklus kedua.
- 3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus kedua.
- 4) Menyimpulkan hasil pelaksanaan penelitian pada siklus kedua.
- 5) Mengevaluasi pelaksanaan siklus kedua. Apabila sudah berhasil, penelitian dihentikan. Akan tetapi, jika masih belum berhasil, maka merencanakan untuk melakukan siklus ketiga.

3.2.3. Siklus Ketiga

3.2.3.1. Perencanaan

- 1) Menentukan standar kompetensi yaitu 1. menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, kompetensi dasar yaitu 2.2 menghargai jasa dan peranan perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia; dan menetapkan indikator yaitu (1) mengidentifikasi tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia; (2) menjelaskan peranan tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia; (3) menjelaskan cara menghargai para tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
- 2) Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran IPS kelas V semester 2 yaitu Tokoh- tokoh perjuangan bangsa Indonesia
- 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator yang ditetapkan.

- 4) Menyiapkan media yang sesuai dengan pembelajaran IPS yaitu CD Interaktif
- 5) Mempersiapkan sumber dan media tentang materi IPS yaitu tokoh melawan penjajah
- 6) Menyiapkan media bagi siswa untuk *games tournament* berupa media kartu bernomor
- 7) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif
- 8) Mempersiapkan alat evaluasi yang berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis

3.2.3.2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru melakukan apersepsi dengan tanya jawab, adapun pertanyaannya sebagai berikut “Siapakah tokoh pahlawan Indonesia yang membacakan proklamasi kemerdekaan?”
- 2) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model TGT

Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

- 1) Siswa memperhatikan tayangan yang ditampilkan guru dan mendengarkan penjelasan guru mengenai yaitu tokoh melawan

penjajah dengan memanfaatkan ICT yaitu dengan laptop dan CD Pembelajaran

- 2) Siswa menirukan dan memahami materi di leptop yang sudah disediakan
- 3) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya

Elaborasi

- 4) Guru membentuk kelompok atau tim dengan anggota 6 orang siswa
- 5) Siswa berkumpul dengan tim
- 6) Guru membagikan lembar kerja
- 7) Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa
- 8) Siswa satu dan yang lainnya saling membantu agar semua anggota tim dapat memahami dan menjawab dengan benar
- 9) Siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar
- 10) Siswa melakukan game pada meja turnamen
- 11) Siswa yang benar menjawab soal mendapatkan skor

Konfirmasi

- 12) Siswa diberikan umpan balik dan pemantapan
- 13) Guru melakukan rekognisi tim
- 14) Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran
- 15) Siswa diberikan motivasi agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

Kegiatan Penutup (30 menit)

- 1) Guru bersama siswa membuat kesimpulan
- 2) Siswa mengerjakan soal evaluasi
- 3) Siswa diminta untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi yang akan datang

3.2.3.3. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru pada saat pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif

3.2.3.4. Refleksi

- 1) Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus ketiga
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan dampak dari tindakan pada siklus ketiga
- 3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus ketiga
- 4) Menyimpulkan hasil pelaksanaan penelitian pada siklus ketiga
- 5) Merencanakan perencanaan tindak lanjut apabila tujuan PTK pada siklus ketiga belum tercapai

3.3. SUBYEK PENELITIAN

Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas VC sebanyak 38 siswa yang terdiri dari 22 orang siswa perempuan dan 16 orang siswa laki-laki.

3.4. LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. SD ini berdiri sejak tahun 1973 yang terletak Kecamatan Semarang Barat, Kotamadya Semarang.

3.5. DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.5.1. Jenis Data

Herrhyanto (2008:1.3) membagi data menjadi dua bagian, salah satunya adalah data menurut sifatnya yang terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif.

3.5.1.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan. Data ini diwujudkan dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi tokoh melawan penjajah yang disajikan dalam bentuk bilangan.

3.5.1.2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut. Data ini diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan catatan lapangan ketika pembelajaran IPS

materi tokoh melawan penjajah melalui model *Teams Games Tournament* dengan media *CD interaktif*.

3.5.2. Sumber Data

3.5.2.1. Siswa

Sumber data siswa berasal dari hasil pelaksanaan observasi secara sistematis yang mencakup aktivitas siswa di kelas selama siklus pertama sampai siklus ketiga yang termuat di lembar observasi dan hasil evaluasi pada setiap proses pembelajaran.

3.5.2.2. Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru pada saat pembelajaran IPS di kelas berlangsung selama siklus pertama sampai siklus ketiga.

3.2.2.3. Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal yaitu hasil tes sebelum dilakukan tindakan dan data hasil tes setelah dilakukan tindakan.

3.2.2.4. Catatan Lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari catatan selama proses pembelajaran yaitu meliputi data keterampilan guru dan aktivitas siswa.

3.2.2.5. Angket

Menurut Arikunto (1997:140), angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.

3.2.2.6. Wawancara

Menurut Arikunto (1997:145). Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara ini digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang.

3.5.3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan beberapa teknik, yaitu tes, observasi, catatan lapangan, dokumentasi, angket dan wawancara. Adapun dari teknik tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

3.5.3.1. Tes

Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur tingkat pemahaman dan penguasaannya terhadap cakupan materi yang dipersyaratkan dan sesuai dengan tujuan pengajaran tertentu (Poerwanti, 2008:1.5). Kegunaan tes dalam penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi yang dipelajari pada pembelajaran IPS.

3.5.3.2. Observasi

Menurut Arikunto (2010:127), observasi adalah kegiatan pengamatan (pengumpulan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran.

3.5.3.3. Catatan lapangan

Menurut Muslich (2010:60), teknik ini mencakup kesan dan penafsiran subjektif. Deskripsi boleh mencakup rujukan atau pendapat, misalnya materi pelajaran yang menarik siswa, tindakan guru yang kurang terkontrol, kecerobohan guru, tindakan siswa yang kurang diperhatikan guru,

pemakaian media yang kurang semestinya, perilaku siswa tertentu yang mengganggu situasi kelas, dan sebagainya.

3.5.3.4. Dokumentasi

Peneliti menggunakan teknik dokumentasi yang berupa foto dan perekam video. Foto berguna untuk merekam peristiwa penting, misalnya aspek kegiatan kelas atau untuk mendukung bentuk rekaman lain. Selain foto, juga digunakan perekam video. Perekam video dapat dioperasikan oleh peneliti untuk merekam satuan kegiatan/peristiwa yang dianalisis kemudian, misalnya kegiatan pembelajaran di kelas. Akan lebih baik jika rekamannya pendek karena pemutaran ulang akan memakan waktu. (Muslich, 2010:64).

3.2.3.5. Angket

Menurut Arikunto (1997:140), angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.

3.2.3.6. Wawancara

Menurut Arikunto (1997:145). Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara ini digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang.

3.6. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Adapun dari teknik tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

3.6.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif (Herrhyanto, 2008:1.3) adalah data yang berbentuk bilangan. Data ini diperoleh dari hasil belajar yaitu dari ranah kognitif, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan mean atau rata-rata. Menurut Aqib (2010:40-41), peneliti menjumlahkan semua nilai siswa kemudian membagi dengan jumlah siswa di kelas tersebut. Rumus untuk memperoleh nilai rata-rata adalah dengan cara sebagai berikut:

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

Keterangan :

X = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

Selanjutnya peneliti menyajikan data nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam bentuk persentase. Rumus persentase (p) tersebut adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

(Aqib,2010:40-41)

Setelah mendapatkan persentase hasil belajar siswa, peneliti memerlukan kriteria untuk menyatakan tingkat keberhasilan siswa dalam %.

Tabel 3.1

Kriteria keberhasilan siswa

Tingkat Keberhasilan (%)	Kualifikasi
$\geq 80\%$	sangat tinggi
60-79%	tinggi
40-59%	sedang
	rendah

(Aqib, 2010:41)

Hasil perhitungan yang didapat dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPS yang ada di kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 yaitu 70. Pengelompokan hasil belajar siswa mencakup dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas.

Tabel 3.2

KKM Mata Pelajaran IPS Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak Tuntas

3.6.2. Data kualitatif

Data kualitatif (Herryanto,2008:1.3) adalah data yang berbentuk kategori atau atribut. Data ini diperoleh dari data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa ketika pembelajaran IPS di kelas VC

SDN Kalibanteng Kidul 01 melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif serta hasil catatan lapangan. Data yang diperoleh jumlahnya cukup banyak dan rumit. Oleh karena itu, data tersebut perlu dianalisis melalui reduksi data. Menurut Sugiyono (2008:247), mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Data kualitatif yang sudah direduksi kemudian disimpulkan. Data tersebut dipaparkan dalam kalimat yang dipisah-pisahkan menurut kategori penskoran sesuai kriteria masing-masing yang digunakan untuk memperoleh kesimpulan.

Poerwanti dkk (2008:6.9) menjelaskan dalam bentuk contoh instrumen untuk mengukur minat peserta didik yang telah berhasil dibuat ada 10 butir. Jika rentangan yang dipakai adalah 1 sampai 5, maka skor terendah peserta didik adalah 10, yakni 10×1 dan skor tertinggi adalah 50, yakni 10×5 . Dengan demikian mediannya adalah $(10+50)/2$ atau sebesar 30. Jika dibagi menjadi 4 kategori, maka skala 10-20 termasuk tidak berminat, 21 sampai 30 kurang berminat, 31-40 berminat, dan skala 41-50 sangat berminat.

Dari contoh itu menghasilkan 4 kategori yang bermula dengan cara menentukan aspek atau ranah yang akan diamati. Pada penelitian ini akan mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa. Setelah menentukan ranah tersebut, perlu menetapkan indikator-indikator yang akan menentukan skor

minimal dan skor maksimal. Setiap aspek atau ranah mempunyai jumlah indikator yang berbeda-beda sehingga tentunya hasil perhitungan skor minimal dan maksimal berbeda pula. Kemudian menggunakan hitungan median dari data skor yang diperoleh pada semua aspek yang diamati dan membagi rentang skor yang diperoleh ke dalam 4 kategori yaitu sangat baik (A), baik (B), cukup (C), dan kurang (D).

Selanjutnya menurut Herrhyanto (2008:5.3), menggunakan ukuran perempatan, artinya nilai-nilai kuartil akan dibagi menjadi 4 sama banyak terhadap banyak data yaitu kuartil pertama (K_1), kuartil kedua (K_2), kuartil ketiga (K_3), dan kuartil keempat (K_4) yang merupakan data lengkap.

$$\frac{n_1}{k_1}, \frac{n_2}{k_2}, \frac{n_3}{k_3}, \frac{n_4}{k_4}$$

Jika banyak data ($n \geq 3$), maka banyak data yang terletak di bawah $K_1 = n_1$. Banyak data yang terletak di antara K_1 dan $K_2 = n_2$, banyak data yang terletak diantara K_2 dan $K_3 = n_3$ dan banyak data yang terletak di atas $K_3 = n_4$ di mana $n_1 = n_2 = n_3 = n_4$. Untuk menentukan K_i ($i = 1, 2, 3$) untuk data tersebar digunakan rumus:

Letak $K_1 = \frac{1}{4}(n+1)$, misalnya ada sekelompok data 2, 5, 7, 7, 9 di mana $n = 5$. Letak $K_1 = \frac{1}{4}(5+1) = 1\frac{1}{2}$. Artinya nilai K_1 terletak antara data ke-1 dan data ke-2. Besarnya = nilai data ke-1 + $\frac{1}{2}(\text{nilai data ke-2} - \text{nilai data ke-1}) = 2 + \frac{1}{2}(5 - 2) = 3$

Rumus mencari kuartil adalah $Q_k : \frac{k(n+1)}{4}$ (Somantri, 2006:130). Di mana

Q_k adalah kuartil ke k , k adalah 1, 2, 3 dan n adalah banyak data. Jadi, kita dapat menelaah lebih lanjut ke dalam rumus untuk mencari kuartil yang lain dengan cara:

$$K_2 = \frac{2(n+1)}{4} \quad -$$

$$K_3 = \frac{3(n+1)}{4}$$

Jika:

T = Skor tertinggi, merupakan data lengkap yaitu K_4

R = Skor terendah, merupakan jumlah indikator dalam observasi

N = Banyaknya data, didapat dari skor terendah ke skor tertinggi

Berdasarkan permisalan tersebut, maka mencari n dapat dilakukan dengan cara mengurangkan skor tertinggi dengan skor terendah kemudian ditambah satu.

$$n = (T - R) + 1$$

Maka akan mendapatkan :

Tabel 3.3

Kriteria ketuntasan data Kualitatif

Kriteria Ketuntasan	Kategori
$K_3 \leq \text{skor} \leq T$	Sangat Baik (A)
$K_2 \leq \text{skor} \leq K_3$	Baik (B)
$K_1 \leq \text{skor} \leq K_2$	Cukup (C)
$R \leq \text{skor} \leq K_1$	Kurang (D)

Dari tabel tersebut, peneliti perlu menentukan kriteria penilaian yang digunakan untuk menentukan klasifikasi nilai keterampilan guru dan aktivitas siswa yaitu sebagai berikut:

3.6.2.1. Keterampilan guru

Terdapat 8 indikator keterampilan guru dalam penelitian ini yaitu keterampilan membuka pelajaran, keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif, keterampilan bertanya, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams), keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan *teams games tournament*, keterampilan menggunakan variasi, keterampilan memberi penguatan, dan keterampilan menutup pelajaran. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga skor minimal adalah 8 dan skor maksimal adalah 8×4 yaitu 32. Jadi terdapat data $(n) = (32-8)+1 = 25$.

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_1 &= \frac{1}{4} (n+1) = \frac{1}{4} (25+1) \\ &= 6,5 \text{ jadi nilai } K_1 \text{ adalah } 13,5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_2 &= \frac{2}{4} (n+1) = \frac{2}{4} (25+1) \\ &= 13 \text{ jadi nilai } K_2 \text{ adalah } 20 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Letak } K_3 &= \frac{3}{4} (n+1) = \frac{3}{4} (25+1) \\ &= 19,5 \text{ jadi nilai } K_3 \text{ adalah } 26,5 \end{aligned}$$

Tabel 3.4

Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skor yang diperoleh	Kategori
$26,5 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat Baik (A)
$20 \leq \text{skor} \leq 26,5$	Baik (B)
$13,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Cukup (C)
$8 \leq \text{skor} \leq 13,5$	Kurang (D)

3.6.2.2. Aktivitas siswa

Terdapat 5 indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini yaitu siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas, siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa aktif dalam diskusi bersama tim siswa melaksanakan *games* di meja *tournament*, dan siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga skor minimal adalah 5 dan skor maksimal adalah 5×4 yaitu 20. Jadi terdapat data $(n) = (20-5)+1 = 16$.

$$\text{Letak } K_1 = \frac{1}{4}(n+1) = \frac{1}{4}(16+1)$$

$$= 4,25 \text{ jadi nilai } K_1 \text{ adalah } 8,25$$

$$\text{Letak } K_2 = \frac{2}{4}(n+1) = \frac{2}{4}(16+1)$$

$$= 8,5 \text{ jadi nilai } K_2 \text{ adalah } 12,5$$

$$\text{Letak } K_3 = \frac{3}{4}(n+1) = \frac{3}{4}(16+1)$$

$$= 12,75 \text{ jadi nilai } K_3 \text{ adalah } 16,75$$

Tabel 3.5

Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor yang diperoleh	Kategori
$16,75 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)
$12,5 \leq \text{skor} \leq 16,75$	Baik (B)
$8,25 \leq \text{skor} \leq 12,5$	Cukup (C)
$5 \leq \text{skor} \leq 8,25$	Kurang (D)

3.7. INDIKATOR KEBERHASILAN

Pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan *Media CD Interaktif* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan materi perkembangan teknologi di kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 dengan indikator sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik yaitu $20 \leq \text{skor} \leq 26,5$.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif meningkat dengan kriteria sekurang- kurangnya baik yaitu $12,5 \leq \text{skor} \leq 16,75$.
- c. Hasil belajar individual siswa sebesar ≥ 70 dalam pembelajaran IPS dengan ketuntasan klasikal siswa sebesar 75%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD interaktif pada siswa kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang dideskripsikan sebagai berikut:

4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

4.1.1.1. Deskripsi Proses pembelajaran IPS

a. Perencanaan

- 1) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator. Standar Kompetensi 1 yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar 2.1 yaitu mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Sedangkan indikator (1) menjelaskan alasan kedatangan Belanda ke Indonesia, (2) menjelaskan akibat penjajahan Belanda dan (3) mengidentifikasi tokoh pejuang melawan penjajah Belanda
- 2) Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran IPS kelas V semester 2 yaitu Perjuangan Melawan Penjajah Belanda
- 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator yang ditetapkan.

- 4) Memilih dan menetapkan media yang sesuai dengan pembelajaran IPS yaitu CD Interaktif
- 5) Mempersiapkan sumber dan media tentang materi IPS yaitu perjuangan melawan penjajah Belanda
- 6) Menyiapkan media bagi siswa untuk *games tournament* berupa media kartu bernomor
- 7) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif
- 8) Mempersiapkan alat evaluasi yang berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pelaksanaan tindakan siklus 1 dilaksanakan pada tanggal 11 Februari 2013 dengan alokasi waktu 1 x pertemuan 3 jam pelajaran (3x35 menit) dengan materi perjuangan melawan penjajah Belanda, Standar Kompetensi 1 yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar 2.1 yaitu mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Sedangkan indikator (1) menjelaskan alasan kedatangan Belanda ke Indonesia, (2) menjelaskan akibat penjajahan Belanda dan (3) mengidentifikasi tokoh pejuang melawan penjajah Belanda. Pada siklus 1 kegiatan dilakukan meliputi kegiatan pendahuluan, inti (eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi) dan penutup.

1). Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Sebelum melakukan pembelajaran guru mengucapkan salam dan melakukan presensi. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan, “Siapakah bapak proklamator kemerdekaan Indonesia?”. Ternyata sebagian besar siswa sudah mengetahui bapak proklamator Indonesia, dibuktikan dengan banyaknya siswa yang mengangkat tangannya dan berkata, “ Saya Bu... bapak Sukarno dan Muh. Hatta”. Guru pun menginformasikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model *Teams games Tournament* dengan media CD interaktif.

2). Kegiatan Inti (60 menit)

a). Eksplorasi

Guru melakukan presentasi mengenai cara melakukan CD Interaktif dengan menggunakan laptop dan LCD. Siswa memperhatikan penjelasan guru yang ditampilkan melalui tayangan LCD. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai cara menggunakan CD Interaktif. Akan tetapi hanya sedikit siswa yang mengangkat tangan karena sebagian besar mereka sudah bisa menggunakan CD Interaktif tersebut.

b). Elaborasi

Guru membentuk kelompok atau tim dengan anggota 6 orang siswa berdasarkan peringkat hasil belajar siswa sebelumnya. Suasana kelas cukup gaduh saat siswa mencari teman satu tim. Setelah siswa berkumpul dengan tim, guru berkata, “Anak-anak sudah berkumpul bersama timnya ya?”.

“Sudah, Bu...” jawab anak-anak serentak. Guru melanjutkan, “Baiklah, sekarang Ibu bagikan lembar kerja siswa dan satu laptop untuk tiap kelompok. Nanti silakan kalian mempelajari materi yang telah Ibu sampaikan tadi dengan terperinci, kemudian kerjakan soal lembar kerja siswa, kalian harus saling membantu agar semua anggota tim mengetahui jawabannya”. “Iya, Bu,” jawab siswa. Siswa mulai mempelajari materi yang ditampilkan di laptop dengan meng-klik aplikasi “CD Interaktif” pada dekstop masing-masing laptop. Setelah mempelajari materi dengan teliti, siswa mengerjakan lembar kerja siswa di meja tim. Siswa mendiskusikan soal tentang perjuangan melawan penjajah Belanda. Setelah siswa selesai berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan, perwakilan tim menyampaikan hasil diskusi, jawaban ditanggapi oleh siswa dari tim yang lain. Setelah pelaksanaan diskusi tim, siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar. Siswa melakukan game pada meja turnamen. Setiap siswa memilih nomor soal yang telah ditampilkan di laptop dan menjawab soal tertulis dilembar jawaban masing-masing siswa. Siswa yang benar menjawab pertanyaan mendapatkan skor 10 untuk masing-masing soal.

c). Konfirmasi

Siswa diberikan umpan balik dan pemantapan. Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran. Guru melakukan rekognisi tim dengan memberikan tepuk tangan dan ucapan selamat pada tim B yang memperoleh skor tertinggi. Setelah itu, siswa diberikan motivasi agar lebih serius dan aktif dalam pembelajaran IPS.

3). Kegiatan Penutup (30 menit)

Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari bersama dan melakukan refleksi pembelajaran. Setelah itu, siswa mengerjakan soal evaluasi berupa tes tertulis. Guru melakukan analisis hasil belajar siswa dan memberikan umpan balik kepada siswa terhadap hasil belajar siswa. Setelah itu, siswa yang belum tuntas belajar mendapatkan perbaikan dan kepada siswa yang tuntas mencapai KKM mendapatkan pengayaan. Di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi yang akan datang.

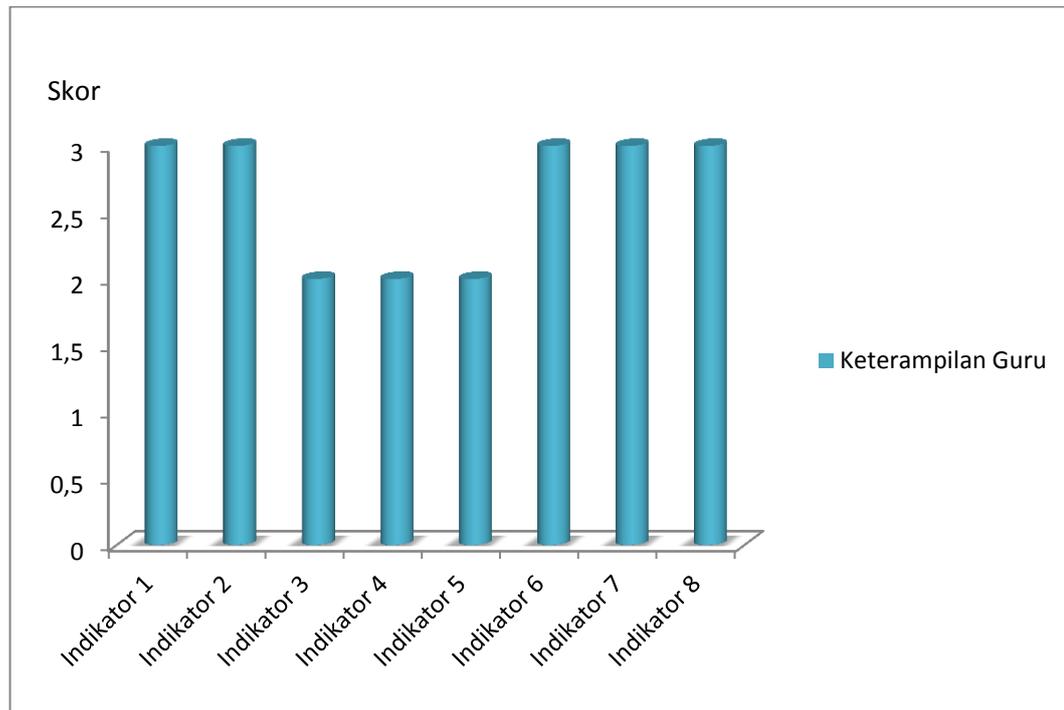
4.1.1.2. Deskripsi hasil Observasi keterampilan Guru

Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams games Tournament* dengan media CD Interaktif berdasarkan observasi dapat dicermati dalam tabel berikut:

Tabel 4.1
Deskripsi hasil Observasi keterampilan Guru Siklis I

No	Indikator	Skor Tingkat kemampuan				Total Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Keterampilan membuka pelajaran			v		3	Baik
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat preentasi kelas menggunakan CD Interaktif			v		3	Baik
3.	Keterampilan Bertanya		v			2	Cukup
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams)		v			2	Cukup
5.	Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>		v			2	Cukup
6.	Keterampilan menggunakan variasi			v		3	Baik
7.	Keterampilan memberi penguatan			v		3	Baik
8.	Keterampilan menutup pelajaran			v		3	Baik
Jumlah						21	Baik
% Keberhasilan						65,62%	

Data hasil observasi keterampilan guru pada siklus 1 disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.1 Diagram Keterampilan Guru pada siklus 1

Keterangan :

- Indikator 1 : Keterampilan membuka pelajaran
 Indikator 2 : Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif
 Indikator 3 : Keterampilan bertanya
 Indikator 4 : Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (*teams*)
 Indikator 5 : Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan *team games tournamen*
 Indikator 6 : Keterampilan menggunakan variasi
 Indikator 7 : Keterampilan memberi penguatan
 Indikator 8 : Keterampilan menutup pelajaran

Berdasarkan data tabel 4.1 keterampilan guru selama proses pembelajaran IPS pada siklus 1 mendapat skor 21 dengan kategori baik. Keterampilan guru tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Keterampilan membuka pelajaran

Keterampilan guru membuka pelajaran mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu:

1) guru menarik perhatian siswa; pada waktu membuka pelajaran guru memberi pertanyaan kepada siswa, “Siapakah bapak proklamator kemerdekaan Indonesia?”; 2) memberi motivasi kepada siswa; ditunjukkan dengan guru memberikan motivasi agar siswa semangat dalam pembelajaran IPS. dan 3) memberikan acuan tentang tujuan; ditunjukkan dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu membuat kaitan antara tujuan dengan pokok persoalan yang akan dibahas, dikarenakan guru terlihat tergesa-gesa, dan kurangnya media penunjang lain seperti gambar proklamator kemerdekaan Indonesia.

b. Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif

Keterampilan guru menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif mendapatkan skor 3 dengan kategori baik, terlihat dari adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) menjelaskan penyampaian materi melalui tayangan CD Interaktif dengan jelas; ditunjukkan oleh tayangan materi ditampilkan dengan bantuan LCD yang disorotkan ke tembok depan, materi disampaikan secara runtut; 2) menggunakan contoh dan ilustrasi; berupa gambar tokoh pejuang bangsa Indonesia melawan bangsa belanda yang berada di CD Interaktif; dan 3) memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan; guru

menyampaikan kepada siswa agar benar-benar memperhatikan materi pokoknya. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan, guru menjelaskan materi langsung dan runtut tanpa memberikan balikan pada setiap pokok materi yang disampaikan.

c. Keterampilan bertanya

Keterampilan guru bertanya mendapatkan skor 2 dengan kategori cukup. Hal ini ditunjukkan dengan 2 deskriptor yang tampak yaitu: 1) memberikan tuntunan / gambaran yang jelas; dapat diketahui ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, guru menyampaikan materi, seperti mengemukakan bahwa Alasan kedatangan bangsa Belanda dan penderitaan yang diakibatkan oleh penjajahan bangsa Belanda; 2) pengungkapan pertanyaan secara singkat dan jelas; guru memberikan pertanyaan singkat sesuai dengan tuntunan sebelumnya dan disampaikan dengan tutur kata yang jelas. Ada 2 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) pemberian waktu berpikir bagi siswa untuk menjawab; guru mengemukakan pertanyaan dan segera menyebutkan jawaban; 2) pertanyaan diberikan kepada semua siswa; hal itu belum mampu dilakukan karena ketika guru menyampaikan pertanyaan guru belum menyebutkan pengarahannya kepada semua siswa.

d. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams)

Keterampilan guru membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams) mendapatkan skor 2 dengan kategori cukup. Ditunjukkan dengan adanya 2 deskriptor yang tampak yaitu: 1) memusatkan siswa pada tujuan diskusi; ditunjukkan dengan cara guru memberikan pengarahannya kepada siswa agar siswa

bisa bekerja sama untuk mengerjakan soal lembar kerja siswa; 2) memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok atau tim; guru memperjelas permasalahan pada soal-soal LKS yang dikerjakan siswa. Ada 2 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) menyebarkan kesempatan berpartisipasi; belum ditunjukkan kepada semua siswa; dan 2) memberikan penjelasan pada setiap kelompok; guru memberikan pengarahannya dari depan dan membimbing kelompok kepada kelompok yang bertanya tentang permasalahan soal-soal yang ada di LKS.

e. Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament

Keterampilan guru ketika mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament mendapatkan skor 2 dengan kategori cukup. Kegiatan tersebut ditunjukkan dengan adanya 2 deskriptor yang tampak yaitu: 1) memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran; dilakukan dengan cara memberikan arahan kepada siswa; 2) memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas, guru menyampaikan aturan cara bermain. Ada 2 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) membagi perhatian kepada semua siswa; khususnya siswa yang duduk di bangku belakang dan 2) merespon pertanyaan siswa, tidak semua pertanyaan siswa mendapatkan respon karena siswa malu untuk bertanya dengan suara keras.

f. Keterampilan menggunakan variasi

Keterampilan guru menggunakan variasi mendapatkan skor 3 dengan kategori baik karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) guru memusatkan perhatian siswa dengan tatapan dan variasi suara; 2) penggunaan media CD Interaktif; berupa aplikasi CD pembelajaran interaktif yang berguna

menuntun siswa memahami materi pembelajaran; 3) bahan-bahan pengajaran berupa media dan gambar yang menarik; ditunjukkan selain terdapat materi saja di CD interaktif, ada pula terdapat permainan mengenai materi tersebut supaya siswa tetap fokus dalam pelajaran. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu guru melakukan perubahan posisi untuk melakukan interaksi dengan siswa; guru belum mengitari seluruh siswa di kelas.

g. Keterampilan memberi penguatan

Keterampilan guru memberi penguatan mendapatkan skor 2 dengan kategori cukup. Hal ini terlihat dari 2 deskriptor yang tampak yaitu: 1) penguatan verbal; guru memberikan penguatan berupa penguatan verbal dengan berkata “pintar!”, “iya, bagus!”, 2) penguatan gestural; dengan cara guru tersenyum dan tepuk tangan dan 3) penguatan dengan sentuhan; guru memegang pundak siswa yang sering berbuat usil supaya siswa tersebut tidak mengulangnya lagi. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) penguatan berupa tanda atau benda; guru belum memberikan benda untuk memotivasi siswa.

h. Keterampilan menutup pelajaran

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Kegiatan ini diketahui dengan adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Pembuatan kesimpulan; ditunjukkan di akhir pembelajaran guru menyimpulkan materi pembelajaran yaitu Perjuangan melawan penjajah Belanda, 2) melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan; ditunjukkan dengan memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis kepada siswa dan 3) menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya; ditunjukkan

guru menyuruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu Perjuangan melawan penjajah Jepang. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

4.1.1.3. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

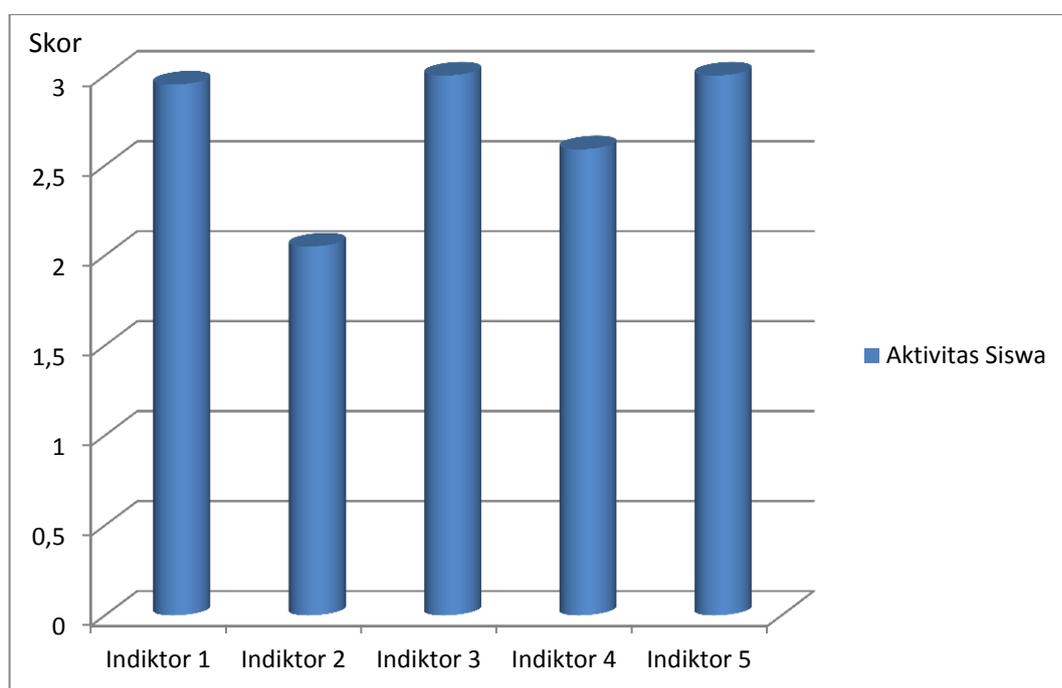
Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games tournament* dengan media CD interaktif berdasarkan hasil observasi dapat dicermati pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

No.	Indikator	Skor Tingkat Kemampuan				Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
		1	2	3	4			
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran diatas kelas (<i>emotional activities</i>)	15	10	5	9	115	2,95	Baik
2.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (<i>visual activities, learning activities, dan oral activities</i>)	5	23	11	0	80	2,05	cukup
3.	Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (<i>oral activitiea, listening activities, dan emotional activities</i>)	2	15	15	7	117	3	Baik
4.	Siswa melaksanakan games di meja <i>tournament (mental activities dan emotional activities)</i>	7	14	8	10	101	2,59	Baik
5.	Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran	10	5	20	4	117	3	Baik

(oral activities dan writing activities)								
Jumlah Rata-rata Skor							13,59	Baik
% keberhasilan							67,50%	
Kategori								Baik

Data hasil observasi aktivitas siswa siklus 1 disajikan dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Siswa pada siklus 1

Keterangan :

- Indikator 1 : Siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas
- Indikator 2 : Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik
- Indikator 3 : Siswa aktif dalam diskusi bersama tim
- Indikator 4 : Siswa melaksanakan *games* di meja *tournament*
- Indikator 5 : Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran

Berdasarkan data tabel 4.2, aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS siklus 1 mendapatkan jumlah rata-rata skor 13,58 dengan kategori baik.

Aktivitas siswa dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. *Siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas (Emotional activities)*

Aktivitas siswa pada indikator siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas (*Emotional activities*)¹⁾ mendapatkan skor rata-rata 2,95 dengan kategori baik. Selain itu terdapat 5 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Sedangkan 10 siswa memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak dan 15 siswa mendapat skor 1 karena terdapat 3 deskriptor yang tidak tampak.

b. *siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (visual activities, listening activities dan oral activities)*

Aktivitas siswa pada indikator keikutsertaan siswa mengikuti pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 2,05 dengan kategori cukup. Perolehan skor tersebut didapatkan dari 11 siswa memperoleh skor 3 karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa memperhatikan tayangan presentasi dengan media CD Interaktif; siswa terlihat memperhatikan dengan pandangan siswa fokus ke depan, 2) siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru; siswa mengarahkan pandangan ke arah guru, dan 3) siswa berani bertanya; siswa menanyakan tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru. Aktivitas siswa belum mendapatkan skor 4 dikarenakan ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu siswa mengemukakan pendapat. Selain itu, ada 23 siswa yang memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak. Sedangkan 5 siswa memperoleh skor 1 dikarenakan ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

c. *Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (oral activities, listening activities, dan emotional activities)*

Aktivitas siswa pada indikator siswa aktif dalam diskusi bersama tim (*oral activities, listening activities, dan emotional activities*) mendapatkan rata-rata skor 3 dengan kategori baik. Hasil tersebut didapatkan dari 7 siswa mendapatkan skor 4 dikarenakan ada 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa mempelajari materi yang telah diberikan; ditunjukkan dengan siswa membuka file materi perjuangan melawan penjajah Belanda di laptop yang sudah disediakan kepada tim, 2) siswa berdiskusi dalam tim; terlihat dari siswa mengerjakan soal yang terdapat pada lembar kerja siswa; 3) siswa mengemukakan pendapat dalam tim, siswa menyampaikan pendapatnya ketika diskusi berlangsung, dan 4) siswa membantu teman yang lain dalam memahami materi; ditunjukkan siswa yang sudah bisa memahami materi membantu siswa yang belum bisa memahami materi. Selain itu, terdapat 15 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Sedangkan 15 siswa memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak. Di samping itu, terdapat 2 siswa yang memperoleh skor 1 karena ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

d. Siswa melakukan games di meja tournament (mental activities dan emotional activities)

Aktivitas siswa pada indikator Siswa melakukan games di meja tournament (*mental activities dan emotional activities*) mendapatkan rata-rata skor 2,59 dengan kategori baik. Perolehan skor tersebut didapatkan dari 10 siswa mendapatkan skor 4 ditunjukkan dari adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa menjawab soal sesuai dengan waktu yang ditentukan, 2) siswa mengerjakan soal secara mandiri, 3) siswa merasa senang saat melaksanakan game;

ditunjukkan dengan adanya siswa yang sampai berdiri sambil berteriak “hore!” jika jawabannya benar, dan 4) siswa mendapatkan skor. Selain itu, ada 8 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Di samping itu, ada 14 siswa yang mendapatkan skor 2 karena ada 2 deskriptor yang tidak tampak. Dan ada 7 siswa yang mendapatkan skor 1 karena ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

e. siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (oral activities dan writing activities)

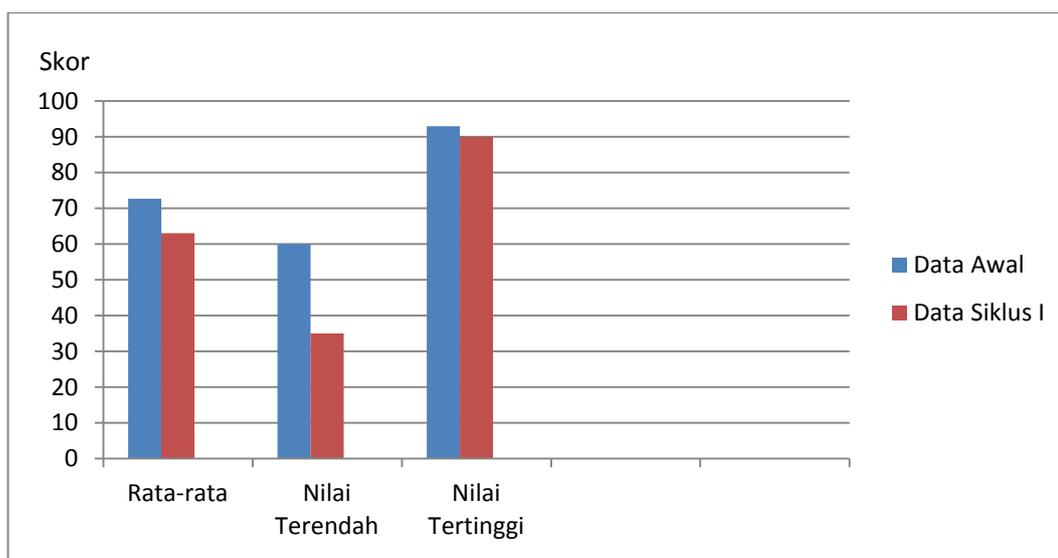
Aktivitas siswa pada indikator siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (*oral activities dan writing activities*) mendapatkan rata-rata skor 3 dengan kategori baik. Hasil ini dapat diketahui dari adanya 4 siswa memperoleh skor 4 karena ada 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa bisa menyimpulkan; siswa menyimpulkan dengan menyampaikan materi yang telah didapat selama pembelajaran, 2) siswa bertanya kepada guru jika belum paham, 3) siswa mengerjakan evaluasi; siswa mengerjakan soal evaluasi di bangku masing-masing, dan 4) siswa mendapat tindak lanjut. Selain itu, ada 20 siswa yang mendapatkan skor 3 dikarenakan ada 3 deskriptor yang tampak dan 1 deskriptor yang tidak tampak. Terdapat pula 5 siswa yang mendapatkan skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tampak dan 2 deskriptor yang tidak tampak, dan ada 10 siswa yang mendapatkan skor 1 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tampak dan 3 deskriptor yang tidak tampak.

4.1.1.3 Paparan Hasil Belajar IPS

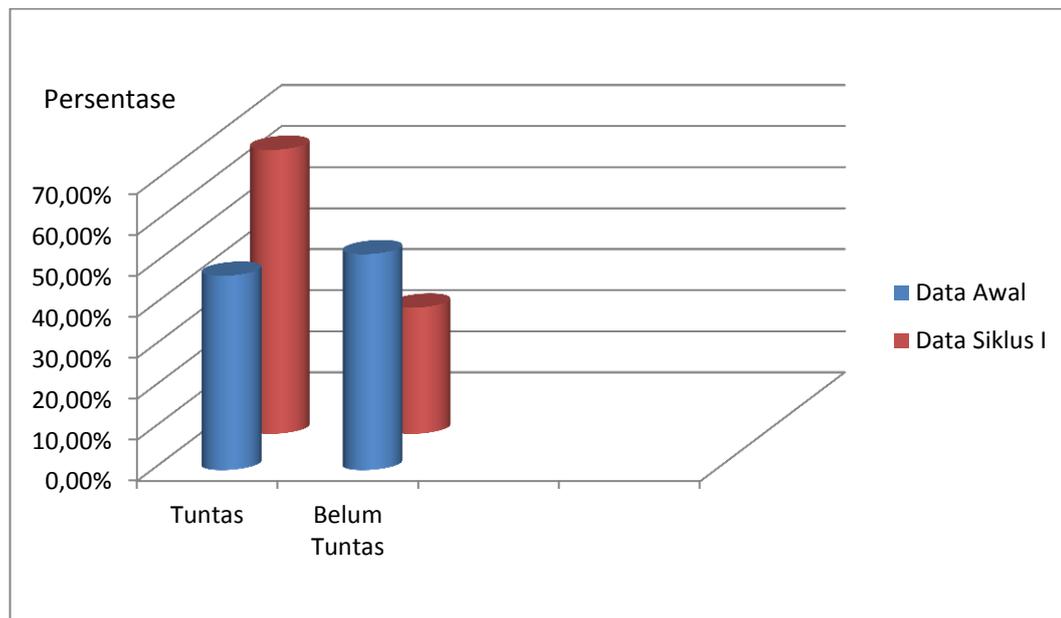
Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3
Analisis Hasil Belajar Siswa Siklis 1

No	Pencapaian	Data Awal	Data Siklus 1
1.	Rata-rata	72,71	63,07
2.	Nilai terendah	60	35
3.	Nilai Tertinggi	93	90
4.	Belum Tuntas	52,63%	30,76%
5.	Tuntas	47,37%	69,23%



Gambar 4.3 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa siklus 1



Gambar 4.4 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa siklus 1

Dari tabel 4.3 dan 4.4, data awal nilai rata-rata kelas sebelum siklus adalah 72,71. Perolehan nilai terendah 60 dan perolehan nilai tertinggi 93. Adapun siswa yang belum tuntas yaitu 20 siswa (sebesar 52,63%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 18 siswa (sebesar 47,37%). Setelah melaksanakan siklus I, nilai rata-rata kelas yaitu 63,07. Perolehan nilai terendah 35 dan perolehan nilai tertinggi yaitu 90. Perolehan nilai terendah 35 dikarenakan siswa bisa mengerjakan 7 soal pilihan ganda dan 0 soal uraian, sedangkan perolehan nilai tertinggi yaitu 90 dikarenakan siswa sudah bisa mengerjakan 10 soal pilihan ganda, 8 soal uraian singkat. Adapun siswa yang belum tuntas (KKM 70) yaitu 12 siswa (sebesar 30,76%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 27 siswa (sebesar 69,23%). Ketidaktuntasan hasil belajar siswa mencapai 30,76% dikarenakan siswa belum bisa tenang di awal pembelajaran, belum semua siswa merespon arahan dari guru, ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang konsentrasi dan kurang aktif berdiskusi bersama tim.

c. Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus I lebih difokuskan pada permasalahan yang muncul selama tindakan. Adapun permasalahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan yaitu:

- a. Pada saat membuka pelajaran, guru belum menyuruh siswa untuk tenang sehingga terdapat siswa yang menjawab salam seenaknya.
- b. Ketika menjelaskan materi, guru masih terlihat tergesa-gesa dalam bertutur kata pada saat menjelaskan materi dan guru hanya menjelaskan tanpa memberikan balikan kepada siswa.
- c. Guru belum memberikan waktu berpikir bagi siswa untuk menjawab pertanyaan sehingga siswa belum aktif dalam bertanya.
- d. Guru belum memberikan arahan kepada siswa dalam diskusi bersama tim sehingga siswa masih belum aktif.

d. Revisi

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus I, maka hal-hal yang perlu diperbaiki untuk siklus II yaitu:

- a. Guru menyuruh siswa untuk tenang terlebih dahulu supaya pembelajaran lebih kondusif dari awal
- b. Guru memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang telah disampaikan
- c. Pemberian waktu berpikir kepada siswa ketika memberikan pertanyaan
- d. Siswa diarahkan agar mau berpendapat dalam timnya dengan cara menyampaikan pentingnya tanggungjawab dalam diskusi

4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

4.1.2.1. Deskripsi Proses pembelajaran IPS

a. Perencanaan

- 1) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indicator. Standar Kompetensi 1 yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar 2.1 yaitu mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Sedangkan indikator (1) menjelaskan alasan kedatangan Jepang ke Indonesia, (2) menjelaskan akibat penjajahan Jepang dan (3) mengidentifikasi tokoh pejuang melawan penjajah Jepang
- 2) Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran IPS kelas V semester 2 yaitu Perjuangan Melawan Penjajah Jepang
- 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator yang ditetapkan.
- 4) Memilih dan menetapkan media yang sesuai dengan pembelajaran IPS yaitu CD Interaktif
- 5) Mempersiapkan sumber dan media tentang materi IPS yaitu perjuangan melawan penjajah Belanda
- 6) Menyiapkan media bagi siswa untuk *games tournament* berupa media kartu bernomor
- 7) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran melalui

model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif

- 8) Mempersiapkan alat evaluasi yang berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2013 dengan alokasi waktu 1 x pertemuan 3 jam pelajaran (3x35 menit) dengan materi perjuangan melawan penjajah Jepang, Standar Kompetensi 1 yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar 2.1 yaitu mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Sedangkan indikator (1) menjelaskan alasan kedatangan Jepang ke Indonesia, (2) menjelaskan akibat penjajahan Jepang dan (3) mengidentifikasi tokoh pejuang melawan penjajah Jepang. Pada siklus II kegiatan dilakukan meliputi kegiatan pendahuluan, inti (eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi) dan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Sebelum melakukan pembelajaran guru mengucapkan salam dan melakukan presensi. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan bernyanyi lagu “Bagimu Negeri” bersama-sama. Guru pun menginformasikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model *Teams games Tournament* dengan media CD interaktif.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

a). Eksplorasi

Guru melakukan presentasi mengenai cara melakukan CD Interaktif dengan menggunakan laptop dan LCD. Siswa memperhatikan penjelasan guru yang ditampilkan melalui tayangan LCD. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai cara menggunakan CD Interaktif. Akan tetapi hanya sedikit siswa yang mengangkat tangan karena sebagian besar mereka sudah bisa menggunakan CD Interaktif tersebut.

b). Elaborasi

Guru membentuk kelompok atau tim dengan anggota 6 orang siswa berdasarkan peringkat hasil belajar siswa sebelumnya. Suasana kelas cukup gaduh saat siswa mencari teman satu tim. Setelah siswa berkumpul dengan tim, suasana pun kembali tenang. Guru melanjutkan, “Baiklah, sekarang Ibu bagikan lembar kerja siswa dan satu laptop untuk tiap kelompok. Nanti silakan kalian mempelajari materi yang telah Ibu sampaikan tadi dengan terperinci, kemudian kerjakan soal lembar kerja siswa, kalian harus saling membantu agar semua anggota tim mengetahui jawabannya”. “Iya, Bu,” jawab siswa. Siswa mulai mempelajari materi yang ditampilkan di laptop dengan meng- klik aplikasi “ CD Interaktif” pada dekstop masing-masing laptop. Setelah mempelajari materi dengan teliti, siswa mengerjakan lembar kerja siswa di meja tim. Siswa mendiskusikan soal tentang perjuangan melawan penjajah Jepang. Setelah siswa selesai berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan, perwakilan tim menyampaikan hasil diskusi, jawaban ditanggapi oleh siswa dari tim yang lain. Setelah pelaksanaan diskusi tim, siswa pindah tempat duduk

menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar. Siswa melakukan game pada meja turnamen. Setiap siswa memilih nomor soal yang telah ditampilkan di laptop dan menjawab soal tertulis dilembar jawaban masing-masing siswa. Siswa yang benar menjawab pertanyaan mendapatkan skor 10 untuk masing-masing soal.

c). Konfirmasi

Siswa diberikan umpan balik dan pemantapan. Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran. Guru melakukan rekognisi tim dengan memberikan tepuk tangan dan ucapan selamat pada tim D yang memperoleh skor tertinggi. Setelah itu, siswa diberikan motivasi agar lebih serius dan aktif dalam pembelajaran IPS.

3. Kegiatan Penutup (30 menit)

Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari bersama dan melakukan refleksi pembelajaran. Setelah itu, siswa mengerjakan soal evaluasi berupa tes tertulis. Guru melakukan analisis hasil belajar siswa dan memberikan umpan balik kepada siswa terhadap hasil belajar siswa. Setelah itu, siswa yang belum tuntas belajar mendapatkan perbaikan dan kepada siswa yang tuntas mencapai KKM mendapatkan pengayaan. Di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi yang akan datang.

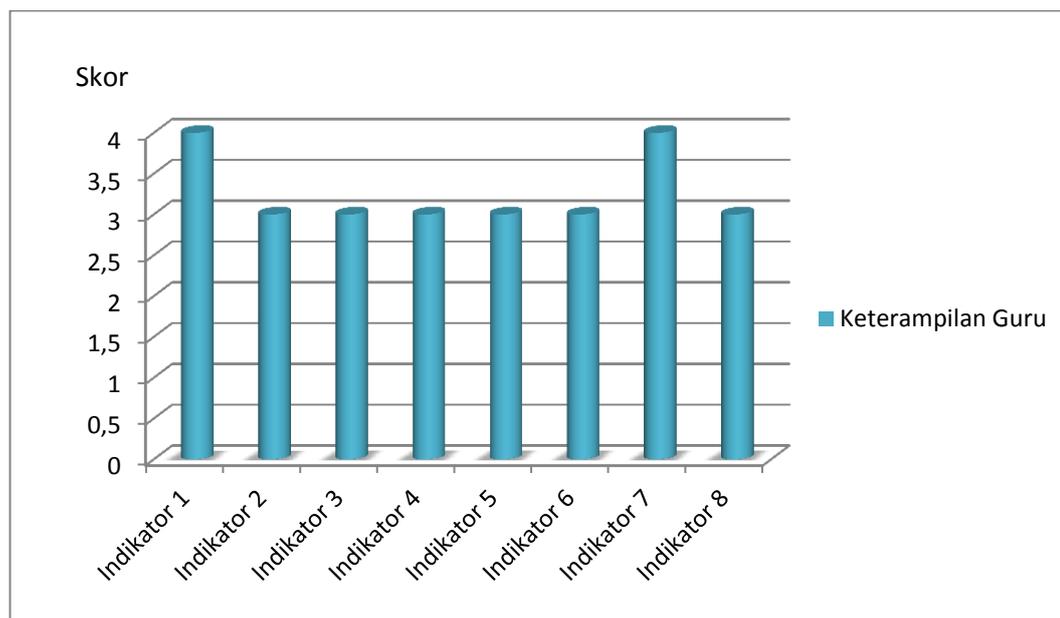
4.1.2.2. Deskripsi hasil Observasi keterampilan Guru Siklus II

Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model Teams games Tournament dengan media CD Interaktif berdasarkan observasi dapat dicermati dalam tabel berikut:

Tabel 4.4
Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

No	Indikator	Skor Tingkat kemampuan				Total Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Keterampilan membuka pelajaran				v	4	Sangat Baik
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif			v		3	Baik
3.	Keterampilan Bertanya			v		3	Baik
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams)			v		3	Baik
5.	Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>			v		3	Baik
6.	Keterampilan menggunakan variasi			v		3	Baik
7.	Keterampilan memberi penguatan				v	4	Sangat Baik
8.	Keterampilan menutup pelajaran			v		3	Baik
Jumlah						26	Baik
% Keberhasilan						81,25%	

Data hasil observasi keterampilan guru pada siklus 1 disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.5 Diagram Keterampilan Guru pada siklus II

Berdasarkan data gambar 4.5, keterampilan guru selama proses pembelajaran IPS pada siklusII mendapat skor 26 dengan kategori baik.

Keterampilan guru tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Keterampilan membuka pelajaran

Keterampilan guru membuka pelajaran mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu:

1) guru menarik perhatian siswa; pada waktu membuka pelajaran guru menyuruh siswa bernyanyi bersama-sama lagu “Bagimu Negeri”; 2) memberi motivasi kepada siswa; ditunjukkan dengan guru memberikan motivasi agar siswa semangat dalam pembelajaran IPS. dan 3) memberikan acuan tentang tujuan; ditunjukkan dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas dalam

kegiatan pembelajaran; 4) membuat kaitan antara tujuan dengan pokok persoalan yang akan dibahas.

b. Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif

Keterampilan guru menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif mendapatkan skor 3 dengan kategori baik, terlihat dari adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) menjelaskan penyampaian materi melalui tayangan CD Interaktif dengan jelas; ditunjukkan oleh tayangan materi ditampilkan dengan bantuan LCD yang disorotkan ke tembok depan, materi disampaikan secara runtut; 2) menggunakan contoh dan ilustrasi; berupa gambar tokoh pejuang bangsa Indonesia melawan bangsa belanda yang berada di CD Interaktif; dan 3) memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan; guru menyampaikan kepada siswa agar benar-benar memperhatikan materi pokoknya. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan, guru menjelaskan materi langsung dan runtut tanpa memberikan balikan pada setiap pokok materi yang disampaikan.

c. Keterampilan bertanya

Keterampilan guru bertanya mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Hal ini ditunjukkan dengan 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) memberikan tuntunan / gambaran yang jelas; dapat diketahui ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, guru menyampaikan materi, seperti mengemukakan bahwa Alasan kedatangan bangsa Jepang dan penderitaan yang diakibatkan oleh penjajahan bangsa Jepang; 2) pengungkapan pertanyaan secara singkat dan jelas;

guru memberikan pertanyaan singkat sesuai dengan tuntunan sebelumnya dan disampaikan dengan tutur kata yang jelas; 3) pemberian waktu berpikir bagi siswa untuk menjawab; guru mengemukakan pertanyaan dan memberikan waktu berfikir untuk menyebutkan jawaban. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) pertanyaan diberikan kepada semua siswa; hal itu belum mampu dilakukan karena ketika guru menyampaikan pertanyaan guru belum menyebutkan pengarahannya kepada semua siswa.

d. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams)

Keterampilan guru membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams) mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Ditunjukkan dengan adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) memusatkan siswa pada tujuan diskusi; ditunjukkan dengan cara guru memberikan pengarahannya kepada siswa agar siswa bisa bekerja sama untuk mengerjakan soal lembar kerja siswa; 2) memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok atau tim; guru memperjelas permasalahan pada soal-soal LKS yang dikerjakan siswa; 3) memberikan penjelasan pada setiap kelompok; guru memberikan pengarahannya dari depan dan membimbing kelompok kepada setiap kelompok tentang permasalahan soal-soal yang ada di LKS. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: menyebarkan kesempatan berpartisipasi; belum ditunjukkan kepada semua siswa.

e. Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament

Keterampilan guru ketika mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Kegiatan tersebut

ditunjukkan dengan adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran; dilakukan dengan cara memberikan arahan kepada siswa; 2) memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas, guru menyampaikan aturan cara bermain; 3) merespon pertanyaan siswa, semua pertanyaan siswa mendapatkan respon. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) membagi perhatian kepada semua siswa; khususnya siswa yang duduk di bangku belakang.

f. Keterampilan menggunakan variasi

Keterampilan guru menggunakan variasi mendapatkan skor 3 dengan kategori baik karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) guru memusatkan perhatian siswa dengan tatapan dan variasi suara; 2) penggunaan media CD Interaktif; berupa aplikasi CD pembelajaran interaktif yang berguna menuntun siswa memahami materi pembelajaran; 3) bahan-bahan pengajaran berupa media dan gambar yang menarik; ditunjukkan selain terdapat materi saja di CD interaktif, ada pula terdapat permainan mengenai materi tersebut supaya siswa tetap fokus dalam pelajaran. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu guru melakukan perubahan posisi untuk melakukan interaksi dengan siswa; guru belum mengitari seluruh siswa di kelas.

g. Keterampilan memberi penguatan

Keterampilan guru memberi penguatan mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) penguatan verbal; guru memberikan penguatan berupa penguatan verbal dengan berkata “pintar!”, “iya, bagus!” , 2) penguatan gestural; dengan cara

guru tersenyum dan tepuk tangan dan 3) penguatan dengan sentuhan; guru memegang pundak siswa yang sering berbuat usil supaya siswa tersebut tidak mengulanginya lagi; 4) penguatan berupa tanda atau benda; guru memberikan makanan ringan kepada siswa yang paling aktif dalam pembelajaran.

h. Keterampilan menutup pelajaran

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Kegiatan ini diketahui dengan adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Pembuatan kesimpulan; ditunjukkan di akhir pembelajaran guru menyimpulkan materi pembelajaran yaitu Perjuangan melawan penjajah Belanda, 2) melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan; ditunjukkan dengan memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis kepada siswa dan 3) menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya; ditunjukkan guru menyuruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu Perjuangan melawan penjajah Jepang. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

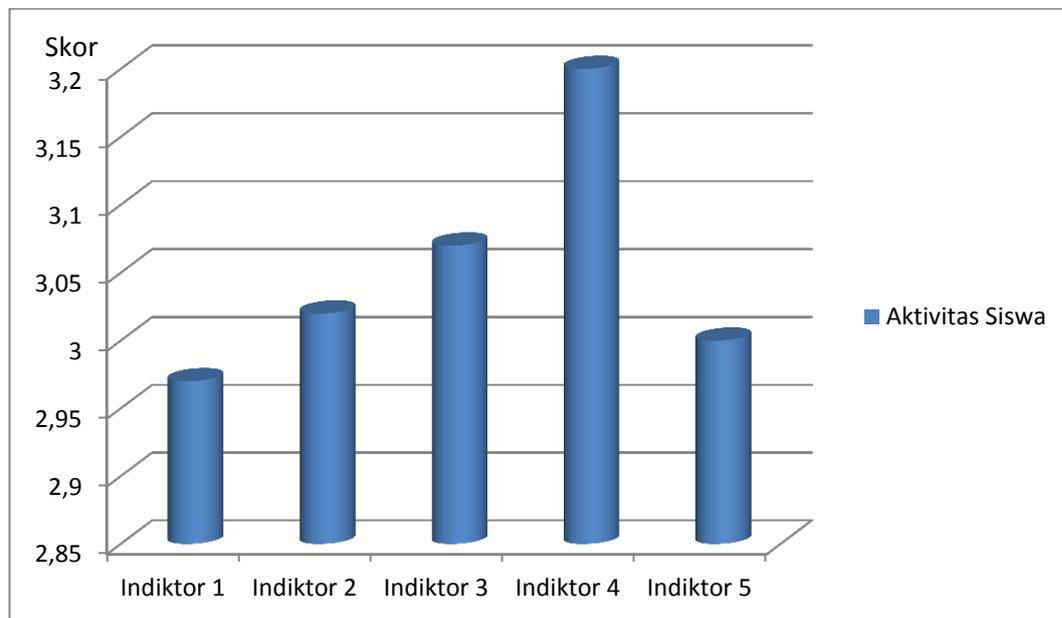
4.1.2.3. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games tournament* dengan media CD interaktif berdasarkan hasil observasi dapat dicermati pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Indikator	Skor Tingkat kemampuan				Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
		1	2	3	4			
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran diatas kelas (<i>emotional activities</i>)	5	10	14	10	116	2,97	Baik
2.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (<i>visual activities, learning activities, dan oral activities</i>)	5	18	11	5	118	3,02	Baik
3.	Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (<i>oral activitiea, listening activities, dan emotional activities</i>)	2	15	15	7	120	3,07	Baik
4.	Siswa melaksanakan games di meja <i>tournament (mental activities dan emotional activities)</i>	7	14	8	10	125	3,20	Baik
5.	Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (<i>oral activities dan writing activities</i>)	5	10	20	4	117	3	Baik
Jumlah Rata-rata Skor							15,26	Baik
% keberhasilan							76,30 %	
Kategori								Baik

Data hasil observasi aktivitas siswa siklus II disajikan dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.6 Diagram Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan data gambar 4.6, aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS siklus 1 mendapatkan jumlah rata-rata skor 15,26 dengan kategori baik. Aktivitas siswa dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. *Siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas (Emotional activities)*

Aktivitas siswa pada indikator siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas (*Emotional activities*) mendapatkan skor rata-rata 2,97 dengan kategori baik. Terdapat 10 anak mendapatkan skor 4. Selain itu terdapat 14 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Sedangkan 10 siswa memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak dan 5 siswa mendapat skor 1 karena terdapat 3 deskriptor yang tidak tampak.

b. *siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (visual activities, listening activities dan oral activitiea)*

Aktivitas siswa pada indikator keikutsertaan siswa mengikuti pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 3,02 dengan kategori baik. Perolehan skor tersebut didapatkan dari 5 siswa mendapat skor 4; 11 siswa memperoleh skor 3 karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa memperhatikan tayangan presentasi dengan media CD Interaktif; siswa terlihat memperhatikan dengan pandangan siswa fokus ke depan, 2) siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru; siswa mengarahkan pandangan ke arah guru, dan 3) siswa berani bertanya; siswa menanyakan tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru. Aktivitas siswa belum mendapatkan skor 4 dikarenakan ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu siswa mengemukakan pendapat. Selain itu, ada 18 siswa yang memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak. Sedangkan 5 siswa memperoleh skor 1 dikarenakan ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

c. Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (oral activities, listening activities, dan emotional activities)

Aktivitas siswa pada indikator siswa aktif dalam diskusi bersama tim (*oral activities, listening activities, dan emotional activities*) mendapatkan rata-rata skor 3,07 dengan kategori baik. Hasil tersebut didapatkan dari 7 siswa mendapatkan skor 4 dikarenakan ada 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa mempelajari materi yang telah diberikan; ditunjukkan dengan siswa membuka file materi perjuangan melawan penjajah Jepang di laptop yang sudah disediakan kepada tim, 2) siswa berdiskusi dalam tim; terlihat dari siswa mengerjakan soal yang terdapat pada lembar kerja siswa; 3) siswa mengemukakan pendapat dalam tim, siswa

menyampaikan pendapatnya ketika diskusi berlangsung, dan 4) siswa membantu teman yang lain dalam memahami materi; ditunjukkan siswa yang sudah bisa memahami materi membantu siswa yang belum bisa memahami materi. Selain itu, terdapat 15 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Sedangkan 15 siswa memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak. Di samping itu, terdapat 2 siswa yang memperoleh skor 1 karena ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

d. Siswa melakukan games di meja tournament (mental activities dan emotional activities)

Aktivitas siswa pada indikator Siswa melakukan games di meja tournament (*mental activities dan emotional activities*) mendapatkan rata-rata skor 3,20 dengan kategori baik. Perolehan skor tersebut didapatkan dari 10 siswa mendapatkan skor 4 ditunjukkan dari adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa menjawab soal sesuai dengan waktu yang ditentukan, 2) siswa mengerjakan soal secara mandiri, 3) siswa merasa senang saat melaksanakan game; ditunjukkan dengan adanya siswa yang sampai berdiri sambil berteriak “hore!” jika jawabannya benar, dan 4) siswa mendapatkan skor. Selain itu, ada 8 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Di samping itu, ada 14 siswa yang mendapatkan skor 2 karena ada 2 deskriptor yang tidak tampak. Dan ada 7 siswa yang mendapatkan skor 1 karena ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

e. Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (oral activities dan writing activities)

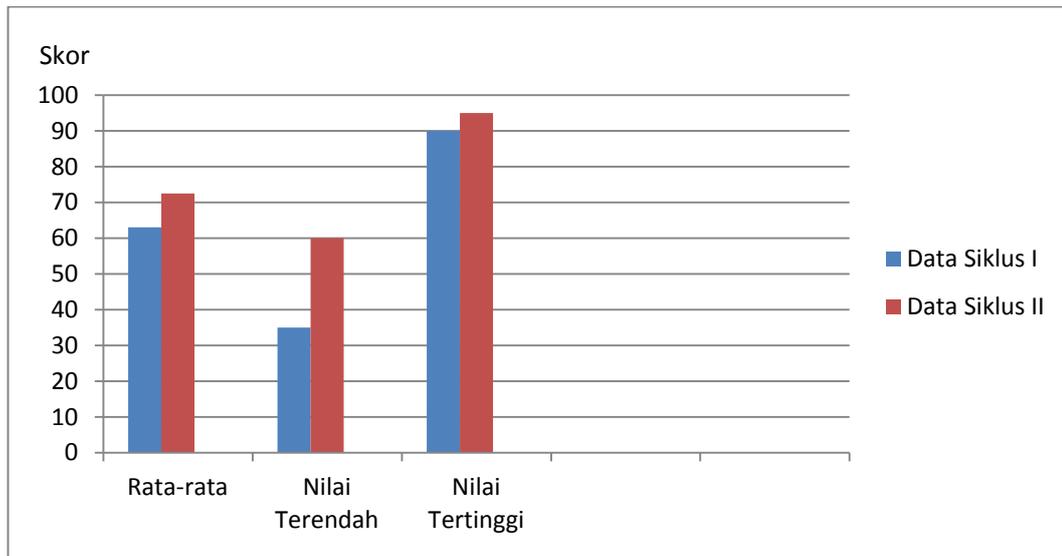
Aktivitas siswa pada indikator siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (*oral activities dan writing activities*) mendapatkan rata-rata skor 3 dengan kategori baik. Hasil ini dapat diketahui dari adanya 4 siswa memperoleh skor 4 karena ada 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa bisa menyimpulkan; siswa menyimpulkan dengan menyampaikan materi yang telah didapat selama pembelajaran, 2) siswa bertanya kepada guru jika belum paham, 3) siswa mengerjakan evaluasi; siswa mengerjakan soal evaluasi di bangku masing-masing, dan 4) siswa mendapat tindak lanjut. Selain itu, ada 20 siswa yang mendapatkan skor 3 dikarenakan ada 3 deskriptor yang tampak dan 1 deskriptor yang tidak tampak. Terdapat pula 5 siswa yang mendapatkan skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tampak dan 2 deskriptor yang tidak tampak, dan ada 10 siswa yang mendapatkan skor 1 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tampak dan 3 deskriptor yang tidak tampak.

4.1.2.4. Paparan Hasil Belajar IPS

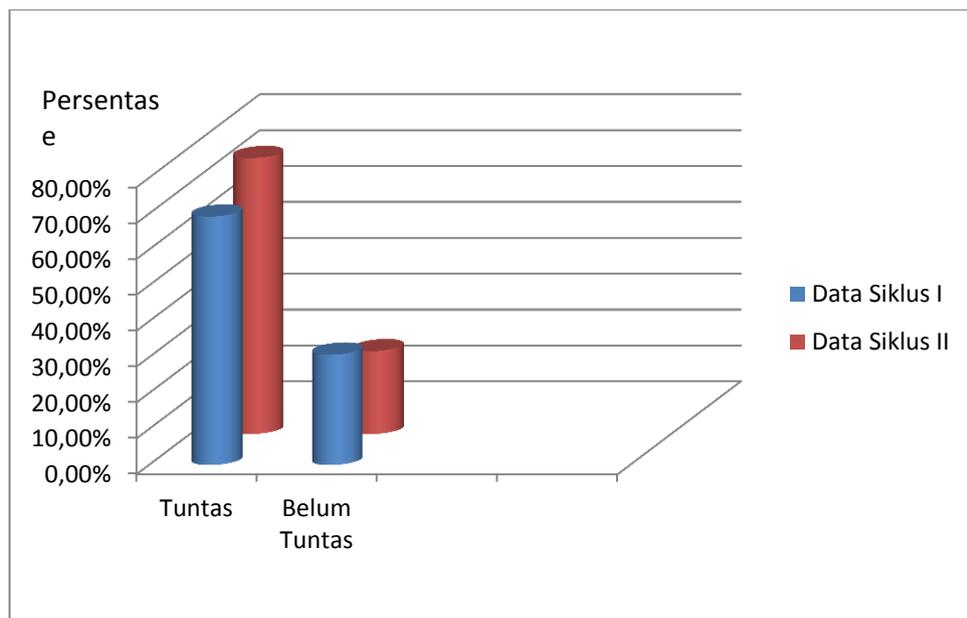
Berdasarkan hasil penelitian siklus II dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.6
Analisis Hasil Belajar Siswa Siklis II

No	Pencapaian	Data Siklus I	Data Siklus II
1.	Rata-rata	63,07	72,56
2.	Nilai terendah	35	50
3.	Nilai Tertinggi	90	95
4.	Belum Tuntas	30,76%	23,08%
5.	Tuntas	69,23%	76,92%



Gambar 4.7 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa siklus II



Gambar 4.8 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa siklus II

Dari tabel tersebut, data awal nilai rata-rata kelas siklus I adalah 63,07. Perolehan nilai terendah 35 dan perolehan nilai tertinggi 90. Adapun siswa yang belum tuntas yaitu 12 siswa (sebesar 30,76%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 27 siswa (sebesar 69,23%). Setelah melaksanakan siklus II, nilai rata-rata kelas yaitu 72,56. Perolehan nilai terendah 50 dan perolehan nilai tertinggi yaitu 95.

Perolehan nilai terendah 50 dikarenakan siswa bisa mengerjakan 7 soal pilihan ganda dan 0 soal uraian, sedangkan perolehan nilai tertinggi yaitu 90 dikarenakan siswa sudah bisa mengerjakan 10 soal pilihan ganda, 8 soal uraian singkat. Adapun siswa yang belum tuntas (KKM 70) yaitu 9 siswa (sebesar 23,08%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 30 siswa (sebesar 76,92%) Ketidaktuntasan hasil belajar siswa mencapai 23,08% dikarenakan siswa belum bisa tenang didalam proses *tournament*, belum semua siswa merespon arahan dari guru, ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang konsentrasi dan kurang aktif berdiskusi bersama tim.

c. Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus I lebih difokuskan pada permasalahan yang muncul selama tindakan. Adapun permasalahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan yaitu:

- a. Guru belum memberikan balikan materi yang disampaikan
- b. Guru masih belum memberikan pertanyaan kepada semua siswa
- c. Guru belum memberikan penjelasan kepada setiap kelompok
- d. Guru belum membagi perhatian kepada seluruh siswa

d. Revisi

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada pelaksanaan siklus II, maka hal-hal yang perlu diperbaiki untuk siklus III yaitu:

- a. Guru memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang telah disampaikan
- b. Guru memberikan pertanyaan kepada seluruh siswa
- c. Guru memberi penjelasan kepada semua kelompok

d. Guru membagi perhatian kepada semua siswa

4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

4.1.3.1. Deskripsi Proses pembelajaran IPS

a. Perencanaan

- 1) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indicator. Standar Kompetensi 1 yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar 2.2 menghargai jasa dan peranan perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Sedangkan indikator (1) mengidentifikasi tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia; (2) menjelaskan peranan tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia; (2) menjelaskan cara menghargai para tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
- 2) Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran IPS kelas V semester 2 yaitu peranan tokoh kemerdekaan Indonesia
- 3) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan indikator yang ditetapkan.
- 4) Memilih dan menetapkan media yang sesuai dengan pembelajaran IPS yaitu CD Interaktif
- 5) Mempersiapkan sumber dan media tentang materi IPS yaitu peranantokoh kemerdekaan Indonesia
- 6) Menyiapkan media bagi siswa untuk *games tournament* berupa media kartu bernomor

- 7) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif
- 8) Mempersiapkan alat evaluasi yang berupa lembar kerja siswa dan tes tertulis

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Pelaksanaan tindakan siklus III dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2013 dengan alokasi waktu 1 x pertemuan 3 jam pelajaran (3x35 menit) dengan materi peranan tokoh kemerdekaan Indonesia. Standar Kompetensi 1 yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar 2.2 menghargai jasa dan peranan perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Sedangkan indikator (1) mengidentifikasi tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia; (2) menjelaskan peranan tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia; (2) menjelaskan cara menghargai para tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia. Pada siklus III kegiatan dilakukan meliputi kegiatan pendahuluan, inti (eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi) dan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Sebelum melakukan pembelajaran guru mengucapkan salam dan melakukan presensi. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan bernyanyi lagu “Bagimu Negeri” bersama-sama. Guru pun menginformasikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu

pembelajaran dengan menggunakan model *Teams games Tournament* dengan media CD interaktif.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

a). Eksplorasi

Guru melakukan presentasi mengenai cara melakukan CD Interaktif dengan menggunakan laptop dan LCD. Siswa memperhatikan penjelasan guru yang ditampilkan melalui tayangan LCD. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai cara menggunakan CD Interaktif. Akan tetapi hanya sedikit siswa yang mengangkat tangan karena sebagian besar mereka sudah bisa menggunakan CD Interaktif tersebut.

b). Elaborasi

Guru membentuk kelompok atau tim dengan anggota 6 orang siswa berdasarkan peringkat hasil belajar siswa sebelumnya. Suasana kelas cukup gaduh saat siswa mencari teman satu tim. Setelah siswa berkumpul dengan tim, suasana pun kembali tenang. Guru melanjutkan, “Baiklah, sekarang Ibu bagikan lembar kerja siswa dan satu laptop untuk tiap kelompok. Nanti silakan kalian mempelajari materi yang telah Ibu sampaikan tadi dengan terperinci, kemudian kerjakan soal lembar kerja siswa, kalian harus saling membantu agar semua anggota tim mengetahui jawabannya”. “Iya, Bu,” jawab siswa. Siswa mulai mempelajari materi yang ditampilkan di laptop dengan meng-klik aplikasi “CD Interaktif” pada dekstop masing-masing laptop. Setelah mempelajari materi dengan teliti, siswa mengerjakan lembar kerja siswa di meja tim. Siswa mendiskusikan soal tentang peranan tokoh

kemerdekaan Indonesia. Setelah siswa selesai berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan, perwakilan tim menyampaikan hasil diskusi, jawaban ditanggapi oleh siswa dari tim yang lain. Setelah pelaksanaan diskusi tim, siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar. Siswa melakukan game pada meja turnamen. Setiap siswa memilih nomor soal yang telah ditampilkan di laptop dan menjawab soal tertulis dilembar jawaban masing-masing siswa. Siswa yang benar menjawab pertanyaan mendapatkan skor 10 untuk masing-masing soal.

c. Konfirmasi

Siswa diberikan umpan balik dan pemantapan. Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran. Guru melakukan rekognisi tim dengan memberikan tepuk tangan dan ucapan selamat pada tim A yang memperoleh skor tertinggi. Setelah itu, siswa diberikan motivasi agar lebih serius dan aktif dalam pembelajaran IPS.

3. Kegiatan Penutup(30 menit)

Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari bersama dan melakukan refleksi pembelajaran. Setelah itu, siswa mengerjakan soal evaluasi berupa tes tertulis. Guru melakukan analisis hasil belajar siswa dan memberikan umpan balik kepada siswa terhadap hasil belajar siswa. Setelah itu, siswa yang belum tuntas belajar mendapatkan perbaikan dan kepada siswa yang tuntas mencapai KKM mendapatkan pengayaan. Di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi yang akan datang.

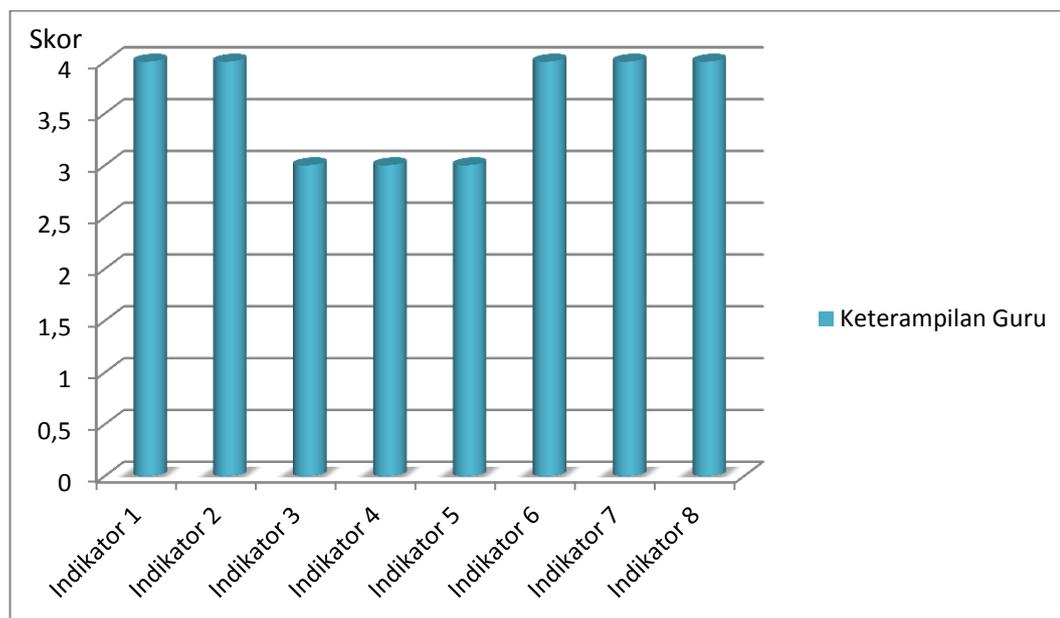
4.1.3.2. Deskripsi hasil Observasi keterampilan Guru Siklus III

Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model Teams games Tournament dengan media CD Interaktif berdasarkan observasi dapat dicermati dalam tabel berikut:

Tabel 4.7
Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

No	Indikator	Skor Tingkat kemampuan				Total Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Keterampilan membuka pelajaran				v	4	Sangat Baik
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat preentasi kelas menggunakan CD Interaktif				v	4	Sangat Baik
3.	Keterampilan Bertanya			v		3	Baik
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams)			v		3	Baik
5.	Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>			v		3	Baik
6.	Keterampilan menggunakan variasi				v	4	Sangat Baik
7.	Keterampilan memberi penguatan				v	4	Sangat Baik
8.	Keterampilan menutup pelajaran				v	4	Sangat Baik
Jumlah						29	Sangat Baik
% Keberhasilan						90,62%	

Data hasil observasi keterampilan guru pada siklus III disajikan dalam diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.9 Diagram Keterampilan Guru pada siklus III

Berdasarkan data gambar 4.9, keterampilan guru selama proses pembelajaran IPS pada siklus III mendapat skor 29 dengan kategori sangat.

Keterampilan guru tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Keterampilan membuka pelajaran

Keterampilan guru membuka pelajaran mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu:

1) guru menarik perhatian siswa; pada waktu membuka pelajaran guru menyuruh siswa bernyanyi bersama-sama lagu “Bagimu Negeri”; 2) memberi motivasi kepada siswa; ditunjukkan dengan guru memberikan motivasi agar siswa semangat dalam pembelajaran IPS. dan 3) memberikan acuan tentang tujuan; ditunjukkan dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas dalam

kegiatan pembelajaran; 4) membuat kaitan antara tujuan dengan pokok persoalan yang akan dibahas.

b. Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif

Keterampilan guru menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik, terlihat dari adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) menjelaskan penyampaian materi melalui tayangan CD Interaktif dengan jelas; ditunjukkan oleh tayangan materi ditampilkan dengan bantuan LCD yang disorotkan ke tembok depan, materi disampaikan secara runtut; 2) menggunakan contoh dan ilustrasi; berupa gambar tokoh pejuang bangsa Indonesia melawan bangsa belanda yang berada di CD Interaktif; dan 3) memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan; guru menyampaikan kepada siswa agar benar-benar memperhatikan materi pokoknya; dan 4) memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan, guru menjelaskan materi langsung dan runtut dan juga memberikan balikan pada setiap pokok materi yang disampaikan.

c. Keterampilan bertanya

Keterampilan guru bertanya mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Hal ini ditunjukkan dengan 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) memberikan tuntunan / gambaran yang jelas; dapat diketahui ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, guru menyampaikan materi, seperti mengemukakan bahwa Alasan kedatangan bangsa Jepang dan penderitaan yang diakibatkan oleh penjajahan bangsa Jepang; 2) pengungkapan pertanyaan secara singkat dan jelas;

guru memberikan pertanyaan singkat sesuai dengan tuntunan sebelumnya dan disampaikan dengan tutur kata yang jelas; 3) pemberian waktu berpikir bagi siswa untuk menjawab; guru mengemukakan pertanyaan dan memberikan waktu berfikir untuk menyebutkan jawaban. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) pertanyaan diberikan kepada semua siswa; hal itu belum mampu dilakukan karena ketika guru menyampaikan pertanyaan guru belum menyebutkan pengarahan tujuan kepada semua siswa.

d. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams)

Keterampilan guru membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams) mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Ditunjukkan dengan adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) memusatkan siswa pada tujuan diskusi; ditunjukkan dengan cara guru memberikan pengarahan kepada siswa agar siswa bisa bekerja sama untuk mengerjakan soal lembar kerja siswa; 2) memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok atau tim; guru memperjelas permasalahan pada soal-soal LKS yang dikerjakan siswa; 3) memberikan penjelasan pada setiap kelompok; guru memberikan pengarahan dari depan dan membimbing kelompok kepada setiap kelompok tentang permasalahan soal-soal yang ada di LKS. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: menyebarkan kesempatan berpartisipasi; belum ditunjukkan kepada semua siswa.

e. Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament

Keterampilan guru ketika mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Kegiatan tersebut ditunjukkan dengan adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) memusatkan

perhatian kelompok pada saat pembelajaran; dilakukan dengan cara memberikan arahan kepada siswa; 2) memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas, guru menyampaikan aturan cara bermain; 3) merespon pertanyaan siswa, semua pertanyaan siswa mendapatkan respon. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) membagi perhatian kepada semua siswa; khususnya siswa yang duduk di bangku belakang.

f. Keterampilan menggunakan variasi

Keterampilan guru menggunakan variasi mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik karena ada 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) guru memusatkan perhatian siswa dengan tatapan dan variasi suara; 2) penggunaan media CD Interaktif; berupa aplikasi CD pembelajaran interaktif yang berguna menuntun siswa memahami materi pembelajaran; 3) bahan-bahan pengajaran berupa media dan gambar yang menarik; ditunjukkan selain terdapat materi saja di CD interaktif, ada pula terdapat permainan mengenai materi tersebut supaya siswa tetap fokus dalam pelajaran; dan 4) guru melakukan perubahan posisi untuk melakukan interaksi dengan siswa; guru mengitari seluruh siswa di kelas.

g. Keterampilan memberi penguatan

Keterampilan guru memberi penguatan mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) penguatan verbal; guru memberikan penguatan berupa penguatan verbal dengan berkata “pintar!”, “iya, bagus!” , 2) penguatan gestural; dengan cara guru tersenyum dan tepuk tangan dan 3) penguatan dengan sentuhan; guru memegang pundak siswa yang sering berbuat usil supaya siswa tersebut tidak

mengulanginya lagi; 4) penguatan berupa tanda atau benda; guru memberikan makanan ringan kepada siswa yang paling aktif dalam pembelajaran.

h. Keterampilan menutup pelajaran

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik. Kegiatan ini diketahui dengan adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Pembuatan kesimpulan; ditunjukkan di akhir pembelajaran guru menyimpulkan materi pembelajaran yaitu Peranan tokoh kemerdekaan Indonesia, 2) melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan; ditunjukkan dengan memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis kepada siswa dan 3) menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya; ditunjukkan guru menyuruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu Peranan tokoh kemerdekaan Indonesia; dan 4) guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

4.1.3.3 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

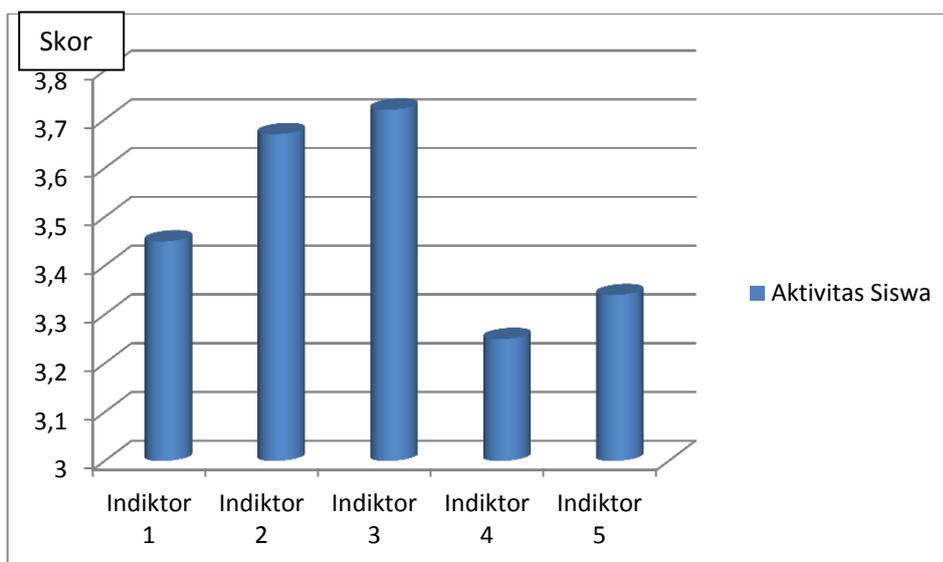
Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games tournament* dengan media CD interaktif berdasarkan hasil observasi dapat dicermati pada tabel berikut:

Tabel 4.8
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Indikator	Skor Tingkat Kemampuan				Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
		1	2	3	4			
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran diatas kelas (<i>emotional activities</i>)	0	0	14	25	135	3,45	Baik
2.	Siswa mengikuti	0	10	10	19	143	3,67	Sanga

	pembelajaran dengan baik (<i>visual activities, learning activities, dan oral activities</i>)								t Baik
3.	Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (<i>oral activities, listening activities, dan emotional activities</i>)	0	7	15	17	145	3,72		Sangat Baik
4.	Siswa melaksanakan games di meja <i>tournament (mental activities dan emotional activities)</i>	0	9	12	18	127	3,25		Baik
5.	Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (<i>oral activities dan writing activities</i>)	0	4	25	10	130	3,34		Baik
Jumlah Rata-rata Skor								17,43	Sangat Baik
% keberhasilan								76,30%	
Kategori									Sangat Baik

Data hasil observasi aktivitas siswa siklus III disajikan dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.10 Diagram Aktivitas Siswa Siklus III

Berdasarkan data gambar 4.10, aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS siklus III mendapatkan jumlah rata-rata skor 17,43 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. *Siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas (Emotional activities)*

Aktivitas siswa pada indikator siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas (*Emotional activities*) mendapatkan skor rata-rata 3,45 dengan kategori baik. Terdapat 25 anak mendapatkan skor 4 dan terdapat 14 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak.

b. *siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (visual activities, listening activities dan oral activities)*

Aktivitas siswa pada indikator keikutsertaan siswa mengikuti pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 3,67 dengan kategori sangat baik. Perolehan skor tersebut didapatkan dari 19 siswa mendapat skor 4; 10 siswa memperoleh skor 3 karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa memperhatikan tayangan presentasi dengan media CD Interaktif; siswa terlihat memperhatikan dengan pandangan siswa fokus ke depan, 2) siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru; siswa mengarahkan pandangan ke arah guru, dan 3) siswa berani bertanya; siswa menanyakan tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru. Aktivitas siswa belum mendapatkan skor 4 dikarenakan ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu siswa mengemukakan pendapat. Selain itu, ada 10 siswa yang memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak.

c. *Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (oral activities, listening activities, dan emotional activities)*

Aktivitas siswa pada indikator siswa aktif dalam diskusi bersama tim (*oral activities, listening activities, dan emotional activities*) mendapatkan rata-rata skor 3,72 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut didapatkan dari 17 siswa mendapatkan skor 4 dikarenakan ada 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa mempelajari materi yang telah diberikan; ditunjukkan dengan siswa membuka file materi perjuangan melawan penjajah Jepang di laptop yang sudah disediakan kepada tim, 2) siswa berdiskusi dalam tim; terlihat dari siswa mengerjakan soal yang terdapat pada lembar kerja siswa; 3) siswa mengemukakan pendapat dalam tim, siswa menyampaikan pendapatnya ketika diskusi berlangsung, dan 4) siswa membantu teman yang lain dalam memahami materi; ditunjukkan siswa yang sudah bisa memahami materi membantu siswa yang belum bisa memahami materi. Selain itu, terdapat 15 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Sedangkan 7 siswa memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak.

d. *Siswa melakukan games di meja tournament (mental activities dan emotional activities)*

Aktivitas siswa pada indikator Siswa melakukan games di meja tournament (*mental activities dan emotional activities*) mendapatkan rata-rata skor 3,25 dengan kategori baik. Perolehan skor tersebut didapatkan dari 18 siswa mendapatkan skor 4 ditunjukkan dari adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa menjawab soal sesuai dengan waktu yang ditentukan, 2) siswa mengerjakan

soal secara mandiri, 3) siswa merasa senang saat melaksanakan game; ditunjukkan dengan adanya siswa yang sampai berdiri sambil berteriak “hore!” jika jawabannya benar, dan 4) siswa mendapatkan skor. Selain itu, ada 12 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Di samping itu, ada 9 siswa yang mendapatkan skor 2 karena ada 2 deskriptor yang tidak tampak.

e. Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (oral activities dan writing activities)

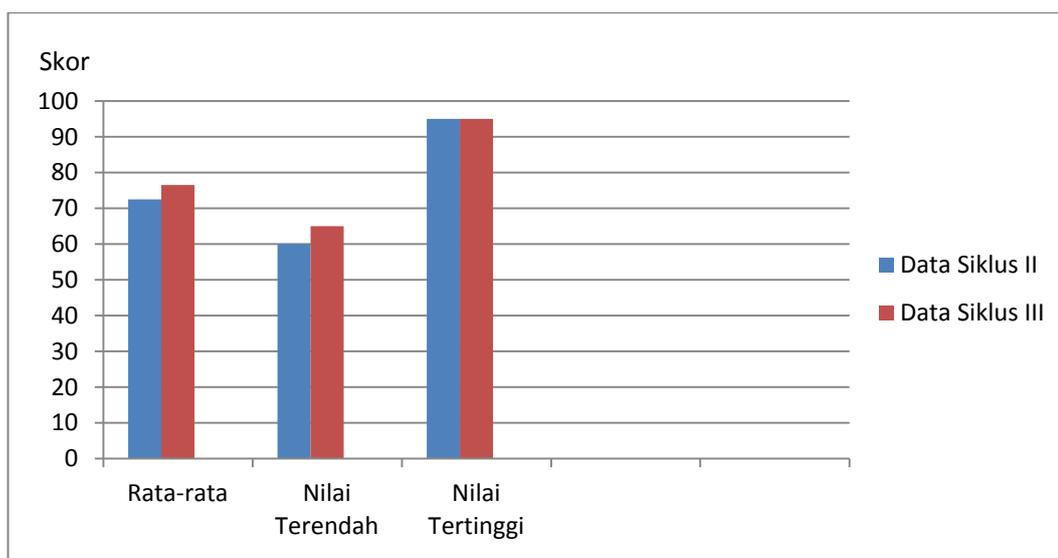
Aktivitas siswa pada indikator siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (*oral activities dan writing activities*) mendapatkan rata-rata skor 3,34 dengan kategori baik. Hasil ini dapat diketahui dari adanya 10 siswa memperoleh skor 4 karena ada 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa bisa menyimpulkan; siswa menyimpulkan dengan menyampaikan materi yang telah didapat selama pembelajaran, 2) siswa bertanya kepada guru jika belum paham, 3) siswa mengerjakan evaluasi; siswa mengerjakan soal evaluasi di bangku masing-masing, dan 4) siswa mendapat tindak lanjut. Selain itu, ada 25 siswa yang mendapatkan skor 3 dikarenakan ada 3 deskriptor yang tampak dan 1 deskriptor yang tidak tampak. Terdapat pula 4 siswa yang mendapatkan skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tampak dan 2 deskriptor yang tidak tampak.

4.1.3.4. Paparan Hasil Belajar IPS

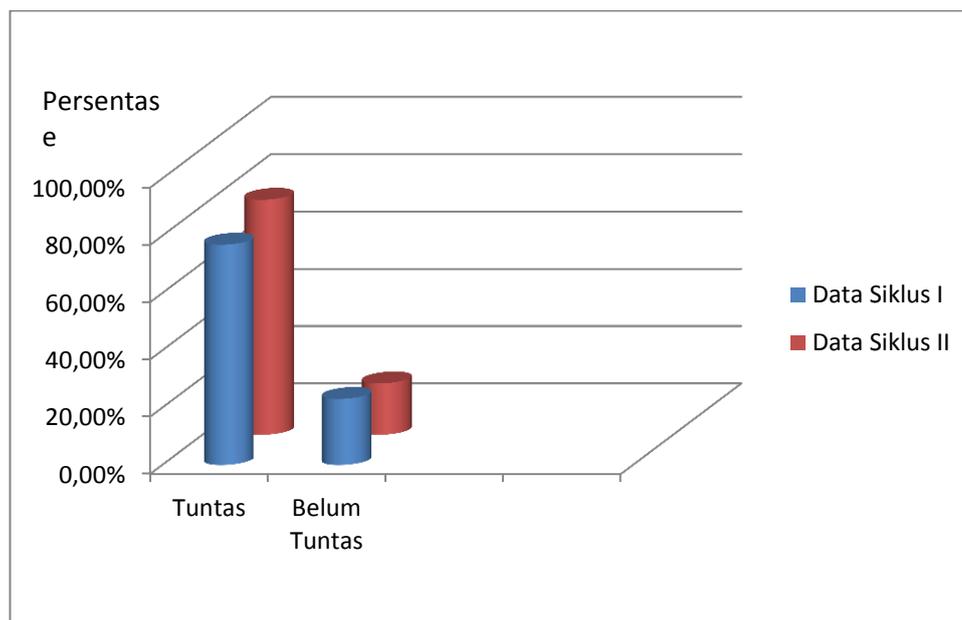
Berdasarkan hasil penelitian siklus III dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.9
Analisis Hasil Belajar Siswa Siklis III

No	Pencapaian	Data Siklus II	Data Siklus III
1.	Rata-rata	72,56	76,56
2.	Nilai terendah	50	60
3.	Nilai Tertinggi	95	95
4.	Belum Tuntas	23,08%	17,95%
5.	Tuntas	76,92%	82,05%



Gambar 4.11 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa siklus III



Gambar 4.12 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa siklus III

Dari tabel gambar 4.11, data awal nilai rata-rata kelas siklus II adalah 72,56. Perolehan nilai terendah 50 dan perolehan nilai tertinggi 95. Adapun siswa yang belum tuntas yaitu 9 siswa (sebesar 23,08%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 30 siswa (sebesar 76,92%). Setelah melaksanakan siklus III, nilai rata-rata kelas yaitu 76,56. Perolehan nilai terendah 60 dan perolehan nilai tertinggi yaitu 95. Perolehan nilai terendah 50 dikarenakan siswa bisa mengerjakan 7 soal pilihan ganda dan 0 soal uraian, sedangkan perolehan nilai tertinggi yaitu 90 dikarenakan siswa sudah bisa mengerjakan 10 soal pilihan ganda, 8 soal uraian singkat. Adapun siswa yang belum tuntas (KKM 70) yaitu 7 siswa (sebesar 17,95%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 32 siswa (sebesar 82,05%). Ketidaktuntasan hasil belajar siswa mencapai 17,95% dikarenakan siswa belum bisa tenang didalam proses *tournament*, belum semua siswa merespon arahan dari guru, ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang konsentrasi dan kurang aktif berdiskusi bersama tim.

c. Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus III mendapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru sudah baik dalam pembelajaran yaitu mendapatkan skor 29 dengan kategori sangat baik
- b. Aktivitas siswa sudah baik dalam pembelajaran yaitu mendapatkan rata-rata skor 17,43 dengan kategori sangat baik
- c. Hasil belajar klasikal siswa mendapatkan 82,05 % sudah memenuhi indikator yang diharapkan yaitu 75% yaitu sebanyak 32 dari 39 siswa sudah mencapai KKM 70.

d. Revisi

Keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar klasikal siswa sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga penelitian dihentikan pada pelaksanaan tindakan siklus III dan tidak ada revisi untuk melaksanakan penelitian ke tahap atau siklus selanjutnya.

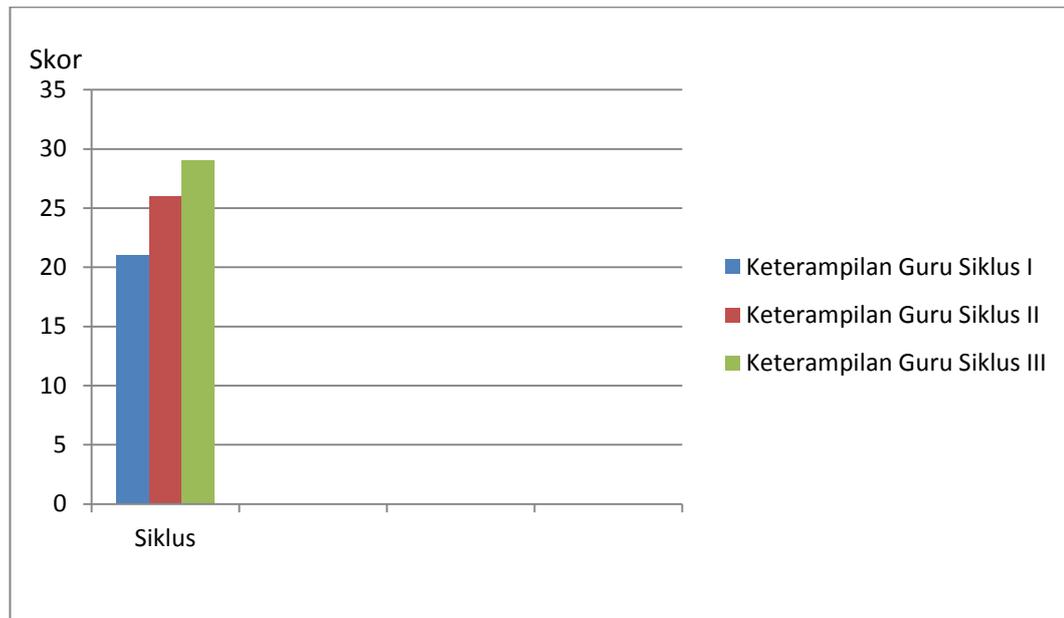
Berdasarkan deskripsi pelaksanaan pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif dapat diketahui bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dapat meningkat pada tiap siklusnya dan pelaksanaan tindakan pada siklus III sudah termasuk dalam kategori baik karena bisa mencapai indikator keberhasilan.

Berikut ini ditampilkan hasil keterampilan guru dan aktivitas siswa pada siklus I,II, dan III:

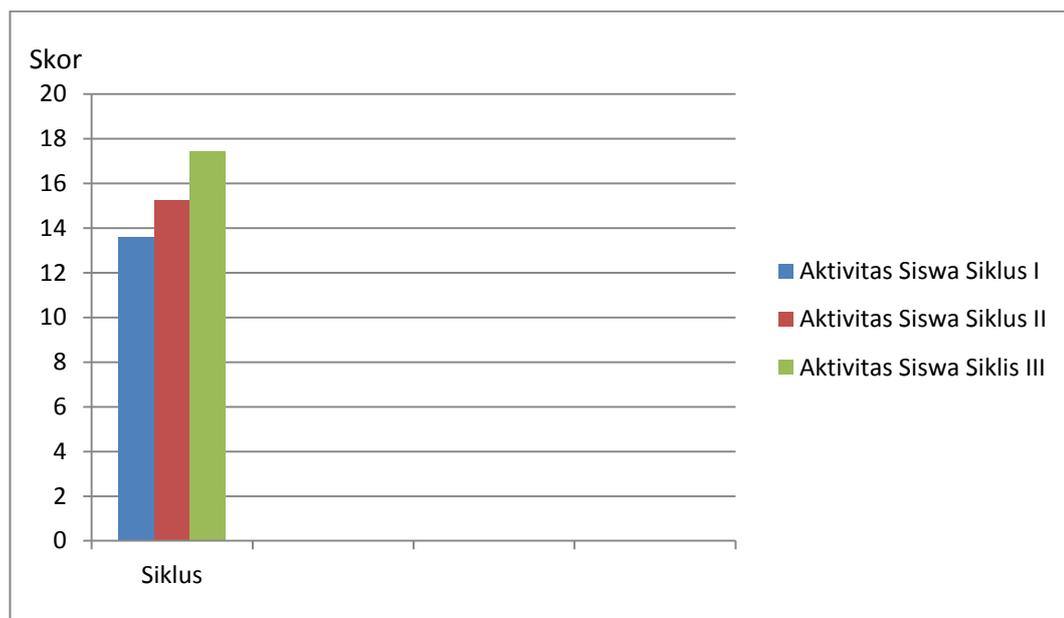
Tabel 4.10
Data Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa Siklus I,II, dan III

No	Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Keterampilan membuka pelajaran	3	4	4
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat preentasi kelas menggunakan CD Interaktif	3	3	4
3.	Keterampilan Bertanya	2	3	3
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (<i>teams</i>)	2	3	3
5.	Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>	2	3	3
6.	Keterampilan menggunakan variasi	3	3	4
7.	Keterampilan memberi penguatan	3	4	4
8.	Keterampilan menutup pelajaran	3	3	4
Jumlah Skor Keterampilan Guru		21	26	29
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran diatas kelas (<i>emotional activities</i>)	2,95	2,97	3,45
2.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (<i>visual activities, learning activities, dan oral activities</i>)	3,05	3,02	3,67
3.	Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (<i>oral activitiea, listening activities, dan emotional activities</i>)	3	3,07	3,72
4.	Siswa melaksanakan games di meja <i>tournament (mental activities dan emotional activities)</i>	2,59	3,20	3,25
5.	Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (<i>oral activities dan writing activities</i>)	3	3	3,34
Jumlah Skor Rata-rata Aktivitas Siswa		13,59	15,26	17,43

Adapun data keterampilan guru dan aktivitas siswa pada tiap siklusnya atau data hasil pada pelaksanaan siklus I, siklus II, dan siklus III juga dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Gambar 4.13 Diagram Jumlah Skor Keterampilan Guru Siklus I, II, dan III

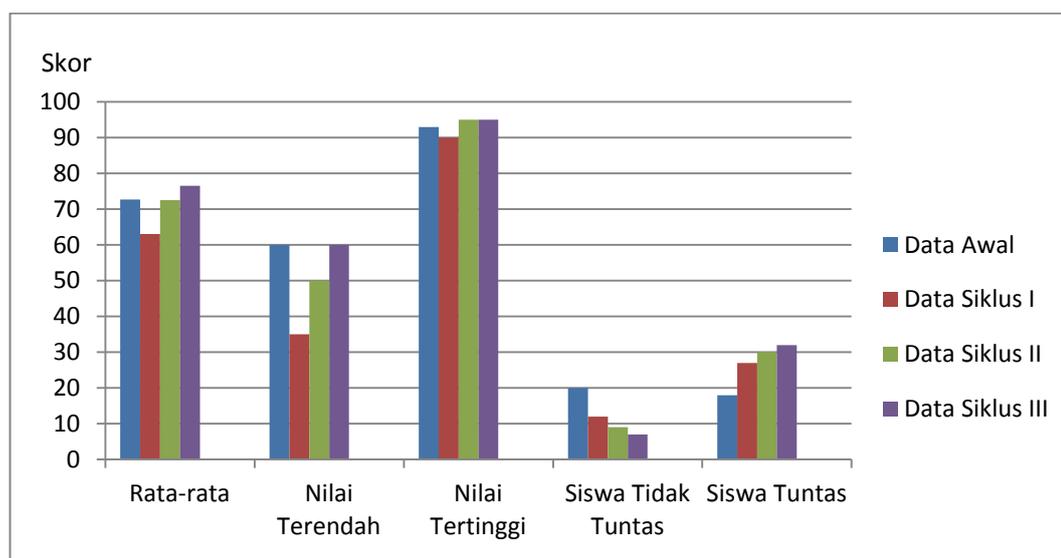


Gambar 4.14 Diagram Jumlah Skor Aktvitas Siswa Siklus I, II, dan III

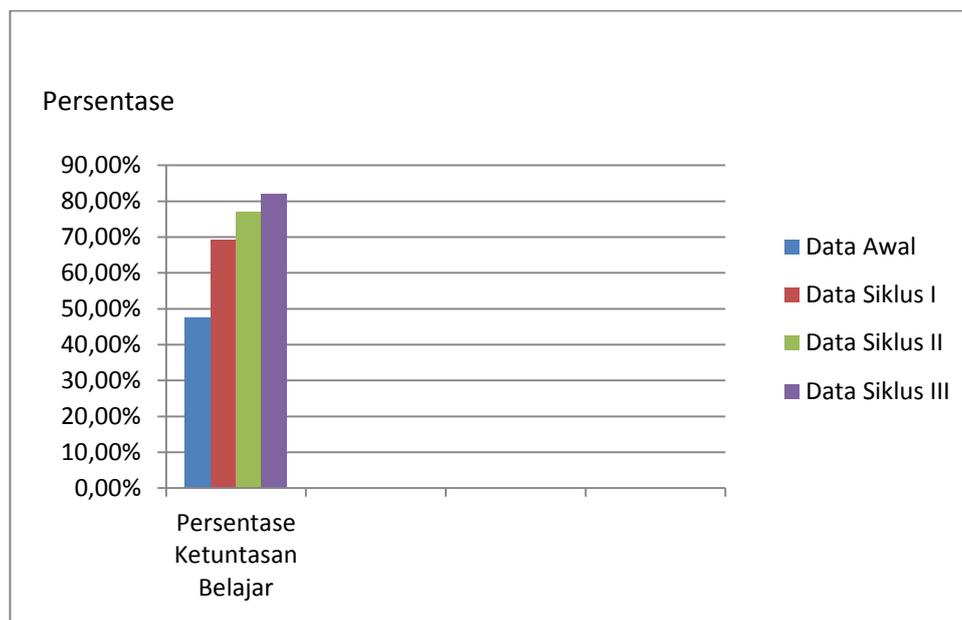
Berdasarkan data gambar 4.12 dan 4.5 dapat disimpulkan bahwa jumlah skor keterampilan guru pada pelaksanaan siklus I sebesar 21, siklus II sebesar 26, dan siklus III sebesar 29. Sedangkan jumlah skor rata-rata aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I sebesar 13,59, siklus II sebesar 15,26 dan siklus III sebesar 17,43. Sedangkan analisis hasil belajar siswa dapat ditampilkan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.11
Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 pada Data Awal, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No.	Pencapaian	Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Nilai rata-rata kelas	72,71	63,07	72,56	76,56
2.	Nilai terendah	60	35	50	60
3.	Nilai tertinggi	93	90	95	95
4.	Siswa yang belum tuntas	20	12	9	7
5.	Siswa yang tuntas	18	27	30	32
6.	Persentase ketuntasan belajar	47,37%	69,23%	76,92%	82,05%



Gambar 4.14 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa Data Awal, Siklus I, II, dan III



Gambar 4.15 Diagram Presentase Analisis Hasil Belajar Siswa Data Awal, Siklus I, II, dan III

Berdasarkan data gambar 4.14 dan 4.15 dapat disimpulkan bahwa data awal sebelum penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas 72,71. Nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 93. Siswa yang belum tuntas 20 dan yang sudah tuntas yaitu 18. Persentase ketuntasan belajar yaitu 47,37%. Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 63,07. Nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 90. Siswa yang belum tuntas 12 dan yang sudah tuntas yaitu 27. Persentase ketuntasan belajar yaitu 69,23% menunjukkan belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 72,56. Nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 95. Siswa yang belum tuntas 9 dan yang sudah tuntas yaitu 30. Persentase ketuntasan belajar yaitu

76,92% menunjukkan mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Tetapi penelitian dilanjutkan pada siklus III untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus III, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 76,56. Nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 95. Siswa yang belum tuntas 7 dan yang sudah tuntas yaitu 32. Persentase ketuntasan belajar yaitu 82,05% menunjukkan sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga penelitian dihentikan.

Bedasarkan data tersebut, pembelajaran yang diteliti oleh peneliti bersama observer pada pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif berhenti pada siklus III karena indikator keberhasilan sudah tercapai dengan baik.

4.2. PEMBAHASAN

4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan berdasarkan hasil observasi dan refleksi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada tiap siklusnya. Kegiatan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* melalui media CD Interaktif.

4.2.1.1. Hasil Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan salah satu faktor yang penting sebagai penentu kualitas pembelajaran. Keterampilan tersebut adalah keterampilan standar yang tidak dilahirkan, tetapi keterampilan yang dapat dibentuk dan harus dimiliki

setiap individu yang berprofesi sebagai guru agar mampu mengimplementasikan kurikulum yang ada. (Asril, 2010:67).

Keterampilan guru perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ketika pembelajaran IPS di kelas VC SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Semarang dengan menerapkan model Teams Games Tournament melalui media CD Interaktif ada 8 keterampilan guru yang diamati yaitu (1) keterampilan membuka pelajaran, (2) keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif, (3) keterampilan bertanya, (4) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams), (5) keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament, (6) keterampilan menggunakan variasi, (7) keterampilan memberi penguatan, dan (8) keterampilan menutup pelajaran.

Hasil keterampilan guru pada siklus I mendapatkan skor 21 dimana pada tiga indikator guru mendapatkan skor masing-masing 3 dan pada lima indikator yang lain guru mendapatkan skor masing-masing 2. Dengan jumlah skor 21, keterampilan guru pada siklus I masuk dalam kategori cukup. Guru belum mampu memperoleh skor 4 pada masing-masing indikator. Hal ini terlihat dari uraian keterampilan guru pada masing-masing indikator sebagai berikut.

Pada siklus I keterampilan guru belum bisa optimal dikarenakan beberapa hal, diantaranya adalah ketika membuka pelajaran guru belum memberikan motivasi kepada siswa; ketika guru menjelaskan materi pada saat presentasi kelas menggunakan CD interaktif, guru belum memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan; ketika bertanya guru belum memberikan

waktu berpikir bagi siswa untuk menjawab dan pertanyaan yang diberikan pun belum ditunjukkan kepada semua siswa; ketika guru membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams), guru belum mampu menyebarkan kesempatan berpartisipasi kepada semua siswa dalam diskusi bersama tim sehingga tidak semua siswa aktif dalam diskusi, guru juga belum memberikan penjelasan pada setiap kelompok; keterampilan guru mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament masih termasuk dalam kategori cukup karena guru belum bisa membagi perhatian kepada semua siswa dan guru belum merespon pertanyaan semua siswa; guru belum melakukan variasi perubahan posisi untuk melakukan interaksi dengan siswa; penguatan yang diberikan berupa penguatan verbal dan penguatan gestural, guru belum memberikan penguatan sentuhan dan penguatan berupa tanda; ketika guru menutup pelajaran, guru belum merangkum inti pelajaran dan memberikan komentar pemahaman siswa.

Oleh karena itu, siklus I masih memerlukan perbaikan. Perbaikan yang dilakukan sehingga keterampilan guru dapat meningkat yaitu ketika membuka pelajaran guru memberikan motivasi kepada siswa, pemberian waktu berpikir kepada siswa ketika guru memberikan pertanyaan, guru memberikan penjelasan kepada semua kelompok dan mengarahkan semua siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, guru melakukan variasi perubahan posisi interaksi dengan siswa, dan guru memberikan penguatan berupa tanda agar siswa bisa lebih semangat.

Pada siklus II terjadi peningkatan skor menjadi 26 dimana sudah ada dua indikator yang memperoleh skor 4, ada empat indikator yang memperoleh skor 3,

dan dua indikator yang lain masih memperoleh skor 2. Dengan jumlah skor 24, keterampilan guru pada siklus II masuk dalam kategori baik. Peningkatan ini terjadi karena guru sudah memberikan motivasi berupa ucapan kata-kata motivasi kepada siswa di awal pembelajaran. Guru juga sudah memberikan waktu berpikir kepada siswa saat memberikan pertanyaan dan mengelola kelas dalam pelaksanaan *teams games tournament* dengan baik ditunjukkan guru merespon pertanyaan siswa. Di samping itu, guru telah melakukan perubahan posisi untuk melakukan interaksi dengan siswa.

Setelah itu dilanjutkan pada pelaksanaan siklus III untuk memperbaiki indikator yang masih mendapatkan kategori cukup. Pada siklus III terjadi peningkatan skor menjadi 29 dimana sudah terdapat lima indikator yang memperoleh skor 4 dan tiga indikator yang lain memperoleh skor 3. Dengan jumlah skor 29, keterampilan guru pada siklus III masuk dalam kategori sangat baik. Pada siklus III, ketika menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan ICT, guru memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan, guru memberikan pertanyaan kepada semua siswa, guru juga sudah merangkum inti pelajaran dan bermacam penguatan diberikan seperti memberikan penguatan verbal, gestural, sentuhan, dan berupa tanda bintang. Guru juga memberikan ucapan selamat serta motivasi kepada semua siswa. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan pendapat Hasibuan (2010:58) bahwa memberikan penguatan penting dilakukan oleh guru dalam merespons secara positif suatu tingkah laku tertentu siswa karena dapat meningkatkan perhatian siswa, membangkitkan dan mempertahankan motivasi.

Pada siklus III ada 3 indikator yang mendapatkan skor 3 karena ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Pada indikator keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (*teams*), deskriptor yang tidak tampak yaitu menyebarkan kesempatan berpartisipasi, guru sudah berusaha mengajak tetapi belum memastikan satu per satu karena guru harus memberikan bimbingan secara merata pada setiap kelompok. Sejalan dengan pendapat Sardiman (2011:142) bahwa guru harus memiliki kecakapan memberikan bimbingan. Di dalam mengajarkan lebih berhasil kalau disertai dengan kegiatan bimbingan yang banyak berpusat pada kemampuan intelektual, guru perlu memiliki pengetahuan yang memungkinkan dapat menetapkan tingkat-tingkat perkembangan setiap anak didiknya, baik perkembangan emosi, minat dan kecakapan khusus.

Pada indikator keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan *teams games tournament*, deskriptor yang tidak tampak adalah membagi perhatian kepada semua siswa, guru sudah berusaha untuk berkeliling dan menjadi fasilitator kepada siswa tetapi karena jumlah banyak yang cukup banyak mengakibatkan perhatian guru kepada siswa kurang merata. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Sardiman (2011:169) bahwa ketika guru mengelola kelas, guru harus mampu menangani dan mengarahkan tingkah laku anak didiknya agar tidak merusak suasana kelas.

Pada indikator keterampilan menutup pelajaran, deskriptor yang tidak tampak yaitu memberikan komentar pemahaman siswa, guru hanya mengiyakan dan langsung beralih kepada siswa lain yang mengemukakan pendapatnya. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat dari Sardiman (211:145) bahwa peranan

guru sebagai motivator sangat penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus dapat merangsang dan mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar.

4.2.1.2. Hasil Aktivitas Siswa

Belajar memerlukan aktivitas sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Setiap siswa harus berbuat sesuatu jika dikatakan melakukan aktivitas (Sardiman, 2011:95-96).

Ketika proses pembelajaran, aktivitas siswa merupakan suatu hal yang sangat penting karena dengan adanya aktivitas menunjukkan bahwa siswa itu belajar. Pada penelitian ketika pembelajaran IPS di kelas VC SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Semarang dengan menerapkan model Teams Games Tournament dengan media CD Interaktif ada 5 aktivitas siswa yang diamati yaitu (1) Siswa siap mengikuti pembelajaran diatas kelas (*emotional activities*) , (2) Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (*visual activities, learning activities, dan oral activities*), (3) Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (*oral activitiea, listening activities, dan emotional activities*), (4) Siswa melaksanakan games di meja *tournament (mental activities dan emotional activities)*, (5) Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (*oral activities dan writing activities*)

Hasil aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan jumlah rata-rata skor 13,59 dengan kategori baik. Pencapaian skor tersebut belum optimal karena

belum ada indikator yang mencapai skor 4. Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran di kelas mendapatkan rata-rata skor 2,95 dengan kategori baik dikarenakan siswa sudah berada di dalam kelas, siswa mendengarkan apersepsi dari guru, siswa membawa peralatan belajar (buku dan bolpoin), tetapi ada siswa yang belum bisa tenang pada awal pembelajaran pada indikator siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga rata-rata skor siswa adalah 3,05 dengan kategori baik. Hal itu dikarenakan siswa mengamati tayangan presentasi CD Interaktif, siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru, alaupun terdapat siswa tidak berani bertanya dan mengeluarkan pendapat. Pada indikator keaktifan siswa dalam diskusi bersama tim sudah mendapatkan rata-rata skor 3 dengan kategori baik dikarenakan siswa berdiskusi dalam tim, siswa mempelajari materi yang telah diberikan, siswa mendengarkan pendapat orang lain, tetapi dari keseluruhan siswa hanya 3 siswa yang berani mengemukakan pendapat dalam diskusi bersama tim. Pada indikator keterlibatan siswa melaksanakan games di meja tournament sudah termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata skor 2,59 dikarenakan siswa membaca pertanyaan pada kartu soal dan menjawab soal, merasa senang saat melaksanakan game, tetapi kurang mendengarkan siswa lain yang membaca pertanyaan ketika games berlangsung. Selain itu, pada indikator kemampuan siswa dalam evaluasi pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 3 masuk dalam kategori baik, skor tersebut sudah optimal karena sudah mencapai skor 3. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 15,26 dengan kategori baik. Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah bisa duduk tenang pada awal pembelajaran. Siswa juga sudah cukup aktif dalam bertanya. Di samping itu, mayoritas siswa senang dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Akan tetapi, ketika mengikuti pembelajaran masih cukup banyak siswa yang belum berani mengeluarkan pendapat sehingga rata-rata skor yang didapat yaitu 3,07. Pada indikator kemampuan siswa dalam evaluasi pembelajaran, belum semua siswa ikut menyimpulkan dan hanya diam, siswa juga belum berani bertanya jika ada yang belum paham sehingga rata-rata skor yang didapat 3. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan.

Selanjutnya pada pelaksanaan siklus III untuk memperbaiki indikator yang masih mendapatkan skor di bawah 3. Pada siklus III terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 17,43 dengan kategori sangat baik. Pada siklus III semua siswa terlihat senang dengan permainan dan hampir semua siswa aktif dalam pembelajaran, terlebih dengan pemberian motivasi oleh guru. Secara umum, siswa sudah berani bertanya dan mengeluarkan pendapat. Rata-rata skor pada tiap indikator juga meningkat. Sesuai dengan pendapat Iswati (2008:79) yang menjelaskan bahwa permainan dapat mengakibatkan adanya kedekatan batin, anak akan merasa bahagia. Selain itu anak merasa senang dengan pujian karena dimaksudkan anak akan merasa dihargai dan dihormati.

4.2.1.3. Hasil Belajar Siswa

Menurut Poerwanti (2008:1.4-1.5), untuk mengetahui hasil belajar perlu dilakukan pengukuran yaitu dengan cara memberikan angka-angka pada

suatu gejala atau peristiwa, atau benda sehingga hasil pengukuran akan selalu berupa angka. Di dalam proses mengukur hasil belajar siswa dibutuhkan evaluasi, yaitu proses pemberian makna atau penetapan kualitas hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran tersebut dengan kriteria tertentu.

Pada penelitian ketika pembelajaran IPS di kelas VC SD Negeri Kalibanteng Kidul 01 Semarang dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mendapatkan 63,07, nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 90. Dari 39 siswa terdapat 27 siswa yang tuntas (dengan KKM 70), selain itu 12 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 69,23%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II. Setelah penelitian dilanjutkan pada siklus II terjadi peningkatan, yaitu nilai rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan 72,56, nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 95. Dari 39 siswa terdapat 30 siswa yang tuntas (dengan KKM 70), selain itu 9 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus II sebesar 76,92%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus III. Pada keberhasilan indikator hasil belajar didukung juga oleh pendapat dari Chamisijatin (2008:6.33) yang menyebutkan bahwa ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0-100% dengan kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator 75%. Setelah penelitian dilanjutkan pada siklus III terjadi peningkatan, yaitu nilai rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan 76,56, nilai

terendah 60 dan nilai tertinggi 95. Dari 39 siswa terdapat 32 siswa yang tuntas (dengan KKM 70), selain itu 7 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus III sebesar 83,78%. Oleh karena itu, penelitian dihentikan. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Sardiman (2011: 117) bahwa anak didik harus dilatih untuk mematangkan kemampuan intelektualnya. Sebagai warga belajar yang setiap kali melakukan kegiatan belajar, harus dapat berkembang pemikirannya ke arah berpikir yang objektif dan rasional, tidak emosional. Dalam hal ini peran guru sangat penting dalam upaya mengarahkan anak didiknya agar dapat mencapai kematangan intelektual.

4.2.2. Implikasi Hasil Penelitian

4.2.2.1. Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dalam penelitian dengan model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif adalah keterkaitan antara hasil penelitian dengan teori- teori yang digunakan peneliti. Hasil penelitian dengan model tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

4.2.2.2. Implikasi Praktis

Implikasi praktis dalam penelitian dengan model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif menunjukkan adanya peningkatan pada keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Hal ini membuktikan bahwa model tersebut cocok diterapkan untuk siswa kelas tinggi pada pembelajaran IPS.

Ketika pembelajaran, keterampilan guru dengan model tersebut dapat meningkat. Guru bisa mengoperasikan laptop dan memanfaatkan LCD dalam pembelajaran. Selain itu, guru menggunakan media yang dapat memotivasi siswa menjadi lebih aktif, memberikan permainan kartu soal bernomor dan memfasilitasi laptop pada tiap kelompok. Guru berlatih membuat slide power point dan membuat permainan dengan disertai gambar-gambar sebagai penguatan/motivasi belajar siswa. Guru bisa mengikuti perkembangan zaman karena telah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Keterampilan guru meningkat pada tiap siklusnya.

Di samping itu, pada saat pembelajaran menunjukkan siswa senang karena pembelajaran disertai dengan adanya permainan. Penguatan yang diberikan guru kepada siswa dengan memanfaatkan bantuan CD Interaktif semakin menambah keantusiasan siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi kelompok karena siswa dilatih untuk dapat bertanggungjawab ketika pelaksanaan games di meja tournament. Aktivitas siswa meningkat pada tiap siklusnya.

4.2.2.3. Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis pada penelitian ini adalah keterkaitan hasil penelitian dengan pembelajaran. Keberhasilan atau meningkatnya kualitas pembelajaran dipengaruhi berbagai faktor. Salah satu faktor tersebut adalah model pembelajaran, khususnya model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif yang menunjukkan peningkatan keterampilan guru dan aktivitas siswa pada tiap siklusnya. Keterampilan guru dan aktivitas siswa yang

meningkat juga mengakibatkan hasil belajar siswa meningkat pada tiap siklusnya. Bagi sekolah sendiri, penelitian ini memberikan pengetahuan bahwa penggunaan media dan sarana dengan media CD Interaktif sangat penting dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan ICT, sekolah akan bisa mengikuti perkembangan zaman. Penyediaan sarana komputer bagi siswa perlu mendapatkan prioritas dari pihak sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif telah memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa sehingga kualitas pembelajaran IPS meningkat.

BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang kualitas pembelajaran IPS yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa di kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang menunjukkan hasil sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru meningkat pada tiap siklusnya ditunjukkan dengan jumlah skor keterampilan guru pada pelaksanaan siklus I sebesar 21 dengan kategori baik, pada siklus II jumlah skor meningkat menjadi sebesar 26 dengan kategori baik, dan terjadi peningkatan jumlah skor pada siklus III menjadi sebesar 29 dengan kategori sangat baik.
- b. Aktivitas siswa meningkat pada tiap siklusnya ditunjukkan dengan jumlah skor rata-rata aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I sebesar 13,59 dengan kategori baik, siklus II jumlah skor rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi sebesar 15,26 dengan kategori baik dan terjadi peningkatan jumlah skor rata-rata pada siklus III menjadi sebesar 17,43 dengan kategori sangat baik.
- c. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa meningkat pada tiap siklusnya, terlihat dari siklus I mendapatkan persentase ketuntasan belajar yaitu 69,23%, setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus II, persentase ketuntasan belajar yaitu 76,92%, kemudian meningkat lagi pada siklus III yaitu sebesar 82,05%.

5.2. SARAN

5.2.1. Bagi Guru

Sebaiknya guru memilih dan menerapkan model-model inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, seperti halnya model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif. Penerapan model tersebut dapat didukung dengan penggunaan media sehingga dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

5.2.2. Bagi Siswa

Dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan media CD Interaktif diharapkan adanya penumbuhan sikap tanggung jawab siswa, keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan cara bertanya baik kepada guru ataupun kepada temannya jika ada materi yang belum bisa dipahami sehingga hasil belajar siswa meningkat.

5.2.3. Bagi Sekolah

Sekolah sebaiknya memberikan fasilitas berupa media pembelajaran, laboratorium untuk pengembangan pendidikan bagi siswa, dan menambahkan sarana teknologi agar sekolah mengikuti perkembangan zaman yang memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal., dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung:Yrama Widya.
- Arikunto, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Asril, Zainal. 2010. *Micro Teaching : Disertai dengan Pedoman Pengalaman Lapangan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Astuti, Esti Arini dkk. 2009. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Gama Press
- Asyirint, Gustaf. 2010. *Langkah Cerdas menjadi Guru Sejati Berprestasi*.Yogyakarta:Bahtera Buku.
- BSNP. 2005. *Peraturan Pemerintah Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta:BSNP.
- _____. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta:BSNP.
- Baharuddin., dan Esa Nur Wahyuni. 2010. *Teori Belajar & Pembelajaran*.Jogjakarta:Ar-Ruzz Media.
- Chamisijatin, Lise. 2008. *Pengembangan Kurikulum SD*. Jakarta:Dirjen Dikti Depdiknas.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung:PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta:Dirjen Dikti Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Jakarta:Depdiknas.

- Hadi, Pranoto. 2010. *Implementasi Diklat Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi Guru dan Siswa SD Klas V Purwomartami Kalasan Sleman. Jurnal Pendidikan Volume I / Nomor 2 / Agustus 2010, ISSN 2086-9134.* Yogyakarta:LPMP Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta:Bumi Aksara. Hasibuan dan Moedjiono. 2009. *Proses Belajar Mengajar.* Bandung:PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: CV Pustaka Setia
- Herrhyanto, Nar., dan Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar.* Jakarta:Universitas Terbuka.
- Hidayati., Mujimen, dan Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD.* Jakarta:Dirjen Dikti Depdiknas.
- [Http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/](http://ekocin.wordpress.com/2011/06/17/model-pembelajaran-teams-games-tournaments-tgt-2/), diunduh tanggal 20 januari 2013 pukul 15:15 WIB.
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif.* Yogyakarta:Pustaka Belajar.
- Lapono, Nabisi. 2008. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta:Dirjen Dikti Depdiknas.
- Muslich, Masnur. 2010. *Melaksanakan PTK Itu Mudah.* Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Ningtiyas, Nanik Purwa. 2010. *Skripsi "Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Banjarejo 02, Kecamatan Pakis", Program Studi SI PGSD.* Malang:Universitas Negeri Malang. Diunduh dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/> pada 22 Januari 2013, jam 21:30 WIB.
- Nur, Mohamad. 2011. *Model Pembelajaran Kooperatif.* Surabaya:Pusat Sains

dan Matematika Sekolah UNESA.

- Poerwanti, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta:Dirjen Dikti Depdiknas.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Purwanto. 2010. Skripsi “*Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*”, Program Studi SI Teknologi Pendidikan. Bandung:Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: Rosda
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:Rajawali Press.
- Sardiyo. 2008. *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Siddiq, M.Jauhar, Isniatun Munawaroh dan Sungkono. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta:Dirjen Dikti Depdiknas.
- Siregar, Eveline., dan hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik*. Diterjemahkan oleh Narulita Yusron. Bandung:Penerbit Nusa Media.
- Soeharto, Karti. 2011. *Komunikasi Pembelajaran*. Surabaya:Penerbit SIC.
- Somantri, Ating., dan Sambas Ali Muhidin. 2006. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Bandung:Penerbit Pustaka Setia.
- Sugianto. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Gama Pustaka
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung:Alfabeta.

- Sukmadinata, Nana Syaodikh. 2009. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Susilowati., dkk. 2008. *Pembelajaran Kelas Rangkap*. Jakarta:Dirjen Dikti Depdiknas.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Taneo, SP dan Ignasius Suban Angin. 2008. *Kajian IPS SD*. Jakarta:Dirjen Dikti Depdiknas.
- Tim Dewan Skripsi. 2010. *Panduan Penyusunan Skripsi Mahasiswa PGSD S1*. Semarang:Jurusan PGSD UNNES.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2007. *Model-model pembelajaran*. Gorontalo:Bumi Angker
- Uno, Hamzah B. 2009. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Wardhani, IGK., dan Kuswaya Wihardit. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Asman, Moh Uzer. 1995. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wibowo, Mungin Eddy., dkk. 2008. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*.Semarang:UNNES.
- Winataputra, Udin S. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Penerbit Universitas Terbuka.

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN

Judul :

Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui *Model Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif pada Siswa Kelas VC SDN Kalibanteng Kidul 01 Semarang

No.	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model <i>Teams Games Tournament</i> dengan <i>Media CD Interaktif</i>	a. Keterampilan membuka pelajaran b. Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif c. Keterampilan bertanya d. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (<i>teams</i>) e. Keterampilan mengelola kelas dalam	- Guru - Foto - Video	- Lembar observasi - Catatan lapangan - wawancara - Kamera - Handycam / alat perekam

		<p>pelaksanaan <i>team games</i> <i>turnamen</i></p> <p>f. Keterampilan menggunakan variasi</p> <p>g. Keterampilan memberi penguatan</p> <p>h. Keterampilan menutup pelajaran</p>		
2.	<p>Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model <i>Teams Games Tournament</i> dengan <i>Media CD Interaktif</i></p>	<p>a. Siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas</p> <p>b. Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik</p> <p>c. Siswa aktif dalam diskusi bersama tim</p> <p>d. Siswa melaksanakan <i>games</i> di meja <i>tournament</i></p> <p>e. Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran</p>	<p>- Siswa</p> <p>- Foto</p> <p>- Video</p>	<p>- Lembar observasi</p> <p>- Catatan lapangan</p> <p>- angket</p> <p>- Kamera</p> <p>- Handycam / alat perekam</p>

3.	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model <i>Teams Games Tournament</i> dengan <i>Media CD Interaktif</i>	Nilai yang diperoleh siswa	Siswa	- Tes tertulis
----	--	----------------------------	-------	----------------

Lampiran 2

Pedoman Penetapan Indikator Keterampilan Guru dalam Pembelajaran IPS Melalui Model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif

Keterampilan Guru	Pembelajaran IPS Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> dengan Media CD Interaktif	Indikator Keterampilan Guru dalam Pembelajaran IPS Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> dengan Media CD Interaktif
<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran 2. Keterampilan menjelaskan 3. Keterampilan Bertanya 4. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 5. Keterampilan Mengelola kelas 6. Keterampilan menggunakan variasi 7. Keterampilan memberi penguatan 8. Keterampilan mengajar kelompok kecil 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru melakukan presentasi atau menjelaskan materi IPS di kelas dengan memanfaatkan CD Interaktif 2) Siswa mengoperasikan komputer sendiri untuk memahami materi IPS 3) Guru membentuk kelompok (tim) dengan anggota 6 orang siswa 4) Siswa berkumpul sesuai anggota tim masing-masing 5) Guru membagikan lembar kerja 6) Siswa dalam 1 tim 	<ol style="list-style-type: none"> 1. keterampilan membuka dan menutup pelajaran 2. keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif 3. keterampilan bertanya 4. keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (<i>teams</i>) 5. keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i> 6. keterampilan menggunakan variasi 7. keterampilan memberi penguatan 8. keterampilan mengajar kelompok kecil

	<p>mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa</p> <p>7) Guru menempatkan siswa ke meja turnamen</p> <p>8) Siswa melakukan <i>game</i> pada meja turnamen</p> <p>9) Guru melakukan rekognisi tim</p> <p>10) Evaluasi pembelajaran</p>	
--	--	--

Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI
Keterampilan Guru dalam Pembelajaran IPS
Melalui Model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif
Siklus

Nama SD : SDN Kalibanteng Kidul 01

Nama Guru : Ziyad Fathur Rohman

Kelas : VC

Hari, tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah 8 indikator keterampilan guru!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan
3. Berilah tanda cek (√) pada skala penilaian jika deskriptor sesuai dengan pengamatan!
4. Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut:
 - 1 jika satu deskriptor tampak
 - 2 jika dua deskriptor tampak
 - 3 jika tiga deskriptor tampak
 - 4 jika empat deskriptor tampak

No.	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Keterampilan membuka pelajaran	a. menarik perhatian siswa b. menimbulkan motivasi c. memberikan acuan tentang tujuan d. membuat kaitan antara tujuan dengan pokok persoalan yang akan dibahas				

2.	Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif	<ul style="list-style-type: none"> a. menjelaskan penyampaian materi melalui CD interaktif dengan jelas b. menggunakan contoh dan ilustrasi c. memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan d. memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan 				
3.	Keterampilan Bertanya	<ul style="list-style-type: none"> a. memberi tuntunan / gambaran yang jelas b. pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat c. pemberian waktu berpikir bagi siswa untuk menjawab d. pertanyaan diberikan kepada semua siswa 				
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (<i>teams</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. memusatkan perhatian siswa pada tujuan diskusi b. memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok atau tim c. menyebarkan kesempatan berpartisipasi d. memberikan penjelasan pada setiap kelompok 				
5.	Keterampilan Mengelola	<ul style="list-style-type: none"> a. membagi perhatian kepada semua siswa 				

	kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>	<ul style="list-style-type: none"> b. memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran c. memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas d. merespon pertanyaan siswa 				
6.	Keterampilan menggunakan variasi	<ul style="list-style-type: none"> a. guru memusatkan perhatian siswa dengan tatapan dan variasi suara b. penggunaan media CD Interaktif c. bahan-bahan pengajaran berupa media dan gambar yang menarik d. guru melakukan perubahan posisi untuk melakukan interaksi dengan siswa 				
7.	Keterampilan memberi penguatan	<ul style="list-style-type: none"> a. penguatan verbal b. penguatan gestural c. penguatan dengan sentuhan d. penguatan berupa tanda atau benda 				

8.	Keterampilan menutup pelajaran	a. pembuatan simpulan b. melakukan penilaian/evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan c. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran d. menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. ajakan agar materi yang baru dipelajari				
Total Skor						

Skor minimal = 8, skor maksimal adalah 8x4 yaitu 32

Banyak data (n) = (32-8)+1= 25

Letak $K_1 = (n+1) = (25+1)$
 = 6,5 jadi nilai K_1 adalah 13,5

Letak $K_2 = (n+1) = (25+1)$
 = 13 jadi nilai K_2 adalah 20

Letak $K_3 = (n+1) = (25+1)$
 = 19,5 jadi nilai K_3 adalah 26,5

Skor yang	Kategori
$26,5 \leq \text{skor} \leq 32$	Sangat Baik (A)
$20 \leq \text{skor} \leq 26,5$	Baik (B)
$13,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Cukup (C)
$8 \leq \text{skor} \leq 13,5$	Kurang (D)

Skor yang didapatkan

Kategori

Semarang, 2013

Observer,

.....

Lampiran 4

Pedoman Penetapan Indikator Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif

Aktivitas Siswa	Pembelajaran IPS Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> dengan Media CD Interaktif	Indikator Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> dengan Media CD Interaktif
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Visual activities</i>, misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan. 2. <i>Oral activities</i>, misalnya: bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat dan diskusi. 3. <i>Listening activities</i>, misalnya: mendengarkan uraian, percakapan dalam diskusi 4. <i>Writing activities</i>, misalnya: menulis laporan, menyalin. 5. <i>Drawing activities</i>, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan presentasi atau menjelaskan materi IPS di kelas dengan memanfaatkan CD Interaktif 2. Siswa mengoperasikan komputer sendiri untuk memahami materi IPS 3. Guru membentuk kelompok (tim) dengan anggota 6 orang siswa 4. Siswa berkumpul sesuai anggota tim masing-masing 5. Guru membagikan lembar kerja 6. Siswa dalam 1 tim 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas (<i>emotional activities</i>) 2. Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (<i>visual activities, listening activities, dan oral activities</i>) 3. Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (<i>oral activities, listening activities, dan emotional activities</i>) 4. Siswa melaksanakan <i>games</i> di meja <i>tournament</i> (<i>mental activities dan emotional activities</i>), 5. siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (<i>oral activities dan writing activities</i>).

<p>misalnya: menggambar, membuat grafik, diagram.</p> <p>6. <i>Motor activities</i>, misalnya: melakukan percobaan, permainan</p> <p>7. <i>Mental activities</i>, misalnya: mengingat, menganalisis, mengambil keputusan, memecahkan soal</p> <p>8. <i>Emotional activities</i>, misalnya: gembira, berani, bergairah, semangat</p>	<p>mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing- masing siswa</p> <p>7. Guru menempatkan siswa ke meja turnamen</p> <p>8. Siswa melakukan <i>game</i> pada meja turnamen</p> <p>9. Guru melakukan rekognisi tim</p> <p>10. Evaluasi pembelajaran</p>	
---	---	--

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI
Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS
Melalui Model *Teams Games Tournament* dengan Media CD Interaktif
Siklus

Nama SD : SDN Kalibanteng Kidul 01

Nama Guru : Ziyad Fathur Rohman

Kelas : VC

Hari, tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah 5 indikator aktivitas siswa!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan
3. Berilah tanda cek (√) pada skala penilaian jika deskriptor sesuai dengan pengamatan!
4. Skala penilaian untuk masing-masing indikator adalah sebagai berikut:
 - 1 jika satu deskriptor tampak
 - 2 jika dua deskriptor tampak
 - 3 jika tiga deskriptor tampak
 - 4 jika empat deskriptor tampak

No.	Indikator	Deskriptor	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas (<i>emotional activities</i>)	a. siswa sudah berada di dalam kelas b. siswa duduk di kursi masing-masing c. siswa tenang di tempat duduk d. siswa membawa peralatan				

		belajar (buku dan bolpoin)				
2.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (<i>visual activities, listening activities, dan oral activities</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. siswa memperhatikan pembelajaran/tayangan presentasi dengan Media CD Interaktif b. siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru c. siswa berani bertanya d. siswa mengemukakan pendapat 				
3.	Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (<i>oral activities, listening activities, dan emotional activities</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. siswa berdiskusi dalam tim b. siswa mengemukakan pendapat dalam tim c. siswa mempelajari materi yang telah diberikan d. siswa membantu teman yang lain dalam memahami materi 				
4.	Siswa melaksanakan <i>games</i> di meja <i>tournament</i> (<i>mental activities</i> dan <i>emotional activities</i>)	<ul style="list-style-type: none"> a. siswa menjawab soal sesuai waktu yang ditentukan b. siswa mengerjakan soal secara mandiri c. siswa mendapatkan skor d. siswa merasa senang saat melaksanakan game 				

5.	Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (<i>oral activities</i> dan <i>writing activities</i>).	a. siswa bertanya kepada guru jika belum paham b. siswa bisa menyimpulkan c. siswa mengerjakan evaluasi d. siswa mendapatkan tindak lanjut				
Total Skor						

Skor minimal = 5, skor maksimal adalah 5×4 yaitu 20

Banyak data (n) = $(20-5)+1 = 16$

Letak $K_1 = (n+1) = (16+1)$

= 4,25 jadi nilai K_1 adalah 8,25

Letak $K_2 = (n+1) = (16+1)$

= 8,5 jadi nilai K_2 adalah 12,5

Letak $K_3 = (n+1) = (16+1)$

= 12,75 jadi nilai K_3 adalah 16,75

Skor yang diperoleh	Kategori
$16,75 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)
$12,5 \leq \text{skor} \leq 16,75$	Baik (B)
$8,25 \leq \text{skor} \leq 12,5$	Cukup (C)
$5 \leq \text{skor} \leq 8,25$	Kurang (D)

Skor yang didapatkan

Kategori

Semarang, 2013

Observer,

.....

Lampiran 7

LEMBAR WAWANCARA
TEMAN SEJAWAT (KOLABORATOR) TENTANG
PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN MEDIA CD INTERAKTIF

Nama SD :

Nama :

NIP :

Hari/tanggal :

Pertanyaan :

1. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal sebelum diterapkan *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif?
2. Bagaimanakah pendapat bapak dengan pembelajaran yang sudah saya lakukan?
3. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran setelah saya melakukan pembelajaran melalui *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif?
4. Setelah saya melakukan pembelajaran,apakah cara yang saya gunakan dalam menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam pembelajaran sudah tepat?
5. Apakah menurut pendapat bapak pembelajaran yang telah saya lakukan sudah efektif dan bisa dikatakan berhasil pada setiap langkah pembelajaran?
6. Apakah terdapat kekurangan setelah saya menggunakan *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif dalam pembelajaran?

Lampiran 8

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA CD INTERAKTIF

Pertemuan.....Siklus.....

Nama SD :

Kelas :

Materi :

Hari/Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom Ya atau Tidak menurut pertanyaan yang jawabannya paling sesuai dengan keadaan!

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang untuk mengikuti pelajaran IPS?		
2.	Apakah kamu senang dengan kegiatan belajar berkelompok yang telah kamu lakukan?		
3.	Apakah pembelajaran tadi membuat materi pembelajaran mudah dipahami?		
4.	Apakah kamu senang dengan cara guru mengajar melalui model <i>Teams games Tournament</i> dengan media CD Interaktif?		
5.	Apakah kalian bersedia mengikuti pembelajaran dengan model <i>Teams games Tournament</i> dengan Media CD Interaktif?		

Lampiran 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Siklus 1

Sekolah : SD N Kalibanteng Kidul 01
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas / Semester : V /II
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

II. Kompetensi Dasar

- 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang

III. Indikator

1. Menjelaskan alasan kedatangan Belanda ke Indonesia
2. Menjelaskan akibat penjajahan Belanda
3. Mengidentifikasi tokoh pejuang melawan penjajah Belanda

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan, siswa dapat menjelaskan alasan kedatangan Belanda ke Indonesia dengan tepat.
2. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menyebutkan tiga akibat penjajahan Belanda.
3. Melalui pengamatann CD interaktif mengenai penjajahan bangsa belanda , siswa dapat menjelaskan akibat penjajahan Belanda dengan tepat.
4. Melalui pengamatan CD Interaktif mengenai penjajahan bangsa Belanda, siswa dapat mengidentifikasi tokoh pejuang melawan penjajah Belanda dengan tepat.

Karakter yang Diharapkan

1. Kritis
2. Kerja sama

3. Teliti
4. Disiplin

V. Materi

Penjajahan Belanda di Indonesia

VI. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Demontrasi
3. Diskusi
4. Tanya jawab
5. Kerja sama

VII. Model pembelajaran

Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

VIII. I. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Pra Kegiatan (5 menit)

1. Salam
2. Pengondisian kelas
3. Berdoa
4. Presensi

B. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Siswa mendengarkan apersepsi guru dan menjawab pertanyaan “Siapakah pahlawan yang menjadi proklamator dalam kemerdekaan Indonesia?”
2. Siswa menulis Judul atau materi yang diajarkan oleh guru
3. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran
4. Siswa mendapat motivasi dari guru

C. Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi IPS yaitu tokoh pejuang dalam masa pendudukan Belanda
2. Siswa mempelajari materi pelajaran menggunakan CD Interaktif

3. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya

Elaborasi

4. Guru membentuk kelompok atau tim dengan anggota 6 orang siswa
5. Siswa berkumpul dengan tim
6. Guru membagikan lembar kerja
7. Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa
8. Siswa satu dan yang lainnya saling membantu agar semua anggota tim dapat memahami dan menjawab dengan benar
9. Siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar
10. Siswa melakukan game pada meja turnamen
11. Siswa yang benar menjawab soal mendapatkan skor

Konfirmasi

12. Siswa diberikan umpan balik dan pemantapan
13. Guru melakukan rekognisi tim
14. Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran
15. Siswa diberikan motivasi agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

D. Kegiatan Penutup (30 menit)

1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Siswa diminta untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi yang akan datang

IX. Media dan Sumber Belajar

Media :

1. CD Interaktif
2. LCD
3. Leptop

Sumber :

1. Silabus
2. Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V hal. 133-151 oleh Endang Susilaingsih dan Linda S. Limbong
3. Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V hal. 99-119 oleh Reni Yuliati dan Ade Munajat
4. Sumber dari internet

X. PENILAIAN

- a. Prosedur Tes
 1. Tes Awal : Tes lisan
 2. Tes dalam Proses : Lembar Kerja Siswa (LKS)
 3. Tes Akhir : Tes Tertulis
- b. Jenis Tes
 1. Tes Lisan : Apersepsi dan Tanya Jawab
 2. Tes Tertulis : isian
- c. Bentuk Tes : Tertulis
- d. Alat Tes
 1. Soal-soal Tes : Terlampir
 2. Kunci Jawaban : Terlampir

Semarang, 11 Februari 2013

Mengetahui

Kolabolator

Peneliti

Musri'an, S.Pd.

NIP. 198412282011011007

Ziyad Fathur Rohman

NIM 1401409164

Kepala Sekolah

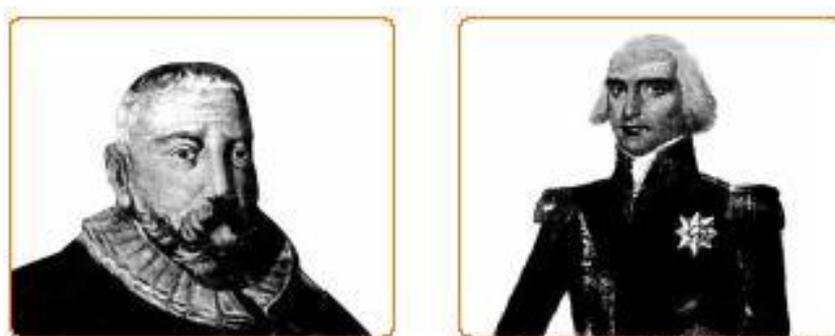
Eny Anggorowati, S.Pd

NIP. 19580728 198201 2 003

Materi Ajar

Penjajahan Belanda di Indonesia

Sebelum mempelajari materi yang baru, adakah di antara kalian yang belum memahami materi yang lalu? Sekarang marilah kita pelajari tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang. Untuk mengawali, perhatikan penjelasan tentang kedatangan penjajah Belanda di Indonesia. Tahun 1596 Belanda di bawah pimpinan Cornelis de Houtman, pertama kali mendarat di Banten. Tahun 1602 Belanda mendirikan kongsi dagang VOC (Verenigde Oost Indische Compagnie) di Batavia untuk memperkuat kedudukannya. VOC mempunyai hak istimewa disebut Octroi. Gubernur Jendral VOC pertama Pieter Both, kemudian digantikan J. P. Coen.



Gambar 5.2 Cornelis dan Daendels

VOC ingin menguasai pusat-pusat perdagangan, seperti Batavia, Banten, Selat Sunda, Makasar, Maluku, Mataram (Jawa), dan berbagai daerah strategis lain. Belanda dapat menguasai Nusantara karena politik kejam mereka yaitu politik adu domba. Belanda mengadu domba raja-raja di daerah sehingga mereka terhasut dan terjadilah perang saudara dan perebutan tahta kerajaan. Belanda membantu pemberontakan dengan meminta imbalan daerah kekuasaan dagang (monopoli perdagangan). Akhir abad ke-18 VOC bangkrut dan dibubarkan tanggal 31 Desember 1799. Indonesia diperintah oleh Kolonial Belanda dengan gubernur jendral pertama Daendels yang sangat kejam. Rakyat dipaksa kerja rodi membuat jalan sepanjang 1.000 km (dari Anyer–Pancarukan), mendirikan pabrik senjata di Semarang dan Surabaya juga membangun Pelabuhan Merak. Daendels

digantikan Jansens yang kemudian dikalahkan Inggris. Tahun 1816 Indonesia dikembalikan ke Belanda, dengan Van den Bosch sebagai gubernur. Ia menerapkan politik tanam paksa. Tujuannya untuk mengisi kas Belanda yang kosong. Tanam paksa menyengsarakan rakyat, selain rakyat dipaksa menanam 1/5 tanahnya dengan ketentuan Belanda, mereka juga dipaksa membayar pajak dan ganti rugi tanaman.

1. Sultan Agung Hanyakrakusuma dari Mataram (Tahun 1628 dan Tahun 1629)

Raden Mas Rangsang menggantikan Raden Ma Martapura dengan gelar Sultan Agung Senapati Ing Alogo Ngabdurrachman. Ia adalah Raja Mataram yang memakai gelar Sultan, sehingga lebih dikenal dengan sebutan Sultan Agung. Sultan Agung memerintah Mataram dari tahun 1613–1645. Di bawah pemerintahannya, Kerajaan Mataram mencapai kejayaan. Dalam memerintah kerajaan, ia bertujuan mempertahankan seluruh tanah Jawa dan mengusir Belanda dari Batavia.



Sumber: *Das Indonesia dan sekitarnya*
Gambar 5.3 Sultan Agung

Pada masa pemerintahannya, Mataram menyerang ke Batavia dua kali (tahun 1628 dan tahun 1629), namun gagal. Dengan kegagalan tersebut, membuat Sultan Agung makin memperketat penjagaan daerah perbatasan yang dekat Batavia, sehingga Belanda sulit menembus Mataram. Sultan Agung wafat pada tahun 1645 dan digantikan putranya bergelar Amangkurat I.

2. Sultan Ageng Tirtayasa dari Banten (1650–1682)

Sultan Ageng Tirtayasa memerintah Banten dari tahun 1650–1692. Di bawah pemerintahannya, Kerajaan Banten mengalami masa kejayaan. Ia berusaha memperluas kerajaannya dan mengusir Belanda dari Batavia. Banten

mendukung perlawanan Mataram terhadap Belanda di Batavia. Sultan Ageng Tirtayasa memajukan aktivitas perdagangan agar dapat bersaing dengan Belanda. Selain itu juga memerintahkan pasukan kerajaan Banten untuk mengadakan perlawanan terhadap Belanda di Batavia. Kemudian mengadakan perusakan perkebunan tebu milik Belanda di Ciangke. Menghadapi gerakan tersebut membuat Belanda kewalahan. Pada tahun 1671 Sultan Ageng Tirtayasa mengangkat putra mahkota menjadi raja pembantu dengan gelar Sultan Abdul Kahar (Sultan Haji). Sejak saat itu Sultan Ageng Tirtayasa beristirahat di Tirtayasa.

3. Sultan Hasanudin dari Makasar Sulawesi Selatan yang Mendapat

Julukan Ayam Jantan dari Timur Pada masa pemerintahan Sultan Hasanudin, Kerajaan Makasar mencapai masa kejayaan. Cita-cita Sultan Hasanudin untuk menguasai jalur perdagangan Nusantara mendorong perluasan kekuasaan ke kepulauan Nusa Tenggara. Hal itu mendapat tentangan Belanda. Pertentangan tersebut sering menimbulkan peperangan. Keberanian Sultan Hasanudin dalam memimpin pasukan Kerajaan Makasar mengakibatkan kedudukan Belanda semakin terdesak. Atas keberanian Sultan Hasanudin, Belanda menjulukinya dengan sebutan “Ayam Jantan dari Timur”.

4. Pattimura (Thomas Matulesi) dari Maluku

Pada tanggal 16 Mei 1817 Rakyat Maluku di bawah pimpinan Pattimura (Thomas Matulesi) mengadakan penyerbuan ke pos Belanda dan berhasil merebut benteng Duurstede. Dari Saparua perlawanan meluas ke tempat lain seperti Seram, Haruku, Larike, dan Wakasihu. Hampir seluruh Maluku melakukan perlawanan, sehingga Belanda merasa kewalahan. Pada tanggal 15 Oktober 1817, Belanda mulai mengadakan serangan besar-besaran. Pada bulan November 1817 Thomas Matulesi berhasil ditangkap.

5. Imam Bonjol dari Sumatra Barat

Rakyat Minangkabau bersatu melawan Belanda. Terjadi pada tahun 1830–1837. Perlawanan terhadap Belanda di bawah pimpinan Tuanku Imam Bonjol.

Untuk mengatasi perlawanan rakyat Minangkabau, Belanda menerapkan siasat adu domba. Dalam menerapkan siasat ini Belanda mengirimkan pasukan dari Jawa di bawah pimpinan Sentot Prawiradirja. Ternyata Sentot beserta pasukannya membantu kaum padri. Karena itu Sentot ditangkap dan diasingkan ke Cianjur, Jawa Barat. Pada akhir tahun 1834, Belanda memusatkan pasukannya menduduki kota Bonjol. Tanggal 16 Juni 1835, pasukan Belanda menembaki Kota Bonjol dengan meriam. Dengan tembakan meriam yang sangat gencar Belanda berhasil merebut Benteng Bonjol. Akhirnya pada tanggal 25 Oktober 1837 Tuanku Imam Bonjol menyerah. Dengan menyerahnya Tuanku Imam Bonjol berarti padamlah perlawanan rakyat Minangkabau terhadap Belanda.



Gambar 5.4 Sultan Hasanudin



Gambar 5.5 Pahlimura



Gambar 5.6 Imam Bonjol

Sumber: *Asa Indonesia dan sekitarnya*

6. Diponegoro (Ontowiryo) dari Yogyakarta (1825 – 1830)

Pangeran Diponegoro dengan nama kecil Raden Mas Ontowiryo, putra sulung Sultan Hamengkubowono III, lahir pada tahun 1785. Melihat penderitaan rakyat, hatinya tergerak untuk memperjuangkannya. Perlawanan Diponegoro pemicu utamanya adalah pemasangan tiang pancang membuat jalan menuju Magelang. Pemasangannya melewati makam leluhur Diponegoro yang dilakukan tanpa izin. Karena mendapat tentangan, pada tanggal 20 Juli 1825 Belanda melakukan serangan ke Tegalrejo. Namun dalam serangan tersebut tidak berhasil menemukan Diponegoro, karena sebelumnya Diponegoro telah memindahkan markasnya di Selarong. Dalam perlawanan melawan Belanda Pangeran Diponegoro dibantu Pangeran Mangkubumi, Sentot Pawirodirjo, Pangeran

Suriatmojo, dan Dipokusumo. Bantuan dari ulama pun ada, yaitu dari Kyai Mojo dan Kyai Kasan Basri



Sumber: *Indonesian Heritage*
Jilid 3

Gambar 5.7 Diponegoro

Untuk mematahkan perlawanan Diponegoro, Belanda melaksanakan siasat Benteng Stelsel (sistem benteng). Dengan berbagai siasat, akhirnya Belanda berhasil membujuk para pemimpin untuk menyerah. Melihat hal itu, Pangeran Diponegoro merasa terpukul. Dalam perlawanannya akhirnya Pangeran Diponegoro terbujuk untuk berunding. Dalam perundingan, beliau ditangkap dan diasingkan ke Makasar sampai akhirnya meninggal dunia pada tanggal 8 Januari 1855.

7. Pangeran Antasari dari Banjarmasin

Perlawanan rakyat Banjar dipimpin oleh Pangeran Hidayat dan Pangeran Antasari. Perlawanan tersebut terkenal dengan Perang Banjar, berlangsung dari tahun 1859–1863. Setelah Pangeran Hidayat ditangkap dan diasingkan ke Cianjur, Jawa Barat perlawanan rakyat Banjar masih terus dilakukan dipimpin oleh Pangeran Antasari. Atas keberhasilan memimpin perlawanan, Pangeran Antasari diangkat sebagai pemimpin agama tertinggi dengan gelar Panembahan Amiruddin Khalifatul Mukminin. Beliau terus mengadakan perlawanan sampai wafat tanggal 11 Oktober 1862.



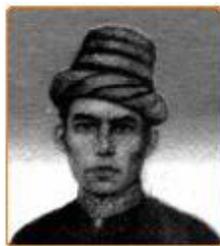
Sumber: ijedia.org
Gambar 5.8 Pangeran Antasari

8. Sisingamangaraja XII dari Tapanuli Sumatra Utara

Sisingamangaraja lahir di Baakara, Tapanuli pada 1849 dan menjadi raja pada tahun 1867. Saat bertahta, ia sangat menentang penjajah dan melakukan perlawanan, akibatnya ia dikejar-kejar oleh penjajah. Setelah tiga tahun dikejar Belanda, akhirnya persembunyian Sisingamangaraja diketahui dan dikepung ketat. Pada saat itu komandan pasukan Belanda meminta kembali agar ia menyerah dan menjadi Sultan Batak, namun Sisingamangaraja tetap menolak dan memilih mati daripada menyerah.



Sumber: Moo Indonesia dan sekitarnya
Gambar 5.9 Sisingamangaraja



Sumber: Moo Indonesia dan sekitarnya
Gambar 5.10 Teuku Umar

Media

1.



Sumber: *Himpunan Pelajaran Sejarah Jilid 1*

Gambar 5.2 Cornelis dan Daendels

2.



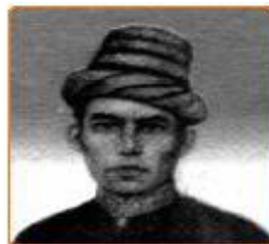
Sumber: *Indonesia Heritage Jilid 3*

Gambar 5.7 Diponegoro

3.



Sumber: *Asa Indonesia dan sekitarnya*
Gambar 5.9 Sisingamangaraja



Sumber: *Asa Indonesia dan sekitarnya*
Gambar 5.10 Teuku Umar

4.



Gambar 5.4 Sultan Hasanudin



Gambar 5.5 Pahlawan



Gambar 5.6 Imam Bojol

Sumber: *Asa Indonesia dan sekitarnya*

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Lembar Kerja Peserta Didik di Meja Team

Pertanyaan	Jawaban
1. Jelaskan alasan kedatangan Belanda ke Indonesia! 2. Apakah tujuan pembentukan VOC! 3. Sebutkan 4 isi perjanjian Tuntang! 4. Sebutkan 3 alasan mengapa VOC dibubarkan! 5. Sebutkan 3 perlawanan bangsa Indonesia terhadap bangsa Belanda!	

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Lembar Kerja Peserta Didik di Meja Tournament

Pertanyaan	Jawaban
<p>1. Apakah alasan bangsa Belanda menjajah bangsa Indonesia!</p> <p>2. Sebutkan 3 penyebab VOC dibubarkan!</p> <p>3. Sebutkan 4 isi perjanjian Tuntang!</p> <p>4. Sebutkan 3 aturan dalam Tanam paksa yang dibuat oleh Van Den Bosch!</p> <p>5. Sebutkan 3 perlawanan bangsa Indonesia terhadap bangsa Belanda!</p>	

Kisi-Kisi Soal Formatif

Sekolah : SDN Kalibanteng Kidul 01
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : V/II
 SK : 1. Menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penilaian		Ranah	Sumber Belajar	Nomor Soal
			Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen			
2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang	Tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda	1. Menjelaskan alasan kedatangan Belanda ke Indonesia	Tertulis	Uraian	C1, C2, C3, A1, A2, dan P2	Buku Teman Guru Lingkungan	2,3, 4, dan 5
		2. Menjelaskan akibat penjajahan Belanda	Tertulis	Uraian	C1, C2, C3, A1, A2, dan P2		2,3,4, dan 5
		3. Mengidentifikasi tokoh pejuang melawan penjajah Belanda	Tertulis Tertulis Tertulis	Uraian Unjuk kerja Unjuk kerja	C1, A1, A2, dan P2		1 LKS

Evaluasi

A. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Tujuan pertama bangsa belanda datang ke Indonesia adalah....
 - a. Menanamkan modal
 - b. Memajukan pertanian
 - c. Mendidik penduduk pribumi
 - d. Mencari rempah-rempah
2. Tokoh yang mengusir Belanda dari Maluku adalah....
 - a. Sultan Hasanudin
 - b. Kapitan Patimura
 - c. Pangeran Diponegoro
 - d. Tuanku Imam Bonjol
3. Belanda pertama kali mendarat di Banten dipimpin oleh....
 - a. Jan Pieterszoon Coen
 - b. Alfonso d'Altoquerque
 - c. Fransico Serral
 - d. Cornelis de Houtman
4. Pahlawan yang berasal dari tanah Batak adalah....
 - a. Pangeran Diponegoro
 - b. Sisingamangaraja XII
 - c. Tuanku Imam Bonjol
 - d. Teuku Umar
5. Pendiri Budi Utomo adalah....
 - a. Ir. Sukarno
 - b. Moh. Hatta
 - c. Dr. Soetomo
 - d. Pangeran Diponegoro
6. Tuanku Imam Bonjol memimpin perjuangan rakyat....
 - a. Minangkabau
 - b. Makasar
 - c. Jawa
 - d. Aceh
7. Raden Ajeng Kartini melakukan perjuangan di bidang....
 - a. Ekonomi
 - b. Sosial
 - c. Politik
 - d. Militer
8. Belanda berhasil menguasai nusantara melalui politik berikut, kecuali
 - a. Adu domba
 - b. Devide At Empera
 - c. Pecah belah
 - d. Gerilya
9. Perlakuan Belanda pada zaman penjajahan terhadap Indonesia adalah sebagai berikut, kecuali
 - a. Melakukan balas budi
 - b. Mengambil kekayaan alam
 - c. Memeras tenaga rakyat
 - d. Menyuruh rakyat untuk menanam tanaman tertentu
10. Pahlawan Indonesia yang berjuang dalam bidang

- pendidikan dan mendirikan
sekolah Taman Siswa adalah....
- | | |
|----------------|-----------------------|
| a. Ir. Sukarno | b. Moh. Hatta |
| | c. R.A Kartini |
| | d. Ki Hajar Dewantara |

B. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Perguruan Taman Siswa didirikan oleh....
2. R.A Kartini dilahirkan di
3. Pangeran Diponegoro memberontak melawan Belanda karena....
4. Belanda datang ke Indonesia pada tanggal.....
5. Kerja paksa yang dibuat oleh Daendeles adalah....
6. Tokoh perjuangan dari Sulawesi Selatan yang melawan bangsa Belanda adalah....
7. Perang Padri dipimpin oleh....
8. Perjuangan bangsa Indonesia melawan Belanda di Banjarmasin dipimpin oleh....
9. Organisasi yang didirikan pada tanggal 20 Maret 1902 adalah....
10. Tokoh perjuangan bangsa Indonesia yang berasal dari Maluku adalah....

Nilai : $\frac{B}{St} \times 100 = \frac{20}{20} \times 100 = 100$

Keterangan: B = banyak jawaban benar

St = Skor teoritis

Kunci Jawaban Soal Evaluasi**A. Pilihan Ganda**

1. D
2. B
3. D
4. B
5. C
6. A
7. B
8. D
9. A
10. D

B. Isian Singkat

7. Pangeran Diponegoro
8. Jepara
9. Pembuatan rel kereta api melewati makam leluhur
10. 22 Juni 1596
11. Kerja Rodi
12. Sultan hasanudin
13. Tuanku Imam Bonjol
14. Pangeran Antasari
15. VOC
16. Pattimura

Langkah-langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Teams*

***Games Tournament* melalui CD Interaktif**

- 1) Guru melakukan presentasi atau menjelaskan materi IPS di kelas dengan memanfaatkan CD Interaktif
- 2) Siswa mengoperasikan komputer sendiri untuk memahami materi IPS
- 3) Guru membentuk kelompok (tim) dengan anggota 6 orang siswa
- 4) Siswa berkumpul sesuai anggota tim masing-masing
- 5) Guru membagikan lembar kerja
- 6) Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa
- 7) Guru menempatkan siswa ke meja turnamen
- 8) Siswa melakukan *game* pada meja turnamen
- 9) Guru melakukan rekognisi tim
- 10) Evaluasi pembelajaran

Lampiran 10**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****Siklus 2**

Sekolah : SD N Kalibanteng Kidul 01
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas / Semester : V /II
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 x pertemuan)

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

II. Kompetensi Dasar

- 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang

III. Indikator

1. Menjelaskan alasan kedatangan Jepang ke Indonesia
2. Menjelaskan penderitaan bangsa Indonesia akibat penjajahan Jepang
3. Mengidentifikasi tokoh pejuang melawan penjajah Jepang

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan, siswa dapat menjelaskan alasan kedatangan Jepang ke Indonesia dengan tepat.
2. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menyebutkan tiga penderitaan bangsa Indonesia akibat penjajahan Jepang.
3. Melalui pengamatan CD Interaktif mengenai penjajahan Bangsa Jepang, siswa dapat menjelaskan penderitaan bangsa Indonesia akibat penjajahan Jepang dengan tepat.
4. Melalui pengamatan CD Interaktif mengenai penjajahan Bangsa Jepang, siswa dapat mengidentifikasi tokoh pejuang melawan penjajah Jepang dengan tepat.

Karakter yang Diharapkan

1. Kritis
2. Kerja sama

3. Teliti

4. Disiplin

IV. Materi

Penjajahan Jepang di Indonesia

V. Metode Pembelajaran

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. Ceramah | 4. Tanya jawab |
| 2. Demontrasi | 5. Kerja sama |
| 3. Diskusi | |

VI. Model pembelajaran

Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Pra Kegiatan (5 menit)

1. Salam
2. Pengkondisian kelas
3. Berdoa
4. Presensi

B. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Siswa bersama guru bernyanyi lagu “Padamu Negeri”
2. Siswa menulis Judul atau materi yang diajarkan oleh guru
3. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran
4. Siswa mendapat motivasi dari guru

C. Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi IPS yaitu tokoh pejuang dalam masa pendudukan Jepang
2. Siswa mempelajari materi pelajaran menggunakan CD Interaktif
3. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya

Elaborasi

4. Guru membentuk kelompok atau tim dengan anggota 6 orang siswa

5. Siswa berkumpul dengan tim
6. Guru membagikan lembar kerja
7. Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa
8. Siswa satu dan yang lainnya saling membantu agar semua anggota tim dapat memahami dan menjawab dengan benar
9. Siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar
10. Siswa melakukan game pada meja turnamen
11. Siswa yang benar menjawab soal mendapatkan skor

Konfirmasi

12. Siswa diberikan umpan balik dan pementapan
13. Guru melakukan rekognisi tim
14. Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran
15. Siswa diberikan motivasi agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

D. Kegiatan Penutup (30 menit)

1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Siswa diminta untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi yang akan datang

VIII. Media dan Sumber Belajar

Media:

1. CD Interaktif
2. LCD
3. Leptop

Sumber:

1. Silabus

2. Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V hal. 14-19 oleh Endang Susilaingsih dan Linda S. Limbong
3. Buku Aktif Belajar IPS Kelas V Hal. 3-21 Oleh Ahmad Zuber dan Lukman Hakim
4. Sumber dari internet

IX. PENILAIAN

1. Prosedur Tes
 1. Tes Awal : Tes lisan
 2. Tes dalam Proses : Lembar Kerja Siswa (LKS)
 3. Tes Akhir : Tes Tertulis
- b. Jenis Tes
 1. Tes Lisan :Apersepsi dan Tanya Jawab
 2. Tes Tertulis :isian
- c. Bentuk Tes :Tertulis
- d. Alat Tes
 1. Soal-soal Tes :Terlampir
 2. Kunci Jawaban : Terlampir

Semarang, 14 Februari 2013

Mengetahui

Kolabolator

Peneliti

Musri'an, S.Pd.

NIP. 198412282011011007

Ziyad Fathur Rohman

NIM 1401409164

Kepala Sekolah

Eny Anggorowati, S.Pd

NIP. 19580728 198201 2 003

MATERI AJAR
PENDUDUKAN JEPANG DAN UPAYA MEMPERSIAPKAN
KEMERDEKAAN INDONESIA

a. **zaman Pendudukan Jepang**

Pendudukan Jepang di Indonesia dipimpin oleh **Letjen Hitoshi Imamura** diawali di kota Tarakan, Kalimantan Timur, tanggal 10 Januari 1942. Selanjutnya Minahasa, Balikpapan, Ambon, Pontianak, Makassar, Banjarmasin, Palembang dan Bali yang berhasil diduduki Jepang selama Januari – Februari 1942.. Kota Jakarta berhasil diduduki tanggal 5 Maret 1942. Tentara Belanda yang dipimpin Letjen H. Ter Poorten merasa kewalahan menghadapi serbuan kilat tentara Jepang kemudian mundur menuju Subang, Jawa Barat. Di daerah ini pula (Kalijati) tentara Belanda menyerah tanpa syarat kepada tentara Jepang tanggal **8 Maret 1942**. Sejak saat itu, mulailah masa pemerintahan pendudukan Jepang di Indonesia.

Pada masa pendudukan Jepang, Indonesia dibagi menjadi 3 wilayah yang dipimpin oleh pemerintahan militer, yaitu :

1. Jawa dan Madura diperintah oleh tentara keenambelas Angkatan Darat (Rikugun) yang berpusat di Jakarta
2. Sumatra diperintah oleh tentara kedua puluh lima Angkatan Darat (Rikugun) yang berpusat di Bukittinggi
3. Indonesia bagian timur diperintah Armada Selatan kedua angkatan laut (Kaigun), yang berpusat diujung Pandang

Setelah menduduki Indonesia, Jepang mengeluarkan peraturan yang melarang semua rapat dan kegiatan yang bersifat politik. Tanggal 20 Maret 1942, pemerintah Jepang mengeluarkan aturan yang isinya membubarkan perkumpulan, namun tanggal 15 Juli 1942, perkumpulan yang bersifat sosial, budaya, olahraga atau kesenian diperbolehkan berdiri. Kegiatan yang bersifat politik tetap dilarang.

Untuk menarik simpati dan dukungan rakyat Indonesia, Jepang mempropagandakan **Gerakan 3 A**, yaitu *Nippon Cahaya Asia*, *Nippon Pelindung Asia* dan *Nippon Pimpin Asia*. Gerakan ini dipimpin oleh **Mr.**

Syamsudin. . Akan tetapi gerakan ini kurang mendapat sambutan dari rakyat, karena rakyat tidak mau diperalat oleh Jepang.

Mewaspadai politik Jepang, para pemimpin gerakan nasional mengambil dua pendekatan taktik yang berbeda, yaitu :

- a. Jalan Legal (Kooperatif), yaitu bersedia bekerjasama dengan Jepang. Gerakan ini dipimpin oleh *Soekarno dan Moh. Hatta*
- b. Jalan illegal (non kooperatif), gerakan bawah tanah atau gerakan tersembunyi karena tidak mau bekerjasama dengan Jepang. Gerakan ini dipimpin oleh *Amir Syarifudin dan Sutan Syahrir.*

Pada masa penjajahan Jepang, kekayaan Indonesia dikuras habis sehingga rakyat kelaparan. Para pemuda dipersiapkan untuk mempertahankan Indonesia dalam Perang Asia Timur Raya. Demi pendudukan Jepang. Rakyat Indonesia dijadikan Romusha untuk mengerjakan proyek Jepang, seperti jalan, pelabuhan dan lapangan terbang. Selain itu ada polisi militer (Kempetai) yang bertindak sangat kejam untuk menyiksa atau membunuh rakyat yang dianggap membantah perintah Jepang.

Para pemimpin pergerakan menyadari bahwa melawan dengan kekuatan senjata tidak mungkin, sebab dari segi militer, Jepang lebih kuat. Untuk melawan Jepang, terlebih dahulu harus memanfaatkan berbagai organisasi yang dibentuk Jepang sendiri.

b. Organisasi pergerakan Nasional pada masa pendudukan Jepang

1. Majelis Islam A'la Indonesia (MIAI)

Dibentuk masa penjajahan Belanda bulan september 1937. Pembentukan MIAI diprakarsai oleh K.H. Mas Mansyur (Muhammadiyah), K.H. Ahmad Dahlan, K.H. Wahab Chasbullah (NU) dan Wondoamiseno (PSII). *Tujuan organisasi ini adalah membicarakan dan memutuskan semua soal yang dipandang penting bagi kemaslahatan umat dan agama islam.* Pada masa penjajahan Jepang, organisasi ini tidak dibubarkan, kerana kegiatannya bersifat keagamaan dan tidak mengadakan kegiatan politik, dan strategi pergerakan yang diterapkan MIAI bersifat kooperatif.

Pada awalnya kegiatan MIAI hanya dibidang agama saja, tetapi pada akhirnya MIAI melibatkan diri dalam kegiatan politik. Hal ini tampak dari dukungan MIAI terhadap GAPI yang menginginkan Indonesia berparlemen dan MIAI juga menghendaki agar yang menjadi kepala negara adalah orang Indonesia yang beragama islam dan dua pertiga dari menteri-menteri haruslah orang islam.

Karena perkembangannya yang pesat dan dinilai telah mengancam eksistensi pemerintah Jepang. Pada tahun 1943, MIAI dibubarkan dan sebagai gantinya dibentuk Majelis Syuro Muslimin Indonesia (Masyumi).

2. Masyumi

Masyumi berdiri sebagai pengganti MIAI tahun 1943, yang diketuai oleh K.H. Mas Mansyur dan didampingi K.H. Hasyim Asyari. Organisasi ini segera dimanfaatkan oleh tokoh pergerakan Indonesia untuk mengkonsolidasikan organisasi-organisasi Islam seperti Muhammadiyah, NU, Persatuan Islam dan SI.

Seperti organisasi pergerakan Islam, Masyumi memiliki visi bahwa setiap umat islam diwajibkan untuk Jihad Fisabilillah (berjuang dijalan Allah) dalam berbagai bidang, termasuk bidang politik..

Kum muda muslim, khususnya para santri dipersiapkan untuk berjuang secara fisik maupun secara politis. Masyumi sampai masa pemerintahan Orde Lama merupakan partai politik yang tangguh dan memiliki basis massa yang banyak sebelum akhirnya dibubarkan oleh presiden Soekarno tahun 1960-an.

3. PUTERA (Pusat Tenaga Rakyat)

Organisasi ini dibentuk pada bulan maret 1942, dibawah pimpinan empat serangkai yaitu Ir. Soekarno, Mohammad Hatta, Ki Hajar Dewantara dan K.H. Mas Mansyur. Tujuan dibentuknya PUTERA oleh Jepang adalah untuk memusatkan seluruh kekuatan masyarakat dalam rangka membantu usaha Jepang dalam Perang Asia Timur Raya. Sedangkan tugas pemimpin PUTERA adalah memimpin rakyat agar kuat melaksanakan kewajiban dan bertanggung jawab untuk menghapus pengaruh barat, berusaha mempertahankan Asia Raya dan mempererat persaudaraan Indonesia-Jepang.

Empat Serangkai dianggap oleh Jepang sebagai lambang dari Pergerakan Nasional Indonesia. Sebaliknya pemimpin Indonesia memanfaatkan Putera untuk mempersiapkan Indonesia merdeka, sehingga dalam perkembangan selanjutnya Putera menjadi sebuah wadah pemupukan rasa nasionalisme dikalangan rakyat Indonesia.

4. Cuo Sangi In

Atau Badan Pertimbangan Pusat dibentuk pemerintah Jepang. Tadinya badan ini dimaksudkan Jepang sebagai pengendali politi di Indonesia. Tetapi, justru oleh para pemimpin pergerakan nasional dimanfaatkan untuk mengimbangi politik jepang.

Tugas Cuo Sangi In adalah mengajukan usul dan menjawab pertanyaan pemerintah Jepang. Badan ini kemudian dijadikan sarana strategis bagi para tokoh pergerakan Indonesia. Bangsa Indonesia diberi kesempatan menduduki jabatan kepala Departemen dan Residen yang sulit didapatkan pada masa pemerintahan Belanda

5. Jawa Hokokai

Tahun 1944, panglima tertinggi tentara Jepang di Jawa menyatakan berdirinya **Jawa Hokokai (Himpunan Kebaktian Jawa)**. Organisasi ini lahir didorong oleh situasi Perang Asia timur Raya yang semakin gencar. Jawa Hokokai diorientasikan untuk memupuk semangat kebaktian, yaitu bersedia untuk mengorbankan diri, mempertebal persaudaraan dan melaksanakan tugas untuk kepentingan pemerintah pendudukan Jepang.

Pimpinan Jawa Hokokai ditangani langsung oleh pimpinan militer Jepang dan anggotanya diseleksi ketat. Jaringan organisasi dari pusat sampai daerah memiliki bidang kegiatan seperti guru, kewanitaan, perusahaan dan kesenian. Jawa Hokokai juga bertugas mengerahkan rakyat secara paksa untuk mengumpulkan adi, permata, besi tua serta menanam jarak. Hasilnya harus diserahkan kepemerintah Jepang untuk membiayai Perang Asia Timur Raya.

6. seinendan, Fujinkai dan Keibodan

Pada periode tahun 1944-1945 perang Asia Timur Raya semakin berkecamuk. Untuk mempertahankan darah pendudukannya Jepang membutuhkan dukungan dari rakyat yang dijajahnya.

Oleh karena itu Jepang membentuk organisasi semi militer Seinendan (barisan pemuda) tanggal 9 Maret 1943, yaitu barisan pemuda yang anggotanya berusia 14-22 tahun. Tujuan dibentuknya Seinendan adalah mendidik dan melatih para pemuda untuk dapat mempertahankan tanah airnya dengan kekuatan sendiri. Padahal, maksud sebenarnya adalah mempersiapkan pemuda Indonesia membantu Jepang menghadapi pasukan Sekutu. Untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja wanita, pada bulan Agustus 1943, Jepang membentuk Fujinkai (Himpunan Wanita) dengan usia anggota 15 tahun keatas. Anggota Fujinkai juga diberi latihan kemiliteran yang dipersiapkan untuk dapat membantu militer Jepang. Untuk memenuhi keperluan tenaga pembantu kepolisian, dibentuklah Keibodan (Barisan Bantu Polisi). Usia anggota antara 20-25 tahun. Pemuda yang diterima menjadi anggota Keibodan adalah semua laki-laki yang berasal dari tiap desa dan dibentuk didesa-desa untuk mengisolasi dari pengaruh kaum nasionalis. Mereka diawasi oleh polisi dengan sangat ketat.

7. Barisan pelopor, Heiho dan Pembela Tanah Air (PETA)

Untuk menyiapkan rakyat Indonesia membantu pemerintah Jepang dalam Perang Asia Timur Raya, maka tanggal 14 September 1944 dibentuk **Barisan pelopor**, pemimpinnya ditunjuk dari golongan nasionalis seperti Ir. Soekarno, R.P. Suroso, Otto Iskandardinata dan dr. Buntaran. Barisan Pelopor dilatih cara menggunakan senapan dari kayu, bambu runcing serta dikerahkan untuk mendengarkan pidato dari para pemimpin pergerakan nasional. Melalui Barisan Pelopor ini, para pemuda terpelajar memasukkan pengaruhnya kepada rakyat.

Pada bulan April 1943, Jepang mengumumkan dan membuka kesempatan bagi para pemuda Indonesia untuk ikut menjadi anggota pembantu prajurit Jepang (Heiho). Anggota Heiho langsung ditempatkan dalam struktur organisasi militer Jepang, baik angkatan darat maupun angkatan laut. Heiho

dianggap sebagai bagian dari angkatan perang Jepang sehingga langsung diterjunkan dalam medan pertempuran menghadapi sekutu diberbagai front pertempuran. Para Heiho bukan hanya dikirim diwilayah Indonesia, melainkan juga dinegara lain seperti kepulauan Solomon, Filipina dan Indo Cina.

Selanjutnya tanggal 3 Oktober 12943, Panglima Tentara Jepang di Jawa mengumumkan pembentukan **tentara sukarela Pembela Tanah Air (PETA)**.Maka dilatihlah puluhan calon perwira di Bogor. Setelah lulus, mereka kemudian diangkat menjadi *daidanco* (Komandan Batalyon), *codanco*(Komandan Kompi) dan *syudanco* (Komandan Batalyon) dan ada pula yang didik menjadi *budanco* (Komandan Regu)

8. Dokuritsu Junbi Cosakai

Kedudukan Jepang semakin terdesak oleh sekutu. Oleh karena itu untuk menarik simpati rakyat Indonesia, pemerintah Jepang menjanjikan akan memberikan kemerdekaan dikemudian hari sebagaimana yang diungkapkan oleh perdana menteri Koiso. Maka pada tanggal **1 Maret 1945 Letnan Jendral Kumakici Harada** mengumumkan terbentuknya ***Dokuritsu Junbi Kosakai atau Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia (BPUPKI)***. Badan ini beranggota 60 orang dan diketuai oleh **Dr. Radjiman Wedyodiningrat**.

Tugas BPUPKI adalah menyelidiki dan mempelajari hal-hal penting yang menyangkut masalah tata pemerintahan atau pembentukan negara Indonesia merdeka. Badan ini diperbolehkan untuk melakukan propaganda menyebarkan berita tentang persiapan kearah kemerdekaan Indonesia.

MEDIA



Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Lembar Kerja Peserta Didik di Meja Team

Pertanyaan	Jawaban
1. Sebutkan alasan bangsa Jepang menjajah bangsa Indonesia! 2. Sebutkan 3 isi propaganda yang dilancarkan Jepang! 3. Sebutkan 3 penderitaan rakyat Indonesia selama masa penjajahan Jepang! 4. Jelaskan penderitaan rakyat Petani di Indonesia selama masa jajahan Jepang! 5. Sebutkan 3 perlawanan bangsa Indonesia terhadap bangsa Jepang!	

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Lembar Kerja Peserta Didik di Meja Tournamen

Pertanyaan	Jawaban
1. Apakah 3 alasan bangsa Jepang menjajah bangsa Indonesia! 2. Sebutkan 3 usaha jepang untuk menarik hati rakyat Indonesia setelah menduduki Indonesia! 3. Sebutkan 3 isi propaganda yang dilancarkan Jepang! 4. Sebutkan 3 penderitaan rakyat Indonesia selama masa penjajahan Jepang! 5. Sebutkan 3 perlawanan bangsa Indonesia terhadap bangsa Jepang!	

Kisi-Kisi Soal Formatif

Sekolah : SDN Kalibanteng Kidul 01
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : V/II
 SK : 1. Menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penilaian		Ranah	Sumber Belajar	Nomor Soal
			Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen			
2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang	Tokoh pejuang dalam masa pendudukan Jepang	1.Menjelaskan alasan kedatangan Jepang ke Indonesia	Tertulis	Uraian	C1, C2, C3, A1, A2, dan P2	Buku Teman Guru Lingkungan	2,3, 4, dan 5
		2.Menceritakan penderitaan bangsa Indonesia akibat penjajahan Jepang	Tertulis	Uraian	C1, C2, C3, A1, A2, dan P2		2,3,4, dan 5
		3.Mengidentifikasi tokoh pejuang melawan penjajah Jepang	Tertulis Tertulis Tertulis	Uraian Unjuk kerja Unjuk kerja	C1, A1, A2, dan P2	1 LKS	

Evaluasi

A. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Perjuangan melawan penjajah Jepang dilakukan sebagai berikut, kecuali...
 - a. kedaerahan
 - b. nasional
 - c. kooperatif
 - d. nonkooperatif
2. Tokoh berikut terkenal karena berjuang melawan penjajah jepang, kecuali....
 - a. Ir. Sukarno
 - b. Moh. Hatta
 - c. Sultan Tahrir
 - d. Tengku Nuku
3. Semula kedatangan Jepang disambut ramah oleh bangsa Indonesia karena....
 - a. Jepang adalah penguasa Asia
 - b. Jepang adalah sama-sama bangsa Asia
 - c. Jepang menjanjikan kemerdekaan bangsa Indonesia
 - d. dijajah Jepang lebih baik daripada dijajah Belanda
4. Perjuangan melawan penjajah jepang secara nonkooperatif maksudnya adalah...
 - a. perjuangan tanpa kerjasama dengan Jepang
 - b. perjuangan bekerja sama dengan Jepang
 - c. perjuangan tanpa menggunakan senjata
 - d. perjuangan secara gerilya
5. Jepang menjajah Indonesia pada tahun...
 - a. 1511
 - b. 1596
 - c. 1830
 - d. 1942
6. Kerja paksa pada zaman jepang disebut...
 - a. Rodi
 - b. Heihi
 - c. Romusha
 - d. Keibodan
7. Di bawah ini termasuk anggota Empat Serangkai adalah kecuali...
 - a. K.H Zaenal Mustofa
 - b. K.H Dewantara
 - c. K.H Mas Mansur
 - d. Ir. sukarno
8. Untuk mengambil hati rakyat, pada awal kedatangan jepang

melakukan propaganda sebagai berikut, kecuali...

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> a. Jepang adalah pemimpin Asia b. Jepang adalah saudara tua Indonesia c. Jepang akan memberikan kemerdekaan Indonesia d. Jepang akan mengambil kekayaan alam <p>9. Perjuangan melawan penjajah jepang secara kooperatif maksudnya adalah...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Perjuangan tanpa kerjasama dengan Jepang | <ul style="list-style-type: none"> b. Perjuangan bekerja sama dengan Jepang c. perjuangan tanpa menggunakan senjata d. perjuangan secara gerilya <p>10. berikut adalah tokoh pejuang yang melakukan perjuangan kooperatif terhadap Jepang, kecuali</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Ir. Sukarno b. Moh. Hatta c. Sultan Tahrir d. Ki Hajar Dewantara |
|--|--|

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan jawaban yang jelas dan benar!

1. Sebutkan 3 alasan Jepang menduduki Indonesia!
2. Sebutkan 3 cara Jepang untuk menarik simpati bangsa Indonesia setelah menduduki Indonesia!
3. Sebutkan 3 isi propaganda Jepang yang terkenal dengan sebutan propaganda tiga A!
4. Sebutkan 3 penderitaan rakyat Indonesia pada zaman pendudukan Jepang!
5. Sebutkan 3 tokoh perjuangan bangsa Indonesia saat melawan Jepang!

Skor pilihan ganda = Bx1

Skor Uraian = Bx2

Nilai : $\frac{B}{St} \times 100 = (40/40) \times 100 = 100$

Keterangan: B = banyak jawaban benar

St = Skor teoritis

Kunci Jawaban Soal Evaluasi

a. Pilihan Ganda

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. C |
| 2. D | 7. A |
| 3. C | 8. D |
| 4. A | 9. B |
| 5. B | 10. C |

b. Uraian

- | | |
|--|---|
| <p>1.</p> <p>A. Indonesia kaya akan bahan mentah</p> <p>B. Wilayah Indonesia menghasilkan banyak produksi pertanian yang dibutuhkan tentara Jepang</p> <p>c. Indonesia memiliki tenaga banyak yang digunakan untuk membantu perang Jepang</p> <p>2.</p> <p>a. Mengizinkan mengibarkan bendera putih</p> <p>b. Mengizinkan rakyat Indonesia menyanyikan lagu Indonesia Raya</p> <p>c. Larangan penggunaan Belanda dalam kehidupan sehari-hari</p> | <p>3.</p> <p>a. Jepang pemimpin Asia</p> <p>b. Jepang pelindung Asia</p> <p>c. Jepang cahaya Asia</p> <p>4.</p> <p>a. Jepang merampas hasil pertanian rakyat Indonesia</p> <p>b. Pemerintah Jepang sangat ketat melakukan pengawasan terhadap pemberitaan</p> <p>c. Jepang juga memeras tenaga rakyat Indonesia untuk keperluan Jepang</p> <p>5.</p> <p>a. K.H. Zaenal Mustofa</p> <p>b. Supriyadi</p> <p>c. Sudirman</p> |
|--|---|

Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Teams****Games Tournament* melalui CD Interaktif**

- 1) Guru melakukan presentasi atau menjelaskan materi IPS di kelas dengan memanfaatkan CD Interaktif
- 2) Siswa mengoperasikan komputer sendiri untuk memahami materi IPS
- 3) Guru membentuk kelompok (tim) dengan anggota 6 orang siswa
- 4) Siswa berkumpul sesuai anggota tim masing-masing
- 5) Guru membagikan lembar kerja
- 6) Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa
- 7) Guru menempatkan siswa ke meja turnamen
- 8) Siswa melakukan *game* pada meja turnamen
- 9) Guru melakukan rekognisi tim

Lampiran 11

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Siklus 3

Sekolah	:	SD N Kalibanteng Kidul 01
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester	:	V /II
Alokasi Waktu	:	3 x 35 menit (1 x pertemuan)

I. Standar Kompetensi

1. Menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

II. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai jasa dan peranan perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

III. Indikator

1. Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
2. Menjelaskan peranan tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia
3. Menjelaskan cara menghargai para tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

IV. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan, siswa dapat menyebutkan tiga tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.
2. Melalui praktek mengoperasikan CD Interaktif, siswa dapat mengidentifikasi tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dengan tepat.
3. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan peranan tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dengan tepat.
4. Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menjelaskan cara menghargai para tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia dengan tepat.

Karakter yang Diharapkan

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. Kritis | 3. Teliti |
| 2. Kerja sama | 4. Disiplin |

V. Materi

Peranan tokoh kemerdekaan Indonesia

VI. Metode Pembelajaran

- | | |
|---------------|----------------|
| 1. Ceramah | 4. Tanya jawab |
| 2. Demontrasi | 5. Tugas |
| 3. Diskusi | |

VII. Model pembelajaran

Model pembelajaran *Teams Games Tournament*

VIII. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Pra Kegiatan (5 menit)

1. Salam
2. Pengkondisian kelas
3. Berdoa
4. Presensi

B. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Siswa mendengarkan apersepsi guru dan menjawab pertanyaan “Siapakah pahlawan yang menjadi proklamator dalam kemerdekaan Indonesia?”
2. Siswa menulis Judul atau materi yang diajarkan oleh guru
3. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan pembelajaran
4. Siswa mendapat motivasi dari guru

C. Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

1. Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai materi IPS yaitu tokoh pejuang dalam masa pendudukan Jepang
2. Siswa mempelajari materi pelajaran menggunakan CD Interaktif

3. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya

Elaborasi

4. Guru membentuk kelompok atau tim dengan anggota 6 orang siswa
5. Siswa berkumpul dengan tim
6. Guru membagikan lembar kerja
7. Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa
8. Siswa satu dan yang lainnya saling membantu agar semua anggota tim dapat memahami dan menjawab dengan benar
9. Siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar
10. Siswa melakukan game pada meja turnamen
11. Siswa yang benar menjawab soal mendapatkan skor

Konfirmasi

12. Siswa diberikan umpan balik dan pemantapan
13. Guru melakukan rekognisi tim
14. Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran
15. Siswa diberikan motivasi agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

D. Kegiatan Penutup (30 menit)

1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Siswa diminta untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi yang akan datang

IX. Media dan Sumber Belajar

Media:

1. CD Interaktif
2. LCD

3. Leptop

Sumber:

1. Silabus
2. Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V hal. 133-151 oleh Endang Susilaingsih dan Linda S. Limbong
3. Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V hal. 99-119 oleh Reni Yuliati dan Ade Munajat
4. Sumber dari internet

X. PENILAIAN

a. Prosedur Tes

- a. Tes Awal : Tes lisan
- b. Tes dalam Proses : Lembar Kerja Siswa (LKS)
- c. Tes Akhir : Tes Tertulis

b. Jenis Tes

1. Tes Lisan :Apersepsi dan Tanya Jawab
2. Tes Tertulis :isian

c. Bentuk Tes :Tertulis

d. Alat Tes

1. Soal-soal Tes :Terlampir
2. Kunci Jawaban : Terlampir

Semarang, 18 Februari 2013

Mengetahui

Kolaborator

Peneliti

Musri'an, S.Pd.

Ziyad Fathur Rohman

NIP. 198412282011011007

NIM 1401409164

Kepala Sekolah

Eny Anggorowati, S.Pd

NIP. 19580728 198201 2 003

Materi Ajar
Beberapa Tokoh Yang Berperan Penting Dalam Proklamasi
Kemerdekaan Indonesia

1. Ir. Soekarno



Presiden pertama Republik Indonesia, Soekarno yang biasa dipanggil Bung Karno, lahir di Blitar, Jawa Timur, 6 Juni 1901 dan meninggal di Jakarta, 21 Juni 1970. Bung Karno sebagai tokoh pada masa perjuangan hingga masa kemerdekaan menjadi panutan bagi para pejuang kemerdekaan yang lain. Beberapa peran Bung Karno di antaranya adalah sebagai berikut.

- a. Bung Karno menyusun konsep teks proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda bersama Bung Hatta dan Mr. Achmad Soebardjo.
- b. Bung Karno menandatangani teks Proklamasi atas nama bangsa Indonesia bersama Bung Hatta.
- c. Bung Karno membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di kediamannya di jalan Pegangsaan Timur No. 56, Jakarta.

2. Drs. Moh. Hatta



Dr.(H.C.) Drs. H. Mohammad Hatta (populer sebagai **Bung Hatta**, lahir di Bukittinggi, Sumatera Barat, 12 Agustus 1902 – wafat di Jakarta, 14 Maret 1980 pada umur 77 tahun) adalah pejuang, negarawan, dan juga Wakil Presiden Indonesia yang pertama. Bung Hatta adalah teman seperjuangan Bung Karno. Beberapa peran Bung Hatta dalam Proklamasi Kemerdekaan Indonesia adalah sebagai berikut.

- a. Bung Hatta menyusun konsep teks proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda bersama Bung Karno dan Mr. Achmad Soebardjo.
- b. Bung Hatta menandatangani teks Proklamasi atas nama bangsa Indonesia bersama Bung Karno.

3. Mr. Achmad Soebardjo



Soebardjo Djojoadisurjo (lahir di Karawang, Jawa Barat, 23 Maret 1896 – wafat 15 Desember 1978 pada umur 82 tahun) adalah Menteri Luar Negeri Indonesia yang pertama. Mr. Achmad Soebardjo merupakan salah seorang tokoh dari golongan tua yang berperan dalam mempersiapkan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Adapun peranan Mr. Achmad Soebardjo adalah sebagai berikut. Mr. Achmad Soebardjo menyusun konsep teks proklamasi di rumah Laksamana Tadashi Maeda bersama Bung Karno dan Bung Hatta.

4. Laksamana Tadashi Maeda

Laksamana Tadashi Maeda adalah seorang perwira tinggi Angkatan Laut Kekaisaran Jepang di Hindia Belanda pada masa Perang Pasifik. Ia melanggar perintah Sekutu yang melarang para pemimpin Indonesia mempersiapkan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Peranannya dalam mempersiapkan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia adalah sebagai berikut.

- a. Laksamana Tadashi Maeda menyediakan rumahnya untuk tempat penyusunan konsep teks Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

5. **Sukarni**



Sukarni (lahir di Blitar, Jawa Timur, 14 Juli 1916 – wafat di Jakarta, 7 Mei 1971 pada umur 54 tahun), yang nama lengkapnya adalah **Sukarni Kartodiwirjo**, adalah tokoh pejuang kemerdekaan Indonesia. Sukarni adalah salah seorang tokoh pemuda dan pejuang yang gigih melawan penjajah. Peran Sukarni antara lain sebagai berikut.

- a. Sukarni mengusulkan agar yang menandatangani teks Proklamasi adalah Bung Karno dan Bung Hatta atas nama bangsa Indonesia.

6. **Fatmawati**

Fatmawati yang bernama asli Fatimah. Lahir di Bengkulu pada tahun 1923 dan meninggal dunia di Jakarta pada tahun 1980 dan dimakamkan di TMP Kalibata, Jakarta. Fatmawati setia menemani Bung Karno selama masa perjuangan. Peranan Fatmawati dalam Proklamasi Kemerdekaan Indonesia adalah sebagai berikut.

- a. Fatmawati menjahit Bendera Pusaka Sang Saka Merah Putih yang turut dikibarkan pada upacara Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Jalan Pegangsaan Timur No. 56, Jakarta.

7. Sayuti Melik



Sayuti Melik adalah tokoh pemuda yang juga sangat berperan dalam Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Peran Sayuti Melik adalah sebagai berikut.

- a. Sayuti Melik mengetik naskah Proklamasi setelah ia sempurnakan dari tulisan tangan Bung Karno.

Selain tokoh – tokoh di atas, juga terdapat para tokoh-tokoh yang ikut berperan dalam Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Para tokoh-tokoh tersebut adalah sebagai berikut.

1. B.M..Diah

Beliau merupakan tokoh yang berperan sebagai wartawan dalam menyiarkan kabar berita Indonesia Merdeka ke seluruh penjuru tanah air.

2. Latif Hendraningrat, S. Suhud dan Tri Murti

Mereka berperan penting dalam pengibaran bendera merah putih pada acara proklamasi 17-08-1945. Tri Murti sebagai petugas pengibar pemegang baki bendera merah putih.

3. Frans S. Mendur

Beliau seorang wartawan yang menjadi perekam sejarah melalui gambar-gambar hasil bidikannya pada peristiwa-peristiwa perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia bersama kawan-kawannya di Ipphos (Indonesia Press Photo Service).

4. Syahrudin

Adalah seorang telegraphis pada kantor berita Jepang yang mengabarkan berita proklamasi kemerdekaan Negara Indonesia ke seluruh dunia secara sembunyi-sembunyi ketika personil jepang istirahat pada tanggal 17 agustus 1945 jam 4 sore.

5. Soewirjo

Beliau adalah Gubernur Jakarta Raya yang mengusahakan kegiatan upacara proklamasi dan pembacaan proklamasi berjalan aman dan lancar.

Media Pembelajaran

1.



2.



3.



4.



Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Lembar Kerja Peserta Didik di Meja Team

Tokoh	Peranan
1. Ir. Soekarno	
2. Pangeran Diponegoro	
3. Sayuti Melik	
4. Cut Nya Dien	
5. Kapitan Patimura	

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

- | | |
|----|----|
| 1. | 4. |
| 2. | 5. |
| 3. | 6. |

Lembar Kerja Peserta Didik di Meja Tournament

No	Tokoh	Peranan
1		
2		
3		
4		
5		

Kisi-Kisi Soal Formatif

Sekolah : SDN Kalibanteng Kidul 01
 Mata Pelajaran : IPS
 Kelas/Semester : V/II
 SK : 1. Menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
 Alokasi Waktu : 3 x 35 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Indikator Pencapaian	Penilaian		Ranah	Sumber Belajar	Nomor Soal
			Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen			
2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang	Peranan tokoh kemerdekaan Indonesia	1. Mengidentifikasi tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia	Tertulis	Uraian	C1, A1, A2, dan P2	Buku Teman Guru Lingkungan	1,2,3,4, dan 5
		2. Menjelaskan peranan tokoh-tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia	Tertulis	Uraian	C1, C2, C3, A1, A2, dan P2		1,2,3,4, dan 5
		3. Menjelaskan cara menghargai para tokoh yang mempersiapkan kemerdekaan Indonesia	Tertulis Tertulis Tertulis	Uraian Unjuk kerja Unjuk kerja	C1, C2, C3, A1, A2, dan P2		1,2,3,4, dan 5LKS

Evaluasi

A. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Tempat R.A Kartini lahir adalah...
 - a. Jepara
 - b. Kudus
 - c. Pati
 - d. Rembang
2. Organisasi yang didirikan oleh Ki Hajar Dewantara dan Dauwes Dekker adalah...
 - a. Serikat Dagang Islam
 - b. Tiga Serangkai
 - c. Indische Partij
 - d. Peta
3. Judul kumpulan surat-surat R.A yang dibukukan adalah...
 - a. Habis Terang Terbitlah Gelap
 - b. Habis Gelap datanglah Gelap
 - c. Habis Gelap Terbitlah Terang
 - d. Habis Terang Teruslah Terang
4. Tokoh pejuang Indonesia yang berhasil mendirikan Muhammadiyah adalah...
 - a. Wahid Hasyim
 - b. Hasyim Ashari
 - c. Ahmad Dahlan
 - d. Teuku Umar
5. Pendiri Budi Utomo adalah...
 - a. Ir. Sukarno
 - b. Moh. Hatta
 - c. Dr. Soetomo
 - d. Pangeran Diponegoro
6. Tokoh pejuang Indonesia yang berhasil mendirikan NU (Nahdatul Ulama) adalah...
 - a. Wahid Hasyim
 - b. Hasyim Ashari
 - c. Ahmad Dahlan
 - d. Teuku Umar
7. Serikat Dagang Islam didirikan oleh...
 - a. Samanhudi
 - b. Ahmad dahlan
 - c. Wahid Hasyim
 - d. Dauwes Dekker
8. Sumpah Pemuda didirikan pada tanggal...
 - a. 28 Oktober 1927
 - b. 28 Oktober 1928
 - c. 28 Oktober 1929
 - d. 28Oktober 1930
9. Siapakah pencipta lagu Indonesia Raya...
 - a. W.R. Supratman
 - b. Ibu Sud
 - c. Pangeran Diponegoro
 - d. Ir. Sukarno

10. Di bawah ini merupakan isi Sumpah pemuda, kecuali
- | | |
|--|--|
| <p>a. Kami putera dan puteri Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia</p> <p>b. Kami putera dan puteri Indonesia mengaku</p> | <p>berbangsa yang satu, bangsa Indonesia</p> <p>c. Kami putera dan puteri Indonesia mengaku berbahasa yang satu, bahasa Indonesia</p> <p>d. Kami putera dan puteri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia</p> |
|--|--|

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan jawaban yang jelas dan benar!

1. Sebutkan 3 tokoh pejuang wanita Indonesia!
2. Sebutkan 2 pelopor berdirinya organisasi Indische Partij!
3. Sebutkan 5 pelopor kebangkitan nasional Indonesia !
4. Sebutkan 3 isi dari Supah Pemuda!
5. Sebutkan 2 tokoh pejuang Indonesia yang berjuang dalam bidang pendidikan!!

Skor Pilihan ganda = B x 1

Skor Uraian = B x 2

$$\text{Nilai} : \frac{B}{St} \times 100 = \frac{30}{30} \times 100 = 100$$

Keterangan: B = banyak jawaban benar

St = Skor teoritis

Kunci Jawaban Soal Evaluasi**A. Pilihan Ganda**

- | | |
|------|-------|
| 1. A | 6. A |
| 2. C | 7. A |
| 3. C | 8. B |
| 4. C | 9. A |
| 5. C | 10. C |

C. Uraian

1.
 - a. R.A Kartuni
 - b. Dewi Sartika
 - c. Cut Nya Dien
2.
 - a. Ki Hajar Dewantara
 - b. Douwes Dekker
3. Ki Hajar Dewantara, Ir Sukarno, Moh. Hatta, Dewi Sartika, Supratman
4.
 - a. Kami putera dan puteri Indonesia mengaku bertumpah darah yang satu, tanah air Indonesia
 - b. Kami putera dan puteri Indonesia mengaku berbangsa yang satu, bangsa Indonesia
 - c. Kami putera dan puteri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia
5.
 - a. Ki Hajar Dewantara
 - b. R.A Kartini

Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Teams*

***Games Tournament* melalui CD Interaktif**

- 1) Guru melakukan presentasi atau menjelaskan materi IPS di kelas dengan memanfaatkan CD Interaktif
- 2) Siswa mengoperasikan komputer sendiri untuk memahami materi IPS
- 3) Guru membentuk kelompok (tim) dengan anggota 6 orang siswa
- 4) Siswa berkumpul sesuai anggota tim masing-masing
- 5) Guru membagikan lembar kerja
- 6) Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa
- 7) Guru menempatkan siswa ke meja turnamen
- 8) Siswa melakukan *game* pada meja turnamen
- 9) Guru melakukan rekognisi tim
- 10) Evaluasi pembelajaran

Lembar Penskoran Permainan TGT
Di Meja Tournament

No	Nama Siswa	Poin yang Diperoleh dari Pertanyaan Ke-					Total Poin
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

Lampiran 12

**DATA HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS
I**

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Muncul				Skor	Kategori
			1	2	3	4		
1.	Keterampilan membuka pelajaran	a. menarik perhatian siswa			v		3	Baik
		b. menimbulkan motivasi			v		3	
		c. memberikan acuan tentang tujuan			v		3	
		d. membuat kaitan antara tujuan dengan pokok persoalan yang akan dibahas			v		3	
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif	a. menjelaskan penyampaian materi melalui CD interaktif dengan jelas			v		3	Baik
		b. menggunakan contoh dan ilustrasi			v		3	
		c. memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan			v		3	
		d. memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan			v		3	
3.	Keterampilan Bertanya	a. memberi tuntunan / gambaran yang jelas		v			2	Cukup
		b. pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat		v			2	
		c. pemberian waktu		v			2	

		berpikir bagi siswa untuk menjawab							
		d. pertanyaan diberikan kepada semua siswa		v				2	
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (<i>teams</i>)	a. memusatkan perhatian siswa pada tujuan diskusi		v				2	Cukup
		b. memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok atau tim		v				2	
		c. menyebarkan kesempatan berpartisipasi		v				2	
		d. memberikan penjelasan pada setiap kelompok		v				2	
5.	Keterampilan Mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>	a. membagi perhatian kepada semua siswa		v				2	Cukup
		b. memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran		v				2	
		c. memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas		v				2	
		d. merespon pertanyaan siswa		v				2	
6.	Keterampilan menggunakan variasi	a. guru memusatkan perhatian siswa dengan tatapan dan variasi suara			v			3	Baik
		b. penggunaan media CD Interaktif			v			3	
		c. bahan-bahan pengajaran berupa media dan gambar yang menarik			v			3	

		d. guru melakukan perubahan posisi untuk melakukan interaksi dengan siswa			v		3	
7.	Keterampilan memberi penguatan	a. penguatan verbal			v		3	Baik
		b. penguatan gestural			v		3	
		c. penguatan dengan sentuhan			v		3	
		d. penguatan berupa tanda atau benda			v		3	
8.	Keterampilan menutup pelajaran	a. pembuatan simpulan			v		3	Baik
		b. melakukan penilaian/evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan			v		3	
		c. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran			v		3	
		d. menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. ajakan agar materi yang baru dipelajari			v		3	
Jumlah							21	Baik
% Keberhasilan							65,62 %	
Kategori								Baik

Semarang, 11 Februari 2013

Kolabolator,

Musri'an, S. Pd.
NIP 19841228 201101 1 007

Lampiran 13

**DATA HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS
II**

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Muncul				Skor	Kategori
			1	2	3	4		
1.	Keterampilan membuka pelajaran	a. menarik perhatian siswa				v	4	Sangat Baik
		b. menimbulkan motivasi				v	4	
		c. memberikan acuan tentang tujuan				v	4	
		d. membuat kaitan antara tujuan dengan pokok persoalan yang akan dibahas				v	4	
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif	a. menjelaskan penyampaian materi melalui CD interaktif dengan jelas			v		3	Baik
		b. menggunakan contoh dan ilustrasi			v		3	
		c. memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan			v		3	
		d. memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan			v		3	
3.	Keterampilan Bertanya	a. memberi tuntunan / gambaran yang jelas			v		3	Baik
		b. pengungkapan pertanyaan secara jelas dan			v		3	

		singkat						
		c. pemberian waktu berpikir bagi siswa untuk menjawab			v			3
		d. pertanyaan diberikan kepada semua siswa			v			3
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (<i>teams</i>)	a. memusatkan perhatian siswa pada tujuan diskusi			v			3
		b. memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok atau tim			v			3
		c. menyebarkan kesempatan berpartisipasi			v			3
		d. memberikan penjelasan pada setiap kelompok			v			3
5.	Keterampilan Mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>	a. membagi perhatian kepada semua siswa			v			3
		b. memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran			v			3
		c. memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas			v			3
		d. merespon pertanyaan siswa			v			3
6.	Keterampilan menggunakan variasi	a. guru memusatkan perhatian siswa dengan tatapan dan variasi suara			v			3
		b. penggunaan media CD Interaktif			v			3
		c. bahan-bahan pengajaran berupa media dan gambar yang menarik			v			3

		d. guru melakukan perubahan posisi untuk melakukan interaksi dengan siswa			v		3	
7.	Keterampilan memberi penguatan	a. penguatan verbal			v		4	Sangat Baik
		b. penguatan gestural			v		4	
		c. penguatan dengan sentuhan			v		4	
		d. penguatan berupa tanda atau benda			v		4	
8.	Keterampilan menutup pelajaran	a. pembuatan simpulan			v		3	Baik
		b. melakukan penilaian/evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan			v		3	
		c. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran			v		3	
		d. menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. ajakan agar materi yang baru dipelajari			v		3	
Jumlah							26	Baik
% Keberhasilan							81,25%	
Kategori								Baik

Semarang, 14 Februari 2013

Kolaborator,

Musri'an, S. Pd.
NIP 19841228 201101 1 007

Lampiran 14

**DATA HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS
III**

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Muncul				Skor	Kategori
			1	2	3	4		
1.	Keterampilan membuka pelajaran	a. menarik perhatian siswa				v	4	Sangat Baik
		b. menimbulkan motivasi				v	4	
		c. memberikan acuan tentang tujuan				v	4	
		d. membuat kaitan antara tujuan dengan pokok persoalan yang akan dibahas				v	4	
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan CD Interaktif	a. menjelaskan penyampaian materi melalui CD interaktif dengan jelas				v	4	Sangat Baik
		b. menggunakan contoh dan ilustrasi				v	4	
		c. memberikan penekanan terhadap materi yang disampaikan				v	4	
		d. memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan				v	4	
3.	Keterampilan Bertanya	a. memberi tuntunan / gambaran yang jelas			v		3	Baik
		b. pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat			v		3	
		c. pemberian waktu			v		3	

		berpikir bagi siswa untuk menjawab							
		d. pertanyaan diberikan kepada semua siswa			v			3	
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (<i>teams</i>)	a. memusatkan perhatian siswa pada tujuan diskusi			v			3	Baik
		b. memperjelas permasalahan ketika diskusi kelompok atau tim			v			3	
		c. menyebarkan kesempatan berpartisipasi			v			3	
		d. memberikan penjelasan pada setiap kelompok			v			3	
5.	Keterampilan Mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>	a. membagi perhatian kepada semua siswa			v			3	Baik
		b. memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran			v			3	
		c. memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas			v			3	
		d. merespon pertanyaan siswa			v			3	
6.	Keterampilan menggunakan variasi	a. guru memusatkan perhatian siswa dengan tatapan dan variasi suara				v		4	Sangat Baik
		b. penggunaan media CD Interaktif				v		4	
		c. bahan-bahan pengajaran berupa media dan gambar yang menarik				v		4	
		d. guru melakukan perubahan posisi untuk melakukan				v		4	

		interaksi dengan siswa							
7.	Keterampilan memberi penguatan	a. penguatan verbal				v	4	Sangat Baik	
		b. penguatan gestural				v	4		
		c. penguatan dengan sentuhan				v	4		
		d. penguatan berupa tanda atau benda				v	4		
8.	Keterampilan menutup pelajaran	a. pembuatan simpulan				v	4	Sangat Baik	
		b. melakukan penilaian/evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan				v	4		
		c. memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran				v	4		
		d. menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. ajakan agar materi yang baru dipelajari				v	4		
Jumlah							29	Sangat Baik	
% Keberhasilan							90,62%		
Kriteria								Sangat Baik	

Semarang, 18 Februari 2013

Kolabolator,

Musri'an, S. Pd.
NIP 19841228 201101 1 007

Lampiran 15

REKAPITUASI DATA HASIL OBSERVASI
AKTIVITAS SISWA SIKLUS I

No.	Nama	Skor Tiap Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Ade Rafly Ferdiansyah	3	2	3	3	4	15
2.	Adelia Putri Indrastuti	3	2	4	2	2	13
3.	Adelia Vania Duhita	2	2	2	2	3	11
4.	Akbar Aji Prasetyo	2	2	2	2	2	10
5.	Asyel Kenas Handoyo	3	2	3	3	3	14
6.	Bunga Karadina M	4	2	4	3	3	16
7.	Dicky Dwi Saputra	3	2	3	3	4	15
8.	Dika Indah Larasati	3	2	3	2	3	13
9.	Dimas Dzaky Prasetya	3	2	4	3	4	16
10.	Dita Ayu Larasati	3	2	3	2	3	13
11.	Dito Aryo Baskoro	3	2	3	3	3	14
12.	Dwi Bagas Nugroho	2	2	2	2	2	10
13.	Elita Anindya K	3	3	3	3	3	15
14.	Faysha Rahma Purnomo	3	2	3	3	3	14
15.	Febrian Erick Prasetya	3	2	3	3	3	14
16.	Ferdian Tegar Pratama	2	2	2	2	2	10
17.	Ghaza Atnandha D	3	2	3	3	3	14
18.	Ikhdam Afif Prasetya	2	2	2	2	2	10
19.	Ildat Hermawan S	3	2	3	3	3	14
20.	M. Sutan Haerullah H	3	2	3	3	3	14
21.	M. Helmi Khoeronnajmi	4	2	4	4	4	18
22.	Nabila Iria Aqsa	2	2	2	2	2	10
23.	Nadine Mutiara Wibowo	4	2	4	4	4	18
24.	Naofa Anggi Fahwani	2	2	2	2	2	10
25.	Nurmakka Hanifa F	4	2	4	4	4	18
26.	Retno Kusumoningrum	2	2	2	2	2	10
27.	Ribka Crhistina	4	2	4	4	4	18
28.	Rizqi Febriana	3	3	3	3	3	15
29.	Sheva Brilian M	3	2	3	3	3	14
30.	Sibrilian Akbar F	2	2	2	2	2	10
31.	Thariq Febriansyah K.A	3	2	3	3	3	14
32.	Yolanda Dionu Putri	2	2	2	2	3	11
33.	Bily Siswantoro	3	2	3	3	2	13
34.	Kartika Trisya Aprilla	3	2	3	3	3	14

35.	Berizky Candra C	3	2	3	3	3	14
36.	Dhimas Putra Wahyu A.S	4	2	4	4	4	18
37.	Fransiskus Anung B	3	2	3	3	4	15
38.	Nadia Kartika Puspa	4	2	4	4	4	18
39.	Ariana Nanindya F	4	2	4	3	3	16
Jumlah		115	80	117	101	117	530
Rata-rata		2,59	2,05	3	2,59	3	13,59
Kategori							Baik

Kolabolator,

Musri'an, S. Pd.
NIP 19841228 201101 1 007

Lampiran 16

REKAPITUASI DATA HASIL OBSERVASI
AKTIVITAS SISWA SIKLUS II

No.	Nama	Skor Tiap Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Ade Rafly Ferdiansyah	3	4	3	4	4	15
2.	Adelia Putri Indrastuti	3	4	4	4	2	13
3.	Adelia Vania Duhita	2	2	3	3	3	11
4.	Akbar Aji Prasetyo	2	2	3	3	2	10
5.	Asyel Kenas Handoyo	3	3	3	3	3	14
6.	Bunga Karadina M	4	4	4	4	3	16
7.	Dicky Dwi Saputra	3	3	3	3	4	15
8.	Dika Indah Larasati	3	3	3	3	3	13
9.	Dimas Dzaky Prasetya	3	3	4	4	4	16
10.	Dita Ayu Larasati	3	3	3	3	3	13
11.	Dito Aryo Baskoro	3	3	3	3	3	14
12.	Dwi Bagas Nugroho	2	2	2	3	2	10
13.	Elita Anindya K	3	3	3	3	3	15
14.	Faysha Rahma Purnomo	3	3	3	3	3	14
15.	Febrian Erick Prasetya	3	3	3	3	3	14
16.	Ferdian Tegar Pratama	2	2	2	2	2	10
17.	Ghaza Atnandha D	3	3	3	3	3	14
18.	Ikhdam Afif Prasetya	2	2	2	3	2	10
19.	Ildat Hermawan S	3	3	3	3	3	14
20.	M. Sutan Haerullah H	3	3	3	3	3	14
21.	M. Helmi Khoeronnajmi	4	4	4	4	4	18
22.	Nabila Iria Aqsa	3	3	2	2	2	10
23.	Nadine Mutiara Wibowo	4	4	4	4	4	18
24.	Naofa Anggi Fahwani	2	2	2	3	2	10
25.	Nurmakka Hanifa F	4	4	4	4	4	18
26.	Retno Kusumoningrum	2	2	2	2	2	10
27.	Ribka Crhistina	4	4	4	4	4	18
28.	Rizqi Febriana	3	3	3	3	3	15
29.	Sheva Brilian M	3	3	3	3	3	14
30.	Sibrilian Akbar F	2	2	2	2	2	10
31.	Thariq Febriansyah K.A	3	3	3	3	3	14
32.	Yolanda Dionu Putri	2	2	2	3	3	11
33.	Bily Siswantoro	3	3	3	3	2	13
34.	Kartika Trisya Aprilla	3	3	3	3	3	14

35.	Berizky Candra C	3	3	3	3	3	14
36.	Dhimas Putra Wahyu A.S	4	4	4	4	4	18
37.	Fransiskus Anung B	3	3	3	3	4	15
38.	Nadia Kartika Puspa	4	4	4	4	4	18
39.	Ariana Nanindya F	4	4	4	4	3	16
Jumlah		116	118	120	125	117	594
Rata-rata		2,97	3,02	3,07	3,20	3	15,26
Kategori							Baik

Kolabolator,

Musri'an, S. Pd.
NIP 19841228 201101 1 007

Lampiran 17

REKAPITUASI DATA HASIL OBSERVASI
AKTIVITAS SISWA SIKLUS III

No.	Nama	Skor Tiap Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Ade Rafly Ferdiansyah	4	4	4	4	4	20
2.	Adelia Putri Indrastuti	4	4	4	4	4	20
3.	Adelia Vania Duhita	4	4	4	3	4	19
4.	Akbar Aji Prasetyo	3	4	4	3	3	17
5.	Asyel Kenas Handoyo	4	4	4	3	3	18
6.	Bunga Karadina M	4	4	4	4	4	20
7.	Dicky Dwi Saputra	4	4	4	3	3	18
8.	Dika Indah Larasati	3	3	3	3	4	16
9.	Dimas Dzaky Prasetya	3	4	4	4	4	19
10.	Dita Ayu Larasati	3	3	3	3	3	15
11.	Dito Aryo Baskoro	4	4	4	3	3	18
12.	Dwi Bagas Nugroho	3	4	4	3	3	17
13.	Elita Anindya K	3	3	3	3	3	15
14.	Faysha Rahma Purnomo	4	4	4	3	3	18
15.	Febrian Erick Prasetya	3	3	3	3	3	15
16.	Ferdian Tegar Pratama	3	4	4	3	3	17
17.	Ghaza Atmandha D	3	4	4	3	3	17
18.	Ikhdam Afif Prasetya	3	3	3	3	3	15
19.	Ildat Hermawan S	3	4	4	3	3	17
20.	M. Sutan Haerullah H	3	3	3	3	3	15
21.	M. Helmi Khoeronnajmi	4	4	4	4	4	20
22.	Nabila Iria Aqsa	3	3	3	2	3	14
23.	Nadine Mutiara Wibowo	4	4	4	4	4	20
24.	Naofa Anggi Fahwani	3	4	4	3	3	17
25.	Nurmakka Hanifa F	4	4	4	4	4	20
26.	Retno Kusumoningrum	3	3	3	3	3	15
27.	Ribka Crhistina	4	4	4	4	4	20
28.	Rizqi Febriana	3	4	4	3	3	17
29.	Sheva Brilian M	3	3	3	3	3	15
30.	Sibrilian Akbar F	4	4	4	2	2	16
31.	Thariq Febriansyah K.A	4	4	4	3	3	18
32.	Yolanda Dionu Putri	3	3	3	3	3	15

33.	Bily Siswantoro	3	3	4	3	3	16
34.	Kartika Trisya Aprilla	3	3	4	3	3	16
35.	Berizky Candra C	4	4	4	3	3	18
36.	Dhimas Putra Wahyu A.S	4	4	4	4	4	20
37.	Fransiskus Anung B	3	3	3	3	3	15
38.	Nadia Kartika Puspa	4	4	4	4	4	20
39.	Ariana Nanindya F	4	4	4	4	4	20
Jumlah		135	143	145	127	130	678
Rata-rata		3,45	3,67	3,72	3,25	3,34	17,43
Kategori							Sangat Baik

Kolabolator,

Musri'an, S. Pd.
NIP 19841228 201101 1 007

Lampiran 18

REKAPITUASI DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

No.	Nama	Nilai	Kriteria
1.	ARF	75	Tuntas
2.	API	55	Tidak Tuntas
3.	AVD	70	Tuntas
4.	AJP	45	Tidak Tuntas
5.	AKH	75	Tuntas
6.	BKM	85	Tuntas
7.	DDS	75	Tuntas
8.	DIL	70	Tuntas
9.	DDP	70	Tuntas
10.	DAL	55	Tidak Tuntas
11.	DAB	70	Tuntas
12.	DBN	70	Tuntas
13.	EAK	75	Tuntas
14.	FRP	80	Tuntas
15.	FEP	40	Tidak Tuntas
16.	FTP	80	Tuntas
17.	GAD	40	Tidak Tuntas
18.	IFP	75	Tuntas
19.	IHS	45	Tidak Tuntas
20.	MSHH	90	Tuntas
21.	MHK	80	Tuntas
22.	NIA	70	Tuntas
23.	NMW	90	Tuntas
24.	NAF	35	Tidak Tuntas
25.	NHF	70	Tuntas
26.	RK	35	Tidak Tuntas
27.	RC	80	Tuntas
28.	RF	45	Tidak Tuntas
29.	SBM	80	Tuntas
30.	SAF	80	Tuntas
31.	TFAK	80	Tuntas
32.	YDP	45	Tidak Tuntas
33.	BS	75	Tuntas
34.	KTA	35	Tidak Tuntas
35.	BCC	75	Tuntas
36.	DPW	70	Tuntas

37.	FAB	75	Tuntas
38.	NKB	45	Tidak Tuntas
39	ANF	70	Tuntas
Jumlah		2575	
Rata-rata		66,02	
Presentase Ketuntasan		69,23	

Kolabolator,

Musri'an, S. Pd.
NIP 19841228 201101 1 007

Lampiran 19

REKAPITUASI DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

No.	Nama	Nilai	Kriteria
1.	ARF	80	Tuntas
2.	API	75	Tidak Tuntas
3.	AVD	70	Tuntas
4.	AJP	65	Tidak Tuntas
5.	AKH	80	Tuntas
6.	BKM	95	Tuntas
7.	DDS	80	Tuntas
8.	DIL	70	Tuntas
9.	DDP	85	Tuntas
10.	DAL	65	Tidak Tuntas
11.	DAB	85	Tuntas
12.	DBN	85	Tuntas
13.	EAK	75	Tuntas
14.	FRP	80	Tuntas
15.	FEP	65	Tidak Tuntas
16.	FTP	75	Tuntas
17.	GAD	65	Tidak Tuntas
18.	IFP	80	Tuntas
19.	IHS	65	Tidak Tuntas
20.	MSHH	70	Tuntas
21.	MHK	90	Tuntas
22.	NIA	85	Tuntas
23.	NMW	85	Tuntas
24.	NAF	65	Tidak Tuntas
25.	NHF	75	Tuntas
26.	RK	60	Tidak Tuntas
27.	RC	80	Tuntas
28.	RF	70	Tidak Tuntas
29.	SBM	70	Tuntas
30.	SAF	70	Tuntas
31.	TFAK	70	Tuntas
32.	YDP	70	Tuntas
33.	BS	75	Tuntas
34.	KTA	60	Tidak Tuntas

35.	BCC	70	Tuntas
36.	DPW	70	Tuntas
37.	FAB	75	Tuntas
38.	NKB	60	Tidak Tuntas
39	ANF	80	Tuntas
Jumlah		2890	
Rata-rata		74,10	
Presentase Ketuntasan		76,92	

Kolaborator,

Musri'an, S. Pd.
NIP 19841228 201101 1 007

Lampiran 20

REKAPITUASI DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS III

No.	Nama	Nilai	Kriteria
1.	ARF	80	Tuntas
2.	API	80	Tuntas
3.	AVD	75	Tuntas
4.	AJP	70	Tuntas
5.	AKH	85	Tuntas
6.	BKM	95	Tuntas
7.	DDS	85	Tuntas
8.	DIL	70	Tuntas
9.	DDP	85	Tuntas
10.	DAL	70	Tuntas
11.	DAB	85	Tuntas
12.	DBN	90	Tuntas
13.	EAK	80	Tuntas
14.	FRP	80	Tuntas
15.	FEP	65	Tidak Tuntas
16.	FTP	75	Tuntas
17.	GAD	65	Tidak Tuntas
18.	IFP	80	Tuntas
19.	IHS	65	Tidak Tuntas
20.	MSHH	70	Tuntas
21.	MHK	95	Tuntas
22.	NIA	85	Tuntas
23.	NMW	90	Tuntas
24.	NAF	65	Tidak Tuntas
25.	NHF	80	Tuntas
26.	RK	65	Tidak Tuntas
27.	RC	80	Tuntas
28.	RF	75	Tuntas
29.	SBM	75	Tuntas
30.	SAF	80	Tuntas
31.	TFAK	80	Tuntas
32.	YDP	75	Tuntas
33.	BS	75	Tuntas
34.	KTA	65	Tidak Tuntas
35.	BCC	75	Tuntas
36.	DPW	70	Tuntas

37.	FAB	80	Tuntas
38.	NKB	65	Tidak Tuntas
39.	ANF	80	Tuntas
Jumlah		3005	
Rata-rata		77,05	
Presentase Ketuntasan		82,05	

Kolabolator,

Musri'an, S. Pd.
NIP 19841228 201101 1 007

Lampiran 21

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Pelaksanaan tindakan siklus I

Hari : Senin

Tanggal : 11 Februari 2013

Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (3 x 35 menit)

Materi : Perjuangan melawan penjajah bangsa Belanda

Standar Kompetensi : 1 Menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar : 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

No.	Tahap	Deskripsi Proses Pembelajaran
1.	Kegiatan Pendahuluan	Sebelum memulai pembelajaran guru mengucapkan salam. Setelah itu guru melakukan presensi. Setelah presensi selesai, guru melakukan apersepsi. Apersepsinya dengan memberi pertanyaan, “Siapakah bapak proklamator kemerdekaan Indonesia?”. Ternyata sebagian besar siswa sudah mengetahui bapak proklamator Indonesia. hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang mengangkat tangan sambil berkata, “Saya, Pak....!”. Guru pun menginformasikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi agar siswa aktif dan siap melakukan pembelajaran menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> dengan media CD Interaktif.
	Kegiatan Inti a. Eksplorasi	Guru pun melakukan presentasi menggunakan laptop dan LCD. Presentasi tersebut mengenai cara menggunakan aplikasi CD Interaktif. Siswa

	b. Elaborasi	<p>memperhatikan tayangan yang ditayangkan oleh guru. Setelah selesai menjelaskan, guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa, akan tetapi masih banyak siswa yang malu-malu untuk mengangkat tangan.</p> <p>Guru membentuk kelompok atau tim dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa. Kelompok tersebut dibentuk guru menggunakan urutan peringkat mata pelajaran IPS sebelumnya. Suasana kelas sangat gaduh ketika pembentukan kelompok atau tim. Setelah anak-anak berkumpul bersama kelompoknya, guru berkata, “Anak-anak sudah berkumpul bersama timnya ya?”. “Sudah Bu...” jawab anak-anak serentak. Guru melanjutkan, “Baiklah, sekarang Ibu bagikan lembar kerja peserta didik dan satu laptop untuk masing-masing kelompok. Nanti silakan kalian mempelajari materi yang sudah ada di aplikasi CD interaktif dan kerjakan soal lembar kerja peserta didik tersebut”. “Iya, Bu...” jawab siswa. Siswa mulai mempelajari materi yang ada di laptop dengan meng-klik menu CD Interaktif yang tertera di dekstop laptop. Setelah mempelajari materi siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik di meja tim. Siswa mengerjakan lembar kerja bersama-sama agar siswa yang lain paham semua materinya. Setelah selesai mengerjakan lembar kerja, siswa mulai pindah ke meja tournament. Siswa pun mulai gaduh lagi karena mereka masih bingung dengan teman sekelompok di meja tournamen. Di meja tournamen, siswa</p>
--	---------------------	---

	<p>c. Konfirmasi</p>	<p>mengerjakan lembar kerja peserta didik dengan batasan waktu. Siswa mendapatkan satu buah amplop untuk tiap-tiap kelompok dimana didalam amplop tersebut terdapat beberapa amplop kecil yang berisi soal yang harus dijawab masing-masing siswa di lembar yang sudah disediakan. Siswa diberikan umpan balik dan pemantapan. Siswa kembali ke tempat duduk seperti awal pembelajaran. Guru melakukan rekognisi tim dengan memberikan tepuk tangan dan selamat kepada tim B yang memperoleh skor tertinggi. Setelah itu, semua siswa diberi motivasi lagi agar lebih aktif dalam pembelajaran IPS.</p>
3.	<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan bersama dan melakukan refleksi pembelajaran. Setelah itu, siswa mengerjakan soal evaluasi berupa tes tertulis. Guru memberikan umpan balik kepada siswa terhadap hasil belajar. Setelah selesai mengerjakan evaluasi, siswa disuruh mengisi angket yang berisi pertanyaan sederhana dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Dan terakhir siswa disuruh mempelajari materi berikutnya dan guru pun menutup pembelajaran dengan salam.</p>

Semarang 11 Februari 2013

Peneliti,

Ziyad Fathur Rohman

NIM 1401409164

Lampiran 22

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

Pelaksanaan tindakan siklus II

Hari : Kamis

Tanggal : 14 Februari 2013

Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (3 x 35 menit)

Materi : Perjuangan melawan penjajah bangsa Belanda

Standar Kompetensi : 1 Menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar : 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

No.	Tahap	Deskripsi Proses Pembelajaran
1.	Kegiatan Pendahuluan	Sebelum memulai pembelajaran guru mengucapkan salam. Setelah itu guru melakukan presensi. Setelah presensi selesai, guru melakukan apersepsi. Apersepsinya dengan menyuruh siswa bernyanyi lagu “Bagimu Negeri”. Guru pun menginformasikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi agar siswa aktif dan siap melakukan pembelajaran menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> dengan media CD Interaktif.
	Kegiatan Inti a. Eksplorsi	Guru pun melakukan presentasi menggunakan laptop dan LCD. Presentasi tersebut mengenai cara menggunakan aplikasi CD Interaktif. Siswa memperhatikan tayangan yang ditayangkan oleh guru. Setelah selesai menjelaskan, guru memberikan kesempatan bertanya kepada siswa, akan tetapi masih banyak siswa yang malu-malu

	b. Elaborasi	<p>untuk mengangkat tangan.</p> <p>Guru membentuk kelompok atau tim dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa. Kelompok tersebut dibentuk guru menggunakan urutan peringkat mata pelajaran IPS sebelumnya. Suasana kelas sangat gaduh ketika pembentukan kelompok atau tim. Setelah anak-anak berkumpul bersama kelompoknya, guru berkata, “Anak-anak sudah berkumpul bersama timnya ya?”. “Sudah Pak...” jawab anak-anak serentak. Guru melanjutkan, “Baiklah, sekarang Ibu bagikan lembar kerja peserta didik dan satu laptop untuk masing-masing kelompok. Nanti silakan kalian mempelajari materi yang sudah ada di aplikasi CD interaktif dan kerjakan soal lembar kerja peserta didik tersebut”. “Iya, Pak....” jawab siswa. Siswa mulai mempelajari materi yang ada di laptop dengan meng-klik menu CD Interaktif yang tertera di dekstop laptop. Setelah mempelajari materi siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik di meja tim. Siswa mengerjakan lembar kerja bersama-sama agar siswa yang lain paham semua materinya. Setelah selesai mengerjakan lembar kerja, siswa mulai pindah ke meja tournament. Siswa pun mulai gaduh lagi karena mereka masih bingung dengan teman sekelompok di meja turnamen. Di meja turnamen, siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik dengan batasan waktu. Siswa mendapatkan satu buah amplop untuk tiap-tiap kelompok dimana didalam</p>
--	---------------------	--

	<p>c. Konfirmasi</p>	<p>amplop tersebut terdapat beberapa amplop kecil yang berisi soal yang harus dijawab masing-masing siswa di lembar yang sudah disediakan. Siswa diberikan umpan balik dan pemantapan. Siswa kembali ke tempat duduk seperti awal pembelajaran. Guru melakukan rekognisi tim dengan memberikan tepuk tangan dan selamat kepada tim A yang memperoleh skor tertinggi. Setelah itu, semua siswa diberi motivasi lagi agar lebih aktif dalam pembelajaran IPS.</p>
3.	<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan bersama dan melakukan refleksi pembelajaran. Setelah itu, siswa mengerjakan soal evaluasi berupa tes tertulis. Guru memberikan umpan balik kepada siswa terhadap hasil belajar. Setelah selesai mengerjakan evaluasi, siswa disuruh mengisi angket yang berisi pertanyaan sederhana dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Dan terakhir siswa disuruh mempelajari materi berikutnya dan guru pun menutup pembelajaran dengan salam.</p>

Semarang 14 Februari 2013

Peneliti,

Ziyad Fathur Rohman

NIM 1401409164

Lampiran 23**CATATAN LAPANGAN SIKLUS III**

Pelaksanaan tindakan siklus III

Hari : Kamis

Tanggal : 18 Februari 2013

Alokasi Waktu : 1 x pertemuan (3 x 35 menit)

Materi : Perjuangan melawan penjajah bangsa Belanda

Standar Kompetensi : 1 Menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar : 2.1 Menghargai jasa dan peranan perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

No.	Tahap	Deskripsi Proses Pembelajaran
1.	Kegiatan Pendahuluan	Sebelum memulai pembelajaran guru mengucapkan salam. Setelah itu guru melakukan presensi. Setelah presensi selesai, guru melakukan apersepsi. Apersepsinya dengan menyuruh siswa bernyanyi lagu “Bagimu Negeri”. Guru pun menginformasikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi agar siswa aktif dan siap melakukan pembelajaran menggunakan model <i>Teams Games Tournament</i> dengan media CD Interaktif.
	Kegiatan Inti a. Eksplorsi	Guru pun melakukan presentasi menggunakan laptop dan LCD. Presentasi tersebut mengenai cara menggunakan aplikasi CD Interaktif. Siswa memperhatikan tayangan yang ditayangkan oleh guru. Setelah selesai menjelaskan, guru

	b. Elaborasi	<p>memberikan kesempatan bertanya kepada siswa, akan tetapi masih banyak siswa yang malu-malu untuk mengangkat tangan.</p> <p>Guru membentuk kelompok atau tim dengan jumlah siswa sebanyak 6 siswa. Kelompok tersebut dibentuk guru menggunakan urutan peringkat mata pelajaran IPS sebelumnya. Suasana kelas sangat gaduh ketika pembentukan kelompok atau tim. Setelah anak-anak berkumpul bersama kelompoknya, guru berkata, “Anak-anak sudah berkumpul bersama timnya ya?”. “Sudah Bu...” jawab anak-anak serentak. Guru melanjutkan, “Baiklah, sekarang Ibu bagikan lembar kerja peserta didik dan satu laptop untuk masing-masing kelompok. Nanti silakan kalian mempelajari materi yang sudah ada di aplikasi CD interaktif dan kerjakan soal lembar kerja peserta didik tersebut”. “Iya, Bu...” jawab siswa. Siswa mulai mempelajari materi yang ada di laptop dengan meng-klik menu CD Interaktif yang tertera di dekstop laptop. Setelah mempelajari materi siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik di meja tim. Siswa mengerjakan lembar kerja bersama-sama agar siswa yang lain paham semua materinya. Setelah selesai mengerjakan lembar kerja, siswa mulai pindah ke meja tournament. Siswa pun mulai gaduh lagi karena mereka masih bingung dengan teman sekelompok di meja tournamen. Di meja tournamen, siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik dengan</p>
--	---------------------	--

	<p>c. Konfirmasi</p>	<p>batasan waktu. Siswa mendapatkan satu buah amplop untuk tiap-tiap kelompok dimana didalam amplop tersebut terdapat beberapa amplop kecil yang berisi soal yang harus dijawab masing-masing siswa di lembar yang sudah disediakan. Siswa diberikan umpan balik dan pemantapan. Siswa kembali ke tempat duduk seperti awal pembelajaran. Guru melakukan rekognisi tim dengan memberikan tepuk tangan dan selamat kepada tim E yang memperoleh skor tertinggi. Setelah itu, semua siswa diberi motivasi lagi agar lebih aktif dalam pembelajaran IPS.</p>
3.	<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan bersama dan melakukan refleksi pembelajaran. Setelah itu, siswa mengerjakan soal evaluasi berupa tes tertulis. Guru memberikan umpan balik kepada siswa terhadap hasil belajar. Setelah selesai mengerjakan evaluasi, siswa disuruh mengisi angket yang berisi pertanyaan sederhana dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Dan terakhir siswa disuruh mempelajari materi berikutnya dan guru pun menutup pembelajaran dengan salam.</p>

Semarang 18 Februari 2013

Peneliti,

Ziyad Fathur Rohman

NIM 1401409164

Lampiran 24

HASIL WAWANCARA TEMAN SEJAWAT (KOLABORATOR) TENTANG PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA CD INTERAKTIF SIKLUS I

1. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal sebelum diterapkan *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif?

Jawaban kolabolator:

Kemampuan siswa sebelum diterapkan pembelajaran yang saudara lakukan tadi menggunakan model *teams games tournament* sudah baik. Mereka sudah bisa memahami materi IPS dengan mudah setelah saya melakukan pembelajaran. Selain itu mereka juga sudah mempunyai beberapa buku penunjang belajar IPS dari berbagai sumber.

2. Bagaimanakah pendapat bapak dengan pembelajaran yang sudah saya lakukan?

Jawaban kolabolator:

Menurut pendapat saya tentang pembelajaran yang saudara lakukan tadi sudah baik. Saudara sudah menggunakan alat atau media yang sangat menarik untuk pembelajaran sehingga siswa terlihat senang mengikuti pembelajaran yang saudara lakukan. Tetapi untuk pembelajaran berikutnya masih ada sedikit koreksi mengenai keterampilan mengelola kelas ketika diskusi karena siswa masih gaduh dalam diskusi tadi.

3. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran setelah saya melakukan pembelajaran melalui *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif?

Jawaban kolabolator:

Menurut saya mengenai respon siswa tentang pembelajaran yang saudara lakukan tadi menggunakan CD Interaktif sangatlah baik. Maksudnya siswa merasa senang, antusias dan tertarik dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mereka juga bisa memahami materi menggunakan laptop. Karena kebanyakan siswa selalu belajar menggunakan buku saja dan belajar menggunakan laptop ini merupakan cara yang baru untuk siswa dalam belajar.

4. Setelah saya melakukan pembelajaran, apakah cara yang saya gunakan dalam menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam pembelajaran sudah tepat?

Jawaban kolabolator:

Cara menarik perhatian siswa sudah tepat. Ada beberapa cara untuk menarik perhatian siswa agar tetap fokus terhadap pembelajaran, antaranya dengan mengeluarkan sedikit suara lebih keras, mengetuk meja dan menyuruh siswa maju kedepan kelas agar semua pandangan siswa tertuju ke depan kelas. Dan cara menarik perhatian saudara sudah baik yaitu mengeluarkan sedikit suara keras ketika siswa dalam keadaan gaduh.

5. Apakah menurut pendapat bapak pembelajaran yang telah saya lakukan sudah efektif dan bisa dikatakan berhasil pada setiap langkah pembelajaran?

Jawaban kolaborator:

Menurut pendapat saya, pembelajaran yang saudara lakukan sudah baik dan efektif tetapi masih harus ditingkatkan lagi. Ada beberapa kekurangan setelah pembelajaran yang anda lakukan. Kekurangan tersebut antaranya kurangnya pembimbingan dalam diskusi sehingga siswa masih gaduh ketika berdiskusi. Selain itu pemberian pertanyaan yang merata untuk semua siswa.

6. Apakah terdapat kekurangan setelah saya menggunakan *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif dalam pembelajaran?

Jawaban kolaborator:

Semua manusia mempunyai kekurangan termasuk saya dan saudara. Dari pembelajaran yang kamu lakukan tadi masih terdapat kekurangan seperti yang tadi saya katakan (jawaban dalam pertanyaan nomer 4). Tetapi kekurangan saudara jangan membuat kamu minder, jadikan kekuranganmu sebagai penyemangatmu sehingga kamu bisa menjadi lebih baik.

Kolaborator,

Musri'an, S. Pd.

NIP 19841228 201101 1 007

Lampiran 25

**HASIL WAWANCARA TEMAN SEJAWAT
(KOLABORATOR) TENTANG PENERAPAN MODEL *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA CD INTERAKTIF
SIKLUS II**

1. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal sebelum diterapkan *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif?

Jawaban kolabolator:

Kemampuan siswa sebelum diterapkan pembelajaran yang saudara lakukan tadi menggunakan model teams games tournament sudah baik. Mereka sudah bisa memahami materi IPS dengan mudah setelah saya melakukan pembelajaran. Selain itu mereka juga sudah mempunyai beberapa buku penunjang belajar IPS dari berbagai sumber. Setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan laptop kemarin, siswa sekarang bisa belajar menggunakan laptop karena sebagian besar dari mereka sudah mempunyai komputer dan sudah bisa menggunakannya.

2. Bagaimanakah pendapat bapak dengan pembelajaran yang sudah saya lakukan?

Jawaban kolabolator:

Menurut pendapat saya tentang pembelajaran yang saudara lakukan tadi sudah baik. Saudara sudah menggunakan alat atau media yang sangat menarik untuk pembelajaran sehingga siswa terlihat senang mengikuti pembelajaran yang saudara lakukan. Tetapi untuk pembelajaran berikutnya masih ada sedikit koreksi lagi mengenai siklus yang kedua khususnya tentang pemberian pertanyaan kepada siswa. Saudara harus bisa memberikan pertanyaan yang menyeluruh supaya siswa bisa memahami materi.

3. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran setelah saya melakukan pembelajaran melalui *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif?

Jawaban kolabolator:

Menurut saya mengenai respon siswa tentang pembelajaran yang saudara lakukan tadi menggunakan CD Interaktif sangatlah baik. Maksudnya siswa merasa senang, antusias dan tertarik dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mereka juga bisa memahami materi menggunakan laptop. Karena kebanyakan siswa selalu belajar menggunakan buku saja dan belajar menggunakan laptop ini merupakan cara yang baru untuk siswa dalam belajar. Selain itu siswa juga bisa menambah wawasan lebih mengenai teknologi yang sekarang sudah maju.

4. Setelah saya melakukan pembelajaran, apakah cara yang saya gunakan dalam menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam pembelajaran sudah tepat?

Jawaban kolabolator:

Cara menarik perhatian siswa sudah tepat. Ada beberapa cara untuk menarik perhatian siswa agar tetap fokus terhadap pembelajaran, antaranya dengan mengeluarkan sedikit suara lebih keras, mengetuk meja dan menyuruh siswa maju kedepan kelas agar semua pandangan siswa tertuju ke depan kelas. Cara menarik perhatian saudara sudah lebih baik dan lebih bervariasi. Kalau kemaren menggunakan suara yang lebih keras tetapi sekarang sudah ditambah dengan menyuruh siswa yang gaduh kedepan kelas supaya siswa yang gaduh menjadi fokus kembali.

5. Apakah menurut pendapat bapak pembelajaran yang telah saya lakukan sudah efektif dan bisa dikatakan berhasil pada setiap langkah pembelajaran?

Jawaban kolabolator:

Menurut pendapat saya, pembelajaran yang saudara lakukan sudah baik dan efektif tetapi masih harus ditingkatkan lagi. Ada beberapa kekurangan setelah pembelajaran yang anda lakukan. Kekurangan tersebut antaranya kurangnya pembimbingan dalam diskusi sehingga siswa masih gaduh ketika berdiskusi khususnya ketika berdiskusi dalam meja *tournament*.

6. Apakah terdapat kekurangan setelah saya menggunakan *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif dalam pembelajaran?

Jawaban kolabolator:

Semua manusia mempunyai kekurangan termasuk saya dan saudara. Dari pembelajaran yang kamu lakukan tadi masih terdapat kekurangan seperti kurangnya penguasaan kondisi kelas ketika berdiskusi. Saudara harus lebih ekstra untuk mengkondisikan ketika pembuatan kelompok.

Kolabolator,

Musri'an, S. Pd.
NIP 19841228 201101 1 007

Lampiran 26

HASIL WAWANCARA TEMAN SEJAWAT (KOLABORATOR) TENTANG PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN MEDIA CD INTERAKTIF SIKLUS III

1. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal sebelum diterapkan *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif?

Jawaban kolabolator:

Seperti jawaban saya setelah siklus I dan II, kemampuan siswa sebelum diterapkan pembelajaran yang saudara lakukan tadi menggunakan model *teams games tournament* sudah baik. Mereka sudah bisa memahami materi IPS dengan mudah setelah saya melakukan pembelajaran. Selain itu mereka juga sudah mempunyai beberapa buku penunjang belajar IPS dari berbagai sumber. Setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan laptop kemarin, siswa sekarang bisa belajar menggunakan laptop karena sebagian besar dari mereka sudah mempunyai komputer dan sudah bisa menggunakannya.

2. Bagaimanakah pendapat bapak dengan pembelajaran yang sudah saya lakukan?

Jawaban kolabolator:

Menurut pendapat saya tentang pembelajaran yang saudara lakukan tadi sudah baik. Saudara sudah menggunakan alat atau media yang sangat menarik untuk pembelajaran sehingga siswa terlihat senang mengikuti pembelajaran yang saudara lakukan.

3. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran setelah saya melakukan pembelajaran melalui *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif?

Jawaban kolabolator:

Menurut saya mengenai respon siswa tentang pembelajaran yang saudara lakukan tadi menggunakan CD Interaktif sangatlah baik. Siswa merasa senang, dan tertarik dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran dan mereka juga bisa memahami materi menggunakan laptop. Siswa mendapatkan cara belajar yang bervariasi dan berasa tidak jenuh.

4. Setelah saya melakukan pembelajaran, apakah cara yang saya gunakan dalam menarik perhatian siswa agar tetap fokus dalam pembelajaran sudah tepat?

Jawaban kolaborator:

Cara menarik perhatian siswa sudah tepat. Ada beberapa cara untuk menarik perhatian siswa agar tetap fokus terhadap pembelajaran, antaranya dengan mengeluarkan sedikit suara lebih keras, mengetuk meja dan menyuruh siswa maju kedepan kelas agar semua pandangan siswa tertuju ke depan kelas. Cara menarik perhatian saudara sudah lebih baik dan lebih bervariasi. Saudara bisa mempertahankan bahkan bisa mencari lagi cara memfokuskan yang lebih menarik seperti memberi sesuatu kepada siswa supaya lebih termotivasi.

5. Apakah menurut pendapat bapak pembelajaran yang telah saya lakukan sudah efektif dan bisa dikatakan berhasil pada setiap langkah pembelajaran?

Jawaban kolaborator:

Menurut pendapat saya, pembelajaran yang saudara lakukan sudah baik dan efektif tetapi masih harus ditingkatkan lagi. Dari siklus pertama dan kedua, pembelajaran pada siklus ketiga lebih berhasil karena sebagian besar proses pembelajaran sudah anda kuasai.

6. Apakah terdapat kekurangan setelah saya menggunakan *Model Teams games Tournament* dengan Media CD Interaktif dalam pembelajaran?

Jawaban kolabolator:

Semua manusia mempunyai kekurangan termasuk saya dan saudara. Dari pembelajaran yang kamu lakukan tadi masih terdapat kekurangan seperti kurangnya penguasaan kondisi kelas ketika berdiskusi. Tetapi pembelajaran siklus ini lebih bisa meminimalisir kekurangan saudara. Saudara sudah bisa memperhatikan koreksi-koreksi yang saya katakan kemaren kepada saudara.

Kolabolator,

Musri'an, S. Pd.
NIP 19841228 201101 1 007

Lampiran 27

**HASIL ANGKET RESPON SISWA TERHADAP
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT DENGAN MEDIA CD INTERAKTIF SIKLUS I**

No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang untuk mengikuti pelajaran IPS?	30 (76,92%)	9 (23,07%)
2.	Apakah kamu senang dengan kegiatan belajar berkelompok yang telah kamu lakukan?	25 (64,10%)	14 (35,90)
3.	Apakah pembelajaran tadi membuat materi pembelajaran mudah dipahami?	24 (61,53)	15 (38,46%)
4.	Apakah kamu senang dengan cara guru mengajar melalui model <i>Teams games Tournament</i> dengan media CD Interaktif?	27 (69,23%)	12 (30,76%)
5.	Apakah kalian bersedia mengikuti pembelajaran dengan model <i>Teams games Tournament</i> dengan Media CD Interaktif?	24 (61,53%)	15 (39,46%)

Lampiran 28

**HASIL ANGKET RESPON SISWA TERHADAP
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT DENGAN MEDIA CD INTERAKTIF SIKLUS**

II

No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang untuk mengikuti pelajaran IPS?	32 (82,05%)	7 (17,95%)
2.	Apakah kamu senang dengan kegiatan belajar berkelompok yang telah kamu lakukan?	30 (76,92%)	9 (23,08%)
3.	Apakah pembelajaran tadi membuat materi pembelajaran mudah dipahami?	28 (71,79%)	13 (28,21%)
4.	Apakah kamu senang dengan cara guru mengajar melalui model <i>Teams games Tournament</i> dengan media CD Interaktif?	30 (76,92%)	9 (23,09%)
5.	Apakah kalian bersedia mengikuti pembelajaran dengan model <i>Teams games Tournament</i> dengan Media CD Interaktif?	29 (74,35%)	10 (25,64%)

Lampiran 29

**HASIL ANGKET RESPON SISWA TERHADAP
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL *TEAMS GAMES
TOURNAMENT* DENGAN MEDIA CD INTERAKTIF SIKLUS
III**

No	Pertanyaan	Jumlah Jawaban Siswa	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kamu senang untuk mengikuti pelajaran IPS?	35 (89,74%)	4 (10,26%)
2.	Apakah kamu senang dengan kegiatan belajar berkelompok yang telah kamu lakukan?	33 (84,61%)	6 (15,38%)
3.	Apakah pembelajaran tadi membuat materi pembelajaran mudah dipahami?	30 (76,92%)	9 (23,09%)
4.	Apakah kamu senang dengan cara guru mengajar melalui model <i>Teams games Tournament</i> dengan media CD Interaktif?	32 (82,05%)	7 (17,95%)
5.	Apakah kalian bersedia mengikuti pembelajaran dengan model <i>Teams games Tournament</i> dengan Media CD Interaktif?	33 (84,61%)	6 (15,38%)

Lampiran 30

DOKUMENTASI KEGIATAN**Kegiatan Pra Pembelajaran****Kegiatan Apersepsi****Kegiatan Awal Pembelajaran (Memotivasi Siswa)**



Kegiatan Eksplorasi Siswa dalam mengoperasionalkan Leptop dan CD Interaktif



Kegiatan Diskusi di Meja Tim



Kegiatan Diskusi Dalam Meja Tournament



Kegiatan Evaluasi



Penilaian Keterampilan Guru oleh Kolabolator