



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT
DI SD N BENDAN NGISOR
KOTA SEMARANG**

Skripsi

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

UMI MAHMUDAH

1401411432

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Mahmudah

NIM : 1401411432

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di SD N Bendan Kota Semarang" ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari skripsi orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, September 2015


Umi Mahmudah
NIM. 1401411432

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di SD N Bendan Kota Semarang", oleh Umi Mahmudah NIM 1401411432, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 26 agustus 2015

Semarang, September 2015

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Menyetujui

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, which appears to read "Petra Kristi Mulyani".

Petra Kristi Mulyani, S.Pd, M.Ed

NIP. 198406102012122001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul ” Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di SD N Bendan Ngisor Kota Semarang”, oleh Umi Mahmudah NIM 1401411432, telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari :

tanggal :

Panitia Ujian

Ketua



Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001

Sekretaris

Dwi Fitria Prasetyaningtyas, M.Pd
NIP. 198506062009122007

Penguji Utama

Dr. Eko Purwanti, M.Pd.
NIP. 195710261982032001

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II

Dra. Munisah, M.Pd.
NIP. 195506141988032001

Petra Kristi Mulyani, S.Pd., M.Ed.
NIP. 198406102012122001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO:

Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri (Ibu Kartini).

Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi (Ernest Newman).

Pahlawan bukanlah orang yang berani menetakkan pedangnya ke pundak lawan, tetapi pahlawan sebenarnya ialah orang yang sanggup menguasai dirinya dikala ia marah (Sydney Harris).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

*Orang tua (Subiyanto dan Sujiyem) yang telah memberikan dukungan moral,
material,*

Dan spiritual.

PRAKATA

Puji syukur peneliti haturkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* di SD N Bendan Kota Semarang” yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.


Keberhasilan penelitian ini berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan belajar kepada peneliti.
2. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan pengesahan skripsi ini.
3. Dra. Hartati, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD UNNES yang telah memberikan saran dan arahan dalam penyempurnaan skripsi.
4. Petra Kristi Mulyani, S.Pd., M.Ed., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran, tanggung jawab, dan kesungguhan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Dr. Eko Purwanti, M.Pd., selaku dosen penguji utama yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama ujian sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dr. Munisah, M.Pd., selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama ujian sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

7. Semua dosen jurusan PGSD FIP UNNES yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi peneliti.
8. Sri Sunarti, S.Pd., Kepala Sekolah SDN Bendan Ngisor Kota Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
9. Lukluk Nur Azizah, S.Pd., Guru kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
11. Semua siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan, semoga semua bantuan yang telah diberikan mendapat berkat dan karunia yang berlimpah dari Allah SWT. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, September 2015


Umi Mahmudah
NIM. 1401411432

ABSTRAK

Mahmudah, Umi. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament di SD N Bendan Ngisor Kota Semarang.* Sarjana Pendidikan. Pembimbing Petra Kristi Mulyani, S.Pd., M.Ed.

Latar belakang permasalahan yang ditemui oleh peneliti di kelas V-A SDN Bendan Ngisor Kota Semarang bahwa, pembelajaran IPS dilakukan secara konvensional dan belum melibatkan aktivitas siswa. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil belajar siswa masih dibawah KKM. Dari 36 siswa terdapat 22 siswa mencapai nilai dibawah KKM. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti akan memperbaiki kualitas pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor Semarang?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas V-A SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

Rancangan penelitian ini dilaksanakan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri atas satu pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V-A SDN Bendan Ngisor Kota Semarang. Variabel dalam penelitian ini adalah keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Jenis data meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Sumber data berasal dari guru, siswa, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik pengumpulan data meliputi teknik tes dan teknik non tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, keterampilan guru siklus I memperoleh skor 25 dengan kategori cukup dan siklus II memperoleh skor 32 dengan kategori baik. jumlah skor rata-rata aktivitas siswa siklus I mendapatkan 18,1 dengan kategori baik dan siklus II mendapatkan 22,5 dengan kategori sangat baik. Ketuntasan klasikal siklus I sebesar 72,2 % dan siklus II sebesar 80,5%.

Simpulan dari penelitian ini yaitu, melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada kelas V-A SDN Bendan Ngisor Kota Semarang. Berdasarkan hasil penelitian disarankan bahwa guru dalam pembelajaran IPS menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Kata Kunci: Kualitas pembelajaran, IPS, Model kooperatif, *Teams Games Tournament*.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	7
2.1.1 Kualitas pembelajaran	7
2.1.2 Keterampilan Guru	8

2.1.3 Aktivitas Siswa.....	9
2.1.4 Hasil Belajar	10
2.1.5 Pendekatan Saintifik	11
2.1.6 Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	12
2.1.7 Pembelajaran Kooperatif.....	14
2.1.8 Model kooperatif tipe <i>TGT</i>	16
2.1.9 Penerapan pembelajaran IPS model kooperatif tipe <i>TGT</i> ...	18
2.2 Kajian Empiris.....	21
2.3 Kerangka Berpikir	25
2.4 Hipotesis Tindakan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian	28
3.2 Perencanaan Tahap Penelitian.....	30
3.3 Subyek Penelitian	42
3.4 Tempat penelitian	42
3.5 Data dan Teknik pengumpulan data.....	42
3.6 Teknik Analisis Data	45
3.7 Indikator Keberhasilan	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	53
4.2 Pembahasan.....	116
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	140

5.2 Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN.....	146

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 : Model penempatan siswa turnamen.....	18
Bagan 2.2 : Kerangka berpikir	26
Bagan 3.1 : Langkah-langkah PTK.....	29
Bagan 3.2 : Langkah-langkah penelitian.....	31

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Kegiatan pembelajaran dalam pendekatan saintifik.....	11
Tabel 2.2	: Fase-fase pembelajaran kooperatif.....	15
Tabel 2.3	: Langkah-langkah pembelajaran model TGT	16
Tabel 3.1	: Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru	47
Tabel 3.2	: Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa	48
Tabel 3.3	: Klasifikasi Kategori Nilai Data Kualitatif.....	49
Tabel 3.4	: Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %.....	51
Tabel 3.5	: Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif.....	51
Tabel 4.1	: Uraian Proses Pembelajaran IPS pada Siklus I.....	54
Tabel 4.2	: Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus I	62
Tabel 4.3	: Klasifikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Keterampilan Guru	62
Tabel 4.4	: Klasifikasi Kategori Nilai Lembar Pengamatan Keterampilan Guru.....	63
Tabel 4.5	: Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I.....	66
Tabel 4.6	: Klasifikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	67
Tabel 4.7	: Klasifikasi Kategori Nilai Lembar Pengamatan Aktivitas siswa	67
Tabel 4.8	: Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Pra Siklus dengan Siklus I	71
Tabel 4.9	: Perbandingan Hasil Belajar Ranah Sikap Spiritual	

Siswa Kelas V A Siklus I	73
Tabel 4.10 : Klasifikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan	
Ranah Sikap Spiritual Siswa	73
Tabel 4.11 : Klasifikasi Kategori Nilai Lembar Pengamatan	
Ranah Sikap Spiritual	73
Tabel 4.12 : Hasil Observasi Ranah Sikap Sosial Siswa	
Kelas V A Siklus I	75
Tabel 4.13 : Klasifikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan	
Ranah Sikap Sosial	75
Tabel 4.14 : Klasifikasi Kategori Nilai Lembar Pengamatan	
Ranah Sikap Sosial	75
Tabel 4.15 : Hasil Observasi Ranah Keterampilan Siswa	
Kelas V A Siklus I.....	77
Tabel 4.16 : Klasifikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan	
Ranah Keterampilan Siswa	78
Tabel 4.17 : Klasifikasi Kategori Nilai Lembar Pengamatan	
Ranah Keterampilan Siswa	78
Tabel 4.18 : Uraian Proses Pembelajaran IPS pada Siklus II	85
Tabel 4.19 : Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus II.....	92
Tabel 4.20 : Klasifikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar	
Pengamatan Keterampilan Guru	93
Tabel 4.21 : Klasifikasi Kategori Nilai Lembar Pengamatan	
Keterampilan Guru Siklus I.....	93

Tabel 4.22 :	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Se Kelas pada Siklus I.....	97
Tabel 4.23 :	Klasifikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	97
Tabel 4.24 :	Klasifikasi Kategori Nilai Lembar Pengamatan Keterampilan Guru	97
Tabel 4.25 :	Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif pada Siklus I dan Siklus II	101
Tabel 4.26 :	Hasil Observasi Siswa Ranah Sikap Spiritual Siklus II.....	103
Tabel 4.27 :	Klasifikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Ranah Sikap Spiritual	103
Tabel 4.28 :	Klasifikasi Kategori Nilai Lembar Pengamatan Ranah Sikap Spiritual	103
Tabel 4.29 :	Hasil Observasi Siswa Ranah Sikap Sosial Siklus II.....	105
Tabel 4.30 :	Klasifikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Ranah Sikap Sosial	105
Tabel 4.31 :	Klasifikasi Kategori Nilai Lembar Pengamatan Ranah Ranah Sikap Sosial	106
Tabel 4.32 :	Hasil Observasi Ranah Keterampilan Siswa Siklus II.....	108
Tabel 4.33 :	Klasifikasi Kategori Nilai Klasikal Lembar Pengamatan Ranah Keterampilan Siswa	108
Tabel 4.34 :	Klasifikasi Kategori Nilai Lembar Pengamatan Ranah Keterampilan Siswa	108
Tabel 4.35 :	Rekapitulasi Keterampilan Guru Siklus I dan Siklus II.....	113

Tabel 4.36 : Rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II.....	113
Tabel 4.37 : Rekapitulasi Hasil Ranah Pengetahuan Guru Siklus I dan Siklus II.....	114
Tabel 4.38 : Rekapitulasi Observasi Ranah Sikap Spiritual Siklus I dan Siklus II	114
Tabel 4.39 : Rekapitulasi Hasil Observasi Ranah Sikap Sosial Siklus I dan Siklus II	115
Tabel 4.40 : Rekapitulasi Hasil Observasi Ranah Keterampilan Siklus I dan Siklus II	115
Tabel 4.41 : Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus I dan Siklus II	117
Tabel 4.42 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....	122
Tabel 4.43 : Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V A Siklus I, dan Siklus II	128
Tabel 4.44 : Peningkatan Hasil Belajar Ranah Sikap Spiritual Siswa Kelas V A Data Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	130
Tabel 4.45 : Peningkatan Hasil Belajar Ranah Sikap Sosial Siswa Kelas V A Siklus I dan Siklus II	132
Tabel 4.46 : Peningkatan Hasil Belajar Ranah Keterampilan Siswa Kelas V A Siklus I dan Siklus II	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Diagram hasil observasi keterampilan guru siklus I.....	63
Gambar 4.2 : Diagram hasil observasi aktivitas siswa siklus I.....	68
Gambar 4.3 : Diagram perbandingan hasil belajar ranah kognitif pada pra siklus dan siklus I.....	72
Gambar 4.4 : Diagram hasil observasi ranah sikap spiritual siklus I.....	74
Gambar 4.5 : Diagram hasil observasi ranah sikap sosial siklus I.....	76
Gambar 4.6 : Diagram hasil observasi ranah keterampilan siswa siklus I.....	78
Gambar 4.7 : Diagram observasi keterampilan guru siklus II	93
Gambar 4.8 : Diagram hasil observasi aktivitas siswa siklus II.....	98
Gambar 4.9 : Diagram perbandingan hasil belajar siklus I dan siklus II	102
Gambar 4.10 : Diagram hasil observasi ranah sikap spiritual siklus II.....	104
Gambar 4.11 : Diagram hasil observasi ranah sikap sosial siklus II.....	106
Gambar 4.12 : Diagram hasil observasi ranah keterampilan siswa siklus II ..	109
Gambar 4.13 : Diagram rekapitulasi siklus I dan siklus II.....	116
Gambar 4.14 : Diagram hasil observasi keterampilan guru siklus I dan siklus II.....	118
Gambar 4.15 : Diagram hasil observasi peningkatan aktivitas siswa siklus I dan siklus II	123
Gambar 4.16 : Diagram peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus, siklus I, dan siklus II	128
Gambar 4.17 : Diagram peningkatan hasil belajar siswa ranah sikap spiritual siklus I dan siklus II.....	130

Gambar 4.18 : Diagram peningkatan hasil belajar siswa ranah sikap sosial siklus I dan siklus II	132
Gambar 4.19 : Diagram peningkatan hasil belajar siswa ranah keterampilan siswa siklus I dan siklus II.....	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kisi-kisi instrumen	147
Lampiran 2 : Pengamatan keterampilan guru	151
Lampiran 3 : Pengamatan aktivitas siswa	156
Lampiran 4 : Daftar nilai kognitif pra siklus	160
Lampiran 5 : Data deskriptif pra siklus	162
Lampiran 6 : Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus I	163
Lampiran 7 : Rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II	189
Lampiran 8 : Hasil pengamatan keterampilan guru siklus I	212
Lampiran 9 : Hasil pengamatan keterampilan guru siklus II	213
Lampiran 10 : Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I	214
Lampiran 11 : Hasil pengamatan aktivitas siswa siklus II	216
Lampiran 12 : Hasil belajar kognitif siklus I	218
Lampiran 13 : Hasil belajar kognitif siklus II	220
Lampiran 14 : Hasil belajar ranah sikap spiritual siklus I	222
Lampiran 15 : Hasil belajar ranah sikap spiritual siklus II	224
Lampiran 16 : Hasil belajar ranah sikap sosial siklus I	226
Lampiran 17 : Hasil belajar ranah sikap sosial siklus II	228
Lampiran 18 : Hasil belajar ranah keterampilan siswa siklus I	230
Lampiran 19 : Hasil belajar ranah keterampilan siswa siklus II	232
Lampiran 20 : Catatan lapangan siklus I	234
Lampiran 21 : Catatan lapangan siklus II	238
Lampiran 22 : Dokumentasi penelitian	242

Lampiran 23 : Surat ijin penelitian	252
Lampiran 24 : Surat keterangan KKM	253
Lampiran 25 : Surat keterangan melakukan penelitian	254

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Setiap warga Negara dituntut untuk selalu memiliki ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan diperoleh melalui berbagai cara salah satunya yaitu dengan mengikuti pembelajaran di dunia pendidikan. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan bentuk serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka kecerdasan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan IPS di SD/MI terntegrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.

Salah satu keterkaitan dari ketentuan UU No. 20 Tahun 2003 adalah munculnya Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP). Lingkup standar nasional meliputi standar isi, standar proses, dan standar penilaian pendidikan. Kemudian dijelaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan

kewarganegaraan, bahasa, matematika, IPA, IPS, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan atau kejurusan, dan muatan lokal.

Dalam proses pembelajaran mencakup tiga ranah, yaitu afektif, psikomotorik, dan kognitif. Selama proses pembelajaran apa yang dipelajari dan diperoleh peserta didik dilakukan dengan indra dan akal pikiran sendiri sehingga mereka mengalami langsung dalam proses mendapatkan ilmu pengetahuan (Fadlilah, 2014:175). Peserta didik dituntut untuk berpikir secara analitis, kritis, dan tepat dalam memecahkan masalah. Pendekatan saintifik harus diikuti dengan penyempurnaan seperti yang tercantum dalam Permendikbud No. 67 Tahun 2013 bahwa pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada siswa. Dalam pembelajaran guru tidak selamanya memaparkan materi pelajaran, akan tetapi peserta didik disuruh untuk menemukan materi dan menyimpulkan materi sendiri.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Mata pelajaran IPS merupakan suatu mata pelajaran yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti : geografi, sejarah 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 kedamaian. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Selain itu mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial (Depdiknas, 2006:575).

Tujuan mata pelajaran IPS yang harus dicapai oleh siswa tertuang dalam BSNP (2007:575) yaitu, agar siswa memiliki kemampuan: 1) mengenal konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; 2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; 3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global. Tercapainya tujuan mata pelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Buchari Alma (dalam Susanto, 2014:141) mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi. Dalam standar isi dikemukakan pula bahwa mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju

kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. dari berbagai pendekatan tersebut, siswa diharapkan dapat memperoleh berbagai disiplin ilmu yang diajarkan dalam mata pelajaran IPS.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang mencakup berbagai materi. Seorang guru dalam mengajarkan mata pelajaran IPS dituntut untuk dapat merancang pembelajaran yang berkualitas sehingga peserta didik dapat memahami berbagai materi yang terpat dalam IPS dengan jelas. Kualitas pembelajaran memberikan gambaran terhadap peserta didik yang mencakup tiga ranah yaitu: afektif, psikomotorik, dan kognitif. Adapun indicator kualitas pembelajaran dapat ditinjau dari: perilaku pembelajaran guru, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, dan system pembelajaran (Depdiknas, 2004:7-10).

Ruang lingkup IPS di SD seharusnya lebih menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pemahaman, nilai-moral, dan keterampilan-keterampilan sosial pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan hanya menjejali siswa dengan berbagai konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya menjadikan siswa memiliki seperangkat pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu pembelajaran IPS di SD memiliki kedudukan yang penting dalam pembentukan warga Negara yang baik dan handal. Kualitas pembelajaran yang dikaji dalam

penelitian ini meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas V A SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

Naskah akademik kajian kebijakan kurikulum mata pelajaran IPS (2007:5-7) ditemukan beberapa permasalahan pelaksanaan standar isi mata pelajaran IPS, guru masih berorientasi membaca buku IPS, pelajaran masih cenderung hafalan, dan metode yang diterapkan oleh guru cenderung mengaktifkan guru bukan mengaktifkan siswa.

Hasil refleksi saat pembelajaran Tema Benda-benda di lingkungan sekitar, KD 3.1 Memahami aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antar ruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya dalam lingkup rasional dan KD 4.1 Menyajikan hasil pengamatan mengenai aktivitas dan perubahan kehidupan manusia dalam ruang, konektivitas antarruang dan waktu serta dan keberlanjutannya dalam kehidupan sosial ekonomi, pendidikan dan budaya dalam lingkup nasional dari sumber-sumber yang tersedia menunjukkan bahwa pada pembelajaran IPS terdapat beberapa kendala diantaranya yaitu guru dalam pembelajaran masih terorientasi menggunakan metode ceramah, Guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang membangkitkan minat siswa dalam belajar. Siswa dituntut lebih aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan tanya jawab, berfikir kritis, dan berdiskusi dalam kelompok. Pembelajaran lebih cenderung berorientasi pada guru (*teacher centered*).

Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS belum optimal ditunjukkan dengan sebagian siswa bergurau dengan teman sebangkunya ketika guru menjelaskan

materi, siswa tidak diperkenankan untuk memperagakan alat peraga, dan semangat belajar siswa karena siswa dituntut untuk hafalan.

Berawal dari kondisi tersebut, berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal, dan dilihat dari hasil belajar siswa kelas V A semester 1 tahun pelajaran 2014/2015 masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 63. Dari jumlah siswa sebanyak 36 siswa, siswa yang mendapat nilai diatas 63 hanya 14 siswa (38,8%) dan lainnya sebanyak 22 anak (61,2%) mendapat nilai dibawah KKM. Nilai rata-rata ulangan harian siswa kelas V A SDN Bendan Ngisor Kota Semarang pada mata pelajaran IPS diperoleh nilai terendah 52,5, nilai tertinggi 90 dan nilai rata-rata 66,2.

Permasalahan tersebut segera diberikan solusi pemecahan masalah karena berdasarkan data dapat diketahui lebih dari setengah jumlah siswa dikelas V A (61,2%) . upaya memecahkan masalah pada pembelajaran IPS yang dialami oleh guru dan siswa serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS pada siswa kelas V A SDN Bendan Ngisor Kota Semarang yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga diharapkan pembelajaran berpusat pada siswa dan bukan bepusat pada guru lagi.

Sesuai dengan hakikat IPS adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya yang didalamnya mencakup antropologi, ekonomi, sejarah dan geografi. Dalam mengajarkan IPS perlu dibutuhkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Materi pembelajaran yang diajarkan dalam penelitian ini ada dalam Kompetensi Dasar 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan Republik Indonesia.

Peneliti dan kolaborator sepakat menggunakan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga peneliti dan kolaborator menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang diterapkan pada mata pelajaran IPS.

Menurut Hamdani (2011: 30) model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Dalam pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda dalam menyelesaikan tugas kelompok, siswa saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok dan saling membantu dalam memecahkan serta memahami materi IPS. *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Alasan peneliti menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dikarenakan model ini mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa, dan adanya penghargaan untuk siswa yang aktif. Menurut Hamdani (2011: 92) melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* maka siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Menurut Asyirint (2010:65) kelebihan dari model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah (1) kegiatannya bersifat kompetisi; (2) kegiatan dengan belajar dan diskusi secara menyenangkan seperti dalam kondisi permainan; (3) aktivitas belajar memungkinkan siswa untuk dapat belajar lebih

rileks; (4) aktivitas dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh: Penelitian yang pernah dilakukan terkait model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* untuk mendukung penelitian ini adalah Donggari, dkk (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA (Sistem Pernapasan Manusia Dan Hewan) dengan Metode Pembelajaran Tipe TGT di Kelas V SDKBangkara*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako. Penelitian menunjukkan bahwa Penelitian siklus I persentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) 65,6 % dan daya serap klasikal (DSK) 68,2%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa perolehan hasil observasi aktivitas guru presentase nilai rata-rata 80,3% (baik). Hasil observasi aktifitas siswa presentase nilai rata-rata 65,1 % (cukup baik). Pada tindakan siklus II presentasi ketuntasan belajar klasikal mencapai (KBK) 84,3 % dan Daya Serap Klasikal (DSK) mencapai 83,4%. Hasil observasi aktivitas guru presentase nilai rata-rata 94,6% (sangat baik), dan hasil observasi afektif siswa presentasi nilai rata-rata 77,2% (baik). Hasil penititan ini bahwa penggunaan metode penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams-games-tournament*) pada siswa kelas V SDK Bangkara dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA khususnya pada Materi Sistem Pernapasan pada Manusia dan Hewan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian tindakan kelas tentang “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* di SDN Bendan Ngisor Kota Semarang”.

1.2. RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH

1.2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut dapat dirumuskan permasalahan pokok sebagai berikut: “Bagaimanakah cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat pada siswa kelas V A SDN Bendan Ngisor Kota Semarang?”. Permasalahan tersebut secara khusus dirumuskan dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V A SDN Bendan Ngisor Kota Semarang?”
2. Apakah melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V A SDN Bendan Ngisor Kota Semarang?”
3. Apakah melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V A SDN Bendan Ngisor Kota Semarang?

1.2.2. Pemecahan Masalah

Alternatif tindakan yang diterapkan adalah melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* Slavin, (2010:13).

Adapun langkah-langkah pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu:

- a. Siswa membaca materi tentang peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mengamati)
- b. Siswa melakukan tanya jawab kepada guru terkait materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (menanya, menalar)
- c. Siswa berkumpul membentuk kelompok diskusi secara heterogen dengan satu kelompok terdiri dari enam siswa. (menalar)
- d. Siswa bersiap untuk melakukan permainan diskusi dan turnamen. (menalar)
- e. Masing-masing kelompok mendapatkan tugas berupa Lembar Kerja Kelompok materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mencoba)
- f. Siswa berdiskusi dengan masing-masing anggota kelompoknya untuk mengerjakan Lembar Kerja Kelompok materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mencoba, mengkomunikasikan)
- g. Masing-masing siswa kembali mempelajari lembar materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mencoba, mengamati)

- h. Setelah semua tim menyelesaikan tugasnya, maka guru menempatkan perwakilan tiap tim dengan prestasi yang seimbang dalam meja turnamen. (mencoba)
- i. Guru membagikan kartu bernomor, kartu pertanyaan dan lembar skor permainan pada setiap meja turnamen (meja turnamen 1, meja turnamen 2, meja turnamen 3, meja turnamen 4, meja turnamen 5, meja turnamen 6).
- j. Siswa dengan bimbingan guru mempersiapkan pelaksanaan turnamen yang akan dilaksanakan. (menalar)
- k. Siswa dengan bimbingan guru menempatkan diri menjadi kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya. (mencoba)
- l. Kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu dan mencari pertanyaan pada lembar permainan serta membaca keras kemudian menjawab pertanyaan.
- m. Kelompok penantang bertugas untuk menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda begitu seterusnya sampai semua siswa merasakan menjadi pembaca dan penantang.
- n. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin. Poin tersebut kemudian dijumlahkan dengan poin yang diperoleh teman dalam satu kelompoknya. (mengkomunikasikan, mencoba)

- o. Kelompok pemenang adalah kelompok yang mendapatkan skor terbanyak.
- p. Siswa dibawah bimbingan guru menemukan inti materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 dengan melakukan tanya jawab dan membuat rangkuman. (menanya, menalar, mencoba)
- q. Kelompok yang unggul mendapatkan *reward* atau penghargaan berupa stiker bintang.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan umum penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembejaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

Adapun tujuan khususnya adalah:

1. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.
2. Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada perkembangan teori pembelajaran, memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan dan teknologi pada pembelajaran IPS serta menjadi bahan acuan bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

- a. Bagi siswa
 1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa.
 2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
- b. Bagi guru
 1. Meningkatkan keterampilan guru.
 2. Memberikan wawasan dan pengetahuan baru sehingga dapat mengembangkan model pembelajarn sesuai dengan situasi dan kondisi kelasnya.
- c. Bagi sekolah

Dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Hakikat Belajar

Menurut Rifa'i dan Anni (2009:82) belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Oleh karena itu, dalam menguasai konsep dasar tentang belajar, seseorang mampu memahami bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis. Selanjutnya menurut Gagne (dalam Suprijono, 2012:2) Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2013: 2).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan prose usaha yang dilakukan oleh individu sehingga terjadi perubahan sikap dan perilaku.

Menurut Rifa'I dan Annie (2011:82) menyatakan terdapat 3 unsur utama belajar sebagai berikut:

- 1) Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku. Seseorang yang telah mengalami kegiatan belajar, maka akan terjadi perubahan perilaku, seperti menulis, membaca, berhitung yang dilakukan sendiri-sendiri, atau kombinasi dari berbagai perilaku, seperti seorang guru yang menjelaskan pelajaran secara lisan di depan kelas, ia juga menulis di papan tulis, dan memberikan pertanyaan.
- 2) Perubahan perilaku yang didahului proses pengalaman. Perubahan perilaku seseorang untuk dapat menyelesaikan persoalan dengan pengalaman yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen. Lamanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang adalah sulit untuk diukur. Karena setiap orang mempunyai waktu yang berbeda dalam perubahan perilaku, ada yang berlangsung selama satu hari, satu minggu, satu bulan, atau bahkan bertahun-tahun.
- 3) Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen. Lamanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang adalah sulit untuk diukur. Karena setiap orang mempunyai waktu yang berbeda dalam perubahan perilaku, ada yang berlangsung selama satu hari, satu minggu, satu bulan, atau bahkan bertahun-tahun.

Tiga prinsip belajar menurut Suprijono (2011: 4) yaitu: (1) prinsip belajar adalah perubahan perilaku; (2) belajar merupakan proses yang terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai; (3) belajar merupakan bentuk

pengalaman, yang pada dasarnya adalah hasil dari interaksi siswa dengan lingkungan.

Prinsip-prinsip belajar diperlukan dalam belajar karena untuk menentukan pencapaian individu dalam belajar. Selanjutnya yaitu mengenai ciri-ciri belajar.

Menurut Darsono (dalam Hamdani, 2011:22) ciri-ciri belajar, yaitu:

- 1) Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolok ukur keberhasilan belajar.
- 2) Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain. Jadi, belajar bersifat individu.
- 3) Belajar merupakan interaksi antar individu dan lingkungan. Hal ini berarti individu harus aktif apabila dihadapkan pada lingkungan tertentu. Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki berbagai potensi untuk belajar.
- 4) Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang terpisahkan satu dengan yang lain.

Berdasarkan ciri dan prinsip tersebut proses belajar bukanlah kegiatan yang diperoleh dari pengajaran yang dilakukan oleh guru akan tetapi siswa merekonstruksikan pengetahuannya sendiri sehingga mampu menggunakan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2. Hakikat Pembelajaran

Menurut Suprijono (2011:13) Pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran juga merupakan proses organik konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran.

Gagne (dalam Rifa'I dan Anni, 2011:192) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal peserta didik.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyebutkan pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Darsono (dalam Hamdani 2011: 47) berpendapat bahwa ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut.

- a) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis.
- b) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.
- c) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik perhatian dan menantang siswa.
- d) Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik.
- e) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi siswa.
- f) Pembelajaran dapat membuat siswa siap menerima pembelajaran, baik secara fisik maupun psikologi

- g) Pembelajaran menekankan keaktifan siswa.
- h) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan sengaja.

Menurut Sugandi (dalam Hamdani 2011: 48) pembelajaran yang di tinjau dari pendekatan sistem, dalam prosesnya akan melibatkan berbagai komponen pembelajaran yang dijabarkan sebagai berikut:

- a) Tujuan, secara eksplisit, diupayakan melalui kegiatan pembelajaran *instructionnal effect*, biasanya berupa pengetahuan dan ketrampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit dalam tujuan pembelajaran.
- b) Subjek belajar, dalam system pembelajaran merupakan komponen utama karena berperan sebagai objek sekaligus subjek.
- c) Materi pembelajaran, merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena materi pembelajaran akan member warna dan bentuk kegiatan pembelajaran.
- d) Strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- e) Media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mrembantu penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran.
- f) Penunjang, dalam system pembelajaran adalah fasilitas belajar, sumber belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya. Penunjang berfungsi memperlancar dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Berdasarkan konsep pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang terarah pada tujuan

pembelajaran yang hendak dicapai dan telah ditentukan, melibatkan banyak komponen pembelajaran.

2.1.3. Kualitas Pembelajaran

Kualitas dapat disebut juga dengan mutu atau keefektifan. Menurut Rusman, (2012:67) Mutu atau efektivitas merupakan tolok ukur tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai. Terdapat beberapa aspek dalam efektivitas belajar, yaitu: peningkatan pengetahuan / kognitif, peningkatan keterampilan / psikomotorik, perubahan sikap / afektif, peningkatan integrasi, peningkatan partisipasi, peningkatan interaksi kebudayaan serta perilaku dan kemampuan adaptasi.

Menurut Etzioni (dalam Hamdani, 2011:194) kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Secara definitif, efektivitas/kualitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasaran.

Menurut Robbins (dalam Hamdani, 2011:194) efektivitas tidak hanya dapat dilihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau orangnya. Dengan demikian efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai tujuan-tujuan.

Dari penjelasan beberapa ahli mengenai pengertian kualitas pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran merupakan terjadinya peningkatan terhadap tingkat pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

Dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan berbagai strategi, metode dan pendekatan pembelajaran yang membangkitkan semangat belajar siswa, kontekstual, dan bermakna. Dalam hal ini kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kompetensi, kerjasama, dan kreativitas siswa untuk membentuk karakternya.

Menurut Daryanto (2013:63), peningkatan kualitas proses pembelajaran dilakukan melalui *in-service training* guru yang sarannya adalah meningkatkan penguasaan landasan kependidikan, materi pembelajaran (*subject matter*), metode dan strategi mengajar, pembuatan dan penggunaan alat pembelajaran, serta evaluasi pembelajaran.

Untuk mencapai efektivitas belajar UNESCO menetapkan empat pilar pendidikan yang harus diperhatikan secara sungguh-sungguh oleh pengelola dunia pendidikan, yaitu:

- (1) *learning to know* (belajar untuk menguasai ilmu pengetahuan);
- (2) *learning to do* (belajar untuk menguasai keterampilan);
- (3) *learning to live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat);
- (4) *learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri secara maksimal).(dalam Hamdani, 2011: 194)

Menurut Depdiknas (2004: 7), indikator pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran guru (*teacher educator's behavior*), perilaku dan dampak belajar siswa (*student's behavior*), iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Sedangkan menurut Hamdani (2011: 194), aspek-aspek efektivitas belajar, yaitu: (1) peningkatan 18

pengetahuan; (2) peningkatan keterampilan; (3) perubahan sikap; (4) perilaku; (5) kemampuan adaptasi; (6) peningkatan integrasi; (7) peningkatan partisipasi; (8) peningkatan interaksi kultural.

Dalam penelitian ini indicator pembelajaran tersebut dikaji dalam tiga variabel penelitian, yaitu keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

2.1.3.1 Keterampilan Guru

Guru merupakan salah satu sumber ilmu bagi siswa. Menurut Hamruni (2012: 11) menyatakan guru adalah pelaku pembelajaran, sehingga dalam hal ini guru merupakan faktor yang terpenting. Komponen guru tidak dapat dimanipulasi atau direayasa oleh komponen lain, tapi guru mampu memanipulasi atau mereayasa komponen lain menjadi bervariasi. Menurut Daryanto (2013:63) menyatakan guru memegang peran penting dan strategis dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, perlu ada keterampilan-keterampilan yang harus bisa dilakukan oleh guru dalam pembelajaran.

Keterampilan dasar guru menurut Rusman (2013: 80-92) meliputi:

a) Keterampilan Membuka Pelajaran (*Set Induction Skills*)

Membuka pelajaran yang dilakukan secara profesional akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan pembelajaran, antara lain : (1) membangkitkan motivasi belajar; (2) siswa memiliki kejelasan mengenai tugas-tugas yang harus dikerjakan; (3) siswa memperoleh gambaran mengenai pendekatan yang akan diambil dalam mempelajari materi pembelajaran dan mencapai tujuan ; (4) siswa memahami hubungan antara bahan-bahan atau pengalaman yang telah dimilikinya

dengan hal-hal baru yang akan dipelajari; (5) siswa dapat menghubungkan fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip atau generalisasi dalam kegiatan pembelajaran; (6) siswa mengetahui 19

tingkat keberhasilan atau tingkat pencapaian tujuan terhadap bahan yang dipelajari. (Mulyasa 2013:82)

Komponen keterampilan membuka pelajaran adalah: (1) menarik perhatian siswa; (2) menimbulkan motivasi; (3) memberikan acuan; (4) membuat apersepsi. (Uzer Usman dalam Rusman 2013:81).

Keterampilan membuka pelajaran dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan; a) membimbing siswa berdoa; b) memberikan apersepsi; c) menyampaikan tujuan pembelajaran; d) memberi motivasi pada siswa

b) Keterampilan Bertanya (*Questioning Skills*)

Saat kegiatan pembelajaran, keterampilan bertanya memainkan peranan penting karena pertanyaan yang tersusun baik dan teknik melontarkan pertanyaan yang tepat, memberikan dampak positif terhadap aktifitas dan kreatifitas siswa.

Ciri-ciri memberikan pertanyaan yang baik yaitu: (1) jelas dan mudah dimengerti, (2) berisi informasi yang cukup; (3) difokuskan pada suatu masalah atau tugas tertentu; (4) memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan. (Uzer Usman dalam Rusman 2013:82)

Komponen-komponen keterampilan bertanya (Mulyasa, 2005:70), mencakup: (1) pengungkapan pertanyaan secara jelas dan singkat, (2) pemberian acuan, (3) memusatkan perhatian, (4) memberi giliran dan menyebar pertanyaan. 20

Keterampilan bertanya dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan : a) memberikan pertanyaan kepada siswa secara jelas; b) memberikan arahan pada siswa untuk menjawab pertanyaan; c) mengarahkan siswa untuk berfikir, d) mengembangkan rasa ingin tahu siswa.

c) Keterampilan Memberi Penguatan

Keterampilan dasar penguatan adalah segala bentuk respons baik bersifat verbal maupun non verbal yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa. Keterampilan memberi penguatan bertujuan memberikan informasi atau umpan balik (*feedback*) bagi siswa atas perbuatannya sebagai bentuk koreksi (Usman,2006:80) .

Jadi fungsi dari penguatan adalah memberikan ganjaran pada siswa dalam meningkatkan partisipasinya saat proses pembelajaran.

Ada dua jenis penguatan yang dapat diberikan oleh guru (Usman,2006: 82) meliputi:

- a) Penguatan verbal, diberikan dalam bentuk kata-kata atau kalimat yang berupa komentar, pujian, dan penghargaan atau kata-kata koreksi.
- b) penguatan nonverbal, adalah penguatan yang diungkapkan melalui bahasa isyarat misalnya sorot mata, senyuman, gelengan kepala, Penguatan pendekatan, penguatan dengan sentuhan, penguatan dengan kegiatan yang menyenangkan, penguatan berupa symbol atau benda.(usman,2006: 82).

Rusman (2013:84) mengemukakan tujuan dari pemberian penguatan adalah: (1) meningkatkan perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran; (2) merangsang dan meningkatkan motivasi belajar; (3) meningkatkan 21

kegiatan belajar dan membina tingkah laku siswa yang produktif; (4) menumbuhkan rasa percaya diri kepada siswa; (5) membiasakan kelas kondusif penuh dengan penghargaan dan penguatan.

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memberikan penguatan yaitu: (1) kehangatan dan keantusiasan; (2) kebermaknaan; (3) penggunaan penguatan yang bervariasi; (3) berikan penguatan dengan segera (Sanjaya, 2014:38).

Keterampilan memberi penguatan dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan : a) memberi penguatan verbal; b) memberikan penguatan dengan memberikan hadiah; c) memberikan penguatan dengan gerakan/ acungan jempol; d) memberikan penguatan dengan sentuhan.

d) Keterampilan Mengadakan Variasi (*Variation Skills*)

Penggunaan variasi dalam pembelajaran ditujukan untuk mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa karena pembelajaran yang monoton. Pengadaan variasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih bermakna dan optimal, sehingga siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme serta partisipasi saat kegiatan pembelajaran.

Tujuan dan manfaat keterampilan variasi (Mulyasa,2013: 78) adalah: a) meningkatkan perhatian siswa terhadap materi standar yang relevan dan bervariasi; b) memberikan kesempatan berkembangnya bakat yang dimiliki siswa terhadap hal baru dalam pembelajaran; c) memupuk perilaku positif siswa terhadap pembelajaran; d) memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuannya. 22

Ada tiga prinsip penggunaan keterampilan mengadakan variasi yang perlu diperhatikan guru, yaitu: a) variasi digunakan dengan suatu maksud tertentu yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan; b) variasi digunakan secara lancar dan berkesinambungan; c) direncanakan secara baik dan secara eksplisit dicantumkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (Rusman, 2013: 86)

Komponen mengadakan variasi menurut Mulyasa (2013: 79) adalah sebagai berikut:

a) Variasi dalam gaya mengajar guru

Variasi gaya mengajar guru meliputi variasi suara, pemusatan perhatian, kesenyapan, mengadakan kontak pandang, gerakan badan dan mimik serta perubahan posisi guru.

b) Variasi penggunaan media dan sumber belajar

Variasi penggunaan media dan sumber belajar meliputi variasi alat bantu pembelajaran yang dapat dilihat, didengar, diraba dan dimanipulasi, serta penggunaan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar.

Keterampilan mengadakan variasi dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan : a) memusatkan perhatian siswa; b) menarik perhatian siswa dengan media video; c) menggunakan variasi Tanya jawab mengenai tayangan video; d) menggunakan variasi dalam memberi contoh. 23

e) Keterampilan Menjelaskan (*Explaining Skills*)

Menjelaskan adalah mendeskripsikan secara lisan tentang suatu benda, keadaan, fakta dan data sesuai dengan waktu dan hukum-hukum yang berlaku (Mulyasa, 2013: 80). Penyampaian informasi yang terencana dengan baik dan

disajikan dengan urutan yang cocok merupakan ciri utama kegiatan menjelaskan (Usman, 2006:89).

Tujuan pemberian penjelasan dalam pembelajaran adalah: (1) membimbing siswa untuk dapat memahami konsep, hukum, dalil, fakta, dan prinsip secara objektif dan bernalar; (2) melibatkan siswa untuk berpikir dengan memecahkan masalah-masalah atau pertanyaan; (3) mendapatkan balikan dari siswa mengenai tingkat pemahamannya dan untuk mengatasi kesalahpahaman siswa; (4) membimbing siswa untuk menghayati dan mendapat proses penalaran dan menggunakan bukti-bukti dalam memecahkan masalah (Rusman, 2013:87)

Prinsip yang perlu diperhatikan dalam keterampilan menjelaskan yaitu: a) penjelasan diberikan di awal, di tengah, atau di akhir jam pertemuan, tergantung keperluan; b) diselingi tanya jawab; c) relevan dengan tujuan pembelajaran; d) penjelasan dapat diberikan bila ada pertanyaan dari siswa atau direncanakan oleh guru; c) materi penjelasan harus bermakna bagi siswa (Hasibuan, 2012:71)

Keterampilan menjelaskan dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan: a) video yang ditampilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran; b) video yang ditampilkan sesuai dengan taraf berpikir siswa; c) video yang 24

ditampilkan mampu mendukung materi yang diajarkan; d) video yang ditampilkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

f) Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi sistem pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa secara kelompok. Keterampilan guru harus dilatih dan dikembangkan agar mampu melayani siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran kelompok kecil.

Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru dalam membimbing diskusi kelompok kecil, yaitu:

- a. Memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi, dengan cara merumuskan tujuan dan topik yang akan dibahas pada awal diskusi, kemukakanlah masalah-masalah khusus, catat perubahan atau penyimpangan diskusi dari tujuan dan merangkum hasil diskusi.
- b. Memperjelas masalah untuk menghindarkan kesalahpahaman saat memimpin diskusi. Guru harus memperjelas atau menguraikan permasalahan, meminta komentar siswa, dan menguraikan gagasan siswa dengan memberikan informasi tambahan agar kelompok peserta diskusi memperoleh pengertian yang lebih jelas.
- c. Menganalisis pandangan siswa. Adanya perbedaan pendapat dalam diskusi, menuntut seorang guru harus menganalisis dengan cara memperjelas hal-hal yang disepakati dan hal-hal yang perlu disepakati di samping meneliti apakah suatu alasan mempunyai dasar yang kuat.

- d. Meningkatkan urunan siswa, yaitu mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang menantang, memberikan contoh dengan tepat, memberikan waktu untuk berpikir dan memberikan kesempatan siswa berpendapat.
- e. Memberikan kesempatan berpartisipasi, dapat dilakukan dengan cara memancing pertanyaan siswa, memberikan kesempatan pada siswa yang belum bertanya (pendiam) terlebih dahulu, mencegah monopoli pembicaraan, dan mendorong siswa untuk berkomentar terhadap pertanyaan temannya.
- f. Menutup diskusi, yaitu membuat rangkuman hasil diskusi, menindaklanjuti hasil diskusi, dan mengajak siswa untuk menilai proses maupun hasil diskusi.
- g. Hal-hal yang perlu dihindarkan adalah mendominasi/monopoli pembicaraan dalam diskusi, serta membiarkan terjadinya penyimpangan dalam diskusi (Rusman, 2013:89-90).

Keterampilan membimbing kelompok kecil dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegaitan: a) memberi arahan siswa untuk berkelompok secara jelas dan sistematis; b) memberikan petunjuk yang jelas tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan; c) ketepatan dalam menggunakan alokasi waktu yang ditentukan; d) menegur siswa yang berperilaku menyimpang saat pembelajaran.

g) Keterampilan Mengelola Kelas

Mengelola kelas adalah keterampilan guru menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya manakala terjadi hal-hal 26

yang dapat mengganggu suasana pembelajaran (Sanjaya, 2014:44). Dengan kata lain kegiatan untuk menciptakan dan mempertahankan kondisi yang optimal bagi terjadinya proses belajar mengajar.

Kondisi belajar yang optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur siswa, sarana pengajaran serta menciptakan suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran (Usman, 2006:97).

Teknik-teknik yang dapat dilakukan dalam mengelola kelas : a) menciptakan kondisi belajar yang optimal; b) menunjukkan sikap tanggap; c) memusatkan perhatian; d) memberikan petunjuk dan tujuan yang jelas; e) memberi teguran dan penguatan. Sanjaya (2014:45)

Keterampilan mengelola kelas dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan: a) menciptakan kondisi belajar yang optimal melalui pembentukan kelompok belajar; b) memberikan motivasi; c) membimbing dan memudahkan belajar; c) memberikan pengarahannya dengan jelas.

h) Keterampilan Pembelajaran Perseorangan

Pembelajaran perseorangan atau individual adalah pembelajaran yang paling humanis untuk memenuhi kebutuhan dan minat siswa. Guru dapat melakukan variasi, bimbingan, dan penggunaan media pembelajaran dalam rangka memberikan kebutuhan individual. Pembelajaran ini terjadi bila jumlah siswa yang dihadapi oleh guru jumlahnya terbatas, yaitu antara dua sampai delapan orang untuk kelompok kecil, dan seorang untuk perseorangan.

Hakikat pembelajaran perseorangan adalah: a) terjadinya hubungan interpersonal antara guru dengan siswa dan juga siswa dengan siswa; b) siswa 27

belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan masing-masing; c) siswa mendapat bantuan dari guru sesuai dengan kebutuhannya, d) siswa dilibatkan dalam perencanaan kegiatan pembelajaran.

Peran guru dalam pembelajaran perseorangan yaitu sebagai organisator, narasumber, motivator, fasilitator, konselor, dan sekaligus sebagai peserta kegiatan.

Komponen-komponen yang perlu dikuasai guru berkenaan dengan pembelajaran perseorangan ini adalah: a) keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi; b) keterampilan mengorganisasi; c) keterampilan membimbing dan memudahkan belajar; d) keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran (Rusman, 2013: 91-92).

Keterampilan pembelajaran perseorangan dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan : a) memberi arahan siswa untuk berkelompok secara jelas dan sistematis; b) memberikan petunjuk yang jelas tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan; c) ketepatan dalam menggunakan alokasi waktu yang ditentukan; d) menegur siswa yang berperilaku menyimpang saat pembelajaran.

i) Keterampilan Menutup Pelajaran (*Closure Skills*)

Keterampilan menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri pelajaran dengan mengemukakan kembali pokok-pokok pelajaran agar siswa memperoleh gambaran utuh mengenai pokok-pokok materi dan hasil belajar yang telah dipelajari. Kegiatan menutup pelajaran dilakukahkan guru untuk 28

mengetahui pencapaian tujuan dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan guru untuk menutup pembelajaran antara lain: a) menarik kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari; b) mengajukan beberapa pertanyaan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan dan keefektifan pembelajaran yang telah dilaksanakan; c) menyampaikan bahan-bahan pendalaman yang harus dipelajari dan tugas-tugas yang harus dikerjakan sesuai pokok bahasan yang telah dipelajari; d) memberikan post tes baik secara lisan, tulisan maupun perbuatan. (Mulyasa, 2005:84).

Keterampilan menutup pelajaran dalam penelitian ini ditunjukkan dengan kegiatan: a) meninjau kembali dengan mengadakan refleksi; b) membuat kesimpulan; c) memberikan soal evaluasi tertulis; d) memberikan tindak lanjut

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan guru merupakan kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam pembelajaran agar tercipta suasana kelas yang kondusif. Dalam penelitian ini keterampilan guru dapat diukur dengan lembar pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Adapun indikator keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu :

- a. Melakukan kegiatan prapembelajaran.
- b. Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- c. Mengajukan pertanyaan terkait materi.
- d. Membuat kelompok.

- e. Membimbing siswa dalam kelompok.
- f. Menjelaskan aturan turnamen.
- g. Membimbing pelaksanaan turnamen.
- h. Mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang.
- i. Memberikan evaluasi.
- j. Menutup pelajaran.

Keterampilan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dapat menstimulus aktivitas siswa untuk melakukan pembelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan.

2.1.3.2. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam proses belajar sangat penting. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan untuk mengembangkan kemampuan siswa. Siswa sebagai subjek sekaligus objek dalam pembelajaran. Peran siswa sangat mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Menurut Fajar (2009: 15) kegiatan pembelajaran hendaknya fokus pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, mengandung nilai, etika, estetika, logika dan kinestetika sehingga siswa dapat mengetahui, memahami, melakukan sesuatu serta dapat mengaktualisasi dirinya.

Aktivitas siswa perlu diperhatikan oleh guru. Menurut Fajar (2009: 13) mengemukakan aktivitas siswa digolongkan meliputi: aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas gerak dan aktivitas menulis. Keaktifan siswa terlihat ketika pembelajaran dengan diselingi permainan. Menurut Hamdani (2011: 124) Melalui bermain, anak belajar dengan menerima serta dapat

mengekspresikan perasaan mereka secara positif dan konstruktif. Selain itu, keaktifan anak akan berkembang karena anak belajar tentang diri mereka sendiri yang membuat anak termotivasi untuk mengembangkan jati dirinya.

Adapun indikator aktivitas siswa yang diamati dalam model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu:

- a. Mempersiapkan diri dalam proses pembelajaran.
- b. Menanggapi kegiatan apersepsi.
- c. Memperhatikan penjelasan guru tentang materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945.
- d. Berkelompok sesuai petunjuk guru.
- e. Diskusi dengan kelompok.
- f. Pelaksanaan Turnamen.
- g. Menyimpulkan materi pelajaran dan mengerjakan evaluasi.

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sangat diperhatikan. Karena hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Peran guru juga mempengaruhi aktivitas belajar siswa.

2.1.3.3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran diambil dari sebuah penilaian. Hasil belajar erat kaitannya dengan prestasi belajar. Menurut Rifa'I (2012:69) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Menurut Hamdani (2011: 194) pencapaian tujuan pembelajaran berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Pada

dasarnya hasil atau prestasi diperoleh dari suatu kegiatan. Setelah melakukan kegiatan biasanya guru akan melakukan tes atau evaluasi, guru melakukan penilaian. Proses penilaian diawali melalui proses analisis masalah.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari data kuantitatif maupun kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes tertulis, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui pengamatan aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran.

Menurut Hamdani (2011:303) dalam pelaksanaan penilaian hasil belajar, guru harus memperhatikan beberapa hal, yaitu: a) valid; b) objektif; c) tidak dipengaruhi oleh subjektivitas penilai; d) transparan; e) adil; f) terpadu; g) menyeluruh dan berkesinambungan; h) bermakna; i) sistematis; j) akuntabel; k) beracuan kriteria.

Winke (dalam Purwanto, 2011: 45) menyatakan bahwa aspek perubahan tingkah laku yang terjadi setelah pembelajaran mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Bloom membagi dan menyusun secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Makin tinggi tingkat maka makin kompleks dan penguasaan suatu tingkat mempersyaratkan penguasaan tingkat sebelumnya. Enam tingkat itu adalah hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6) (Purwanto, 2011: 50).

Adapun indikator hasil belajar kognitif yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah: 1) Menjelaskan peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 (C2); 2) Menyebutkan beberapa peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia (C1); 3) Mendeskripsikan peristiwa proklamasi (C2); 4) Menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan (C1); 5) Menjelaskan peranan tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan (C2); 6) Menghargai jasa-jasa tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan (C1).

2. Domain afektif mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan dengan perubahan-perubahan sikap, nilai, perasaan dan minat (Usman 2006:34). Ranah afektif berkaitan dengan hal-hal emosional, seperti perasaan, nilai-nilai, apresiasi, antusiasme, motivasi, dan sikap. Guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa dengan memperhatikan ranah afektif dalam perencanaan pembelajaran, kegiatan belajar-mengajar, bahkan saat menilai hasil belajar. Sasaran hasil belajar afektif adalah sikap, nilai, preference, konsep diri akademik, control diri, pengembangan emosi, lingkungan kelas, minat, opini, motivasi, hubungan social, altruism, dan pengembangan moral (Hariyanto, 2014:184). Krathwohl membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan karakterisasi. Hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah dan sederhana hingga yang paling tinggi dan kompleks (Purwanto, 2011: 51-52). Instrumen penilaian sikap dapat menggunakan lembar observasi yang berisi sejumlah indikator perilaku yang diamati (Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013)

Aspek afektif dalam penelitian ini dibatasi pada domain karakterisasi yang dimaksudkan untuk membentuk karakter siswa. Aspek karakter yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* antara lain yaitu: (1) Tertib, (2) Percaya diri. (3) Disiplin, (4) Tanggung jawab dan, (5) Kerjasama.

3. Psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik (Bloom dalam Hariyanto 2014:2019). Tahapan ranah psikomotor menurut Dave :

1. Imitasi, mengamati dan memolakan perilaku seperti yang pernah dilakukan.
2. Manipulasi, mampu melakukan tindakan tertentu dengan mengingat atau mengikuti perintah/prosedur.
3. Presisi, menghaluskan menjadi lebih tepat. Melakukan suatu keterampilan dengan ketepatan yang tinggi.
4. Artikulasi mengoordinasikan dan mengadaptasi sederetan kegiatan untuk meraih keselarasan dan konsistensi internal.
5. Naturalisasi, menguasai kinerja tingkat tinggi sehingga menjadi alamiah tanpa harus berfikir lebih jauh tentang hal tersebut.

Indikator hasil belajar psikomotor adalah: (1) mempersiapkan diri dalam menerima pembelajaran; (2) menunjukkan bukti hasil kerja kelompok; (3) mengulangi penjelasan guru; dan (4) mengikuti diskusi kelas (Purwanto, 2011:52)

Menurut Ryan (dalam Hariyanto 2014:218) hasil belajar psikomotor dapat diukur melalui (1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku siswa selama proses pembelajaran, (2) sesudah mengikuti pembelajaran yaitu dengan memberikan tes kepada siswa, (3) memberi penilaian kepada siswa beberapa waktu berselang setelah pembelajaran usai.

Indikator psikomotor dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diantaranya: (1) membentuk kelompok secara heterogen; (2) berdiskusi dengan anggota kelompok; (3) membentuk kelompok turnamen berdasarkan kemampuan; dan (4) mengikuti jalannya turnamen.

2.1.4. Hakikat IPS di Sekolah Dasar

2.1.4.1. Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan Ilmu yang mempelajari tentang hubungan yang terdapat di masyarakat yang kaitannya dengan nilai-nilai sosial. Menurut Buchari Alma (dalam Susanto, 2014:141) menjelaskan bahwa IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam alam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial. Selanjutnya menurut Solihatin, (2008:14), menjelaskan bahwa IPS membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya.

Norma Mackenzie (dalam Sardjiyo,dkk., 2008: 1.22) mengemukakan bahwa ilmu sosial adalah semua bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dalam konteks sosialnya atau dengan kata lain semua bidang ilmu yang mempelajari manusia sebagai anggota masyarakat.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang hubungan manusia dengan lingkungan sekitar yang di dalamnya mencakup antropologi, ekonomi, sejarah, dan geografi.

2.1.4.2. Tujuan IPS

Menurut Solihatin (2008:14) Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS dapat mengembangkan kemampuan berfikir siswa berdasarkan kondisi realita kondisi sosial di lingkungan siswa bernaung, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS dapat melahirkan warga Negara yang baik serta memiliki tanggung jawab untuk membangun bangsa dan Negara. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPS terpacu pada pengembangan kualitas Sumber Daya Manusia, sehingga pelajaran IPS dapat mengembangkan berfikir siswa secara kritis.

Selanjutnya tujuan IPS menurut Sumaatmaja, (2008:1.10) adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. IPS tidak hanya terbatas pada aspek-aspek pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotor) saja, melainkan meliputi juga aspek ahklak (afektif) dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan, dan persaingan.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan seperti berikut (BSNP, 2007: 575):

- a) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.

- b) Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, *inquiry*, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial.
- c) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai – nilai sosial dan kemanusiaan.
- d) Memiliki kemampuan dalam berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Metode pembelajaran dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar haruslah menerapkan metode yang menyenangkan dan membangkitkan semangat belajar siswa. Metode yang sesuai diterapkan oleh guru adalah menyajikan permainan agar siswa ikut serta dalam mengembangkan aktivitas akademiknya (Fajar, 2009:110). Kebanyakan guru hanya menerapkan metode ceramah sehingga siswa cepat bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Metode pembelajaran IPS hendaknya berpijak pada keterlibatan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif menggali, mencari dan menemukan konsep sosial di masyarakat.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar hendaknya dapat membantu siswa dalam memperoleh keterampilan untuk memecahkan masalah, menganalisis serta menyampaikan pendapatnya di depan orang.

Berdasarkan tujuan IPS diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam bidang nilai serta sikap, pengetahuan dan kecakapan. Terkait dengan tujuan IPS, kelebihan model

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* salah satunya adalah menumbuhkan tanggung jawab siswa dan kerjasama dalam kegiatan kelompok dan tournament.

2.1.4.3. Ruang Lingkup IPS

Menurut Sardjiyo, dkk. (2008: 1.27) ruang lingkup IPS adalah hal-hal yang berkenaan dengan manusia dan kehidupannya meliputi semua aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek adalah sebagai berikut:

- a) Manusia, tempat, dan lingkungan.
- b) Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
- c) Sistem sosial dan budaya.
- d) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan (BSNP, 2007: 575).

Dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup IPS mencakup: Manusia, lingkungan, sosial, waktu, dan ekonomi.

Tabel 2.1
Lingkup Materi IPS kelas V SD/MI

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang 2.2 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan 2.4 Menghargai perjuangan para

	tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan
--	--

Sumber: Standar Isi KTSP SD-MI 2006

Dalam penelitian ini, ruang lingkup IPS yang akan diteliti adalah permasalahan sosial. Penelitian ini dilakukan di kelas VA semester 2 pada mata pelajaran IPS, Standar Kompetensi 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, Kompetensi Dasar 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan.

2.1.5. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan konsep pembelajaran yang lebih luas dari pembelajaran kolaboratif. Menurut Hamdani (2011:31) pada pembelajaran kooperatif diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar siswa dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya, menjadi pendengar yang baik, dan diberi lembar kegiatan berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar siswa dalam bentuk kelompok atau *team* yang diarahkan dan dipimpin oleh guru. Dalam satu kelompok terdiri dari 2 atau lebih siswa. Dalam satu kelompok terdapat interaksi antar anggota untuk membahas topik yang diberikan oleh guru. Dalam menyelesaikan tugasnya, setiap kelompok harus selalu bekerja sama. Pembagian kelompok selalu dibentuk dalam bentuk heterogen yaitu berbeda jenis kelamin, ras, dan tingkat intelegensinya.

Menurut Suprijono, (2012:56) Pembelajaran kooperatif tidak hanya mempelajari materi akan tetapi juga mempelajari keterampilan-keterampilan

bekerja sama. Pembelajaran akan efektif dan menyenangkan apabila siswa belajar secara bersama-sama (*team*), adanya tutor sebaya antar siswa, adanya partisipasi aktif dari siswa dan menghendaki siswa untuk memecahkan masalah.

Tabel 2.2
Fase-fase pembelajaran kooperatif

Fase-fase	Tindakan guru
Fase 1: Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan memberikan motivasi kepada siswa.
Fase 2: Menyajikan materi atau informasi	Menyajikan informasi kepada siswa tahapan yang akan dilaksanakan
Fase 3: Membentuk kelompok-kelompok belajar	Menjelaskan kepada siswa cara membentuk kelompok belajar dan membantu siswa dalam membentuk kelompok.
Fase 4: Membimbing kelompok belajar	Membantu siswa dengan membimbingnya ketika berdiskusi
Fase 5: Evaluasi	Melakukan evaluasi terhadap hasil belajar mengenai materi yang telah dipelajarinya.
Fase 6: Memberikan <i>reward</i> atau penghargaan	Guru menghargai hasil belajar siswa maupun kelompok

Pembelajaran kooperatif dimulai dengan penyajian dari guru tentang tujuan-tujuan pembelajaran yang akan dicapai selama pembelajaran (Suprijono, 2012:54). Setelah itu, dibawah bimbingan guru, siswa dibimbing untuk membuat kelompok-kelompok belajar. Selanjutnya siswa belajar dengan kelompoknya

mengerjakan topik soal yang diberikan guru. Fase terakhir adalah pemberian penghargaan dari guru terhadap individu maupun kelompok.

2.1.6. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin (2010:13), model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah model dimana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk mengumpulkan poin bagi timnya. Siswa memainkan *game* bersama anggota lawannya dalam meja turnamen. Tim dengan skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan atau *reincforment*.

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa yang mengandung unsur permainan dan turnamen yang diakhiri dengan pemberian penghargaan dari guru. Aktivitas belajar siswa dalam model kooperatif tipe TGT dapat mengaktifkan siswa karena para siswa akan selalu bersaing dengan kelompok lain. Setiap anggota kelompok dituntut untuk kompak, kreatif dan kerja sama. Komponen dalam model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* antara lain:

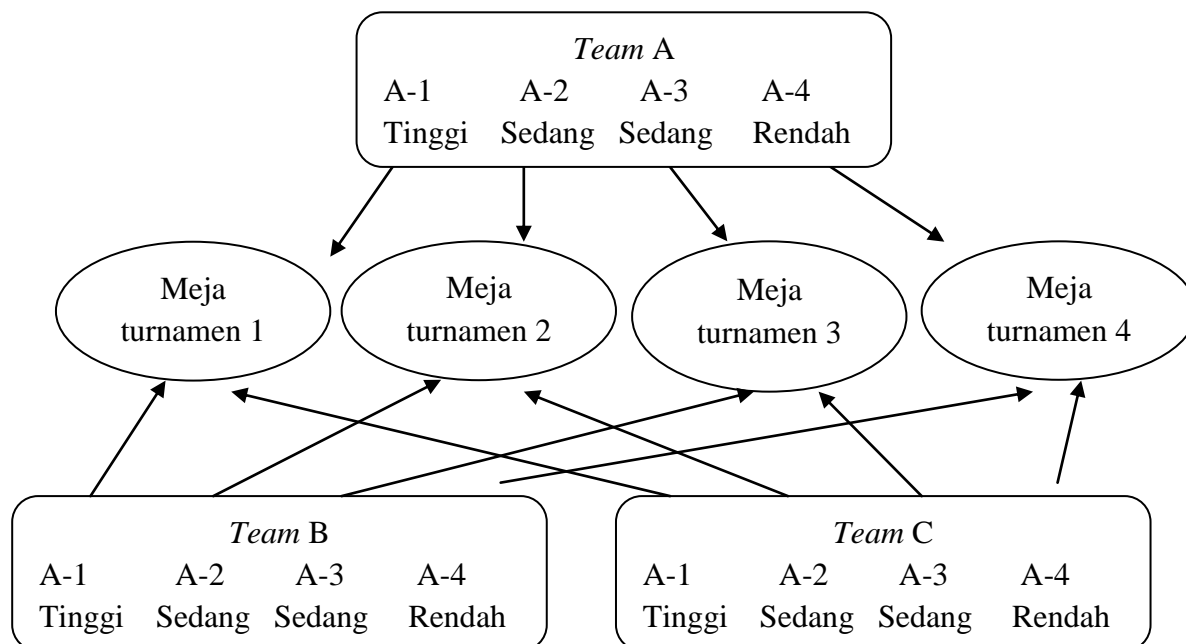
Tabel 2.3
Langkah-langkah Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Komponen	Tindakan
Penyajian kelas	Pada awal pembelajaran guru menyajikan materi pelajaran. Penyajiannya dapat dilakukan melalui ceramah atau penyajian yang disertai menggunakan media pembelajaran. Siswa harus memperhatikan penjelasan

	dari guru agar dapat memahami materi dan membantu siswa bekerja lebih baik ketika kerja kelompok.
Kelompok (<i>Team</i>)	Pembentukan kelompok adalah secara heterogen. Hal ini bertujuan agar kelompok 1 dengan kelompok lainnya memiliki bobot yang sama. Dalam satu kelompok terdiri dari 6 orang siswa. Fungsi dibentuknya kelompok adalah agar masing-masing siswa dapat mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan lebih optimal pada saat <i>game</i> .
Permainan (<i>Game</i>)	Permainan terdiri dari pengajuan-pengajuan pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada kelompok-kelompok belajar untuk mengukur kemampuan siswa setelah mendapatkan materi dari guru. Guru membuat pertanyaan bernomor, kemudian kelompok akan disuruh memilih nomor dan akan mendapatkan pertanyaan. Jika bisa menjawab maka akan mendapatkan skor, tetapi kalau tidak bisa menjawab mendapatkan skor 0.
Turnamen	Turnamen dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara lisan, dan kelompok yang bisa menjawab langsung tunjuk atap dan menjawabnya. Jika salah menjawab maka akan dilempar ke kelompok lain.
<i>Team recognize</i> (penghargaan kelompok)	Guru mengumumkan kelompok-kelompok juara dan permainan. Kemudian pemberian penghargaan kelompok maupun individu dari guru. Kelompok mendapat julukan " <i>super</i>

	<i>team</i> ” jika rata-rata skor mencapai 45 atau lebih. “ <i>great team</i> ” apabila rata-rata mencapai 40-45, dan “ <i>good team</i> ” apabila rata-ratanya 30-40.
--	--

Hamdani, (2011:92)



Bagan 2.1 Model Penempatan siswa turnamen

Slavin (2010: 168)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa komponen model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu: penyajian kelas, tim, *game*, turnamen dan rekognisi tim. Komponen-komponen tersebut saling terkait dan mendukung pelaksanaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

2.1.7. Teori Belajar yang Mendukung Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjabaran mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses oleh siswa (Trianto, 2011: 12).

Teori belajar yang mendasari pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, adalah:

1) Teori belajar humanisme

Rifa'i (2011:144) menjelaskan bahwa hasil belajar dalam pandangan humanistik adalah kemampuan peserta didik mengambil tanggung jawab dalam menentukan apa yang dipelajari dan menjadi individu yang mampu mengarahkan diri sendiri (*self directing*) dan mandiri (*independent*). Di samping itu pendekatan humanistik memandang pentingnya pendekatan pendidikan di bidang kreativitas, minat terhadap seni, dan hasrat ingin tahu.

Teori belajar humanistik mendukung model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* karena dalam praktik pembelajaran, guru perlu menerapkan metode dan model yang mampu membangkitkan minat siswa dalam pembelajarn.

2) Teori belajar konstruktivisme

Rifa'i (2011 : 225-226) menyatakan konstruktivisme merupakan teori psikologi tentang pengetahuan yang menyatakan manusia membangun dan memaknai pengetahuan dari pengalamannya sendiri. Teori belajar konstruktivisme mengharuskan siswa menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi yang kompleks apabila menghendaki informasi itu menjadi miliknya. Keaktifan peserta didik menjadi syarat utama dalam pembelajaran konstruktivisme.

Teori belajar konstruktivisme mendukung model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* karena siswa akan diberikan stimulus dari guru dan peserta didik akan diarahkan untuk menemukan pengetahuannya melalui tahap penemuan materi pelajaran.

2.1.9. Penerapan Pembelajaran IPS Model Kooperatif Tipe TGT

Penelitian ini menggunakan model kooperatif tipe TGT dalam mata pelajaran IPS di kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

Adapun langkah-langkah penerapan pembelajaran IPS model kooperatif tipe TGT yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Siswa membaca materi tentang peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mengamati)
- b. Siswa melakukan tanya jawab kepada guru terkait materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (menanya, menalar)
- c. Siswa berkumpul membentuk kelompok diskusi secara heterogen dengan satu kelompok terdiri dari enam siswa. (menalar)
- d. Siswa bersiap untuk melakukan permainan diskusi dan turnamen. (menalar)
- e. Masing-masing kelompok mendapatkan tugas berupa Lembar Kerja Kelompok materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mencoba)
- f. Siswa berdiskusi dengan masing-masing anggota kelompoknya untuk mengerjakan Lembar Kerja Kelompok materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mencoba, mengkomunikasikan)

- g. Masing-masing siswa kembali mempelajari lembar materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mencoba, mengamati)
- h. Setelah semua tim menyelesaikan tugasnya, maka guru menempatkan perwakilan tiap tim dengan prestasi yang seimbang dalam meja turnamen. (mencoba)
- i. Guru membagikan kartu bernomor, kartu pertanyaan dan lembar skor permainan pada setiap meja turnamen (meja turnamen 1, meja turnamen 2, meja turnamen 3, meja turnamen 4, meja turnamen 5, meja turnamen 6).
- j. Siswa dengan bimbingan guru mempersiapkan pelaksanaan turnamen yang akan dilaksanakan. (menalar)
- k. Siswa dengan bimbingan guru menempatkan diri menjadi kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya. (mencoba)
- l. Kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu dan mencari pertanyaan pada lembar permainan serta membaca keras kemudian menjawab pertanyaan.
- m. Kelompok penantang bertugas untuk menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda begitu seterusnya sampai semua siswa merasakan menjadi pembaca dan penantang.
- n. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin. Poin tersebut kemudian dijumlahkan dengan poin

yang diperoleh teman dalam satu kelompoknya.

(mengkomunikasikan, mencoba)

- o. Kelompok pemenang adalah kelompok yang mendapatkan skor terbanyak.
- p. Siswa dibawah bimbingan guru menemukan inti materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 dengan melakukan tanya jawab dan membuat rangkuman. (menanya, menalar, mencoba)
- q. Kelompok yang unggul mendapatkan *reward* atau penghargaan berupa stiker bintang.

2.1.10. Pendekatan Saintifik

Proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa dalam memahami hal melalui pendekatan ilmiah. Pendekatan ilmiah berarti siswa dapat mendapatkan informasi berasal darimana saja dan kapan saja. Maka dari itu, kondisi pembelajaran di titik beratkan untuk mendorong keaktifan siswa untuk mencari tahu sesuatu dari observasi, dan bukan semata-mata hanya dari guru. Menurut Fadlilah (2014: 176) menyatakan bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang dilakukan melalui proses mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mencoba (*experimenting*), menalar (*associating*), dan mengkomunikasikan (*communicating*). Kelima proses belajar secara saintifik diimplementasikan pada saat memasuki kegiatan pembelajaran.

Tabel 2.4
Kegiatan pembelajaran dalam pendekatan saintifik

Kegiatan	Aktivitas pembelajaran
Mengamati (<i>Observing</i>)	Melihat, mengamati, membaca, mendengar, menyimak (tanpa dan dengan alat)
Menanya (<i>Questioning</i>)	Mengajukan pertanyaan dari yang factual sampai ke yang bersifat hipotesis
Mencoba (<i>experimenting</i>)	Menentukan data yang diperlukan dari pertanyaan yang diajukan
Menalar (<i>associating</i>)	Menganalisis data dalam bentuk membuat kategori, menentukan hubungan kategori
Mengkomunikasikan (<i>sommunicating</i>)	Menyampaikan hasil konseptualisasi

Fadlillah, (2014: 176)

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Penelitian ini didasarkan pada hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain:

Tabel 2.5
Kajian Empiris

No	Nama Jurnal	Penulis dan Judul	Ringkasan
1.	Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan, alamat : http://ejournal.unesa.ac.id/article/13041/68/article.pdf&sa=U&ved=OCBQQFACahukewiuomyrcnr8_zujjopa6ow , Vol 2, No 2 (2014)	Penelitian oleh Hidayati dengan judul “Peningkatan hasil belajar pada materi lompat kangkang dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)”	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat. Sebelumnya dari 33 siswa di kelas tersebut yang lolos hanya 6 atau 18,18% orang saja. Setelah dilakukannya penelitian, pada siklus 1 meningkat menjadi 96,97% dan pada siklus 2 juga tetap sama yaitu 96,97%.
2.	Jurnal Pendidikan Kimia, alamat: http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/5246/3705 , vol. 4 No.1 (2015)	Penelitian oleh Pratiwi, dkk dengan judul Upaya Peningkatan Prestasi Belajar dan Interaksi Sosial Siswa dengan menggunakan Metode Pembelajaran TGT Dilengkapi Media Peta Konsep Siswa Kelas XI IPA SMA Batik 1 Surakarta Tahun 2013.	Hasilnya menunjukkan bahwa peningkatan prestasi belajar dapat dilihat dari hasil tes kognitif, dan afektif dimana pada siklus I diperoleh hasil secara berturut-turut yaitu 55,56%; dan 75,90% dan pada siklus II secara berturut-turut yaitu 83,33%; dan 77,62%. Sedangkan peningkatan interaksi sosial siswa dimana pada siklus I diperoleh 76,32% dan pada siklus II

			diperoleh 81,56%. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar dan interaksi sosial siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan siswa kelas XI IPA 2 SMA Batik 1 Surakarta.
3.	Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, alamat: http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PJJPGSD/article/viewfile/2275 , vol. 2 No. 1 (2014)	Penelitian oleh Ardani, dkk. dengan judul Pengaruh model kooperatif TGT berbantuan media Question card terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hit} = 4,31$, sedangkan pada taraf signifikansi 5% atau taraf kepercayaan 95% dengan $dk = (36+35) - 2 = 69$ adalah $t_{tabel} = 2,00$ sehingga, $t_{hit} > t_{tabel}$ yang berarti H_0 ditolak (gagal diterima) dan H_a diterima. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games</i>

			<p><i>Tournament</i> (TGT) berbantuan media <i>question card</i> dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan media <i>question card</i> berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD N 17 Dauh Puri tahun ajaran 2013/2014.</p>
4.	<p>Kreatif Jurnal Tadulako, alamat: http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3431, Vol 4 No 4 (2014)</p>	<p>Penelitian oleh Donggari, dkk. dengan judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran IPA dengan metode pembelajaran TGT di kelas V sdk Bangkara.</p>	<p>Penelitian menunjukkan bahwa Penelitian siklus I persentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) 65,6 % dan daya serap klasikal (DSK) 68,2%. Hasil observasi aktivitas guru presentase nilai rata-rata 80,3% (baik). Hasil observasi aktifitas siswa presentase nilai rata-rata 65,1 % (cukup baik). Pada tindakan siklus II presentasi ketuntasan belajar klasikal mencapai (KBK) 84,3 % dan Daya Serap Klasikal (DSK) mencapai 83,4 %.</p>

			<p>Hasil observasi aktivitas guru presentase nilai rata-rata 94,6 % (sangat baik), dan hasil observasi afektif siswa presentasi nilai rata-rata 77,2 %(baik). Hasil penitian ini bahwa penggunaan metode penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams-games-tournament) pada siswa kelas V SDK Bangkara dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA khususnya pada Materi Sistem Pernapasan pada Manusia dan Hewan.</p>
5.	<p>Jurnal Pendidikan Kimia, alamat: http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/4225/3000, (vol.3 no.3 2014)</p>	<p>Penelitian oleh Kari-na, dkk. 2013. dengan judul “Penerapan model pembelajaran TGT Dilengkapi teka-teki silang dan kartu untuk Meningkatkan Aktivitas dan prestasi belajar pada materi koloid kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Banyudono tahun 2013”.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat dari kenaikan persentase siswa dengan kategori aktivitas belajar tinggi pada siklus I sebesar 74,75% menjadi 82,72% pada siklus II ,2) penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada</p>

			<p>materi koloid. Peningkatan prestasi belajar dapat dilihat dari aspek kognitif dan afektif. Pada aspek kognitif ketuntasan siswa pada siklus I adalah 34,38% meningkat menjadi 86,21% pada siklus II. Dari aspek afektif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan persentase dari 77,11% pada siklus I dan 81,92% pada siklus II.</p>
6.	<p>Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, alamat: http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3701/2960, vol. 2 no. 1 (2014)</p>	<p>Penelitian oleh Wulandari, dkk. 2013 dengan judul “Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (<i>Team Games Tournament</i>) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur pada tahun ajaran 2013/2014”.</p>	<p>Dalam penelitian menunjukkan bahwa Hasil uji hipotesis diperoleh thitung sebesar 6,27 dan ttabel sebesar 2,00 maka thitung > ttabel yaitu $6,27 > 2,00$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Game Tournaments</i> (TGT) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur tahun ajaran 2013/2014.</p>

7.	<p>International Journal of Research Studies in Education, alamat: http://www.consortiacademia.org/index.php/ijrse/article/view/728/359, vol 3 no. 4 (2014)</p>	<p>Penelitian oleh Chiu, Yhi Chuan. 2014 dengan judul “<i>Orientating cooperative learning model on social responsibility in physical education</i>”.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan arah Model CL (<i>Cooperatif Learning</i>) adalah untuk menunjukkan nilai tanggung jawab sosial dalam kurikulum pendidikan jasmani. CL mengandung pelajaran kelompok, kerja sama tim, pemecahan masalah, interaksi sosial, menghormati orang lain, keterampilan sosial pembelajaran, komunikasi interpersonal, bermanfaat untuk motivasi, dan kesejahteraan warga belajar; itu atas keseluruhan memiliki tujuan yang sama dengan orientasi tanggung jawab sosial.</p>
8.	<p><i>Internasional Journal of Social Sciences, Arts and Humanities</i>, alamat: http://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+internasional+cooperative+learning&btnG=&hl=en&as_sd t=0%2C5&as_ylo=2014. vol. 2, No. 2, tahun</p>	<p>Penelitian oleh Laguardador, Jake M. 2014 dengan judul “<i>Cooperative learning approach in an outcomes-based environment</i>”.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pembelajaran kooperatif sebagai pengajaran dan strategi pembelajaran di kelas serta mendorong partisipasi aktif siswa. Kinerja akademik diukur dari pengalaman belajar siswa sebagai hasil dari proses bel-</p>

	2014		jar mengajar . Siswa dia- raikan tentang cara untuk mencapai tujuan kelompok dan setiap orang didorong untuk mengambil bagian dalam mewujudkan hasil yang dibutuhkan dari tugas yang diberikan . Kerja- sama merupakan aspek penting dari persatuan , kerjasama dan kewajiban sosial yang menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan kondusif.
9.	<i>American Journal of Educational Rese-arch</i> , alamat: <a href="https://pubs-
.sciepub.com/education
/3/2/19/">pubs- .sciepub.com/education /3/2/19/ . vol. 3, No. 2, 250-254, tahun 2015	Penelitian oleh Pa- ngestuti, Ardian Anjar dkk. 2015 dengan judul “ <i>Using Reading- Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to Im- prove Reading Inte-rest of Tenth Grade Student of Labora-tory Senior High School State Univer-sity of Malang</i> ”.	Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa pene- rapan Reading-Concept Peta-Teams Games Tour- nament (TGT-remap) mo- del pembelajaran biologi dapat meningkatkan minat baca.

Dari kajian empiris tersebut didapatkan informasi bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar mengalami peningkatan dengan

menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Maka dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas V A di SDN Bendan Ngisor Kota Semarang.

Penelitian yang dilakukan ini berbeda dari jurnal maupun penelitian yang sudah ada dan dijadikan referensi oleh peneliti. Perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini dengan peneliti terdahulu terletak pada mata pelajaran yang diteliti, lokasi penelitian, waktu, dan jenis penelitian.

2.3. KERANGKA BERPIKIR

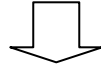
IPS kepanjangan dari Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan ilmu yang mempelajari tentang hubungan antara manusia dengan lingkungan sekitarnya yang didalamnya mencakup antropologi, ekonomi, sejarah dan geografi. Dalam lingkungan masyarakat siswa tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat. selain itu, IPS juga mengkaji tentang peristiwa, fakta serta generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial di masyarakat. Pelaksanaan pembelajaran IPS secara umum adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dan mempunyai kemampuan berpikir serta dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Hal tersebut menuntut guru untuk dapat memotivasi siswa agar lebih aktif, kreatif, dan sistematis dalam memberikan solusi pemecahan masalah yang ada dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya.

Hasil refleksi pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang tidak sesuai dengan tujuan pelaksanaan pembelajaran IPS. Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan antara lain, 1) faktor guru: belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran. 2) faktor siswa: kurang antusias dalam pembelajaran, rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan ramai saat kegiatan diskusi kelompok. 3) hasil belajar: terdapat 22 dari 36 siswa (61,1%) yang belum mencapai ketuntasan yang ditentukan (≥ 63) dan ketuntasan klasikal sebesar 38,9%.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dipilih penerapan model yang sesuai dengan pokok permasalahan yaitu dengan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diterapkan dikarenakan model ini mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa, dan adanya penghargaan untuk siswa yang aktif. Hal ini akan mendorong siswa menjadi lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran maupun dalam pengerjaan tugas individu/kelompok, sehingga hasil belajar IPS siswa juga akan meningkat. Kerangka berpikir tersebut dapat disajikan dalam bagan sebagai berikut:

KONDISI AWAL

- a. Guru : Belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif, pembelajaran berpusat pada guru, dan kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran.
- b. Siswa : Rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran dan ramai saat kegiatan pembelajaran.
- c. Hasil belajar belum mencapai KKM ≥ 63 dengan ketuntasan klasikal sebesar 38,8% .



TINDAKAN

Langkah-langkah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran IPS:

- a. Siswa membaca materi pelajaran.
- b. Siswa melakukan tanya jawab kepada guru terkait materi pelajaran.
- c. Siswa berkumpul membentuk 6 kelompok diskusi secara heterogen. Masing-masing kelompok mendapatkan tugas berupa LKK.
- d. Siswa berdiskusi dengan masing-masing anggota kelompoknya.
- e. Masing-masing siswa kembali mempelajari lembar materi pelajaran.
- f. Guru menempatkan perwakilan tiap tim dengan prestasi yang seimbang dalam meja turnamen.
- g. Guru membagikan kartu bernomor, kartu pertanyaan dan lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
- h. Siswa dengan bimbingan guru menempatkan diri menjadi kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya.
- i. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin.
- j. Kelompok yang unggul mendapatkan *reward*.

KONDISI AKHIR

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik >25.
- b. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik >17,5.
- c. Hasil belajar mengalami ketuntasan, untuk ranah pengetahuan mencapai $\geq 75\%$ (klasikal) dan KKM ≥ 63 (individual). Ranah keterampilan $\geq 2,67$ dan ranah sikap mendapat modus ≥ 3 dengan predikat B.

Bagan 2.2. Kerangka Berpikir

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian teori, kajian empiris serta kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS Kelas

V SDN Bendan Ngisor Kota Semarang



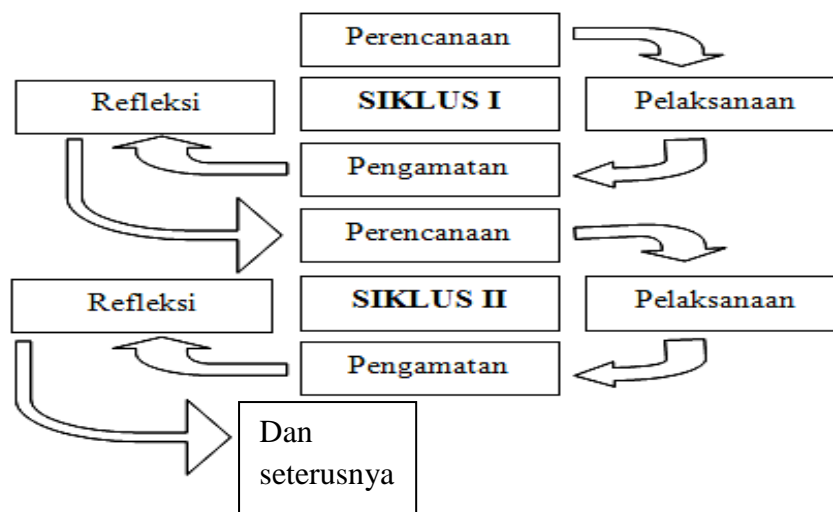
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh pendidik atau calon pendidik di dalam kelasnya sendiri secara kolaboratif atau partisipatif untuk memperbaiki kinerja pendidik menyangkut proses pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dari aspek akademik maupun nonakademik, melalui tindakan reflektif dalam bentuk siklus (Tampubolon, 2014:19). Sedangkan Hamdani (2011:326) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan ilmiah yang mampu merefleksikan kegiatan pembelajaran di kelas melalui penelitian ilmiah yang dapat dipertang-gungjawabkan dengan prosedur dan persyaratan yang bisa dilakukan seorang guru tanpa mengurangi perhatiannya pada kelas dan prestasi siswa. Arikunto (2014:3) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pemerhatian terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan , yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK terdiri dari empat tahapan, yaitu: Perencanaan (*planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Action Research*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*).



(Arikunto dkk, 2009:16)

Bagan 3.1 Langkah-langkah PTK

a. Perencanaan

Dalam tahapan perencanaan, meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a) Menelaah materi pembelajaran IPS materi peristiwa-peristiwa penting dalam mempersiapkan kemerdekaan Republik Indonesia serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi.
- b) Menyusun RPP sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan dan skenario model kooperatif tipe *Teams Games Toournament*.
- c) Menyiapkan media pembelajaran.
- d) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.
- e) Menyiapkan lembar penilaian untuk mengamati hasil kerja siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action Research*)

Dalam tahapan ini yaitu mengimplementasikan pelaksanaan tindakan di kelas. Guru merupakan pelaksana sedangkan siswa sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam 2 siklus.

c. Pengamatan (*Observing*)

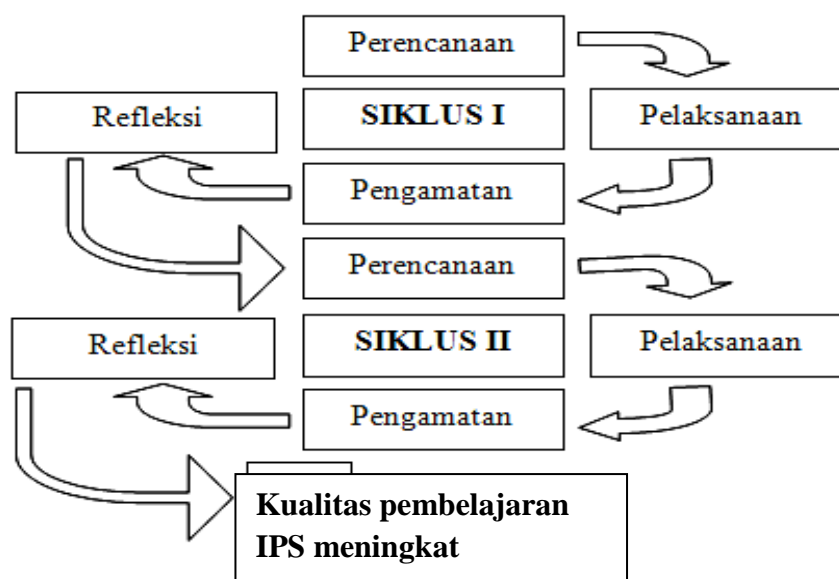
Observasi merupakan kegiatan mengamati selama proses pelaksanaan tindakan. jadi keduanya berlangsung secara bersama. Pengamat tersebut adalah guru pelaksana. Secara simultan pada saat pembelajaran berlangsung, kedua kolaborator melakukan penelitian atas pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan menggunakan instrument penilaian pelaksanaan pembelajaran di kelas (Tampubolon, 2014:31).

d. Refleksi (*Reflecting*)

Kegiatan refleksi dilakukan ketika guru pelaksana selesai melakukan tindakan. guru pelaksana berhadapan dengan peneliti untuk membicarakan tentang implementasi rancangan tindakan yang telah dilakukan.

3.2. PERENCANAAN TAHAP PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti bersama kolaborator menetapkan 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari satu pertemuan. Setiap pertemuan penelitian kolaborator akan mengawalinya dengan tahap penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Langkah-langkah penelitian ini akan disajikan pada gambar berikut ini.



Bagan 3.2. Bagan Langkah-langkah penelitian “Peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* di SDN Bendan Ngisor Kota Semarang”

3.2.1. Siklus Pertama

3.2.1.1 Perencanaan

- a. Menyusun RPP dengan Standar Kompetensi 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Materi proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.
- b. Menyiapkan sumber berupa buku IPS kelas V dan media pembelajaran berupa gambar proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia.
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis dan lembar kerja siswa.

- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan (*Action Research*)

- a. Kegiatan Awal (± 15 menit)
 - a) Guru mengkondisikan siswa (mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa)
 - b) Salah satu siswa memimpin berdoa.
 - c) Guru mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan siswa yang tidak masuk.
 - d) Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Indonesia Raya”.
 - e) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait lagu “Indonesia Raya”.
 - f) Guru menyampaikan pokok pembelajaran yaitu peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 dan tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.
 - g) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dari pembelajaran yaitu siswa dapat menjelaskan peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, menyebutkan beberapa peristiwa menjelang

proklamasi kemerdekaan Indonesia dan mendeskripsikan peristiwa proklamasi.

- h) Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan tujuan belajar.
- b. Kegiatan Inti (± 65 menit)
 - a) Siswa membaca materi tentang peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mengamati)
 - b) Siswa melakukan tanya jawab kepada guru terkait materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (menanya, menalar)
 - c) Siswa berkumpul membentuk kelompok diskusi secara heterogen dengan satu kelompok terdiri dari enam siswa. (menalar)
 - d) Siswa bersiap untuk melakukan permainan diskusi dan turnamen. (menalar)
 - e) Masing-masing kelompok mendapatkan tugas berupa Lembar Kerja Kelompok materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mencoba)
 - f) Siswa berdiskusi dengan masing-masing anggota kelompoknya untuk mengerjakan Lembar Kerja Kelompok

materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mencoba, mengkomunikasikan)

- g) Masing-masing siswa kembali mempelajari lembar materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mencoba, mengamati)
- h) Setelah semua tim menyelesaikan tugasnya, maka guru menempatkan perwakilan tiap tim dengan prestasi yang seimbang dalam meja turnamen. (mencoba)
- i) Guru membagikan kartu bernomor, kartu pertanyaan dan lembar skor permainan pada setiap meja turnamen (meja turnamen 1, meja turnamen 2, meja turnamen 3, meja turnamen 4, meja turnamen 5, meja turnamen 6).
- j) Siswa dengan bimbingan guru mempersiapkan pelaksanaan turnamen yang akan dilaksanakan. (menalar)
- k) Siswa dengan bimbingan guru menempatkan diri menjadi kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya. (mencoba)
- l) Kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu dan mencari pertanyaan pada lembar permainan serta membaca keras kemudian menjawab pertanyaan.
- m) Kelompok penantang bertugas untuk menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda begitu seterusnya

sampai semua siswa merasakan menjadi pembaca dan penantang.

- n) Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin. Poin tersebut kemudian dijumlahkan dengan poin yang diperoleh teman dalam satu kelompoknya. (mengkomunikasikan, mencoba)
- o) Kelompok pemenang adalah kelompok yang mendapatkan skor terbanyak.
- p) Siswa dibawah bimbingan guru menemukan inti materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 dengan melakukan tanya jawab dan membuat rangkuman. (menanya, menalar, mencoba)
- q) Kelompok yang unggul mendapatkan *reward* atau penghargaan berupa stiker bintang.
- c. Kegiatan Akhir (± 25 menit)
 - a) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 yang telah dipelajari.
 - b) Siswa mengerjakan soal evaluasi berupa soal pilihan ganda dan uraian.
 - c) Guru memberikan tindak lanjut dengan cara melakukan remedial kepada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

3.2.1.3. Pengamatan (*observing*)

Kegiatan observasi siklus 1, meliputi:

- a. Pengamatan terhadap keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran IPS peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
- b. Pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran IPS materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
- c. Mencatat semua kegiatan dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama pembelajaran IPS materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3.2.1.4. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah pelaksanaan tindakan dan observasi dilakukan, selanjutnya adalah merefleksi pembelajaran untuk mengetahui kekurangan, kelebihan dalam pembelajaran IPS materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Kegiatan refleksi meliputi:

- a. Menganalisis data hasil observasi, catatan lapangan dan hasil pembelajaran siklus 1 sehingga diketahui kekurangan proses pembelajaran.
- b. Mengkaji RPP siklus 1

- c. Mengkaji permasalahan yang muncul pada pelaksanaan pembelajaran siklus pertama dan bersama tim kolaborasi mendiskusikan cara melakukan perbaikan.
- d. Apabila pembelajaran siklus 1 belum mencapai indikator akan diperbaiki dalam pembelajaran siklus 2.

3.2.2. Siklus Kedua

3.2.2.1 Perencanaan

- a. Menyusun RPP dengan Standar Kompetensi 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, Kompetensi Dasar 2.3 menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan.
- b. Menyiapkan sumber berupa buku IPS kelas V dan media pembelajaran berupa gambar tokoh proklamator dan kartu pertanyaan kegiatan ekonomi di Indonesia.
- c. Menyiapkan alat evaluasi berupa Lembar Kerja Siswa dan Lembar Kerja Kelompok.
- d. Menyiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati proses pembelajaran dan aktivitas siswa.

3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan (*Action Research*)

- a. Kegiatan Awal (± 15 menit)
 - a) Guru mengkondisikan siswa (mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa)

- b) Salah satu siswa memimpin berdoa.
 - c) Guru mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan siswa yang tidak masuk.
 - d) Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Hari Merdeka”.
 - e) Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait lagu “Hari Merdeka”.
 - f) Guru menyampaikan pokok pembelajaran yaitu tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia.
 - g) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dari pembelajaran yaitu siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan, menyebutkan peranan tokoh dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan dan menghargai jasa-jasa tokoh dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan.
 - h) Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan tujuan belajar.
- b. Kegiatan Inti (± 65 menit)
- a) Siswa membaca materi tentang tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. (mengamati)

- b) Siswa melakukan tanya jawab kepada guru terkait materi tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. (menanya, menalar)
- c) Siswa berkumpul membentuk kelompok diskusi secara heterogen dengan satu kelompok terdiri dari enam siswa. (menalar)
- d) Siswa bersiap untuk melakukan permainan diskusi dan turnamen.(menalar)
- e) Masing-masing kelompok mendapatkan tugas berupa Lembar Kerja Kelompok materi tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. (mencoba)
- f) Siswa berdiskusi dengan masing-masing anggota kelompoknya untuk mengerjakan Lembar Kerja Kelompok materi tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. (mencoba, mengkomunikasikan)
- g) Masing-masing siswa kembali mempelajari lembar materi tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. (mencoba, mengamati)
- h) Setelah semua tim menyelesaikan tugasnya, maka guru menempatkan perwakilan tiap tim dengan prestasi yang seimbang dalam meja turnamen. (mencoba)
- i) Guru membagikan kartu bernomor, kartu pertanyaan dan lembar skor permainan pada setiap meja turnamen (meja

turnamen 1, meja turnamen 2, meja turnamen 3, meja turnamen 4, meja turnamen 5, meja turnamen 6).

- j) Siswa dengan bimbingan guru mempersiapkan pelaksanaan turnamen yang akan dilaksanakan. (menalar)
- k) Siswa dengan bimbingan guru menempatkan diri menjadi kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya. (mencoba)
- l) Kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu dan mencari pertanyaan pada lembar permainan serta membaca keras kemudian menjawab pertanyaan.
- m) Kelompok penantang bertugas untuk menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda begitu seterusnya sampai semua siswa merasakan menjadi pembaca dan penantang.
- n) Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin. Poin tersebut kemudian dijumlahkan dengan poin yang diperoleh teman dalam satu kelompoknya. (mengkomunikasikan, mencoba)
- o) Kelompok pemenang adalah kelompok yang mendapatkan skor terbanyak.
- p) Siswa dibawah bimbingan guru menemukan inti materi tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan melakukan tanya jawab dan membuat rangkuman. (menanya, menalar, mencoba)

- q) Kelompok yang unggul mendapatkan *reward* atau penghargaan berupa stiker bintang.
- c. Kegiatan Akhir (± 25 menit)
 - a) Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia yang telah dipelajari.
 - b) Siswa mengerjakan soal evaluasi berupa soal pilihan ganda dan uraian.
 - c) Guru memberikan tindak lanjut dengan cara melakukan remedial kepada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

3.2.2.3. Pengamatan (*observing*)

Kegiatan observasi siklus 1, meliputi:

- a. Pengamatan terhadap keterampilan mengajar guru dalam pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
- b. Pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
- c. Mencatat semua kegiatan dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh penting dalam

peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3.2.2.4. Refleksi (*Reflecting*)

Setelah pelaksanaan tindakan dan observasi dilakukan, selanjutnya adalah merefleksi pembelajaran untuk mengetahui kekurangan, kelebihan dalam pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Kegiatan refleksi meliputi:

- a. Menganalisis data hasil observasi, catatan lapangan dan hasil pembelajaran siklus 2 sehingga diketahui kekurangan proses pembelajaran.
- b. Pembelajaran siklus 2 telah mencapai indikator tetapi masih terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut akan diperbaiki dalam pembelajaran selanjutnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

3.3. SUBYEK PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah peneliti, guru kelas V A, dan siswa kelas V A SD N Bendan Ngisor sebanyak 36 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

3.4. TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bendan Ngisor Kota Semarang yang berlokasi di Jalan Lamongan Raya No. 60, Kota Semarang.

3.5. DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.5.1. Jenis Data

3.5.1.1. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berupa kata dan kalimat. Diperoleh dari hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, wawancara, catatan lapangan selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

3.5.1.2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berupa angka. Diwujudkan dengan hasil belajar siswa kelas V A pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, diperoleh dari hasil tes pada akhir pembelajaran dari siklus penelitian untuk mengukur kemampuan kognitif.

3.5.2. Sumber Data

3.5.2.1. Siswa

Sumber data dari siswa diperoleh berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan hasil tes tertulis maupun tidak tertulis pada pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3.5.2.2. Guru

Sumber data dari guru berasal dari lembar observasi keterampilan guru dan wawancara pada pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3.5.2.3. Catatan Lapangan

Menurut Kunandar (2011:197) menyatakan bahwa catatan lapangan merupakan catatan yang dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas. Sumber data berupa catatan-catatan yang diperoleh selama pembelajaran IPS

materi perjuangan para tokoh melawan penjajah Belanda dan Jepang. Peneliti mencatat keterampilan guru dan aktivitas siswa selama pembelajaran IPS yang perlu dilakukan perbaikan.

3.5.2.4. Data Dokumen

Sumber data dokumen berupa data hasil tes sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan serta dokumentasi foto saat pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3.5.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan dua teknik yaitu:

3.5.3.1. Teknik Tes

Teknik tes dalam penelitian untuk mengukur kemampuan siswa serta hasil belajar siswa. Tes berupa tes tertulis. Tes tertulis diberikan kepada siswa secara individu untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Bentuk tes yang digunakan dalam pembelajaran IPS adalah pilihan ganda dan uraian. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran dalam siklus I dan siklus II.

3.5.3.2. Teknik Non Tes

3.5.3.2.1. Pengamatan atau Observasi

Observasi merupakan bentuk penilaian yang dilakukan melalui pengamatan terhadap objek secara langsung (Hamdani, 2011:317).

Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mendiskripsikan keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3.5.3.2.2. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan catatan-catatan singkat tentang peristiwa-peristiwa sepintas yang dialami peserta didik secara perseorangan ketika pembelajaran (Arifin, 2013:169).

Catatan lapangan digunakan untuk mendukung penelitian. Berisi tentang hal yang terjadi selama pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3.5.3.2.3. Dokumentasi

Dokumentasi berfungsi untuk bukti observasi. Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan berupa foto dan video rekaman selama pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

3.6. TEKNIK ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.6.1. Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini adalah berupa data hasil observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, catatan lapangan, wawancara selama pembelajaran berlangsung yang dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Data kualitatif dianalisis dengan menggunakan skor pada setiap indikator. Hasil perhitungannya dikategorikan menjadi empat kategori yaitu sangat baik, baik, cukup dan kurang.

Untuk hasil penghitungan analisis keterampilan guru dan aktivitas siswa ditampilkan dalam tabel kriteria tingkat keberhasilan yang diklasifikasikan dalam empat kategori.

Adapun cara untuk mengolah data skor sebagai berikut:

- 1) Menentukan skor tertinggi (m);
- 2) Menentukan skor terendah (k);
- 3) Mencari median;

$$\text{Median} = \frac{\text{skor maksimal} + \text{skor minimal}}{2} \quad (\text{Poerwanti, 2008: 6.9})$$

- 4) Menentukan jarak interval

Jika

m = skor maksimal

k = skor minimal

t = jumlah kelas interval

I = jarak interval

Maka :

$$i = \frac{m-k}{t} \quad (\text{widiyoko, 2013: 110})$$

- 5) Membagi rentang skor menjadi empat kriteria (sangat baik, baik, cukup, kurang).

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat diketahui kriteria tingkat keberhasilan dalam belajar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1
Kriteria Tingkat Keberhasilan

Skala penilaian	Kualifikasi	Tingkatan Keberhasilan
$> (k + 3(i) \text{ s/d } m)$	Sangat baik	Berhasil
$> (k + 2(i) \text{ s/d } (k + 3(i)))$	Baik	Berhasil
$> (k + i) \text{ s/d } (k + 2(i))$	Cukup	Tidak berhasil
$k \text{ s/d } (k + i)$	Kurang	Tidak berhasil

(Widoyoko, 2013 :110)

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat dibuat tabel klasifikasi tingkatan nilai untuk menentukan tingkatan nilai pada keterampilan guru dan aktivitas siswa sebagai berikut:

a. Pedoman penilaian keterampilan guru

Dalam penelitian ini terdapat 10 indikator keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Setiap indikator keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu Adapun indikator keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yaitu : melakukan kegiatan prapembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, mengajukan pertanyaan terkait materi, membuat kelompok, membimbing siswa dalam kelompok, menjelaskan aturan turnamen, membimbing pelaksanaan turnamen, mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang, memberikan evaluasi dan menutup pelajaran, sehingga:

$$m = 10 \times 4 = 40$$

$$k = 10 \times 1 = 10$$

$$t = 4$$

$$i = \frac{m-k}{t}, \text{ sehingga } i = \frac{40-10}{4} = 7,5$$

jadi, $i = 7,5$

Tabel 3.2
Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru

Jumlah Skor	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan
> 32,5 s/d 40	Sangat Baik	Berhasil
> 25 s/d 32,5	Baik	Berhasil
>17,5 s/d 25	Cukup	Tidak Berhasil
10 s/d 17,5	Kurang	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2013: 110)

b. Pedoman penilaian aktivitas siswa

Dalam penelitian ini terdapat 8 indikator, yaitu: mempersiapkan diri dalam proses pembelajaran, menanggapi kegiatan apersepsi, memperhatikan penjelasan guru tentang materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 agustus 1945, berkelompok sesuai petunjuk guru, diskusi dengan kelompok, pelaksanaan turnamen, dan menyimpulkan materi pelajaran dan mengerjakan evaluasi. Setiap indikator aktivitas siswa terdiri dari 4 deskriptor, sehingga:

$$m = 7 \times 4 = 28$$

$$k = 7 \times 1 = 7$$

$$t = 4$$

$$i = \frac{m-k}{t}, \text{ sehingga } i = \frac{28-7}{4} = 5,25$$

Jadi, $i = 5,25$

Tabel 3.3
Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa

Jumlah Skor	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan
>22,75 s/d 28	Sangat Baik	Berhasil
>17,5 s/d 22,75	Baik	Berhasil
>12,25 s/d 17,5	Cukup	Tidak Berhasil
7 s/d 12,25	Kurang	Tidak Berhasil

(Widoyoko, 2013: 110)

Pedoman penilaian tiap indikator pada aktivitas siswa dan keterampilan guru. Skor maksimum adalah 4 dan skor minimumnya adalah 1. Predikat yang digunakan yaitu “sangat baik, baik, cukup dan kurang”.

$R = \text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah}$

$$= 4 - 1$$

$$= 3$$

$K = 4$ (karena menggunakan 4 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, dan kurang)

$$i = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$i = \frac{3}{4} = 0,75$$

Tabel 3.4
Klasifikasi Kategori Nilai Data Kualitatif

Skor	Kategori
>3,25 s/d 4	Sangat baik
>2,5 s/d 3,25	Baik
>1,75 s/d 2,5	Cukup
>1 s/d 1,75	Kurang

3.6.2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar kuantitatif dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan menentukan nilai berdasarkan skor teoritis, presentase ketuntasan klasikal, mean atau rata-rata, skor tertinggi dan skor terendah. Data kuantitatif ditunjukkan dalam bentuk presentase.

Peneliti menggunakan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan sistem penilaian skala-100. PAP berarti membandingkan skor-skor hasil tes peserta didik dengan kriteria atau patokan yang secara mutlak telah ditetapkan oleh guru. Jadi skor peserta didik tidak dibandingkan dengan kelompoknya, melainkan dikonversi menjadi nilai-nilai berdasarkan skala teoritisnya (Poerwanti, 2008: 6.14)

Skala-100 merupakan presentase yang menunjukkan skor prestasi sebagai proporsi penguasaan peserta didik dengan batas minimal angka 0 sampai 100%. Adapun langkah dalam PAP adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan skor berdasarkan proporsi\

$$\text{Skor} = \frac{B}{S_t} \times 100\% \text{ (menggunakan skala-100)}$$

Keterangan:

B : Banyaknya butir yang dijawab benar (dalam bentuk pilihan ganda) atau jumlah skor jawaban benar pada setiap butir/item soal (bentuk uraian)

S_t : Skor teoritis (skor maksimal jika jawaban benar semua)

(Poerwanti dkk, 2008: 6.14-6.16)

- b. Menghitung *mean* atau rerata kelas

$$\bar{x} = \frac{\sum fX}{N}$$

Keterangan : \bar{x} = Nilai rata-rata.

$\sum fX$ = Jumlah semua nilai siswa.

ΣN = Jumlah siswa

(Aqib, 2014: 40)

- c. Menghitung presentasi ketuntasan belajar

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Aqib, 2014: 41)

Data hasil belajar siswa dapat dianalisis secara kuantitatif untuk memperoleh simpulan dengan menggunakan tabel sebagai berikut.

Tabel 3.5

Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
> 80%	sangat tinggi
60-79%	tinggi
40-59%	sedang
20-39%	rendah
<20%	sangat rendah

(Aqib dkk, 2014: 41)

- d. Menentukan batas minimal nilai ketuntasan

Nilai ketuntasan adalah nilai yang menggambarkan proporsi peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan dan menggunakan pedoman yang sudah ada (Poerwanti, 2008: 6.16). Hasil belajar

dikelompokkan menjadi dua kriteria, yaitu tuntas dan tidak tuntas seperti dibawah ini:

Tabel 3.6
Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif

Kriteria Ketuntasan		Kualifikasi
Individu*	Klasikal**	
≥ 63	≥75%	Tuntas
< 63	<75%	Tidak Tuntas

*KKM Kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang

Tabel 3.7
Konversi Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan

Sikap		Pengetahuan		Keterampilan	
Modus	Predikat	Rentang angka	Huruf	Rentang angka	Huruf
4	SB	3,85- 4,00	A	3,85- 4,00	A
		3,51-3,84	A-	3,51-3,84	A-
3	B	3,18-3,50	B+	3,18-3,50	B+
		2,85-3,17	B	2,85-3,17	B
		2,51-2,84	B-	2,51-2,84	B-
2	C	2,18-2,50	C+	2,18-2,50	C+
		1,85-2,17	C	1,85-2,17	C
		1,51-1,84	C-	1,51-1,84	C-
1	K	1,18-1,50	D+	1,18-1,50	D+
		1,00-1,17	D	1,00-1,17	D

Permendikbud Nomor 104 (2014: 11)

- e. Menentukan ketuntasan klasikal

$$\% \text{ ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Aqib (2011:41)

Tabel 3.8
Kualifikasi Kriteria Keberhasilan

Kriteria Ketuntasan Klasikal	Kriteria Ketuntasan Individual			Kualifikasi
	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan	
$\geq 75\%$	$\geq B$	≥ 2.67	≥ 2.67	Berhasil
$< 75\%$	$< B$	< 2.67	< 2.67	Berhasil

3.7. Indikator Keberhasilan

Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada kelas V A SDN Bendan Ngisor Semarang, dengan indikator sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (> 25 s/d 32,5).
2. Aktivitas seluruh siswa selama pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik (>20 s/d 26).
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* meningkat dengan ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 63 . keberhasilan belajar individual $\geq 2,67$ untuk ketrampilan, modus ≥ 3 dengan predikat B untuk sikap serta ketuntasan klasikal $\geq 75\%$.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas tentang peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

2. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan. Pada siklus I mendapatkan kategori cukup dan pada siklus II mendapatkan kategori baik. hal itu ditunjukkan pada peningkatan keterampilan pada setiap siklusnya yaitu (1) kemampuan melakukan apersepsi sesuai dengan materi pelajaran; (2) menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai indikator dan dengan suara keras; (3) membentuk kelompok diskusi secara heterogen; (4) membagikan lembar kerja kelompok kepada setiap kelompok diskusi; (5) membentuk kelompok turnamen; (6) membimbing pelaksanaan turnamen; (7) keterampilan menutup pelajaran yang meliputi, merefleksi pembelajaran dan menyimpulkan hasil pembelajaran dengan melibatkan siswa.
3. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan. Pada siklus I mendapatkan kategori baik dan pada siklus II mendapatkan kategori sangat baik. hal ini ditunjukkan peningkatan aktivitas siswa pada keaktifan siswa dalam

memngikuti pembelajaran, bekerja sama, dan tanggungjawab dalam diskusi kelompok maupun turnamen serta mengikuti setiap kegiatan sesuai dengan intruksi dari guru selama pembelajaran *Teams Games Tournament*.

4. Hasil belajar dalam penelitian ini mencakup 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan. Hasil belajar kognitif pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 72,2% dan mengalami peningkatan 33,4% dari kondisi awal. Pada pelaksanaan tindakan siklus II diperoleh ketuntasan klasikal 80,5% dan mengalami peningkatan 8,3%. Hasil belajar ranah afektif sosial pada siklus I mendapatkan kategori cukup dan pada siklus II mendapatkan kategori sangat baik. hasil belajar ranah afektif spiritual pada siklus I mendapatkan kategori baik dan pada siklus II mendapatkan kategori sangat baik. selanjutnya, hasil belajar ranah keterampilan pada siklus I mendapatkan kategori baik dan pada siklus II mendapatkan kategori sangat baik.

Dengan demikian, maka hipotesis tindakan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terbukti kebenarannya yaitu dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajara IPS.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah disimpulkan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya memahami dan menguasai 9 keterampilan dasar dalam mengajar sehingga dapat melaksanakan dan mengelola pembelajaran dengan baik, serta menggunakan metode dan model yang sesuai dengan karakteristik siswa. Kemudian, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang harmonis dan menyenangkan serta melibatkan keaktifan siswa.
2. Pelaksanaan pembelajaran hendaknya diikuti dengan partisipatif yang aktif oleh para siswa. Siswa hendaknya selalu memperhatikan guru, menjalankan intruksi guru, dan tidak bergurau ketika pembelajaran. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran dapat tercipta komunikasi dua arah antara siswa dan guru.
3. Penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat memberikan dampak positif bagi sekolah dalam meningkatkan akreditasi.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas tentang peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Keterampilan guru kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang pada pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan setiap siklusnya. Keterampilan guru pada siklus I mendapatkan skor 26 termasuk kategori cukup, dan pada siklus II mendapatkan skor 34 dengan kategori sangat baik.
2. Aktivitas siswa kelas VA SDN Bendan Ngisor Kota Semarang pada pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan setiap siklusnya. Aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan rata-rata skor 18,1 termasuk kategori baik dan pada siklus II mendapatkan rata-rata skor 22,5 termasuk kategori sangat baik.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkat. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada ranah pengetahuan, sikap sosial, sikap spiritual dan keterampilan setiap siklusnya. Berdasarkan hasil evaluasi ranah kognitif di akhir siklus diperoleh data pada siklus siklus I nilai rata-rata 71,7 dengan ketuntasan klasikal siswa sebesar 72,2% dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 95 dan pada siklus II rata-rata menjadi 75,7 dengan ketuntasan klasikal sebesar 80,5% dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 55. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan dengan ketuntasan klasikal siswa adalah 75% dan ketuntasan individual sebesar 63. Pada ranah sikap spiritual terdapat peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus I siswa mendapatkan skor modus sebanyak 3 dengan predikat B (Baik) dan pada siklus II mendapat skor modus 3 dengan predikat B (Baik). Pada ranah sikap sosial juga terdapat peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus I siswa mendapatkan skor modus sebanyak 2 dengan predikat C (Cukup) dan pada siklus II mendapat skor modus 4 dengan predikat SB (Sangat Baik). Sedangkan pada ranah keterampilan, pada siklus I siswa mendapatkan skor 2,86 dengan predikat B, pada siklus II siswa mendapat skor 3,69 dengan predikat A-. Hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotorik telah memenuhi indikator keberhasilan, dimana untuk ranah kognitif ketuntasan klasikal mencapai 75% dan dengan KKM 63. Untuk ranah afektif dengan modus ≥ 3 predikat B dan untuk ranah psikomotorik $\geq 2,67$ dengan kategori B.

Dengan demikian, maka hipotesis tindakan dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terbukti kebenarannya yaitu dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah disimpulkan diatas, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru hendaknya memahami dan menguasai 9 keterampilan dasar dalam mengajar sehingga dapat melaksanakan dan mengelola pembelajaran dengan baik, serta menggunakan metode dan model yang sesuai dengan karakteristik siswa. Kemudian, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang harmonis dan menyenangkan serta melibatkan keaktifan siswa.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran sebaiknya juga harus terus diamati dan ditingkatkan dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* sehingga siswa menjadi mandiri dalam proses pembelajaran. Guru harus selalu memberikan motivasi dan pengarahan kepada siswa untuk aktif dalam berpendapat, aktif berkomunikasi dengan teman, bebas mengembangkan bakat dan kemampuan diri serta meningkatkan kemampuan bekerjasama dalam kelompok
3. Penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat memberikan dampak positif bagi sekolah dalam meningkatkan akreditasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Ardani, dkk. 2013. *Pengaruh model kooperatif TGT berbantuan media Question card terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V*. Dimuat dalam Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha vol.2 no. 1 2014 <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PJJPGSD/article/viewfile/2275>, diunduh pada tanggal 20 Mei 2015 pukul 10:47 WIB.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Chamsijatin, Lise. 2008. *Pengembangan Kurikulum SD*. PJJ S1 PGSD Departemen Pendidikan Nasional.
- Chiu, Yhi Chuan. 2014. *Orientating cooperative learning model on social responsibility in physical education*. Dimuat dalam International Journal of Research Studies in Education vol 3 no. 4 2014 <http://www.consortiacademia.org/index.php/ijrse/article/view/728/359>, diunduh pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 19.30 WIB.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi*. Jakarta: BNSP.
- Donggeari, dkk. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada pembelajaran IPA dengan metode pembelajaran TGT di kelas V sdk Bangkara..* Dimuat dalam Kreatif Jurnal Tadulako Vol 4 No 4 2014, dapat diakses <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3431>, diunduh pada 20 Mei 2015 pukul 11:31 WIB.
- Fadlilah, M. 2014. *Implementasi kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- Fajar, Arnie. 2009. *Portofolio dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fitri, Agus Zaenal. 2012. *Reinventing Human Character*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hidayati. 2014. *Peningkatan hasil belajar pada materi lompat kangkang dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Dimuat dalam Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan vol 02 nomor 02 tahun 2014, dapat diakses melalui <http://ejournal.unesa.ac.id/article/13041/68/article.pdf&sa=U&ved=OCBQQFACahukewiuomyrcnr8zujjopa6ow>, Diunduh pada tanggal 15 Januari 2015 pukul 12.01 WIB.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Karina, dkk. 2013. *Penerapan model pembelajaran TGT Dilengkapi teka-teki silang dan kartu untuk Meningkatkan Aktivitas dan prestasi belajar pada materi koloid kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Banyudono tahun 2013*. Dimuat dalam Jurnal Pendidikan Kimia vol.3 no.3 2014 dapat diunduh melalui <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/4225/3000>, Diunduh pada tanggal 20 Mei 2015 pukul 11.03.
- Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rajagrafindo persada.
- Laguador, Jake M. 2014. *Cooperative learning approach in an outcomes-based environment*. Dimuat dalam *Internasional Journal of Social Sciences, Arts and Humanities* vol. 2, No. 2, tahun 2014 dapat diunduh melalui http://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+internasional+cooperative+learning&btnG=&hl=en&as_sdt=0%2C5&as_ylo=2014, Diunduh pada tanggal 31 Agustus 2015.
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pangestuti, Ardian Anjar dkk. 2015. *Using Reading-Concept Map-Teams Games Tournament (Remap-TGT) to Improve Reading Interest of Tenth Grade Student of Laboratory Senior High School State University of Malang*. Dimuat dalam *American Journal of Educational Research* vol. 3, No. 2, 250-254, tahun 2015 dapat diunduh melalui pubs.sciepub.com/education/3/2/19/ pada tanggal 4 Agustus 2015 pukul 15.12 WIB.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.

- Pratiwi, dkk. 2013. *Upaya Peningkatan Prestasi Belajar dan Interaksi Sosial Siswa dengan menggunakan Metode Pembelajaran TGT Dilengkapi Media Peta Konsep Siswa Kelas XI IPA SMA Batik 1 Surakarta Tahun 2013*. Dimuat dalam Jurnal Pendidikan Kimia vol.4 no.1 2015 diakses melalui <http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/5246/3705>, diunduh pada tanggal 20 Mei 2015 pukul 11:10 WIB.
- Rifa'i, Ahmad dan Anni, Catharina Tri. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Semarang. Unnes Press.
- Rusman, 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Jakarta.
- Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo persada
- Slavin, E Robert. 2010. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Solehatin, Etin dan Raharjo. 2009. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suprijono, Anas. 2012. *Cooperative Learning dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tampubolon, Saur M. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga.
- Widoyoko, Eko Putro. 2013. *Teknik penyusunan instrument penelitian*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Wulandari, dkk. 2013. Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 5 Sanur pada tahun ajaran 2013/2014. Dimuat dalam Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha vol. 2 no. 1 2014 <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3701/2960>, diunduh pada tanggal 20 Mei 2015 pukul 10:56.

Lampiran 1

TABEL KISI-KISI INSTRUMEN
PENELITIAN PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
PADA SISWA KELAS V A SD N BENDAN NGISOR SEMARANG

No	Variabel	Indikator	Sumber Data	Alat/Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	a. Melakukan kegiatan prapembelajaran. (<i>keterampilan membuka pembelajaran, keterampilan mengelola kelas</i>) b. Menyampaikan tujuan pembelajaran. (<i>keterampilan membuka pelajaran</i>) c. Mengajukan pertanyaan terkait materi. (<i>Keterampilan bertanya</i>) d. Membuat kelompok. (<i>keterampilan mengelola kelas</i>) e. Membimbing siswa dalam kelompok. (<i>keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan</i>) f. Menjelaskan aturan turnamen. (<i>keterampilan menjelaskan</i>) g. Membimbing pelaksanaan turnamen. (<i>keterampilan</i>	Guru Foto Video	a. Lembar observasi keterampilan guru b. Catatan lapangan

		<p><i>membimbing diskusi, keterampilan mengelola kelas)</i></p> <p>h. Mengumumkan hasil perolehan skor dan memberikan penghargaan pada kelompok yang menjadi pemenang. <i>(keterampilan memberikan motivasi, keterampilan menutup pelajaran)</i></p> <p>i. Memberikan evaluasi. <i>(keterampilan menutup pelajaran)</i></p> <p>j. Menutup pelajaran. <i>(keterampilan menutup pelajaran)</i></p>		
2.	Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS model kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan diri dalam proses pembelajaran. <i>(Visual activities, emotional activities)</i> 2. Menanggapi kegiatan apersepsi. <i>(visual activities, emosional activities)</i> 3. Membaca materi dan tanya jawab. <i>(Visual activities, listening activities, mental activities)</i> 4. Berkelompok sesuai petunjuk guru. <i>(mental activities, oral activities)</i> 	Siswa Foto Video	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar observasi aktivitas siswa 2. Catatan lapangan

		<p>5. Diskusi dengan kelompok. (<i>visual activities, oral activities, listening activities, writing activities</i>)</p> <p>6. Pelaksanaan Turnamen. (<i>visual activities, oral activities, listening activities, mental activities, emosional activities</i>)</p> <p>7. Menyimpulkan materi pelajaran dan mengerjakan evaluasi. (<i>visual activities, oral activities, mental activities, writing activities</i>)</p>		
2.	Hasil Belajar	<p>Kognitif:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan peristiwa sebelum proklamasi kemedekaan Republik Indonesia 2. Menyebutkan beberapa peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia 3. Mendeskripsikan peristiwa proklamasi <p>Afektif:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Spiritual: <ol style="list-style-type: none"> a. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu. b. Mengucapkan rasa syukur 	Siswa Hasil tes formatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lembar penilaian 2. Tes tertulis

		<p>atas karunia Tuhan SWT.</p> <p>c. Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi.</p> <p>2. Sosial: Tertib, Percaya diri, Disiplin, Tanggung Jawab, Kerjasama.</p> <p>Psikomotorik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membentuk kelompok. 2. Melaksanakan diskusi dengan tertib. 3. Menempati meja turnamen. 4. Mengikuti turnamen dengan tertib. 		
--	--	---	--	--

Lampiran 2

**INSTRUMEN LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT**

Siklus

Nama Sekolah : SDN Bendan Ngisor Semarang

Kelas / Semester : VA / II

Hari, Tanggal :

Materi :

Petunjuk:

1. Bacalah dengan cermat indikator keterampilan guru.
2. Dalam melakukan penilaian mengacu pada deskriptor yang sudah ditetapkan.
3. Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai kriteria pengamatan, kemudian tuliskan skor pada kolom skor sesuai ketentuan berikut:

Skor 1 = Jika deskriptor tidak tampak hingga tampak 1

Skor 2 = jika tampak dua deskriptor

Skor 3 = jika tampak tiga deskriptor

Skor 4 = jika tampak empat deskriptor

(Sukmadinata, 2010:240)

No	Indikator	Deskriptor	Check (√)	Skor
1.	Melakukan kegiatan prapembelajaran	a. Menarik perhatian dengan berpenampilan rapi b. Menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari		

		<ul style="list-style-type: none"> c. Melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Indonesia Raya” bersama siswa d. Menyampaikan tujuan pembelajaran 		
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Suara guru jelas terdengar ke seluruh kelas b. Tujuan pembelajaran sesuai indikator c. Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan lugas dan jelas d. Tujuan pembelajaran menggunakan kata kerja operasional 		
3.	Mengajukan pertanyaan terkait materi.	<ul style="list-style-type: none"> a. Cara menyampaikan pertanyaan dengan lugas dan jelas. b. Pertanyaan sesuai indikator c. Menggunakan variasi teknik bertanya d. Memberikan waktu berpikir untuk siswa menjawab pertanyaan 		
4.	Membuat kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat kelompok heterogen (berdasarkan tingkat kecerdasan) b. Membuat kelompok heterogen (berdasarkan jenis kelamin) c. Mengatur tempat duduk berhadapan secara berkelompok untuk diskusi d. Memberikan lembar kerja kelompok 		
5.	Membimbing siswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Membimbing dalam 		

	dalam kelompok	<p>pembentukan kelompok diskusi.</p> <p>b. Memberi bantuan kepada kelompok yang mengalami kesulitan.</p> <p>c. Tegas kepada siswa yang tidak berpendapat dalam diskusi.</p> <p>d. Memberikan penghargaan berupa stiker bintang kepada siswa yang berpendapat dalam diskusi</p>		
6.	Menjelaskan aturan turnamen	<p>a. Membimbing siswa dalam penempatan kelompok</p> <p>b. Mengecek kesiapan setiap kelompok untuk mengikuti <i>game tournament</i>.</p> <p>c. Menjelaskan aturan turnamen</p> <p>d. Mengatur 6 meja untuk pelaksanaan turnamen</p>		
7.	Membimbing pelaksanaan turnamen	<p>a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengutarakan pendapat</p> <p>b. Memberi kesempatan kepada siswa mengomentari pendapat teman</p> <p>c. Menanggapi jawaban siswa yang salah dalam turnamen</p> <p>d. Mencatat jalannya turnamen di papan tulis.</p>		
8.	Penskoran turnamen	<p>a. Mengumumkan setiap siswa dalam meja turnamen untuk kembali ke kelompok awal.</p>		

		<ul style="list-style-type: none"> b. Membimbing setiap kelompok dalam menghitung perolehan skor . c. Membacakan perolehan skor dari setiap kelompok d. Memberikan penghargaan berupa stiker bintang kepada kelompok unggul 		
9.	Memberikan evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Membagikan lembar tes formatif kepada siswa b. Berkeliling mengawasi siswa saat mengerjakan c. Mengoreksi pekerjaan siswa d. Menilai pekerjaan siswa 		
10.	Menutup pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyimpulkan hasil pembelajaran b. Memimpin doa penutup pelajaran c. Menginformasikan materi yang akan dibahas dipertemuan selanjutnya d. Memberikan ulasan materi yang telah dipelajari. 		
Jumlah				

(Sugiyono, 2013:150-152)

Jumlah skor = kategori =

Semarang, Mei 2015

Peneliti,

Umi Mahmudah

Penskoran:

$$m = 10 \times 4 = 40$$

$$k = 10 \times 1 = 10$$

$$t = 4$$

$$i = \frac{m-k}{t}, \text{ sehingga } i = \frac{40-10}{4} = 7,5$$

jadi, $i = 7,5$

Tabel Kriteria Ketuntasan Keterampilan Guru

Jumlah Skor	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan
> 32,5 s/d 40	Sangat Baik	Berhasil
> 25 s/d 32,5	Baik	Berhasil
>17,5 s/d 25	Cukup	Tidak Berhasil
10 s/d 17,5	Kurang	Tidak Berhasil

Lampiran 3

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM MENGIKUTI
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
*GAMES TOURNAMENT***

Siklus ...

Nama siswa :
 Nama SD : SDN Bendan Ngisor Semarang
 Kelas/Semester : V A/II
 Materi :
 Hari/tanggal :

Petunjuk:

1. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan deskriptor pengamatan!
2. Keterangan penilaian:
 Nilai 1 = Jika deskriptor tidak tampak hingga tampak 1
 Nilai 2 = Jika 2 deskriptor yang tampak
 Nilai 3 = Jika 3 deskriptor yang tampak
 Nilai 4 = Jika 4 deskriptor yang tampak
3. Hal-hal yang tidak tampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.
 (Sukmadinata, 2010:240)

No	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1.	Mempersiapkan diri dalam proses	a. Duduk di tempat duduk masing-masing		
		b. Mempersiapkan alat		

	pembelajaran	tulis berupa buku, bolpoint dan tipe x		
		c. Membawa buku catatan IPS dan BSE IPS		
		d. Berdoa		
2.	Menanggapi kegiatan apersepsi	a. memperhatikan intruksi bernyanyi		
		B. mengikuti kegiatan menyanyikan lagu “Indonesia Raya”		
		c. Mengikuti perintah bernyanyi dengan kompak		
		d. menanyakan hal yang terkait dengan isi lagu yang kurang dipahami		
3.	Membaca materi dan tanya jawab	a. membuka buku BSE IPS		
		b. membaca materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan RI		
		c. menjawab pertanyaan yang diajukan guru		
		d. Menyalin tulisan yang ada di papan tulis		
4.	Berkelompok	a. Berkelompok		

	sesuai petunjuk guru	dengan tidak membedakan tingkat intelegensi		
		b. Berkelompok sesuai arahan guru		
		c. Berkelompok tidak membedakan jenis kelamin		
		d. Menerima pembagian kelompok		
5.	Diskusi dengan kelompok	a. Bekerjasama dengan anggota kelompok		
		b. Berpendapat saat berdiskusi		
		c. menerima pendapat teman saat berdiskusi		
		d. Mencatat hasil diskusi kelompok		
6.	Pelaksanaan turnamen	a. Mendengarkan intruksi pelaksanaan turnamen		
		b. Maju ke meja turnamen		
		c. Mencatat skor turnamen pada lembar penskoran		
		d. Mentaati peraturan turnamen		
7.	Menyimpulkan	a. Mencatat pokok-		

materi pelajaran dan mengerjakan evaluasi	pokok pembelajaran		
	b. Mengerjakan soal evaluasi individu		
	c. Mengerjakan soal tanpa menyontek		
	d. Menyelesaikan soal tepat waktu sesuai dengan anjuran guru		
Jumlah			

(Sugiyono, 2013:150-152)

Jumlah skor = kategori

Semarang, Mei 2015

Observer,

Umi Mahmudah

Penskoran:

$$m = 7 \times 4 = 28$$

$$k = 7 \times 1 = 7$$

$$t = 4$$

$$i = \frac{m-k}{t}, \text{ sehingga } i = \frac{28-7}{4} = 5,25$$

Jadi, $i = 5,25$ **Tabel Kriteria Ketuntasan Aktivitas Siswa**

Jumlah Skor	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan
>22,75 s/d 28	Sangat Baik	Berhasil
>17,5 s/d 22,75	Baik	Berhasil

>12,25 s/d 17,5	Cukup	Tidak Berhasil
7 s/d 12,25	Kurang	Tidak Berhasil

Lampiran 4

**DAFTAR NILAI ULANGAN HARIAN KELAS V A SEMESTER 2 SDN
BENDAN NGISOR SEMARANG**

PRA SIKLUS

Mata Pelajaran	: IPS
Pokok bahasan	: Perjuangan para tokoh melawan penjajah Belanda dan Jepang
SK	: 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
KD	: 2.1 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang

No	Nilai 1	Nilai 2	Rata-rata nilai
1	80	70	75
2	60	65	62.5
3	65	55	60
4	85	60	72.5
5	60	60	60
6	85	70	77.5
7	80	85	82.5
8	55	70	62.5
9	70	85	77.5
10	55	70	62.5
11	45	60	52.5
12	75	70	72.5
13	65	60	62.5
14	55	65	60
15	55	65	60

16	80	80	80
17	50	65	57.5
18	80	70	75
19	60	60	60
20	50	65	57.5
21	55	60	57.5
22	50	60	55
23	50	70	60
24	40	80	60
25	85	95	90
26	70	55	62.5
27	55	65	60
28	60	65	62.5
29	50	70	60
30	55	60	57.5
31	70	80	75
32	70	85	77.5
33	80	80	80
34	65	70	67.5
35	60	60	60
36	65	70	67.5

Semarang, 19 Januari 2015

Guru kelas VA



Lukluk Nur Azizah, S. Pd.
NIP. 197101262007012004

Lampiran 5

DATA DESKRIPTIF
HASIL WAWANCARA DENGAN GURU
PRA SIKLUS

Nama Sekolah : SD Negeri Bendan Ngisor
Narasumber : Lukluk Nur Azizah, S. Pd.
Kelas/semester : V A / 1
Hari, tanggal : Senin, 19 Januari 2015

Dari wawancara berdasarkan catatan lapangan dari guru:

Dalam mata pelajaran IPS materi perjuangan para tokoh melawan penjajah Belanda dan Jepang, siswa terlihat jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Hal ini karena guru sering menggunakan metode ceramah dan siswa diharuskan banyak mencatat. Ketika guru menjelaskan materi, siswa kurang fokus dan kurang berminat untuk memperhatikan, bahkan terkadang siswa sibuk bermain dan bercerita dengan temannya. Guru khawatir dengan hasil belajar siswa yang reratanya dibawah standar KKM yaitu 63.

Pada mata pelajaran IPS materi Perjuangan para tokoh melawan penjajah Belanda dan Jepang kurang dikuasai siswa. Alat peraga hanya diperagakan oleh guru, siswa tidak diperkenankan terlibat aktif dalam memeragakan alat peraga. Guru sudah mengembangkan model pembelajaran, akan tetapi para siswa kurang minat mengikuti siswa karena model yang dikembangkan oleh guru kurang menarik. Sebanyak 61,1% dari 36 siswa tidak memenuhi standar KKM dalam materi ini. Sehingga hal ini menjadi masalah urgen yang harus segera dicarikan solusi pemecahannya.

Semarang, 19 Januari 2015

Guru kelas VA



Lukluk Nur Azizah, S. Pd.

Lampiran 6

NIP. 197101262007012004

SILABUS PEMBELAJARAN IPS**SIKLUS I**

Sekolah : SDN Bendan Ngisor
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : V / 2
 Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

Kompetensi Dasar	Materi pokok	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar

<p>2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan</p>	<p>Peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945.</p>	<p>1. Menjelaskan peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia</p> <p>2. Menyebutkan beberapa peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia</p> <p>2. Mendeskripsikan peristiwa proklamasi</p>	<p>Tes tertulis</p>	<p>1 x pertemuan (3 x 35 menit)</p>	<p>a. Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas V karangan Endang Susilaningih.</p> <p>b. Winataputra, Udin S.. 2008. <i>Materi dan Pembelajaran IPS SD</i>. Jakarta: Universitas Terbuka.</p> <p>c. Hamdani. Buku strategi belajar mengajar, Hamdani</p> <p>d. Depdikna</p>
---	--	--	---------------------	-------------------------------------	---

					<p>s. 2006. <i>Standar Isi Kompeten si Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetah uan Sosial untuk SD/MI. Jakarta:B NSP</i></p>
--	--	--	--	--	---

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus 1

Nama sekolah	: SDN Bendan Ngisor
Kelas/Semester	: V A/II
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit (1 x pertemuan)

- I. Standar Kompetensi
 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
 - II. Kompetensi Dasar
 - 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
 - III. Indikator
 1. Menjelaskan peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia
 2. Menyebutkan beberapa peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia
 3. Mendeskripsikan peristiwa proklamasi
 - IV. Tujuan Pembelajaran
 1. Melalui tanya jawab siswa dapat menjelaskan peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 dengan benar.
 2. Melalui pengamatan gambar tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia siswa dapat menyebutkan peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan benar.
 3. Melalui diskusi kelompok siswa dapat mendeskripsikan peristiwa proklamasi dengan benar.
- Karakter yang diharapkan: mandiri, tanggung jawab, disiplin dan kerjasama

- V. Materi Pembelajaran
Peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945.
- VI. Metode dan Model Pembelajaran
Model : Model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan
- VII. Kegiatan Pembelajaran
1. Kegiatan Awal (± 15 menit)
 - a. Guru mengkondisikan siswa (mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa)
 - b. Salah satu siswa memimpin berdoa.
 - c. Guru mengecek kehadiran siswa dengan menanyakan siswa yang tidak masuk.
 - d. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Indonesia Raya”.
 - e. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait lagu “Indonesia Raya”.
 - f. Guru menyampaikan pokok pembelajaran yaitu peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945.
 - g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dari pembelajaran yaitu menjelaskan peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, menyebutkan beberapa peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia dan mendeskripsikan peristiwa proklamasi.
 - h. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan tujuan dalam belajar.
 2. Kegiatan Inti (± 65 menit)
 - a. Siswa membaca materi tentang peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mengumpulkan informasi)

- b. Siswa melakukan tanya jawab kepada guru terkait materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (menanya)
- c. Siswa berkumpul membentuk kelompok diskusi secara heterogen dengan satu kelompok terdiri dari enam siswa. (menalar)
- d. Siswa bersiap untuk melakukan permainan diskusi dan turnamen. (menalar)
- e. Masing-masing kelompok mendapatkan tugas berupa Lembar Kerja Kelompok materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mencoba)
- f. Siswa berdiskusi dengan masing-masing anggota kelompoknya untuk mengerjakan Lembar Kerja Kelompok materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mencoba, mengkomunikasikan)
- g. Masing-masing siswa kembali mempelajari lembar materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. (mencoba, mengumpulkan informasi)
- h. Setelah semua tim menyelesaikan tugasnya, maka guru menempatkan perwakilan tiap tim dengan prestasi yang seimbang dalam meja turnamen. (mencoba)
- i. Guru membagikan kartu bernomor, kartu pertanyaan dan lembar skor permainan pada setiap meja turnamen (meja turnamen 1, meja turnamen 2, meja turnamen 3, meja turnamen 4, meja turnamen 5, meja turnamen 6).
- j. Siswa dengan bimbingan guru mempersiapkan pelaksanaan turnamen yang akan dilaksanakan. (menalar)
- k. Siswa dengan bimbingan guru menempatkan diri menjadi kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya. (mencoba)

- l. Kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu dan mencari pertanyaan pada lembar permainan serta membaca keras kemudian menjawab pertanyaan.
 - m. Kelompok penantang bertugas untuk menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda begitu seterusnya sampai semua siswa merasakan menjadi pembaca dan penantang.
 - n. Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin. Poin tersebut kemudian dijumlahkan dengan poin yang diperoleh teman dalam satu kelompoknya. (mengkomunikasikan, mencoba)
 - o. Kelompok pemenang adalah kelompok yang mendapatkan skor terbanyak.
 - p. Siswa dibawah bimbingan guru menemukan inti materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 dengan melakukan tanya jawab dan membuat rangkuman. (menanya, menalar, mencoba)
 - q. Kelompok yang unggul mendapatkan *reward* atau penghargaan berupa stiker bintang.
3. Kegiatan Akhir (± 25 menit)
- d. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 yang telah dipelajari.
 - e. Siswa mengerjakan soal evaluasi berupa soal pilihan ganda dan uraian.
 - f. Guru memberikan tindak lanjut dengan cara melakukan remedial kepada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

VIII.

Media dan Sumber Belajar

1. Media:
 - a. Kartu pertanyaan dan jawaban
 - b. Lembar skor permainan *Teams Games Tournament*

2. Sumber Belajar

- a. Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas V karangan Endang Susilaningih.
- b. Winataputra, Udin S.. 2008. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- c. Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- d. Depdiknas. 2006. *Standar Isi Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI*. Jakarta:BNSP

IX. Evaluasi

1. Teknik penilaian : tes tertulis dan tes unjuk kerja
2. Bentuk tes : pilihan ganda dan uraian
3. Instrumen : Lembar Kerja Siswa dan tes formatif

Semarang, Mei 2015

Guru kelas V A

Peneliti



Lukluk Nur Azizah, S. Pd.

Umi Mahmudah

NIP. 197101262007012004

NIM. 1401411432

Mengetahui,

Kepala SDN Bendan Ngisor



Sri Sunarti, S.Pd
NIP. 19650727 199211 2 001

Lampiran 9.1

Materi ajar

Peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 dan tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia

Menjelang proklamasi kemerdekaan, Indonesia berada dalam kekuasaan Jepang. Saat itu Jepang mengalami kekalahan dalam perang melawan Sekutu. Pasukan Sekutu terdiri dari Amerika, Inggris, Belanda, dan Perancis. Kesempatan itu digunakan oleh bangsa Indonesia untuk memproklamasikan kemerdekaan. Ada beberapa peristiwa sejarah menjelang Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945 yang patut kita ketahui:

1. Pertemuan di Dalat

Pada tanggal 12 Agustus 1945 tiga tokoh pergerakan nasional, yaitu **Dr. Radjiman Wedyodiningrat, Ir. Sukarno, dan Drs. Mohammad Hatta** memenuhi undangan **Jenderal Terauchi** di Dalat (Vietnam Selatan). Jenderal Terauchi adalah Panglima tentara Jepang di Asia Tenggara. Dalam pertemuan itu, Jenderal Terauchi mengatakan pemerintah Jepang telah memutuskan untuk memberikan kemerdekaan kepada Indonesia. Keputusan itu diambil setelah Amerika Serikat menjatuhkan bom atom di Jepang. Bom atom pertama dijatuhkan di kota Hiroshima pada tanggal 6 Agustus 1945. Bom kedua dijatuhkan di kota Nagasaki pada tanggal 9 Agustus 1945. Akibatnya, Jepang menyatakan menyerah tanpa syarat kepada Sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945.

2. Menanggapi berita kekalahan Jepang

Berita tentang kekalahan itu sangat dirahasiakan oleh Jepang. Semua radio disegel oleh pemerintah Jepang. Namun demikian, ada juga tokoh-tokoh pergerakan yang dengan sembunyi-sembunyi mendengar berita tentang kekalahan Jepang tersebut. Di antaranya adalah **Sutan Syahrir**. Pada tanggal 14 Agustus 1945 sore, Sutan Syahrir sudah menunggu kedatangan Mohammad Hatta dari Dalat. Syahrir mendesak agar proklamasi jangan dilakukan oleh PPKI. Menurut Syahrir, Negara Indonesia yang lahir dengan cara demikian akan dicap oleh

Sekutu sebagai negara buatan Jepang. Syahrir mengusulkan agar proklamasi kemerdekaan dilakukan oleh Bung Karno saja sebagai pemimpin rakyat, atas nama rakyat lewat siaran radio.

Hatta setuju kemerdekaan Indonesia diselenggarakan secepatnya. Namun, beliau tidak yakin proklamasi dapat dilakukan oleh Bung Karno saja sebagai pemimpin rakyat dan atas nama rakyat. Menurut Hatta, kalau Bung Karno bertindak seperti itu, berarti merampas hak PPKI. Hatta tidak yakin Bung Karno mau bertindak seperti usul Syahrir. Setelah terjadi perdebatan, akhirnya Hatta dan Syahrir pergi ke rumah Bung Karno. Syahrir menyatakan maksudnya. Bung Karno menjawab bahwa beliau tidak berhak bertindak sendiri. Memproklamasikan kemerdekaan adalah hak dan tugas PPKI.

Pada tanggal 15 Agustus 1945 sore, para pemuda kembali menemui Bung Hatta dan mendesak agar beliau jangan menyetujui proklamasi di hadapan PPKI, karena menurut mereka hal itu berbau Jepang. Malamnya, sekitar pukul 20.00, golongan muda revolusioner mengadakan rapat di salah satu ruangan Lembaga Bakteriologi di Pegangsaan Timur. Rapat ini antara lain dihadiri oleh **Chairul Saleh, Wikana, Margono, Armansyah, dan Kusnandar**. Dalam rapat itu golongan muda menegaskan pendirian mereka. Mereka berpendirian bahwa kemerdekaan Indonesia adalah hak dan urusan rakyat Indonesia sendiri. Kemerdekaan tidak dapat digantungkan kepada orang lain dan negara lain. Rapat juga memutuskan tuntutan agar Proklamasi Kemerdekaan dinyatakan oleh Ir. Sukarno pada keesokan harinya (16 Agustus 1945).

Keputusan rapat pada tanggal 15 Agustus 1945 sore, disampaikan oleh **Wikana** dan **Darwis** kepada Sukarno. Utusan golongan muda mengancam akan terjadi pertumpahan darah jika tuntutan golongan muda tidak dilaksanakan. Hal itu menimbulkan suasana ketegangan. Sukarno marah mendengar ancaman itu. Peristiwa menegaskan itu disaksikan oleh golongan tua, seperti **Mohammad Hatta, Ahmad Subarjo, Dr. Buntaran, Dr. Sanusi, dan Iwa Kusumasumantri**. Golongan tua tetap menekankan perlunya melakukan proklamasi kemerdekaan dalam rapat PPKI untuk menghindari pertumpahan darah.

3. Peristiwa Rengasdengklok

Setelah mengetahui pendirian golongan tua, golongan muda mengadakan rapat lagi menjelang pukul 24.00. Mereka melakukan rapat di Asrama Baperpi, Cikini 71, Jakarta. Rapat tersebut selain dihadiri mereka yang mengikuti rapat di Pegangsaan Timur, juga dihadiri oleh **Sukarni, Jusuf Kunto, dr. Muwardi**, dan **Sodancho Singgih**. Dalam rapat itu diputuskan untuk mengungsikan Sukarno dan Hatta ke luar kota. Tempat yang dipilih adalah Rengasdengklok, sebuah kota kawedanan di sebelah timur Jakarta. Tujuan “penculikan” itu adalah menjauhkan kedua pemimpin nasional itu dari pengaruh Jepang. Untuk menghindari kecurigaan dan tindakan yang dapat diambil oleh tentara Jepang, rencana itu diserahkan kepada *Sodancho Singgih*. Rencana itu berhasil dengan baik berkat dukungan *Cudanco Latief Hendraningrat*, berupa perlengkapan tentara Peta. Pagi-pagi buta sekitar pukul 04.00, tanggal 16 Agustus 1945, Sukarno Hatta dibawa ke Rengasdengklok. Sehari penuh kedua pemimpin “ditahan” di Rengasdengklok. Selain untuk menjauhkan Sukarno-Hatta dari pengaruh Jepang, para pemuda bermaksud memaksa mereka agar segera memproklamasikan kemerdekaan lepas dari segala sesuatu yang berkaitan dengan Jepang. Ternyata kedua tokoh ini cukup berwibawa. Para pemuda pun segan untuk mendesak mereka. Namun, *Sodancho Singgih* memberikan keterangan bahwa dalam pembicaraan berdua dengan Bung Karno, Bung Karno menyatakan bersedia melaksanakan proklamasi segera setelah kembali ke Jakarta. Berdasarkan hal itu, siang itu juga Singgih kembali ke Jakarta. Ia menyampaikan rencana Proklamasi kepada para pemimpin pemuda di Jakarta.

Sementara itu, di Jakarta, golongan tua dan golongan muda sepakat bahwa proklamasi kemerdekaan dilakukan di Jakarta. Golongan tua diwakili **Mr. Ahmad Subarjo** dan golongan muda yang diwakili **Wikana. Laksamana Maeda**, bersedia menjamin keselamatan mereka selama berada di rumahnya. Maeda adalah seorang Perwira penghubung Angkatan Darat dan Angkatan Laut Jepang.

Berdasarkan kesepakatan itu, **Jusuf Kunto**, dari pihak Pemuda mengantar Ahmad Subarjo ke Rengasdengklok pada hari itu juga. Mereka akan menjemput Sukarno-Hatta. Semula para pemuda tidak mau melepas Sukarno-Hatta. Ahmad

Subarjo memberi jaminan bahwa proklamasi kemerdekaan akan diumumkan pada tanggal 17 Agustus keesokan harinya, selambat-lambatnya pukul 12.00. Bila hal tersebut tidak terjadi, Ahmad Subarjo rela mempertaruhkan nyawanya. Dengan jaminan itu, komandan kompi Peta setempat, **Cudanco Subeno**, bersedia melepaskan Sukarno-Hatta kembali ke Jakarta.

5. Detik-detik Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945

Pada tanggal 17 Agustus 1945 pagi banyak orang berkumpul di kediaman Sukarno. Mereka adalah rakyat dan para pemuda. Sekitar pukul 10.00, Ir. Sukarno didampingi Drs. Mohammad Hatta memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Setelah pembacaan teks proklamasi selesai, upacara dilanjutkan dengan pengibaran bendera Merah Putih. Pengibaran Bendera Merah Putih dilakukan oleh **S. Suhud** dan **Cudanco Latif**, serta diiringi lagu Indonesia Raya. Bendera Merah Putih itu dijahit oleh **Ibu Fatmawati Sukarno**. Pada saat Sang Saka Merah Putih dikibarkan, tanpa ada yang memberi aba-aba, para hadirin menyanyikan lagu Indonesia Raya. Setelah pengibaran Bendera Merah Putih, **Wali kota Suwiryo** dan **dr. Mawardi** memberikan sambutan. Kemudian mereka yang hadir saling bertukar pikiran sebentar lalu pulang ke rumah masing-masing.

Lampiran 9.2**Lembar Kerja Kelompok****Lembar Kerja Kelompok****(Peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945)**

Nama Kelompok :

Nama anggota kelompok:

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

Diskusikanlah dengan anggota kelompokmu!

Jelaskan peristiwa apa saja yang terjadi pada tanggal-tanggal dibawah ini yang berhubungan dengan Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.

- a. 6 Agustus 1945
- b. 7 Agustus 1945
- c. 9 Agustus 1945
- d. 14 Agustus 1945
- e. 15 Agustus 1945
- f. 16 Agustus 1945
- g. 17 Agustus 1945

Jawaban:

.....

.....

.....

.....

Lampiran 9.3

Kunci jawaban LKK

- a. 6 Agustus 1945 terjadi Hiroshima, Jepang di bom oleh sekutu
- b. 7 Agustus 1945 terjadi peristiwa BPUPKI diganti dengan PPKI
- c. 9 Agustus 1945 terjadi Nagasaki, Jepang di bom oleh sekutu
- d. 14 Agustus 1945 terjadi peristiwa jepang menyerah kepada sekutu
- e. 15 Agustus 1945 terjadi peristiwa Bung Karno, Bung Hatta dan Dr. Radjiman Wiyidiningrat kembali ke tanah air dari Dallat, Vietnam.
- f. 16 Agustus 1945 terjadi peristiwa para golongan muda menculik Soekarno Hatta untuk dibawa ke Rengasdengklok
- g. 17 Agustus 1945 terjadi peristiwa proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia

Lampiran 9.4**Kisi-Kisi Soal**

Jenis sekolah : SD

Kelas/Semester : V A / II

Jumlah soal : 10 pilihan ganda dan 5 uraian

Standar Kompetensi	Materi	Indikator	Bentuk soal	No soal/aspek
2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan	Peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia 2. Menyebutkan beberapa peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia 3. Mendeskripsikan peristiwa proklamasi 	<p>Pilihan ganda</p> <p>Uraian</p>	1-C1, 2-C1, 3-C1, 4-C1, 5-C2, 6-C1, 7-C2, 8-C2, 9-C1, 10-C1,

				1-C1, 2-C2, 3-C1, 4-C2, 5-C2,
--	--	--	--	---

Lampiran 9.5

Lembar Kerja Siswa

Tes Formatif

A. Kerjakan titik dibawah ini dengan benar!

1. Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu pada tanggal
 - a. 6 Agustus 1945
 - b. 9 Agustus 1945
 - c. 17 Agustus 1945
 - d. 14 Agustus 1945
2. Menjelang Indonesia merdeka, yang menjadi panglima tentara Jepang di Asia Tenggara adalah
 - a. Jenderal Terauchi
 - b. Laksamana Maeda
 - c. Mayor jendral Nishimura
 - d. Shigetada Nishijima
3. Tokoh yang mendengar berita Jepang menyerah pada Sekutu dan mendesak Sukarno-Hatta segera memproklamasikan kemerdekaan adalah
 - a. Chaerul Saleh
 - b. Ahmad Soebardjo
 - c. Sutan Sjahrir
 - d. Wikana
4. Teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dirumuskan di rumah
 - a. Ir. Sukarno
 - b. Drs. Moh Hatta
 - c. Laksamana Maeda
 - d. Ahmad Subarjo
5. Teks proklamasi yang telah disetujui diketik oleh
 - a. Mohammad Hatta
 - b. Sayuti Melik
 - c. B. M. Diah
 - d. S. Suhud
6. Pengibaran Sang Saka Merah Putih setelah pembacaan
 - a. Chaerul Saleh
 - b. Ahmad Soebardjo
 - c. Sutan Sjahrir
 - d. Wikana

- Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dilakukan oleh
- Mohammad Hatta
 - Sayuti Melik
 - B. M. Diah
 - S. Suhud
7. Soekarno dan Hatta diungsikan di
- Banten
 - Rengasdengklok
 - Tangerang
 - Semarang
8. Undang-Undang Dasar 1945 disahkan oleh....
- BPUPKI
 - Komite Nasional
 - PPKI
 - Presiden Sukarno
9. Sang Saka Merah Putih yang dikibarkan setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia dijahit oleh
- Fatmawati
 - Rahmawati
 - Sokari
 - Satmawati
10. Ketua PPKI adalah....
- Ir. Soekarno
 - Mr. Ahmad Subarjo
 - Drs. Moh Hatta
 - Prof. Dr. Supomo, S.H

B. Kerjakan soal berikut dengan jelas!

- Ketua BPUPKI adalah
- Pada Tanggal 15 Agustus 1945, Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Dr. RadjimanWedyodiningrat menghadap Marsekal Terauchi di
- Peran para pelajar dalam mengisi kemerdekaan yaitu dengan
- Dua kota di Jepang yang dijatuhi bom atom oleh Sekutu adalah ...dan ...
- Proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dilaksanakan pada tanggal 17 Agustus 1945 di

Lampiran 9.6

Kunci Jawaban LKS dan Penskoran

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

Skor: Jawaban benar = 1

Jawaban salah = 0

- B.
1. Dr. Rajiman Widyodiningrat
 2. Dalat (Vietnam Selatan)
 3. Giat belajar
 4. Nagasaki dan Hiroshima
 5. Kediaman Soekarno

Skor: Jawaban benar = 2

Jawaban salah = 0

Lampiran 10.7

PENILAIAN :

$$N = \frac{B}{St} \times 100$$

Keterangan: N = nilai

B = skor benar yang diperoleh

St = jumlah seluruhnya

(Poerwanti dkk, 2008: 6.14-6.1)

Lampiran 9.8**Kartu pertanyaan**

1. Menjelang Indonesia merdeka, yang menjadi panglima tentara Jepang di Asia Tenggara adalah
 - a. Jenderal Terauchi
 - b. Laksamana Maeda
 - c. Mayor jendral Nishimura
 - d. Shigetada Nishijima
2. Tokoh yang mendengar berita Jepang menyerah pada Sekutu dan mendesak Sukarno-Hatta segera memproklamasikan kemerdekaan adalah
 - a. Chaerul Saleh
 - b. Ahmad Soebardjo
 - c. Sutan Syahrir
 - d. Wikana
3. Soekarno dan Hatta diungsikan di
 - a. Banten
 - b. Rengasdengklok
 - c. Tangerang
 - d. Semarang
4. Pada Tanggal 15 Agustus 1945, Ir. Soekarno, Drs. Moh. Hatta dan Dr. RadjimanWedyodiningrat menghadap Marsekal Terauchi di
 - a. Jakarta
 - b. Dalat
 - c. Laksamana Maeda
 - d. Batavia
5. Sang Saka Merah Putih yang dikibarkan setelah proklamasi kemerdekaan Indonesia dijahit oleh
 - a. Fatmawati
 - b. Rahmawati
 - c. Sokari
 - d. Satmawati
6. Ketua BPUPKI adalah
 - a. Ir. Soekarno
 - b. Moh. Hatta
 - c. Dr. Radjiman Widyodiningrat
 - d. Sukarni
7. Teks proklamasi yang telah disetujui diketik oleh
 - a. Mohammad Hatta
 - b. Sayuti Melik
 - c. B. M. Diah
 - d. S. Suhud
8. Peran para pelajar dalam mengisi kemerdekaan yaitu dengan
 - a. ikut perang
 - b. giat belajar

- c. hura-hura
d. ikut menonton
9. Jepang menyerah tanpa syarat kepada sekutu pada tanggal
a. 6 Agustus 1945
b. 9 Agustus 1945
c. 17 Agustus 1945
d. 14 Agustus 1945
10. Pengibaran Sang Saka Merah Putih setelah pembacaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dilakukan oleh
a. Mohammad Hatta
b. Sayuti Melik
c. B. M. Diah
d. S. Suhud
11. Teks proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dirumuskan di rumah
a. Ir. Sukarno
b. Drs. Moh Hatta
c. Laksamana Maeda
d. Ahmad Subarjo
12. Dua kota di Jepang yang dijatuhi bom atom oleh Sekutu adalah ...dan ...
A. Nagasaki dan Hiroshima
b. Nagasaki dan Jakarta
c. Hiroshima dan Batavia
d. Hiroshima dan Sunda kelapa
13. Proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia dilaksanakan pada tanggal 17 Agustus 1945 di
a. Kediaman Terauchi
b. Kediaman Soekarno
c. Kediaman Sayuti melik
d. Kediaman Moh. Hatta
14. Undang-Undang Dasar 1945 disahkan oleh....
a. BPUPKI
b. Komite Nasional
c. PPKI
d. Presiden Sukarno
15. Pengibaran bendera merah putih diiringi lagu ...
a. Garuda pancasila
b. Sorak-sorak bergembira
c. Indonesia Raya
d. Syukur
16. Yang menyiarkan berita proklamasi kemerdekaan Indonesia adalah
a. B.M Diah
b. Fatmawati
c. Soekarno
d. Sutomo

17. Tujuan Soekarno Hatta diungsikan adalah ...
- a. Untuk membuat naskah
 - b. untuk menghindari kecurigaan dan tindakan yang diambil Jepang
 - c. Untuk mengetik naskah
 - d. Untuk memproklamasikan kemerdekaan
18. Soekarno hatta dibawa ke rengasdengklok pada tanggal
- a. 17 Agustus 1945
 - b. 9 Agustus 1945
 - c. 16 Agustus 1945
 - d. 12 Agustus 1945
19. Presiden pertama Indonesia adalah
- a. Soebardjo
 - b. Ir. Soekarno
 - c. Sutomo
 - d. Moh. Hatta
20. Ketua PPKI adalah....
- a. Ir. Soekarno
 - b. Mr. Ahmad Subarjo
 - c. Drs. Moh Hatta
 - d. Prof. Dr. Supomo, S

Lampiran 7.9**Kunci Jawaban Kartu Pertanyaan**

1. A
2. C
3. B
4. B
5. A
6. C
7. B
8. B
9. D
10. D
11. C
12. A
13. B
14. C
15. C
16. A
17. B
18. C
19. B
20. C

Lampiran 9.10

RUBRIK PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL

Petunjuk:

Berilah kriteria penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- a. 4= sangat baik
- b. 3= baik
- c. 2= cukup
- d. 1= kurang

No.	Nilai spiritual yang diamati	Kriteria			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	Siswa selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran.	Siswa kadang berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran.	Siswa hanya berdoa sebelum atau sesudah melakukan kegiatan pembelajaran	Siswa tidak berdoa sebelum maupun sesudah melakukan kegiatan pembelajaran
2.	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan	Siswa selalu mengucapkan syukur setelah melakukan kegiatan ataupun saat mendapat sesuatu.	Siswa sesekali mengucapkan syukur setelah melakukan kegiatan ataupun saat mendapat sesuatu.	Siswa hanya mengucapkan syukur saat mendapat sesuatu.	Siswa tidak pernah mengucapkan syukur setelah melakukan kegiatan ataupun saat mendapat sesuatu.
3.	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi	Siswa selalu mengawali dengan salam saat menyampaikan pendapat/presentasi dan mengakhiri dengan ucapan terimakasih.	Siswa sesekali mengucapkan salam saat menyampaikan pendapat/presentasi dan mengakhiri dengan ucapan terimakasih.	Siswa hanya mengucapkan terimakasih.	Siswa tidak mengawali dengan salam maupun mengakhiri dengan ucapan terimakasih saat berpendapat/presentasi.

No	Sikap spiritual yang diamati		
	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi
1.			
2.			
3.			
4.			

Modus	Kategori
4	SB
3	B
2	C
1	K

(Sumber: Permendikbud No. 104 Tahun 2014: 23)

Lampiran 9.11

RUBRIK PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Petunjuk:

Berilah kriteria penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- a. 4= sangat baik
- b. 3= baik
- c. 2= cukup
- d. 1= kurang

No.	Sikap	Perubahan Perilaku			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Tertib	Mengikuti pembelajaran dengan tertib, tanpa membuat kegaduhan dan mengganggu konsentrasi teman.	Mengikuti pembelajaran dengan tertib dan tidak mengganggu konsentrasi teman.	Mengikuti pembelajaran tanpa membuat kegaduhan.	Membuat kegaduhan saat pembelajaran berlangsung dan mengganggu konsentrasi teman.
2.	Percaya Diri	Mengerjakan dan melaksanakan tugas dari guru dengan kemampuan sendiri dan pasangannya tanpa meminta bantuan teman/pasangan yang lain.	Mengerjakan dan melaksanakan tugas dari guru dengan kemampuan sendiri.	Mengerjakan dan melaksanakan tugas guru dengan bantuan orang lain/pasangan lain.	Mengerjakan dan melaksanakan tugas dari guru dengan mengandalkan orang lain/pasangan lain tanpa berusaha sendiri.
3.	Disiplin	Siswa mampu memahami dan menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri.	Siswa mampu memahami dan menjalankan aturan dengan bimbingan guru.	Siswa kurang mampu memahami dan menjalankan aturan	Siswa belum mampu memahami dan menjalankan aturan.
4.	Tanggung jawab	Siswa mampu menyelesaikan	Siswa menyelesaikan	Siswa menyelesaikan	Siswa belum mampu

		tugas dari guru dengan benar dengan diskusi dan tepat waktu.	tugas dengan benar dengan diskusi.	tugas tanpa diskusi.	menyelesaikan tugas.
5.	Kerjasama	Siswa selalu aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan tugas.	Siswa kadang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan tugas.	Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan tugas.	Siswa tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan tugas.

No	Aspek yang diamati																			
	Tertib				Percaya diri				Disiplin				Tanggung jawab				Kerjasama			
	1	2	3	4	1	2	3	4												
1																				
2																				
3																				
4																				

Modus	Kategori
4	SB
3	B
2	C
1	K

(Permendikbud no. 104, 2014: 11)

Lampiran 9.12

RUBRIK PENILAIAN PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

Petunjuk:

Berilah kriteria penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- a. 1 jika psikomotorik siswa tidak kompeten
- b. 2 jika psikomorik siswa cukup kompeten
- c. 3 jika psikomotorik siswa kompeten
- d. 4 jika psikomotorik siswa sangat kompeten

No	Kriteria	Ketentuan Skor			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Membentuk kelompok dengan secara heterogen	Membentuk kelompok dengan tertib, sopan, dan tanpa kegaduhan.	Membentuk kelompok dengan tertib.	Membentuk kelompok	Tidak membentuk kelompok
2.	Berdiskusi dengan anggota kelompok	Berdiskusi dengan anggota kelompok secara kompak dan bertukar pendapat.	Berdiskusi dengan anggota kelompok secara kompak	Berdiskusi dengan anggota kelompok	Tidak Berdiskusi dengan anggota kelompok
3.	Membentuk kelompok turnamen berdasarkan tingkat intelegensi	Membentuk kelompok turnamen berdasarkan tingkat intelegensi tanpa bergurau dan memperhatikan penjelasan guru	Membentuk kelompok turnamen berdasarkan tingkat intelegensi tanpa bergurau	Membentuk kelompok turnamen berdasarkan tingkat intelegensi	Tidak membentuk kelompok turnamen berdasarkan tingkat intelegensi.
4.	Mengikuti jalannya turnamen	Mengikuti jalannya turnamen dengan runtut dan dapat menjawab	Mengikuti jalannya turnamen dengan runtut	Mengikuti jalannya turnamen	Tidak mengikuti jalannya turnamen

No	Kriteria	Ketentuan Skor			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
		pertanyaan dengan tepat			

No.	Aspek yang diamati															
	Membentuk kelompok secara heterogen				Berdiskusi dengan anggota kelompok				Membentuk kelompok tournament berdasarkan kemampuan				Mengikuti jalannya turnamen			
1.	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
2.																
3.																
4.																
5.																

Keterampilan	
Rentang angka	Huruf
3,85- 4,00	A
3,51-3,84	A-
3,18-3,50	B+
2,85-3,17	B
2,51-2,84	B-
2,18-2,50	C+
1,85-2,17	C
1,51-1,84	C-
1,18-1,50	D+
1,00-1,17	D

(Permendikbud, no. 104 2014: 12)

SILABUS PEMBELAJARAN IPS

SIKLUS 2

Sekolah : SDN Bendan Ngisor
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas : V / 2
 Standar Kompetensi : 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia

Kompetensi Dasar	Materi pokok	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber belajar
2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan	Tokoh-tokoh dalam Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia	1. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan 2. Menjelaskan peranan tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan 3. Menghargai jasa-jasa tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan	Tes tertulis	1 x pertemuan	a. Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas V karangan Endang Susilaningsih b. Winataputra, Udin S.. 2008. <i>Materi dan Pembelajaran IPS SD</i> . Jakarta: Universitas Terbuka. c. Hamdani. Buku strategi belajar

					<p>mengajar, Hamdani</p> <p>d. Depdiknas. 2006. <i>Standar Isi Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI.</i> Jakarta:BNS P</p>
--	--	--	--	--	---

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Siklus 2

Nama sekolah	: SDN Bendan Ngisor
Kelas/Semester	: V A/I
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

- I. Standar Kompetensi
 2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia
- II. Kompetensi Dasar
 - 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan
- III. Indikator
 1. Menyebutkan tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
 2. Menjelaskan peranan tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
 3. Menghargai jasa-jasa tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
- IV. Tujuan Pembelajaran
 4. Melalui pengamatan gambar tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia siswa dapat menyebutkan tokoh-tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan benar.
 5. Melalui tanya jawab tentang peranan tokoh dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan siswa dapat menjelaskan peranan tokoh dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan dengan benar
 6. Melalui diskusi kelompok siswa dapat Mendeskripsikan cara menghargai jasa-jasa tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dengan benar.

Karakter yang diharapkan: mandiri, tanggung jawab, disiplin dan kerjasama

- V. Materi Pembelajaran
Tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia
- VI. Metode dan Model Pembelajaran
Model : *Teams Games Tournament* (TGT)
Metode : Ceramah, diskusi, Tanya jawab dan penugasan
- VII. Kegiatan Pembelajaran
1. Pra Kegiatan
 - a. Salam
 - b. Meminta salah satu siswa memimpin do'a
 - c. Presensi (mengkomunikasikan kehadiran siswa)
 - d. Mengecek ketersediaan alat tulis, buku sumber.
 2. Kegiatan Awal(10 menit)
 - a. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu "Kemerdekaan Indonesia".
 - b. Guru melakukan tanya jawab kepada siswa terkait lagu "Kemerdekaan Indonesia".
 - c. Guru menyampaikan pokok pembelajaran yaitu tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia.
 - d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dari pembelajaran yaitu menjelaskan peristiwa sebelum proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia, menyebutkan beberapa peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan Indonesia dan mendeskripsikan peristiwa proklamasi.
 - e. Guru memberikan motivasi kepada siswa dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan tujuan dalam belajar.
 3. Kegiatan Inti(45 menit)
 - r) Siswa membaca materi tentang tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. (mengamati)

- s) Siswa melakukan tanya jawab kepada guru terkait materi tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. (menanya)
- t) Siswa berkumpul membentuk kelompok diskusi secara heterogen dengan satu kelompok terdiri dari enam siswa. (menalar)
- u) Siswa bersiap untuk melakukan permainan diskusi dan turnamen.(menalar)
- v) Masing-masing kelompok mendapatkan tugas berupa Lembar Kerja Kelompok materi tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. (mencoba)
- w) Siswa berdiskusi dengan masing-masing anggota kelompoknya untuk mengerjakan Lembar Kerja Kelompok materi tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. (mencoba, mengkomunikasikan)
- x) Masing-masing siswa kembali mempelajari lembar materi tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. (mencoba, mengamati)
- y) Setelah semua tim menyelesaikan tugasnya, maka guru menempatkan perwakilan tiap tim dengan prestasi yang seimbang dalam meja turnamen. (mencoba)
- z) Guru membagikan kartu bernomor, kartu pertanyaan dan lembar skor permainan pada setiap meja turnamen (meja turnamen 1, meja turnamen 2, meja turnamen 3, meja turnamen 4, meja turnamen 5, meja turnamen 6).
- aa) Siswa dengan bimbingan guru mempersiapkan pelaksanaan turnamen yang akan dilaksanakan. (menalar)
- bb) Siswa dengan bimbingan guru menempatkan diri menjadi kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II dan seterusnya. (mencoba)

- cc) Kelompok pembaca bertugas untuk mengambil kartu dan mencari pertanyaan pada lembar permainan serta membaca keras kemudian menjawab pertanyaan.
- dd) Kelompok penantang bertugas untuk menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda begitu seterusnya sampai semua siswa merasakan menjadi pembaca dan penantang.
- ee) Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapat poin. Poin tersebut kemudian dijumlahkan dengan poin yang diperoleh teman dalam satu kelompoknya. (mengkomunikasikan, mencoba)
- ff) Kelompok pemenang adalah kelompok yang mendapatkan skor terbanyak.
- gg) Siswa dibawah bimbingan guru menemukan inti materi tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia dengan melakukan tanya jawab dan membuat rangkuman. (menanya, menalar, mencoba)
- hh) Kelompok yang unggul mendapatkan *reward* atau penghargaan berupa stiker bintang.

4. Kegiatan Akhir(15 menit)

- a. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia yang telah dipelajari.
- b. Siswa mengerjakan soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.
- c. Guru memberikan tindak lanjut dengan cara melakukan remedial kepada siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.
- d. Memberikan salam penutup.

VIII.

- Media dan Sumber Belajar
- 1. Media:
 - a. Kartu pertanyaan dan jawaban

- b. Lembar skor permainan *Teams Games Tournament*
2. Sumber Belajar
- a. Buku BSE Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI kelas V karangan Endang Susilaningih.
 - b. Winataputra, Udin S.. 2008. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
 - c. Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
 - d. Depdiknas. 2006. *Standar Isi Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI*. Jakarta: BNSP

IX. Evaluasi

1. Teknik penilaian : tes tertulis dan tes unjuk kerja
2. Bentuk tes : pilihan ganda dan uraian
3. Instrumen : Lembar Kerja Siswa dan tes formatif

Semarang, Mei 2015

Guru kelas V A

Peneliti



Lukluk Nur Azizah, S. Pd.

Umi Mahmudah

NIP. 197101262007012004

NIM. 1401411432

Mengetahui,



Lampiran 10.1

Materi ajar

Tokoh-tokoh penting dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia

1. Ir. Sukarno (1901-1970)

Sukarno adalah tokoh sangat penting dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sebagai pemimpin Indonesia yang menonjol waktu itu, Bung Karno dipilih menjadi ketua PPKI. PPKI adalah badan yang diberi wewenang untuk mempersiapkan segala sesuatu yang menyangkut masalah ketatanegaraan bagi negara Indonesia baru. Sepak terjang Bung Karno pada saat-saat menjelang kemerdekaan tidak bisa dilepaskan dari kedudukan beliau sebagai ketua PPKI.

2. Drs. Mohammad Hatta

Peran Drs. Mohammad Hatta dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan sangat penting. Waktu itu, Bung Hatta dianggap sebagai pemimpin utama Bangsa Indonesia selain Bung Karno. Beberapa kali beliau menjadi perantara antara golongan muda dan golongan tua, terutama dengan Bung Karno. Karena peran beliau, pendapat golongan tua dan golongan muda bisa dipertemukan. Beliau berdialog dengan golongan muda tentang cara memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

3. Ahmad Subarjo,

Ahmad Subarjo adalah Penasihat PPKI. Beliau menjadi penengah golongan muda dan kedua pemimpin nasional, Sukarno-Hatta. Beliau mewakili golongan tua berunding dengan para pemuda ketika Sukarno-Hatta diculik dan diamankan ke Rengasdengklok. Setelah dicapai kesepakatan, beliau menjemput Sukarno Hatta ke Rengasdengklok. Beliau meyakinkan para pemuda bahwa pada tanggal 17 Agustus 1945 akan diumumkan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

4. Ibu Fatmawati

Sebagai istri pemimpin Bangsa Indonesia, Fatmawati turut mendampingi Bung Karno. Ibu Fatmawati dikenal sebagai tokoh wanita yang dekat dengan rakyat Indonesia yang sedang memperjuangkan kemerdekaan.

5. Sutan Syahrir

Sutan Syahrir adalah tokoh politik, pejuang kemerdekaan, dan perdana menteri pertama RI. Syahrir dilahirkan di Bukit Tinggi. Pada zaman Jepang, Syahrir memutuskan untuk tidak bekerja sama dengan pemerintah Jepang. Beliau salah satu tokoh yang berani mengambil risiko mencari berita mendengarkan berita radio. Syahrir adalah salah satu tokoh yang paling awal mengetahui berita Jepang menyerah kepada Sekutu. Setelah beliau mengetahui berita tersebut beliau mendesak Sukarno-Hatta untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia di luar rapat PPKI.

6. Laksamana Takasi Maeda

Laksamana Maeda adalah seorang perwira penghubung Jepang. Beliau mendukung gerakan kemerdekaan Indonesia. Dukungannya telah tumbuh sejak beliau menjabat atase militer di Belanda. Di Belanda, beliau menjalin hubungan dengan sejumlah tokoh mahasiswa, misalnya Ahmad Subarjo. Beliau menjamin keselamatan perencanaan proklamasi. Perumusan teks Proklamasi dilakukan di rumah beliau. Karena dukungannya terhadap persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia, beliau ditangkap oleh Sekutu dan dipenjarakan di Gang Tengah.

Lampiran 10.2

Lembar Kerja Kelompok

Lembar Kerja Kelompok

Nama Kelompok :

Nama anggota kelompok:

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

Diskusikanlah dengan anggota kelompokmu

Carilah gambar salah satu tokoh yang berperan dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Tempellah gambar tokoh tersebut dalam selembar kertas. Lalu buatlah riwayat singkat dan sifat yang perlu diteladani dari tokoh tersebut!

Jawaban:

.....

.....

.....

.....

Lampiran 10.3

Kunci jawaban LKK

1. Ir. Sukarno (1901-1970)

Sukarno adalah tokoh sangat penting dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Sebagai pemimpin Indonesia yang menonjol waktu itu, Bung Karno dipilih menjadi ketua PPKI. PPKI adalah badan yang diberi wewenang untuk mempersiapkan segala sesuatu yang menyangkut masalah ketatanegaraan bagi negara Indonesia baru. Sepak terjang Bung Karno pada saat-saat menjelang kemerdekaan tidak bisa dilepaskan dari kedudukan beliau sebagai ketua PPKI.

2. Drs. Mohammad Hatta

Peran Drs. Mohammad Hatta dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan sangat penting. Waktu itu, Bung Hatta dianggap sebagai pemimpin utama Bangsa Indonesia selain Bung Karno. Beberapa kali beliau menjadi perantara antara golongan muda dan golongan tua, terutama dengan Bung Karno. Karena peran beliau, pendapat golongan tua dan golongan muda bisa dipertemukan. Beliau berdialog dengan golongan muda tentang cara memproklamasikan kemerdekaan Indonesia.

3. Ahmad Subarjo,

Ahmad Subarjo adalah Penasihat PPKI. Beliau menjadi penengah golongan muda dan kedua pemimpin nasional, Sukarno-Hatta. Beliau mewakili golongan tua berunding dengan para pemuda ketika Sukarno-Hatta diculik dan diamankan ke Rengasdengklok. Setelah dicapai kesepakatan, beliau menjemput

Sukarno Hatta ke Rengasdengklok. Beliau meyakinkan para pemuda bahwa pada tanggal 17 Agustus 1945 akan diumumkan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

4. Ibu Fatmawati

Sebagai istri pemimpin Bangsa Indonesia, Fatmawati turut mendampingi Bung Karno. Ibu Fatmawati dikenal sebagai tokoh wanita yang dekat dengan rakyat Indonesia yang sedang memperjuangkan kemerdekaan.

5. Sutan Syahrir

Sutan Syahrir adalah tokoh politik, pejuang kemerdekaan, dan perdana menteri pertama RI. Syahrir dilahirkan di Bukit Tinggi. Pada zaman Jepang, Syahrir memutuskan untuk tidak bekerja sama dengan pemerintah Jepang. Beliau salah satu tokoh yang berani mengambil risiko mencari berita mendengarkan berita radio. Syahrir adalah salah satu tokoh yang paling awal mengetahui berita Jepang menyerah kepada Sekutu. Setelah beliau mengetahui berita tersebut beliau mendesak Sukarno-Hatta untuk memproklamasikan kemerdekaan Indonesia di luar rapat PPKI.

6. Laksamana Takasi Maeda

Laksamana Maeda adalah seorang perwira penghubung Jepang. Beliau mendukung gerakan kemerdekaan Indonesia. Dukungannya telah tumbuh sejak beliau menjabat atase militer di Belanda. Di Belanda, beliau menjalin hubungan dengan sejumlah tokoh mahasiswa, misalnya Ahmad Subarjo. Beliau menjamin keselamatan perencanaan proklamasi. Perumusan teks Proklamasi dilakukan di rumah beliau. Karena dukungannya terhadap persiapan proklamasi kemerdekaan Indonesia, beliau ditangkap oleh Sekutu dan dipenjarakan di Gang Tengah.

Lampiran 10.4

Kisi-Kisi Soal

Jenis sekolah	: SD
Kelas/Semester	: V A / 1
Jumlah soal	: 10 pilihan ganda dan 5 uraian



- a. Sutan Syahrir
 - b. Ir. Soekarno
 - c. Amad Subarjo
 - d. Laksamana Taksi Maeda
6. Ketua PPKI adalah
- a. Ir. Soekarno
 - b. Moh Hatta
 - c. Sutan Sahrir
 - d. Fatmawati
7. Salah satu cara menghargai jasa para tokoh adalah
- a. Mencoret-coret tembok
 - b. Berziarah ke makam pahlawan
 - c. Malas belajar
 - d. Tawuran pelajar
8. Ir. Soekarno menjadi presiden sejak tahun
- a. 1966
 - b. 1977
 - c. 1945
 - d. 1990
9. Yang mengetik naskah proklamasi adalah
- a. Sayuti Melik
 - b. Subarjo
 - c. B.M Diah
 - d. Laksaman Maeda
10. Latif Hendraningrat adalah
- a. Pengerek bendera pusaka merah biru
 - b. Pengerek bendera pusaka merah putih
 - c. Proklamator
 - d. Pengetik naskah proklamasi

B. Kerjakan soal berikut dengan jelas!

1. Naskah proklamasi dirumuskan pada tanggal
2. Peta singkatan dari
3. Fatmawati dilahirkan di
4. Salah satu cara menghargai kemerdekaan adalah
5. Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu

Lampiran 10.6

Kunci Jawaban LKS dan Penskoran

A.

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

Skor: Jawaban benar = 1

Jawaban salah = 0

- B.
1. 16 Agustus 1945
 2. Pembela Tanah Air
 3. Bengkulu
 4. Giat belajar
 5. Tujuan bangsa Indonesia

Skor: Jawaban benar = 2

Jawaban salah = 0

Lampiran 10.7

PENILAIAN :

$$N = \frac{B}{St} \times 100$$

Keterangan: N = nilai

B = skor benar yang diperoleh

St = jumlah seluruhnya

(Poerwanti dkk, 2008: 6.14-6.1)

Lampiran 10.8

Kartu pertanyaan

1. Ir. Soekarno lahir pada tanggal
 - a. 7 Juni 1901
 - b. 6 Juni 1901
 - c. 8 Juni 1901
 - d. 9 Juni 1901
2. Tokoh yang mewakili golongan tua saat berunding dengan para pemuda ketika soekarno hatta diculik adalah ...
 - a. Ahmad Subarjo
 - b. Fatmawati
 - c. Sayuti Melik
 - d. Laksamana Maeda
3. Lagu Indonesia Raya diciptakan oleh ...
 - a. Chaerul Tanjung
 - b. W. R Soepratman
 - c. Ibu Sud
 - d. Sayuti melik
4. Penjahit bendera pusaka merah putih adalah
 - a. Rahmawati
 - b. Fatmawati
 - c. Soekanti
 - d. Megawati
5. Indonesia merdeka pada tanggal
 - a. 17 Agustus 1955
 - b. 17 Agustus 1965
 - c. 17 Agustus 1945
 - d. 17 Agustus 1966
6. Tokoh di bawah ini adalah



 - a. Sutan Syahrir
 - b. Ir. Soekarno

- c. Amad Subarjo
 - d. Laksamana Taksi Maeda
7. Ketua PPKI adalah
- a. Ir. Soekarno
 - b. Moh Hatta
 - c. Sutan Sahrir
 - d. Fatmawati
8. Salah satu cara menghargai jasa para tokoh adalah
- a. Mencoret-coret tembok
 - b. Berziarah ke makam pahlawan
 - c. Malas belajar
 - d. Tawuran pelajar
9. Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan salah satu
- a. Tujuan Negara Indonesia
 - b. Tujuan Kemerdekaan
 - c. Tujuan idiil
 - d. Tujuan instruksional

10.



Nama tokoh diatas adalah

- a. Ir Soekarno
 - b. Moh Hatta
 - c. Sayuti Melik
 - d. Latif Hendradiningrat
11. Peta singkatan dari
- a. Pembela Tanah Arab
 - b. Pembela Tanah Air
 - c. Pembeli Tanah Api
 - d. Pembela Tanah Australia
- 12.



Tokoh diatas adalah

- a. Ir. Soekarno
- b. Moh. Hatta
- c. Sukarni
- d. Wikana

13.



Nama tokoh diatas adalah

- a. Chaerul saleh
 - b. B.M Diah
 - c. Ir. Soekarno
 - d. Wikana
14. Ir. Soekarno menjadi presiden sejak tahun
- a. 1966
 - b. 1977
 - c. 1945
 - d. 1990
15. Salah satu cara menghargai kemerdekaan adalah
- a. Rajin dan giat belajar
 - b. Mencoret tembok
 - c. Mengejek pahlawan
 - d. Tidak mengikuti upacara
16. Fatmawati dilahirkan di
- a. Jawa Tengah
 - b. Jepara
 - c. Bengkulu
 - d. Jawa Timur

17. Naskah proklamasi dirumuskan pada tanggal
- a. 9 Agustus 1945
 - b. 14 Agustus 1945
 - c. 16 Agustus 1945
 - d. 17 Agustus 1945

18.



Nama tokoh diatas adalah

....

- a. Rahmawati
 - b. Kartini
 - c. Fatmawati
 - d. Cut Nyak Din
19. Yang mengetik naskah proklamasi adalah
- a. Sayuti Melik
 - b. Subarjo
 - c. B.M Diah
 - d. Laksamana Maeda
20. Latif Hendraningrat adalah
-
- a. Pengerek bendera pusaka merah biru
 - b. Pengerek bendera pusaka merah putih
 - c. Proklamator
 - d. Pengetik naskah proklamasi

Lampiran 10.9**Kunci Jawaban Kartu Pertanyaan**

1. B
2. A
3. B
4. B
5. C
6. D
7. B
8. B
9. A
10. D
11. B
12. B
13. A
14. C
15. A
16. C
17. C
18. C
19. A
20. A

Lampiran 10.10

RUBRIK PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL

Petunjuk:

Berilah kriteria penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- a. 4
= sangat baik
- b. 3
= baik
- c. 2
= cukup
- d. 1
= kurang

No.	Nilai spiritual yang diamati	Kriteria			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	Siswa selalu berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran.	Siswa kadang berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran.	Siswa hanya berdoa sebelum atau sesudah melakukan kegiatan pembelajaran	Siswa tidak berdoa sebelum maupun sesudah melakukan kegiatan pembelajaran
2.	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan	Siswa selalu mengucapkan syukur setelah melakukan kegiatan ataupun saat mendapat sesuatu.	Siswa sesekali mengucapkan syukur setelah melakukan kegiatan ataupun saat mendapat sesuatu.	Siswa hanya mengucapkan syukur saat mendapat sesuatu.	Siswa tidak pernah mengucapkan syukur setelah melakukan kegiatan ataupun saat mendapat sesuatu.
3.	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi	Siswa selalu mengawali dengan salam saat menyampaikan pendapat/presentasi dan mengakhiri dengan ucapan	Siswa sesekali mengucapkan salam saat menyampaikan pendapat/presentasi dan mengakhiri dengan ucapan terimakasih.	Siswa hanya mengucapkan terimakasih.	Siswa tidak mengawali dengan salam maupun mengakhiri dengan ucapan terimakasih saat berpendapat/presentasi.

		terimakasih.			
--	--	--------------	--	--	--

No	Sikap spiritual yang diamati		
	Berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan	Memberi salam sebelum dan sesudah menyampaikan pendapat/presentasi
1.			
2.			
3.			
4.			

Modus	Kategori
4	SB
3	B
2	C
1	K

(Sumber: Permendikbud No. 104 Tahun 2014: 23)

Lampiran 10.11

RUBRIK PENILAIAN SIKAP SOSIAL

Petunjuk:

Berilah kriteria penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- a. 4= sangat baik
- b. 3= baik
- c. 2= cukup
- d. 1= kurang

No.	Sikap	Perubahan Perilaku
-----	-------	--------------------

		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Tertib	Mengikuti pembelajaran dengan tertib, tanpa membuat kegaduhan dan mengganggu konsentrasi teman.	Mengikuti pembelajaran dengan tertib dan tidak mengganggu konsentrasi teman.	Mengikuti pembelajaran tanpa membuat kegaduhan.	Membuat kegaduhan saat pembelajaran berlangsung dan mengganggu konsentrasi teman.
2.	Percaya Diri	Mengerjakan dan melaksanakan tugas dari guru dengan kemampuan sendiri dan pasangannya tanpa meminta bantuan teman/pasangan yang lain.	Mengerjakan dan melaksanakan tugas dari guru dengan kemampuan sendiri.	Mengerjakan dan melaksanakan tugas guru dengan bantuan orang lain/pasangan lain.	Mengerjakan dan melaksanakan tugas dari guru dengan mengandalkan orang lain/pasangan lain tanpa berusaha sendiri.
3.	Disiplin	Siswa mampu memahami dan menjalankan aturan dengan kesadaran sendiri.	Siswa mampu memahami dan menjalankan aturan dengan bimbingan guru.	Siswa kurang mampu memahami dan menjalankan aturan	Siswa belum mampu memahami dan menjalankan aturan.
4.	Tanggung jawab	Siswa mampu menyelesaikan tugas dari guru dengan benar dengan diskusi dan tepat waktu.	Siswa menyelesaikan tugas dengan benar dengan diskusi.	Siswa menyelesaikan tugas tanpa diskusi.	Siswa belum mampu menyelesaikan tugas.
5.	Kerjasama	Siswa selalu aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan tugas.	Siswa kadang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan tugas.	Siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan tugas.	Siswa tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran dan menyelesaikan tugas.

No	Aspek yang diamati																			
	Tertib				Percaya diri				Disiplin				Tanggung jawab				Kerjasama			
	1	2	3	4	1	2	3	4												

1																				
2																				
3																				
4																				

Modus	Kategori
4	SB
3	B
2	C
1	K

(Permendikbud no. 104, 2014: 11)

Lampiran 10.12

RUBRIK PENILAIAN PSIKOMOTORIK (KETERAMPILAN)

Petunjuk:

Berilah kriteria penilaian dengan angka 1-4 sebagai berikut:

- a. 1 jika psikomotorik siswa tidak kompeten
- b. 2 jika psikomorik siswa cukup kompeten
- c. 3 jika psikomotorik siswa kompeten
- d. 4 jika psikomotorik siswa sangat kompeten

No.	Kriteria	Ketentuan Skor			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1.	Membentuk kelompok dengan secara heterogen	Membentuk kelompok dengan tertib, sopan, dan tanpa kekaduahan.	Membentuk kelompok dengan tertib.	Membentuk kelompok	Tidak membentuk kelompok
2.	Berdiskusi dengan anggota kelompok	Berdiskusi dengan anggota kelompok secara kompak dan bertukar pendapat.	Berdiskusi dengan anggota kelompok secara kompak	Berdiskusi dengan anggota kelompok	Tidak Berdiskusi dengan anggota kelompok
3.	Membentuk kelompok turnamen berdasarkan tingkat intelegensi	Membentuk kelompok turnamen berdasarkan tingkat intelegensi tanpa bergurau dan memperhatikan penjelasan guru	Membentuk kelompok turnamen berdasarkan tingkat intelegensi tanpa bergurau	Membentuk kelompok turnamen berdasarkan tingkat intelegensi	Tidak membentuk kelompok turnamen berdasarkan tingkat intelegensi.
4.	Mengikuti	Mengikuti	Mengikuti	Mengikuti	Tidak

No.	Kriteria	Ketentuan Skor			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
	jalannya turnamen	jalannya turnamen dengan runtut dan dapat menjawab pertanyaan dengan tepat	jalannya turnamen dengan runtut	jalannya turnamen	mengikuti jalannya turnamen

No.	Aspek yang diamati															
	Membentuk kelompok secara heterogen				Berdiskusi dengan anggota kelompok				Membentuk kelompok tournament berdasarkan kemampuan				Mengikuti jalannya turnamen			
1.	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
2.																
3.																
4.																
5.																

Keterampilan	
Rentang angka	Huruf
3,85- 4,00	A
3,51-3,84	A-
3,18-3,50	B+
2,85-3,17	B
2,51-2,84	B-
2,18-2,50	C+
1,85-2,17	C
1,51-1,84	C-
1,18-1,50	D+
1,00-1,17	D

(Permendikbud, no. 104 2014: 12)

Lampiran 7

**Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru
Siklus I**

Tabel Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus I

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Melakukan kegiatan prapembelajaran	2	Cukup
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	Baik
3.	Mengajukan pertanyaan terkait materi.	1	Kurang
4.	Membuat kelompok	3	Baik
5.	Membimbing siswa dalam kelompok	2	Cukup
6.	Menjelaskan aturan turnamen	3	Baik
7.	Membimbing pelaksanaan turnamen	3	Baik
8.	Pemberian <i>reward</i> kepada kelompok pemenang	3	Baik
9.	Memberikan evaluasi	2	Cukup
10.	Menutup pelajaran	3	Baik
Jumlah skor yang diperoleh		25	
Rata-rata skor		2,5	
Kategori		Cukup	
Presentase keterampilan guru		62,5%	

Tabel Klasifikasi Kategori Nilai Lembar Pengamatan Keterampilan Guru

Skor	Kategori
>3,25 s/d 4	Sangat baik
>2,5 s/d 3,25	Baik
>1,75 s/d 2,5	Cukup
>1 s/d 1,75	Kurang

Semarang, Mei 2015
Peneliti,

Umi Mahmudah

Lampiran 8

**Data Hasil Pengamatan Keterampilan Guru
Siklus II**

Tabel Hasil Observasi Keterampilan Guru pada Siklus II

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Melakukan kegiatan prapembelajaran	4	Sangat baik
2.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	Baik
3.	Mengajukan pertanyaan terkait materi.	3	Baik
4.	Membuat kelompok	4	Sangat baik
5.	Membimbing siswa dalam kelompok	4	Sangat baik
6.	Menjelaskan aturan turnamen	4	Sangat baik
7.	Membimbing pelaksanaan turnamen	3	Baik
8.	Pemberian <i>reward</i> kepada kelompok pemenang	3	Baik
9.	Memberikan evaluasi	2	Cukup
10.	Menutup pelajaran	2	Cukup
Jumlah skor yang diperoleh		32	
Rata-rata		3,2	
Kategori		Baik	
Presentase keterampilan guru		85%	

Tabel Klasifikasi Kategori Nilai Lembar Pengamatan Keterampilan Guru

Skor	Kategori
>3,25 s/d 4	Sangat baik
>2,5 s/d 3,25	Baik
>1,75 s/d 2,5	Cukup
>1 s/d 1,75	Kurang

Semarang, Mei 2015
Peneliti,

Umi Mahmudah

Lampiran 9

**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT PADA SISWA KELAS
VA SDN BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG**

Siklus 1

No	Indikator						
	1	2	3	4	5	6	7
1	4	1	3	1	2	3	3
2	3	2	-	2	3	2	1
3	3	3	1	2	2	1	2
4	3	1	1	3	3	2	3
5	2	4	2	3	1	3	3
6	3	1	3	2	2	2	2
7	3	2	1	2	1	1	2
8	2	2	-	3	3	3	3
9	3	2	2	1	1	3	2
10	3	3	3	2	3	2	3
11	4	2	3	2	1	4	3
12	4	2	-	1	3	2	3
13	3	3	4	3	3	2	3
14	4	2	3	2	3	4	3
15	4	3	3	2	2	2	1
16	3	2	2	2	1	2	3
17	3	2	3	2	3	3	2
18	3	3	4	2	4	2	2
19	3	2	4	2	2	4	3
20	3	4	4	2	2	2	4
21	4	2	3	2	3	4	3
22	3	3	4	2	2	3	2
23	4	2	4	2	2	4	3
24	3	2	3	3	3	4	4
25	3	4	3	2	2	3	3
26	3	1	3	2	3	2	3
27	4	2	2	2	3	3	2
28	1	4	2	2	2	3	2
29	3	4	3	2	3	4	2
30	3	2	2	3	2	2	2
31	3	4	3	2	3	4	2
32	3	2	3	3	4	4	3

No	Indikator						
	1	2	3	4	5	6	7
33	3	4	3	4	3	2	2
34	2	2	2	3	2	2	2
35	3	2	2	2	4	2	2
36	4	3	3	2	2	3	2
jumlah	112	89	91	83	88	98	90
rata-rata	3,1	2,5	2,5	2,3	2,4	2,7	2,5
Kategori	Baik	cukup	Sangat baik	cukup	cukup	baik	cukup
Rata-rata skor total = 18,1 dengan kategori baik							

Semarang, Mei 2015
Kolaborator

Triyani, S.Pd.
NIP. 198601032009032006

Lampiran 10

**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN
IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT PADA SISWA KELAS
VA SDN BENDAN NGISOR KOTA SEMARANG**

Siklus 2

NO	INDIKATOR						
	1	2	3	4	5	6	7
1	4	3	2	3	2	3	4
2	4	3	2	3	4	3	4
3	4	2	2	4	3	2	3
4	4	3	2	3	3	2	3
5	4	3	3	4	3	4	3
6	4	3	3	4	3	3	4
7	4	3	4	4	3	3	4
8	4	4	2	4	3	4	4
9	4	3	3	2	3	3	3
10	3	3	2	3	2	2	3
11	4	4	2	4	2	2	4
12	4	3	4	3	2	3	4
13	4	3	1	4	2	3	2
14	4	3	3	3	3	2	4
15	4	3	3	3	3	3	4
16	4	4	4	3	2	4	3
17	4	4	3	4	2	3	3
18	4	2	3	4	3	3	3
19	4	4	2	4	4	4	3
20	4	3	4	4	1	3	4
21	4	3	3	3	2	4	3
22	4	4	2	3	3	2	2
23	4	3	3	4	2	2	4
24	4	4	2	3	3	3	4
25	3	4	4	4	3	3	4
26	4	2	3	3	3	3	3
27	4	2	2	4	3	4	3
28	4	4	3	4	3	2	4
29	3	2	3	3	3	4	3
30	4	3	3	4	3	4	3

NO	INDIKATOR						
	1	2	3	4	5	6	7
31	4	4	3	4	3	2	2
32	3	4	3	4	3	4	3
33	4	4	3	4	3	3	4
34	4	4	4	3	3	3	3
35	4	3	3	3	3	2	3
36	4	3	2	4	3	4	4
Jumlah	140	116	100	127	99	108	121
rata-rata	3,9	3,3	2,8	3,6	2,7	3,1	3,4
kategori	Sangat baik	baik	Baik	Sangat baik	baik	baik	Sangat baik
Rata-rata skor total = 22,5 dengan kategori Baik							

Semarang, 13 Mei 2015
Kolaborator

Triyani, S.Pd.
NIP. 198601032009032006

Lampiran 11

**HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT**

Siklus 1

NO URUT	NILAI	KETERANGAN
1	70	Tuntas
2	75	Tuntas
3	60	Tidak Tuntas
4	50	Tidak Tuntas
5	70	Tuntas
6	60	Tidak Tuntas
7	90	Tuntas
8	50	Tidak Tuntas
9	60	Tidak Tuntas
10	50	Tidak Tuntas
11	75	Tuntas
12	90	Tuntas
13	60	Tidak Tuntas
14	70	Tuntas
15	65	Tuntas
16	60	Tidak Tuntas
17	65	Tuntas
18	95	Tuntas
19	55	Tidak Tuntas
20	90	Tuntas
21	80	Tuntas
22	65	Tuntas
23	70	Tuntas
24	75	Tuntas
25	80	Tuntas
26	75	Tuntas
27	55	Tidak Tuntas
28	75	Tuntas
29	80	Tuntas
30	95	Tuntas
31	75	Tuntas
32	70	Tuntas

NO URUT	NILAI	KETERANGAN
33	75	Tuntas
34	80	Tuntas
35	95	Tuntas
36	75	Tuntas

Semarang, 6 Mei 2015

Peneliti

Umi Mahmudah

Lampiran 12

**HASIL BELAJAR RANAH KOGNITIF SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT**

Siklus 2

NO URUT	NILAI	KETERANGAN
1	55	Tidak Tuntas
2	85	Tuntas
3	75	Tuntas
4	85	Tuntas
5	90	Tuntas
6	65	Tuntas
7	90	Tuntas
8	85	Tuntas
9	90	Tuntas
10	70	Tuntas
11	75	Tuntas
12	80	Tuntas
13	75	Tuntas
14	90	Tuntas
15	75	Tuntas
16	60	Tidak Tuntas
17	70	Tuntas
18	95	Tuntas
19	65	Tuntas
20	80	Tuntas
21	70	Tuntas
22	55	Tidak Tuntas
23	90	Tuntas
24	55	Tidak Tuntas
25	100	Tuntas
26	90	Tuntas
27	60	Tidak Tuntas
28	70	Tuntas
29	75	Tuntas
30	70	Tuntas
31	80	Tuntas
32	75	Tuntas

NO URUT	NILAI	KETERANGAN
33	80	Tuntas
34	55	Tidak Tuntas
35	55	Tidak Tuntas
36	90	Tuntas

Semarang, 13 Mei 2015

Peneliti

Umi Mahmudah

Lampiran 13

**HASIL BELAJAR RANAH SIKAP SPIRITUAL SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT**

SIKLUS I

No.	Perilaku yang diamati		
	Menjawab Salam sebelum pembelajaran	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan	Menjawab salam sesudah pembelajaran
1	4	3	3
2	4	3	3
3	4	3	3
4	4	3	3
5	4	2	3
6	4	3	2
7	4	3	3
8	4	3	2
9	4	3	3
10	4	3	2
11	4	3	3
12	4	2	2
13	4	2	3
14	4	3	2
15	4	3	3
16	4	2	2
17	4	2	3
18	4	3	2
19	4	2	3
20	4	3	2
21	4	2	3
22	4	3	2
23	4	2	3
24	4	3	2
25	4	3	2
26	4	3	3

27	4	2	3
28	4	3	3
29	4	2	2
30	4	2	3
31	4	2	2
32	4	2	2
33	4	2	2
34	4	2	2
35	4	2	3
36	4	2	2
Jumlah skor	144	91	91
Rata-rata skor	4	2,5	2,5
Kategori	sangat baik	cukup	cukup
Rata-rata skor total = 9 dengan kategori baik			

Tabel Klasifikasi Kategori Nilai Lembar sikap spiritual

Skor	Kategori
>3,25 s/d 4	Sangat baik
>2,5 s/d 3,25	Baik
>1,75 s/d 2,5	Cukup
>1 s/d 1,75	Kurang

Semarang, 6 Mei 2015

Kolaborator

Triyani, S.Pd.

NIP. 198601032009032006

Lampiran 14

**HASIL BELAJAR RANAH SIKAP SPIRITUAL SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT**

SIKLUS II

No.	Perilaku yang diamati		
	Menjawab Salam sebelum pembelajaran	Mengucapkan rasa syukur atas karunia Tuhan	Menjawab salam sesudah pembelajaran
1	4	4	4
2	4	3	3
3	4	3	3
4	4	4	4
5	4	3	3
6	4	4	3
7	4	3	4
8	4	2	3
9	4	3	4
10	4	3	3
11	4	2	4
12	4	3	3
13	4	3	3
14	4	4	4
15	4	2	4
16	4	3	4
17	4	3	3
18	4	2	3
19	4	3	3
20	4	4	3
21	4	3	4
22	4	3	3
23	4	4	2
24	4	3	3
25	4	3	4
26	4	4	3

27	4	3	3
28	4	3	2
29	4	3	3
30	4	2	3
31	4	3	4
32	4	4	3
33	4	3	3
34	4	4	4
35	4	3	3
36	4	4	4
Jumlah skor	144	113	119
Rata-rata	4	3,1	3,3
Kategori	sangat baik	baik	sangat baik
Rata-rata skor total = 10,4 dengan kategori sangat baik			

Tabel Klasifikasi Kategori Nilai Lembar sikap spiritual

Skor	Kategori
>3,25 s/d 4	Sangat baik
>2,5 s/d 3,25	Baik
>1,75 s/d 2,5	Cukup
>1 s/d 1,75	Kurang

Semarang, 13 Mei 2015
Kolaborator

Triyani, S.Pd.
NIP. 198601032009032006

Lampiran 15

**HASIL BELAJAR RANAH SIKAP SOSIAL SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT**

SIKLUS I

No.	Perilaku yang diamati				
	Tertib	Percaya diri	disiplin	Tanggung jawab	Kerjasama
1	3	3	3	3	2
2	2	2	2	3	2
3	3	2	2	2	2
4	2	3	2	2	1
5	2	2	2	3	2
6	3	3	3	2	2
7	4	2	3	3	3
8	2	2	3	2	3
9	3	3	2	2	4
10	1	2	3	2	2
11	1	3	2	1	1
12	2	3	3	2	2
13	3	3	2	1	2
14	4	3	3	2	3
15	3	2	2	2	1
16	3	2	2	3	1
17	2	3	3	3	1
18	4	4	1	2	2
19	2	3	2	2	2
20	3	2	2	2	3
21	3	2	2	2	3
22	2	3	3	2	3
23	2	4	2	2	2
24	2	3	3	2	2
25	4	4	4	4	3
26	3	3	3	3	3
27	3	2	2	2	3
28	2	2	1	2	3

29	2	3	2	1	2
30	4	3	2	2	2
31	4	2	3	2	2
32	3	1	2	1	2
33	2	1	3	2	3
34	1	3	3	2	2
35	3	2	4	3	3
36	2	3	3	3	2
Jumlah skor	94	93	89	79	81
Rata-rata skor	2,6	2,6	2,5	2,2	2,2
Kategori	baik	Baik	cukup	cukup	cukup
Rata-rata skor total = 12,1 dengan kategori cukup					

Tabel Klasifikasi Kategori Nilai Lembar sikap sosial

Skor	Kategori
>3,25 s/d 4	Sangat baik
>2,5 s/d 3,25	Baik
>1,75 s/d 2,5	Cukup
>1 s/d 1,75	Kurang

Semarang, 6 Mei 2015
Peneliti

Umi Mahmudah

Lampiran 16

**HASIL BELAJAR RANAH SIKAP SOSIAL SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT**

SIKLUS II

No.	Perilaku yang diamati				
	Tertib	Percaya diri	disiplin	Tanggung jawab	Kerjasama
1	4	4	4	2	3
2	4	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	4	4
5	2	4	4	3	3
6	3	3	4	4	3
7	3	4	4	3	3
8	3	3	4	4	3
9	3	3	4	4	4
10	4	3	3	4	3
11	3	4	3	3	4
12	3	4	4	4	3
13	3	3	3	3	3
14	2	4	3	4	4
15	3	4	4	3	3
16	3	3	3	4	4
17	4	4	4	3	3
18	3	3	3	4	3
19	4	4	4	3	2
20	3	4	3	3	3
21	4	4	4	3	3
22	3	3	3	4	4
23	4	4	4	4	3
24	3	4	3	4	3
25	3	4	4	3	4
26	4	4	3	4	3
27	3	3	4	3	3

28	3	4	3	4	3
29	4	3	3	4	3
30	3	4	4	4	3
31	4	3	3	4	3
32	3	2	4	4	3
33	4	3	3	3	4
34	3	3	4	3	4
35	4	4	3	3	3
36	3	3	4	4	3
Jumlah skor	118	125	126	126	116
Rata-rata skor	3,3	3,5	3.5	3.5	3,2
Kategori	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik	baik
Rata-rata skor total = 17 dengan kategori sangat baik					

Tabel Klasifikasi Kategori Nilai Lembar sikap sosial

Skor	Kategori
>3,25 s/d 4	Sangat baik
>2,5 s/d 3,25	Baik
>1,75 s/d 2,5	Cukup
>1 s/d 1,75	Kurang

Semarang, 13 Mei 2015
Peneliti

Umi Mahmudah

Lampiran 17

**HASIL BELAJAR RANAH KETERAMPILAN SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT**

SIKLUS I

No	Aspek yang diamati			
	Membentuk kelompok secara heterogen	Berdiskusi dengan anggota kelompok	Membentuk kelompok turnamen berdasarkan kemampuan	Mengikuti jalannya turnamen
1	4	2	2	2
2	4	3	2	2
3	4	1	3	2
4	4	2	2	3
5	4	3	2	2
6	4	3	3	3
7	4	3	2	2
8	4	3	3	3
9	4	2	2	4
10	4	2	3	2
11	4	2	2	3
12	4	3	2	3
13	4	2	2	4
14	4	4	3	4
15	4	2	2	3
16	4	3	2	2
17	4	2	2	2
18	4	4	3	4
19	4	2	3	3
20	4	2	3	3
21	4	1	3	2
22	4	2	3	2

23	4	2	3	3
24	4	1	2	3
25	4	4	4	4
26	4	2	1	3
27	4	1	3	2
28	4	2	2	2
29	4	2	2	3
30	4	1	2	2
31	4	2	3	3
32	4	2	2	2
33	4	3	2	3
34	4	2	3	2
35	4	2	3	3
36	4	3	4	2
Jumlah skor	144	82	90	97
Rata-rata skor	4	2,3	2.5	2,7
Kategori	sangat baik	cukup	cukup	baik
Rata-rata skor total = 11,5 dengan kategori baik				

Tabel Klasifikasi Kategori Nilai Lembar keterampilan siswa

Skor	Kategori
>3,25 s/d 4	Sangat baik
>2,5 s/d 3,25	Baik
>1,75 s/d 2,5	Cukup
>1 s/d 1,75	Kurang

Semarang, Mei 2015
Kolaborator

Triyani, S.Pd.
NIP. 198601032009032006

Lampiran 18

**HASIL BELAJAR RANAH KETERAMPILAN SISWA DALAM
PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TGT**

SIKLUS II

No	Aspek yang diamati			
	Membentuk kelompok secara heterogen	Berdiskusi dengan anggota kelompok	Membentuk kelompok turnamen berdasarkan kemampuan	Mengikuti jalannya turnamen
1	4	3	4	3
2	4	4	4	3
3	4	3	3	3
4	4	3	3	4
5	4	3	4	3
6	4	3	3	4
7	4	4	4	3
8	4	4	4	4
9	4	4	4	3
10	4	3	4	4
11	4	3	4	3
12	4	3	4	4
13	4	3	4	3
14	4	2	4	4
15	4	2	3	3
16	4	3	4	4
17	4	4	4	3
18	4	3	4	4
19	4	3	4	4
20	4	4	4	3
21	4	3	4	4
22	4	4	4	3

No	Aspek yang diamati			
	Membentuk kelompok secara heterogen	Berdiskusi dengan anggota kelompok	Membentuk kelompok turnamen berdasarkan kemampuan	Mengikuti jalannya turnamen
23	4	3	4	3
24	4	4	4	4
25	4	4	4	3
26	4	3	4	4
27	4	3	4	4
28	4	3	4	4
29	4	3	4	4
30	4	3	4	4
31	4	4	4	4
32	4	3	4	4
33	4	4	4	4
34	4	3	4	4
35	4	4	4	4
36	4	3	4	4
Jumlah skor	144	118	140	130
Rata-rata skor	4	3,8	3,9	3,6
Kategori	sangat baik	sangat baik	sangat baik	sangat baik
Rata-rata skor total = 15,3 dengan kategori sangat baik				

Tabel Klasifikasi Kategori Nilai Lembar keterampilan siswa

Skor	Kategori
>3,25 s/d 4	Sangat baik
>2,5 s/d 3,25	Baik
>1,75 s/d 2,5	Cukup
>1 s/d 1,75	Kurang

Semarang, 13 Mei 2015
Kolaborator

Lampiran 19

Triyani, S.Pd.
NIP. 198601032009032006

**CATATAN LAPANGAN
PENERAPAN MODEL TGT UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS
PEMBELAJARAN IPS**

Siklus I

Nama SD : SDN Bendan Ngisor
Kelas : V (Lima)
Subyek : Guru, Siswa, dan proses pembelajaran
Hari/Tanggal : Rabu, 6 Mei 2015

Pada kegiatan awal guru mengecek kembali lembar kerja kelompok, nomor meja turnamen, kartu bernomor, skor penilaian turnamen, lembar evaluasi siswa. Guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam kepada seluruh siswa, tidak mengecek kehadiran siswa dan tidak menanyakan keadaan siswa karena pembelajaran dilaksanakan setelah istirahat pertama tetapi menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran termasuk juga mempersilahkan siswa duduk di tempat duduknya masing-masing serta meminta seluruh siswa untuk menyiapkan buku, bolpoin dan buku BSE IPS. Terdapat 4 siswa yang tidak membawa buku BSE IPS.

Guru bersama siswa menyanyikan lagu nasional yang berjudul “Indonesia Raya”. Kemudian guru mengaitkan isi lagu “Indonesia Raya” dengan materi pelajaran yaitu peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan

indikator kepada siswa. Dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dengan suara lembut.

Seluruh siswa mengumpulkan informasi melalui membaca materi peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 yang terdapat dalam buku BSE IPS. Guru mengarahkan siswa dalam membaca dan memahami materi. Ada beberapa siswa yang tidak membaca akan tetapi mengganggu temannya membaca dengan menjahili. Guru menegur siswa yang tidak membaca.

Pembentukan kelompok diskusi dilakukan oleh guru dengan cara mengatur meja diskusi sebanyak 6 meja diskusi. Kemudian 6 siswa yang IQ tinggi di tempatkan di meja diskusi 1 sampai meja diskusi 6 dengan masing-masing meja terdapat 1 siswa IQ tinggi. Kemudian 6 siswa IQ sedang di tempatkan di meja diskusi 1 sampai meja diskusi 6 dengan masing-masing meja terdapat 1 siswa IQ sedang. Dan begitu seterusnya hingga tiap kelompok diskusi beranggotakan 6 siswa. Pada saat pembentukan kelompok diskusi, guru kesulitan dalam mengatur kelompok karena banyak siswa yang bergurau dan tidak memperhatikan perintah guru. Setelah terbentuk kelompok-kelompok diskusi, setiap kelompok mendapatkan Lembar Kerja Kelompok (LKK). Masing-masing kelompok mengerjakan Lembar Kerja Kelompok sesuai dengan petunjuk yang terdapat dalam Lembar Kerja Kelompok. Berdasarkan kesepakatan bersama guru, siswa menamai kelompok dengan nama hewan.

Siswa berkelompok untuk mendiskusikan peristiwa yang terjadi pada proklamasi kemerdekaan RI. Guru tidak berkeliling untuk membantu kelompok

yang kesulitan dalam mengerjakan sehingga berpengaruh dengan kelompok tidak mengerjakan tepat waktu.

Waktu menyelesaikan LKK selesai kemudian guru menariki hasil LKK. Terdapat 3 kelompok yang belum selesai mengerjakan LKK dan LKKnya tetap ditarik guru karena waktu mengerjakan sudah habis.

Pembentukan *team* untuk pelaksanaan turnamen dilakukan guru dengan cara mengelompokkan siswa sesuai dengan tingkat intelegensi. Terdapat 6 meja turnamen, setiap meja turnamen berisi 6 perwakilan kelompok (dari kelompok 1 sampai kelompok 6). Dalam mengatur *team* turnamen terdapat 6 siswa yang salah masuk *team* karena guru masih bingung mengelompokkan anggota kelompok (pada *team* 1).

Guru membagikan kartu pertanyaan dan lembar skor penilaian turnamen. Guru menjelaskan aturan permainan dan menjelaskan cara menuliskan skor. Siswa menuliskan nama kelompok dan penghitungan skor berdasarkan kelompok yang bisa menjawab. Apabila dapat menjawab pertanyaan maka mendapatkan skor 20 dan jika jawaban salah maka dilemparkan ke kelompok lain dalam 1 *team*, dan maksimal dijawab 3 orang jika jawaban salah. Dan yang menjawab salah tidak mendapat skor. Pemenang turnamen adalah kelompok 5 dengan perolehan skor 60. Skor terendah diperoleh kelompok 6 dengan perolehan skor 0.

Guru tidak memberikan *reward* kepada kelompok pemenang. Siswa dengan bantuan guru menyimpulkan materi pembelajaran mengenai peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. Guru meminta siswa untuk lebih banyak membaca buku pelajaran IPS . Pada pukul 08.45 WIB, guru

menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan terimakasih. Para siswa dipersilahkan untuk beristirahat.

Semarang, Mei 2015
Peneliti

Umi Mahmudah

CATATAN LAPANGAN
PENERAPAN MODEL TGT UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS
PEMBELAJARAN IPS

Siklus II

Nama SD : SDN Bendan Ngisor
Kelas : VA
Subyek : Guru, Siswa, dan Proses pembelajaran
Hari/tanggal : Rabu, 13 Mei 2015

Sebelum pembelajaran dimulai guru mempersilahkan siswa yang ingin keluar untuk membuang sampah. Guru mengecek instrumen seperti LKK, nomor meja turnamen, Kartu bernomor, dan LKS. Setelah semua siswa duduk di tempat duduk masing-masing dan sudah tenang (tidak ada siswa yang berbicara dan gaduh) guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam. Guru menanyakan keadaan siswa dan menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Para siswa diminta untuk mempersiapkan alat tulis berupa buku catatan IPS, buku BSE IPS, bolpoin dan tipe x. semua siswa mengeluarkan buku catatan IPS, buku BSE IPS, bolpoin dan tipe x.

Salah satu siswa diberikan kesempatan untuk menjadi dirijen (pemimpin bernyanyi) dan untuk memimpin semua temannya bernyanyi. Para siswa menyanyikan lagu “Hari Merdeka”. Guru mengaitkan isi lagu “Hari Merdeka” dengan materi yang akan dipelajari. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

yang sesuai indikator dengan suara keras dan menggunakan bahasa yang lugas (tidak berbelit-belit).

Kemudian semua siswa membaca dalam hati materi tokoh-tokoh dalam peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945. Setelah semua siswa selesai membaca, guru dan siswa bertanya jawab terkait materi tokoh-tokoh dalam peristiwa-peristiwa sekitar proklamasi kemerdekaan 17 Agustus 1945 yang telah dibaca siswa. Beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru antara lain adalah: “siapa tokoh yang diungsikan ke Rengasdengklok?”, “siapa tokoh yang pertama kali mendengar berita kekalahan Jepang?”, “siapa tokoh yang menjahit bendera pusaka merah putih?”. Setiap siswa yang benar menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, kemudian dicatat oleh guru untuk diberikan penghargaan berupa stiker bintang yang akan diberikan pada akhir pembelajaran. Terdapat 20 siswa yang menjawab pertanyaan namun hanya 15 siswa yang dapat menjawab dengan benar.

Pada siklus 2, proses pembentukan kelompok diatur secara heterogen berdasarkan tingkat kecerdasan dan jenis kelamin. Dalam satu kelas dibentuk 6 kelompok dengan setiap kelompok terdiri dari 6 siswa yang memiliki tingkat intelegansi dan jenis kelamin yang berbeda. Masing-masing kelompok mendapatkan LKK. sebelum mengerjakan LKK, para siswa membaca petunjuk pengerjaan LKK. Apabila terdapat siswa yang belum jelas dengan intruksi yang terdapat dalam LKK, maka berhak bertanya kepada guru dan kemudian guru menjelaskan intruksi yang terdapat dalam LKK. Antusias para siswa dalam kelompok sangat kompak ketika mengerjakan soal. Hal tersebut tampak jelas,

karena siswa saling tukar pendapat dalam mengerjakan soal LKK. Kemudian setelah selesai mengerjakan soal LKK, jawaban dikumpulkan di meja guru.

Kemudian pelaksanaan turnamen. Pembentukan kelompok dilakukan dengan cara membentuk 6 meja turnamen kemudian guru memanggil 6 siswa yang intelegensinya tinggi yang kemudian masing-masing siswa menempati satu meja turnamen. Dan seterusnya seperti itu, hingga terbentuk 6 *team tournament* dengan setiap *team* beranggotakan 6 siswa. Guru membagikan skor penilaian dan kartu bernomor di setiap meja turnamen.

Permainan dimulai, diawali oleh *team tournament* 1 untuk mengambil kartu bernomor dan menjawab pertanyaan. Dan seterusnya seperti itu. Apabila kelompok dapat menjawab pertanyaan maka akan mendapatkan skor 20 dan apabila tidak bisa menjawab akan dilemparkan ke kelompok lain yang terdapat dalam satu *team* dan kelompok yang bisa menjawab akan mendapatkan skor 20, hingga batas pelemparan soal maksimal sebanyak 3 kali.

Semua siswa terlihat tegang, terutama siswa yang dalam satu *teamnya* mendapat giliran mengambil kartu pertanyaan. Ketegangan siswa bisa dilihat pada raut muka para siswa. Setelah selesai, penghitungan skor dilakukan oleh masing-masing kelompok yang kemudian lembar penskoran diberikan oleh guru. Pemenang *tournament* adalah kelompok 4 dengan perolehan skor 60. Sedangkan kelompok yang paling sedikit skornya adalah kelompok 5 dengan jumlah skor 0.

Siswa yang aktif menjawab pertanyaan dari guru, menjadi dirijen, dan kelompok pemenang mendapatkan penghargaan berupa stiker bintang.

Pelaksanaan diskusi kelompok dan turnamen telah selesai dilaksanakan. Para siswa kembali ke tempat duduknya masing-masing. Buku catatan IPS dan buku BSE IPS dimasukkan kedalam laci meja atau tas masing-masing. Guru bersama siswa mengulas materi pelajaran tokoh-tokoh dalam peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia yang telah dipejari dengan cara memberikan kesempatan kepada siswa menyampaikan pokok bahasan. Terdapat 27 siswa yang menyampaikan ringkasan pokok materi yang telah dipelajari. Setelah guru mengumpulkan jawaban dari para siswa, kemudian guru menyimpulkannya.

Guru membagikan soal evaluasi berupa 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian dari deretan siswa yang paling tenang dan tidak bersuara. Siswa diberikan waktu 15 menit untuk menyelesaikan soal-soal tersebut. Semua siswa mengumpulkan jawaban tepat waktu sesuai intruksi guru. Pada pukul 11.00 WIB guru menutup pelajaran dengan ucapan terimakasih dan salam. Kemudian siswa diperkenankan untuk istirahat.

Semarang, Mei 2015
Peneliti

Umi Mahmudah

DOKUMENTASI PENELITIAN**SIKLUS I****DOKUMENTASI PENELITIAN****SIKLUS I**

Foto 1. Guru dan siswa melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Indonesia Raya”



Foto 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran



Foto 3. Siswa membaca materi peristiwa-peristiwa penting dalam memperjuangkan kemerdekaan RI



Foto 4. Kegiatan diskusi dalam kelompok awal



Foto 5. Guru keliling membimbing diskusi kelompok



Foto 6. Pelaksanaan game turnamen



Foto 7. Siswa mengerjakan soal evaluasi



Foto 8. Merangkum materi dan menutup pelajaran

SIKLUS II

Foto 9. Guru membuka pembelajaran dan mempersilahkan salah satu siswa untuk memimpin bernyanyi



Foto 10. Kegiatan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Hari Merdeka”



Foto 11. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran



Foto 12. Siswa membaca materi tokoh-tokoh yang memperjuangkan kemerdekaan RI



Foto 13. Siswa berdiskusi mengerjakan lembar kerja kelompok



Foto 14. Guru membimbing kelompok diskusi



Foto 15. Pembentukan *team tournament*



Foto 16. Pelaksanaan turnamen



Foto 17. Siswa mengerjakan soal evaluasi



Foto 18. Guru memberikan penghargaan berupa stiker bintang



Gambar 19. Guru menyimpulkan pelajaran dan menutup pelajaran

Foto 17. Siswa mengerjakan soal evaluasi

Foto 18. Guru memberikan penghargaan berupa stiker bintang

Gambar 19. Guru menyimpulkan pelajaran dan menutup pelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Gedung Gd. A 2 Lt., Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 024-8508019

Laman: <http://fip.unnes.ac.id>, surel: fip@mail.unnes.ac.id

Nomor : 0020 / 0137.11 / 015 / 2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN Bendan Ngisor Semarang
di SDN Bendan Ngisor Semarang

Dengan Hormat,

Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : UMI MAHMUDAH
NIM : 1401411432
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, S1
Topik : PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMFS TOURNAMENT PADA SISWA KELAS VA SDN BENDAN NGISOR SEMARANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 4 Mei 2015

Sekian,

Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.
NIP. 195604271986031001



PEMERINTAH KOTA SEMARANG
UPD KECAMATAN GAJAH MUNGKUR
SD NEGERI BENDAN NGISOR

Alamat : Jl. Lamongan Raya No. 60, Bendan Ngisor, Semarang

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lukluk Nur Azizah, S. Pd.

NIP : 19710126007012004

Jabatan : Guru Kelas VA SDN Bendan Ngisor

Mencangkan bahwa *Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)* kelas VA SDN Bendan Ngisor pada Pembelajaran IPS adafah ≥ 65 . Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 26 Mei 2015

Guru Kelas VA SDN Bendan Ngisor,



Lukluk Nur Azizah, S.Pd.
Lukluk Nur Azizah, S.Pd.
NIP. 19710126007012004



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG
KECAMATAN GAJAH MUNGKUR
SDN BENDAN NGISOR**

Alamat : Jl. Lamongan Raya No 60, Semarang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / 056 / 2015

Berdasarkan surat Ijin Penelitian Universitas Negeri Semarang Nomor: 2230/UN37.1.1/KM/2015, bahwa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Sunarti
NIP : 19650727 199211 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah Dasar Bendan Ngisor Semarang
Menerangkan bahwa :
Nama : Umi Mahnuadah
NIM : 1401411432
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (SI)

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SDN Bendan Ngisor Semarang pada tanggal 6 Mei 2015 dan 13 Mei 2015 dengan judul "*Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Teams Games Tournament pada Siswa Kelas VA di SDN Bendan Ngisor Semarang*". Demikian surat keterangan ini untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 26 Mei 2015

Kepala SDN Bendan Ngisor



Sri Sunarti, S.Pd

NIP. 19650727 199211 2 001

