



KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* BERBANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR IPS KELAS V SDN GUGUS MAWAR MAGELANG

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Septi Wahyu Setyaningtyas

1401415301

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Gugus Mawar Magelang", karya

Nama : Septi Wahyu Setyaningtyas

NIM : 1401415301

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

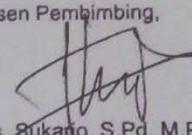
Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 11 Juli 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan PGSD

Drs. Isa Knsori, M.Pd.
NIP. 19600820 198703 1 003

Dosen Pembimbing,


Drs. Sukarno, S.Pd. M.Pd
NIP. 195612011987031001

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Gugus Mawar Magelang”, karya

Nama : Septi Wahyu Setyaningtyas

NIM : 1401415301

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Jumat, tanggal 19 Juli 2019

Semarang, 19 Juli 2019

Panitia Ujian Skripsi



Sekretaris

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195905111987-31001

Penguji I,

Drs. Susilo, M.Pd.
NIP 195412061982031004

Penguji II,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji III

Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.
NIP 195612011987031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Septi Wahyu Setyaningtyas

NIM : 1401415301

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Judul : Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Gugus Mawar Magelang.

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian ataupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 11 Juli 2019

Peneliti



Septi Wahyu Setyaningtyas
NIM 1401415301

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO:

- Bila kau tak tahan lelahnya belajar, maka kau harus tahan menanggung perihnya kebodohan (Imam Syafi'i).
- Tak ada satupun permainan yang bisa dimenangkan dengan hanya main-main (Fahd Pahdepie).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Orangtua tercinta, Bapak Mustofa dan Ibu Sriyanti yang telah menjadi inspirasi dan selalu memberi dukungan beserta doanya.
2. Almamater tercinta, PGSD FIP UNNES.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Gugus Mawar Magelang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Achmad Rifa'i. M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus dosen penguji II yang telah menguji dan memberi masukan yang membangun.
4. Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd., Dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Drs. Susilo, M.Pd., Penguji I yang telah menguji dan memberi masukan yang membangun.
6. Kepala SDN gugus Mawar kecamatan Borobudur Kabupaten Magelang yang telah memberi izin untuk mengambil data dan melaksanakan penelitian.
7. Tatiana, S.Pd. wali kelas V SDN Borobudur I kecamatan Borobudur Magelang yang telah memberi izin untuk menggunakan kelas V sebagai kelas eksperimen.
8. Sulastri, S.Pd. wali kelas V SDN Ringinputih III kecamatan Borobudur Magelang yang telah memberi izin untuk menggunakan kelas V sebagai kelas kontrol.

9. Suaharto, S.Pd. wali kelas V SDN Borobudur II kecamatan Borobudur Magelang yang telah memberi izin untuk menggunakan kelas V sebagai kelas uji coba.
10. Seluruh keluarga besar, sahabat, dan teman seperjuangan yang telah memberi dukungan, semangat, doa, dan bantuan.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT.

Semarang, 11 Juli 2019

Peneliti



Septi Wahyu Setyaningtyas

NIM 1401415301

ABSTRAK

Setyaningtyas, Septi Wahyu. 2019. “*Keefektifan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Gugus Mawar Magelang*”. Skripsi. Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd. 153 halaman.

Berdasarkan dokumenatasi di SDN gugus Mawar Magelang, hasil belajar IPS di kelas V belum optimal. Hal ini dilatarbelakangi oleh penggunaan metode belajar yang masih bersifat konvensional sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru dan peserta didik menjadi pasif. Minimnya penggunaan media belajar juga menyebabkan peserta didik kurang semangat mempelajari IPS sehingga pemahaman konsep dasar ilmu sosial dan kepekaan peserta didik terhadap masalah sosial masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas V di SDN Gugus Mawar Magelang, yakni dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual dalam pembelajaran. Tujuan penelitian untuk menguji ke-efektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus Mawar Magelang.

Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen dengan desain *quasi experimental design*, berbentuk *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Gugus Mawar Magelang. Pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik *cluster sampling*, dan terpilih SDN Borobudur I sebagai kelas eksperimen, SDN Ringinputih III sebagai kelas kontrol. Variabel bebas penelitian adalah model pembelajaran TGT berbantuan media audiovisual, variabel terikat adalah hasil belajar IPS. Variabel kontrol dalam penelitian ini adalah materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain dokumentasi, observasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas belajar peserta didik di kelas kontrol adalah 65.63% dengan kategori baik, sedangkan di kelas eksperimen adalah 73.75% dengan kategori baik. Selain itu hasil analisis uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4.0824 > 2.0423$, yang artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar di kelas eks-perimen dan kontrol. Adapun peningkatan rata-rata hasil belajar IPS dengan uji *n-gain* di kelas eksperimen adalah 0.4031 dengan kategori sedang, sedangkan di kelas kontrol adalah 0.2404 dengan kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media audiovisual efektif terhadap hasil belajar IPS.

Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran TGT berbantuan media audiovisual efektif terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus Mawar Magelang. Saran penelitian ini adalah guru sebaiknya menggunakan model dan media belajar yang tepat dan bervariasi agar peserta didik semangat mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi optimal.

Kata Kunci: hasil belajar; media audiovisual; *teams games tournament*.

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1 Keefektifan Model <i>Teams Games Tournament</i>	15
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	15
2.1.1.2 Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif	16
2.1.1.3 Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	17
2.1.1.4 Langkah-Langkah Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	19
2.1.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT.....	22
2.1.2 Hakikat Media Audiovisual	23
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	23
2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	24
2.1.2.3 Pengertian Media Audiovisual.....	26
2.1.2.4 Jenis Jenis Media Audiovisual.....	27

2.1.3	Hakikat Belajar	30
2.1.3.1	Pengertian Belajar	30
2.1.3.2	Prinsip-Prinsip Belajar	31
2.1.3.3	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	32
2.1.3.4	Aktivitas Belajar	34
2.1.4	Hakikat Pembelajaran.....	35
2.1.4.1	Pengertian Pembelajaran	35
2.1.4.2	Komponen Pembelajaran.....	35
2.1.4.3	Ciri-Ciri Pembelajaran	36
2.1.4.4	Prinsip-Prinsip Pembelajaran	37
2.1.5	Hakikat Pembelajaran Konvensional	39
2.1.5.1	Metode Ceramah.....	39
2.1.5.2	Metode Tanya Jawab.....	40
2.1.5.3	Metode Diskusi Kecil	41
2.1.6	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD	41
2.1.6.1	Pengertian Ilmu Sosial.....	41
2.1.6.2	Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	42
2.1.6.3	Hakikat dan Tujuan IPS	44
2.1.6.4	Karakteristik IPS	46
2.1.6.5	Ruang Lingkup IPS	48
2.1.6.6	Kurikulum IPS SD	50
2.1.6.7	Materi Pendidikan IPS SD.....	51
2.1.7	Hakikat Hasil Belajar	54
2.1.7.1	Pengertian Hasil Belajar	54
2.1.7.2	Bentuk-Bentuk Hasil Belajar.....	55
2.1.7.3	Penilaian Hasil Belajar	59
2.1.7.4	Tujuan Penilaian Hasil Belajar	59
2.1.7.5	Penyusunan Instrumen Penilaian Hasil Belajar IPS.....	60
2.1.7.6	Keefektifan Model TGT Berbantuan Media Audiovisual terhadap IPS.....	62
2.2	Kajian Empiris	64
2.3	Kerangka Berfikir.....	73

2.4	Hipotesis Penelitian.....	75
BAB III	METODE PENELITIAN	79
3.1	Desain Penelitian.....	79
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	81
3.3	Variabel Penelitian.....	82
3.1.1	Variabel Bebas / <i>Independent</i> Variabel (X)	83
3.1.2	Variabel Terikat / <i>Dependent</i> Variable	83
3.4	Definisi Operasional Variable.....	83
3.5	Teknik dan Instrument Pengumpulan Data.....	85
3.5.1	Teknik Pengumpulan Data	85
3.5.1.1	Tes	85
3.5.1.2	Teknik Nontes.....	86
3.6	Teknik Analisis Data.....	88
3.6.1	Analisis Tahap Awal.....	88
3.6.2	Tahap Analisis Data Akhir	90
3.6.2.1	Uji Hipotesis	90
3.6.2.2	Uji N-Gain.....	92
3.6.2.3	Analisis data deskriptif.....	93
3.7	Validitas, Reliabilitas, dan Uji Coba Instrumen	95
3.7.1	Validitas instrumen.....	95
3.7.2	Reliabilitas instrumen.....	98
3.7.3	Tingkat Kesukaran	100
3.7.4	Daya Pembeda	103
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	106
4.1	Hasil Penelitian.....	106
4.1.1	Aktivitas Belajar Peserta didik.....	107
4.1.1.1	Aktivitas Belajar Peserta Didik di Kelas Kontrol.....	107
4.1.1.2	Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	113
4.1.1.3	Perbedaan Rata-Rata Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	121
4.1.2	Hasil Belajar IPS.....	123
4.1.3	Uji Normalitas	124

4.1.4	Uji Homogenitas.....	125
4.1.5	Analisis Data <i>Posttest</i>	126
4.1.6	Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i>	128
4.1.7	Uji Homogenitas.....	129
4.1.8	Uji Hipotesis/Perbedaan Rata-Rata	130
4.1.9	Uji Keefektifan	130
4.2	Pembahasan	132
4.2	Implikasi Penelitian	144
1.3.1	Implikasi Teoritis	144
1.3.2	Implikasi Praktis	144
BAB V	PENUTUP.....	146
5.1	Simpulan	146
5.2	Saran	147
5.2.1	Bagi Peserta Didik.....	147
5.2.2	Bagi Guru	147
5.2.3	Bagi Sekolah	147
	DAFTAR PUSTAKA	149
	LAMPIRAN	155 <u>5</u>

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang lingkup materi IPS di SD	48
Tabel 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikatro Penelitian	52
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel	84
Tabel 3.2 Kategori Peningkatan pada uji N-Gain	92
Tabel 3.3 Kategori Peningkatan Aktivitas Peserta Didik.....	94
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba I.....	97
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba II.....	98
Tabel 3.6 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Uji Coba I.....	101
Tabel 3.7 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Uji Coba II	102
Tabel 3.8 Analisis Daya Pembeda Instrumen Uji Coba I.....	104
Tabel 3.9 Analisis Daya Pembeda Instrumen Uji Coba II	105
Tabel 4.1 Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol	123
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	125
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	126
Tabel 4.4 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	127
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	128
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	129
Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji t	130
Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji N-Gain	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	75
Gambar 3.1 Desain Penelitian	80
Gambar 3.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba I.....	97
Gambar 3.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba II.....	98
Gambar 3.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Uji Coba I.....	102
Gambar 3.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Uji Coba II.....	103
Gambar 3.6 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba I	104
Gambar 3.7 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba II	105
Gambar 4.1 Persentase Aktivitas Belajar Kelas Kontrol Pertemuan I.....	107
Gambar 4.2 Persentase Aktivitas Belajar Kelas Kontrol Pertemuan II.....	109
Gambar 4.3 Persentase Aktivitas Belajar Kelas Kontrol Pertemuan III	110
Gambar 4.4 Persentase Aktivitas Belajar Kelas Kontrol Pertemuan IV	111
Gambar 4.5 Persentase Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan I	114
Gambar 4.6 Persentase Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan II.....	116
Gambar 4.7 Persentase Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan III.....	118
Gambar 4.8 Persentase Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen Pertemuan IV.....	120
Gambar 4.9 Perbedaan Rata-Rata Aktivitas Belajar	122
Gambar 4.10 Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	124
Gambar 4.11 Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	127
Gambar 4.12 Peningkatan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	156
Lampiran 2 Instrumen Wawancara Identifikasi Masalah.....	159
Lampiran 3 Daftar Peserta Didik Uji Coba	164
Lampiran 4 Daftar Peserta Didik Kelas Eksperimen	165
Lampiran 5 Daftar Peserta Didik Kelas Kontrol	166
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal Uji Coba	167
Lampiran 7 Soal Uji Coba.....	170
Lampiran 8 Hasil Analisis Uji Validitas Uji Coba I.....	182
Lampiran 9 Hasil Analisis Uji Validitas Uji Coba II	187
Lampiran 10 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Uji Coba I.....	192
Lampiran 11 Hasil Analisis Uji Reliabilitas Uji Coba II	198
Lampiran 12 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Uji Coba I	204
Lampiran 13 Hasil Analisis Taraf Kesukaran Uji Coba II.....	205
Lampiran 14 Hasil Analisis Daya Pembeda Uji Coba I.....	206
Lampiran 15 Hasil Analisis Daya Pembeda Uji Coba II.....	208
Lampiran 16 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	210
Lampiran 17 Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	213
Lampiran 18 Silabus Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	224
Lampiran 19 Rencana Pelaksana Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	233
Lampiran 20 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen.....	276
Lampiran 21 Silabus Pembelajaran Kelas Kontrol	281
Lampiran 22 Rencana Pelaksana Pembelajaran Kelas Kontrol	286
Lampiran 23 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Kelas Kontrol	327
Lampiran 24 Daftar Nilai Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	330
Lampiran 25 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	331
Lampiran 26 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	332
Lampiran 27 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Dan Kontrol ...	333
Lampiran 28 Daftar Nilai Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kontrol.....	334
Lampiran 29 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	335

Lampiran 30 Hasil Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol	336
Lampiran 31 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen Dan Kontrol..	337
Lampiran 32 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata	338
Lampiran 33 Hasil Uji N-Gain/Peningkatan Rata-Rata Kelas Eksperimen	340
Lampiran 34 Hasil Uji N-Gain/Peningkatan Rata-Rata Kelas Kontrol.....	342
Lampiran 35 Perbedaan Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen	344
Lampiran 36 Surat Izin Penelitian	345
Lampiran 37 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	348

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang dengan pesat. Agar suatu bangsa mampu menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang, maka bangsa tersebut harus menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1, “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhla mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Secara formal, pendidikan diberikan kepada anak mulai dari jenjang pendidikan dasar, yaitu sekolah dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau sederajat. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi, kurikulum pendidikan SD/MI memuat enam mata pelajaran, muatan lokal, dan pengembangan diri yang harus diajarkan kepada peserta didik. Diantara delapan muatan tersebut, salah satu muatan pelajarannya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 ayat 1 mengemukakan bahwa “proses pembelajaran

pada satuan pendidikan hendaknya diselenggarakan secara efektif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak”. Agar hasil belajar IPS maksimal, maka guru harus mampu mengelola kelas agar selalu berada dalam kondisi yang kondusif dan menyenangkan sehingga tercapai hasil belajar yang optimal dan anak mudah menyerap pelajaran IPS yang diberikan. Kondisi yang kondusif dan menyenangkan tersebut tercapai manakala guru mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

Nu'man Soemantri dalam Sapriya (2009:11) menyatakan IPS yaitu penyederhaan, seleksi, dan modifikasi ilmu-ilmu sosial yang disajikan secara ilmiah dan pedagogis demi tercapai tujuan instruksional. Mutakin dalam buku Susanto (2014:10-11) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah (1) menjadikan anak sadar dan peduli terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat; (2) memahami konsep dasar dan mampu menerapkan ilmu-ilmu sosial untuk memecahkan permasalahan sosial; (3) berani mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah dalam masyarakat; (4) fokus pada permasalahan sosial yang terjadi dan mampu menentukan solusi yang tepat berdasarkan analisis masalah secara rasional. Dengan mengetahui tujuan dan manfaat pelajaran IPS tersebut, maka setiap peserta didik diharapkan mampu mempelajari IPS dengan baik yang dapat dicerminkan dengan tercapainya hasil belajar IPS dengan baik.

Tercapainya hasil belajar IPS yang optimal tentu bergantung pada kualitas pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran yang baik tidak terlepas dari peran

guru dalam mengelola perencanaan pembelajaran yang baik pula. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, baik antara guru dan anak maupun antara peserta didik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Hernawan, A.H. 2012:9.5). Keberhasilan anak dalam belajar secara tidak langsung dipengaruhi oleh peran guru dalam kegiatan belajar di kelas. Oleh karena itu guru harus mampu menentukan strategi kegiatan belajar yang tepat sehingga anak fokus dalam menerima pengetahuan IPS. Apabila guru kurang mampu mengatur dan menjaga suasana kelas agar tetap kondusif, maka peserta didik menjadi mudah bosan atau mengantuk dalam menerima pelajaran di kelas sehingga sulit menyimpan materi pelajaran di otak. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan ketika guru berhasil menciptakan kegiatan belajar yang kondusif. Kondisi tersebut akan tercapai jika guru mampu memilih model dan media belajar yang tepat untuk kegiatan belajar.

Model pembelajaran adalah kerangka yang menggambarkan prosedur pembelajaran yang runtut dan terorganisasi demi mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Setiani dan Doni Priansa, 2015:150). Media pembelajaran diartikan sebagai alat peraga untuk menyalurkan pengetahuan kepada anak dalam kelas. Miarso (Hernawan, dkk 2012:11.18) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mampu merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan peserta didik guna menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan ideal.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi semangat belajar anak adalah model pembelajaran kooperatif. Enggan & Kauchak (Setiani dan Doni, P. 2015:244) menyatakan pembelajaran kooperatif yaitu strategi belajar yang melatih peserta didik untuk bekerja sama demi mencapai tujuan pembelajaran. Model

pembelajaran kooperatif membantu anak untuk membentuk sikap saling bekerja sama antaranggota kelompok serta meningkatkan motivasi belajar demi tercapai hasil belajar yang lebih baik. Model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai jenis, salah satunya yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Shoimin (2014:203) menyatakan *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang memadukan proses pembelajaran dengan permainan berupa turnamen, serta menerapkan kuis dengan sistem penyekoran individu. Masing-masing individu perwakilan kelompok akan ditandingkan dengan anggota kelompok lain dengan kemampuan akademik setara. TGT melibatkan partisipasi seluruh peserta didik sehingga secara tidak langsung mengajarkan individu untuk bertanggung jawab mempelajari materi dan bekerja sama mewujudkan keberhasilan kelompok. Dengan menerapkan model TGT, materi pelajaran IPS yang cukup luas dapat tersampaikan secara efektif dan hasil belajar IPS akan tercapai secara optimal.

Penggunaan media dapat mempengaruhi kegiatan belajar yang juga berdampak pada hasil belajar. Media merupakan sarana pendidikan yang menjadi penyalur pengetahuan untuk anak. Media dapat meningkatkan semangat belajar sehingga kegiatan belajar berlangsung efektif dan optimal. Ada berbagai macam media yang dapat digunakan dalam mendukung kegiatan belajar IPS, salah satunya yaitu media audiovisual.

Media audiovisual yaitu perpaduan media audio dan visual sehingga dapat didengar dan dilihat oleh peserta didik (Hernawan, A. 2012:11.21). Dengan menggunakan media audiovisual, peserta didik dapat memahami materi secara

lebih optimal. Contoh media audiovisual adalah video. Video mampu menggambarkan proses kejadian secara sistematis dan dapat digunakan berulang-ulang sesuai kebutuhan pembelajaran. Dengan menggunakan video sebagai media audiovisual, maka penyajian materi IPS akan menjadi lebih efektif. Selain itu, dalam hal tertentu, video dapat menggantikan tugas guru sehingga anak menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar. Jika pembelajaran berlangsung lancar dan efektif, maka diharapkan hasil belajar peserta didik juga akan optimal. Rifa'i dan Anni (2016: 71) mengemukakan hasil belajar yaitu perubahan positif peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran. Misal peserta didik mempelajari konsep pengetahuan, maka bentuk perubahan yang dialami berupa perolehan pengetahuan baru. Hasil belajar yang optimal akan diperoleh manakala guru dan anak mampu bekerja sama untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

Sebesar apapun usaha yang sudah dilakukan oleh guru untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, permasalahan tetap saja muncul dalam pembelajaran, khususnya di sekolah-sekolah dasar di kabupaten Magelang kecamatan Borobudur. Berdasar observasi dan wawancara dengan wali kelas V di SDN gugus Mawar kecamatan Borobudur kabupaten Magelang, yakni SDN Borobudur I, SDN Borobudur II, SDN Ringinputih III, SDN Bumiharjo diperoleh bahwa hasil belajar muatan pelajaran IPS kelas V masih rendah. Hal ini disebabkan karena hambatan-hambatan yang dihadapi anak pada saat pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar. Hambatan-hambatan tersebut adalah: 1) peserta didik kurang aktif karena guru menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran berpusat pada guru, 2) minimnya penggunaan media belajar sehingga

motivasi belajar IPS rendah, 3) rendahnya kepekaan peserta didik terhadap permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan, 4) peserta didik belum memahami konsep dasar ilmu sosial yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut, 6) peserta didik belum dapat mengambil keputusan untuk memecahkan permasalahan sosial secara rasional. Hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi dengan menciptakan kualitas pembelajaran yang baik. Kualitas pembelajaran yang baik akan tercapai manakala guru dapat memilih model dan media pembelajaran yang tepat sehingga meningkatkan hasil belajar, khususnya IPS.

Berdasar data dokumentasi di SD tersebut, diperoleh bahwa rata-rata kelas pada penilaian tengah semester (PTS) muatan IPS adalah 40.91 di SDN Bumiharjo; 76.36 di SDN Ringinputih III; 77.31 di SDN Borobudur I; dan 77.42 di SDN Borobudur II. Kurang optimalnya hasil PTS IPS tersebut diartikan bahwa kualitas hasil belajar IPS masih rendah. Selain itu, hasil wawancara dengan peserta didik menyatakan muatan IPS kurang diminati karena berisi materi-materi yang luas. Oleh karena itu peserta didik memerlukan situasi yang menyenangkan yang dapat membuat peserta didik tertarik dan senang hati mempelajari IPS. Kondisi yang kondusif dan menyenangkan tersebut tercapai manakala guru mampu memilih model dan media yang tepat dalam kegiatan belajar.

Berdasar uraian tersebut, ketepatan guru dalam memilih model dan media sangat diperlukan sehingga kegiatan belajar berjalan efektif hasil belajar dapat optimal. Model dan media yang dapat dipilih oleh guru adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan media audiovisual. TGT mengutamakan kerjasama dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga anak lebih mudah

menerima pengetahuan. Sedangkan media audiovisual memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran karena media tersebut mengkombinasikan audio dan visual sehingga penyajian materi menjadi optimal dan menyenangkan.

Penelitian ini didukung oleh berbagai hasil penelitian terdahulu, yaitu oleh Abdus Salam, Anwar Hossain, dan Shahidur Rahman pada tahun 2015 dengan judul penelitian "*Effect of Using Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh*". Hasil penelitian menunjukkan kelas eksperimen yang menerapkan model TGT memperoleh hasil belajar yang signifikan daripada kelas kontrol. Hasil ini membuktikan bahwa TGT mampu meningkatkan hasil belajar.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Fariha Gull & Shumaila Shehzad pada tahun 2015 dengan judul "*Effects of Cooperative Learning on Students' Academic Achievement*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada skor *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap akademik anak ketika menerapkan model pembelajaran kooperatif.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Nur Hidayah dengan judul "*Keefektifan Model TGT Berbantu Media Gambar dengan Video terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Panusupan 1 Kabupaten Tegal*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS yang menggunakan model TGT berbantuan media video lebih tinggi daripada pembelajaran yang menerapkan model TGT berbantuan media gambar, yaitu sebesar $85.58 > 77.50$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

model *Teams Games Tournament* dilengkapi media video lebih efektif daripada pembelajaran dengan model TGT yang berbantuan media gambar.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Istiqamah dan Isa Ansori (2017) dengan judul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V”. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} adalah 7,104 sedangkan nilai t_{tabel} dengan taraf $df = 67$ adalah 1,996. Data tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima. Hasil ini menyimpulkan bahwa model TGT efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Gugus Melati Semarang.

Penelitian berikutnya oleh Agustiningih tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis pada Pendekatan *Scientific* Mengacu pada Kurikulum 2013 untuk Kelas Tinggi Sekolah Dasar.” Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan efektivitas penerapan perangkat pembelajaran model pembelajaran tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas perangkat pembelajaran model tematik berbasis *scientific* adalah baik dan layak digunakan dalam pembelajaran sekolah dasar kelas tinggi.

Penelitian lainnya oleh Siti Asniah dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata tes akhir kelas eksperimen sama dengan 79.60 sedangkan rata-rata kelas kontrol sama dengan 69.42. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model TGT berbantuan media audiovisual lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Aji Heru Muslim dan Supriatna pada tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKn Model *Cooperative* Tipe TGT Berbasis Atong Bagi Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas belajar anak yang menerapkan model TGT lebih aktif. Peserta didik saling bekerja sama dengan kelompok untuk mencapai skor tertinggi. Adanya permainan dalam pembelajaran mendorong semangat dalam mempelajari materi belajar sehingga meningkatkan hasil belajar.

Penelitian yang lain adalah penelitian oleh I Wyn. Yogi Wintari, I Nym. Murda, dan I Gusti Ngurah Japa dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar IPS”. Analisis menunjukkan hasil rata-rata peserta didik yang menggunakan model TGT adalah 64.97 dengan kategori tinggi dan peserta didik yang menerapkan metode konvensional adalah 58.82 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperasi tipe TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS kelas V SD gugus VIII kecamatan Buleleng kabupaten Buleleng.

Berdasar uraian permasalahan tersebut, maka peneliti ingin mengkaji permasalahan rendahnya hasil belajar IPS dengan melakukan penelitian eksperimen yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Gugus Mawar Magelang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar permasalahan tersebut, identifikasi masalah yang dapat dikemukakan antara lain:

- a. Pada muatan pelajaran IPS, terdapat peserta didik yang belum mencapai nilai KKM
- b. Sebagian besar peserta didik laki-laki belum dapat menjawab pertanyaan jika guru memberi pertanyaan secara lisan pada saat proses pembelajaran.
- c. Metode dan model pembelajaran dalam mengajar IPS kurang variatif.
- d. Penciptaan suasana kelas yang kurang aktif saat pembelajaran IPS.
- e. Ketersediaan media pembelajaran yang kurang memadai dan kurang mendukung dalam pembelajaran IPS.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasar permasalahan yang dijabarkan tersebut, maka peneliti membatasi masalah pada penerapan model pembelajaran yang kurang bervariasi, minimnya penggunaan media pembelajaran, serta rendahnya hasil belajar peserta didik muatan pelajaran IPS.

Melalui proses wawancara dengan wali kelas V di SDN gugus Mawar, diketahui bahwa guru belum melaksanakan model belajar secara variasi. Guru menggunakan metode ceramah ketika mengajar di depan kelas. Padahal metode ceramah cenderung bersifat satu arah saja sehingga peserta didik lebih pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru. Hal ini kurang memberi kebebasan kepada anak dalam kegiatan belajar. Terlebih lagi, diketahui bahwa media yang digunakan

oleh guru pada muatan pelajaran IPS hanya hal-hal yang sifatnya standard, seperti peta, atlas, globe. Padahal IPS tidak hanya memuat materi wilayah Indonesia saja, melainkan ada materi lain yang mengharuskan guru menggunakan media yang lebih cocok untuk menyampaikan pengetahuan. Misal guru dapat menggunakan video atau *film documenter* untuk menjelaskan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan.

Mengenai hasil belajar muatan IPS, diketahui bahwa di kelas V SD Negeri Bumiharjo, 19 dari 22 peserta didik mendapatkan nilai PTS IPS kurang dari KKM. Di SD Negeri Borobudur I, 10 dari 32 peserta didik mendapatkan nilai PTS kurang dari KKM. Di SD Negeri Borobudur II terdapat perbedaan yang lebih baik, dari 33 peserta didik, ada 6 anak yang mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan di SD Negeri Ringinputih III semua peserta didik memperoleh nilai PTS IPS di atas KKM. Keempat sekolah tersebut memiliki standard KKM sebesar 75. Walaupun beberapa anak tuntas dengan nilai minimum. Hal ini tentu cukup memprihatinkan dan perlu segera diambil tindakan guna memperbaiki kualitas hasil belajar pada muatan IPS. Padahal materi IPS sangat berguna dalam kehidupan, yaitu untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Secara tidak langsung dapat diketahui bahwa orang yang mampu memahami pelajaran IPS dengan baik diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan. Oleh karena itu, permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar IPS ini harus segera diatasi dengan menciptakan kegiatan belajar yang kondusif tetapi menyenangkan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah aktivitas peserta didik yang menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN gugus Mawar Magelang?
- 1.4.2 Bagaimanakah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual efektif terhadap hasil belajar IPS kelas V di gugus Mawar Magelang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yaitu:

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan aktivitas peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual terhadap hasil IPS kelas V SDN gugus Mawar Magelang.
- 1.5.2 Untuk menguji keefektifan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN gugus Mawar Magelang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bersifat teoritis maupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dijadikan sebagai pendukung untuk kegiatan guru berikutnya guna menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara praktis, yaitu bagi:

1.6.2.1 Peserta didik

Hasil penelitian dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar karena dengan menerapkan model TGT anak menjadi lebih semangat mengikuti kegiatan belajar. Tingginya semangat anak dalam mengikuti kegiatan belajar dan menerima pengalaman belajar yang bermakna diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SDN gugus Mawar Magelang.

1.6.2.2 Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai wawasan bagi guru bahwa model pembelajaran sangatlah beragam. Selain sebagai referensi dalam memberikan pembelajaran yang inovatif, model pembelajaran TGT dapat menjadi referensi model pembelajaran yang pantas dipertimbangkan dalam memberikan pengetahuan kepada peserta didik karena model ini dapat meningkatkan semangat belajar sehingga kegiatan belajar berlangsung efektif dan hasil belajar juga optimal.

1.6.2.3 Satuan Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, meningkatkan mutu lulusan sekolah, serta dapat memperbaiki kualitas pendidikan di sekolah dasar gugus Mawar kabupaten Magelang. Selain itu, model TGT dapat menjadi alternatif solusi menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran.

1.6.2.4 Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan motivasi bagi peneliti dalam menciptakan suasana kegiatan belajar yang kondusif agar peserta didik memperoleh hasil belajar optimal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Keefektifan Model *Teams Games Tournament*

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, model artinya pola (contoh, acuan, ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan. Dari pengertian tersebut maka yang disebut model pembelajaran adalah gambaran prosedur pembelajaran yang sistematis dan terencana sehingga mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

Model pembelajaran menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Maka dari itu guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat agar tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan, kondusif, dan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Sanjaya (Setiani dan Doni Priansa, 2014:244) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan membentuk kelompok kecil beranggotakan empat sampai enam orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang bervariasi (heterogen). Parker dalam Huda, M (2011:29) mendefinisikan pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan interaksi dan kerja sama dalam

kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan permasalahan dan mencapai tujuan bersama. Model TGT sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran karena menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Munisah dan Kurniana, B. 2017).

2.1.1.2 Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif

Suprijono (2009:77) mengemukakan pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan pembelajaran yang lebih efektif apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut: a) memudahkan peserta didik dalam belajar sesuatu yang bermanfaat; b) pengetahuan, nilai, dan keterampilan diakui oleh pendahulu yang berkompeten menilai.

Roger dan David Johnson dalam Suprijono (2009:77-80) mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap pembelajaran kooperatif. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif harus diterapkan . Unsur-unsur tersebut adalah:

a. *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif)

Unsur ini menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggungjawaban. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin individu untuk mempelajari bahan-bahan yang ditugaskan tersebut.

b. *Persona responsibility* (tanggung jawab individu)

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah menjadikan anggota kelompok pribadi yang kuat. Keberhasilan belajar kelompok akan tercapai apabila

individu bertanggung jawab atas tugas tersebut. Setelah mengikuti kelompok belajar bersama, anggota kelompok harus dapat menyelesaikan tugas yang sama secara individu.

c. *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif)

Unsur ini menghasilkan saling ketergantungan positif. Artinya, peserta didik saling membantu, bertukar informasi, memotivasi satu sama lain untuk mencapai keberhasilan bersama.

d. *Interpersonal skill* (keterampilan sosial)

Unsur ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif membentuk peserta didik menjadi pribadi yang saling mempercayai satu sama lain, mampu berkomunikasi secara komunikatif dan tidak ambisius.

e. *Group processing* (pemrosesan kelompok)

Dalam bekerja kelompok, tentu ada tahapan-tahapan yang harus dikerjakan demi tercapai tujuan kelompok. Kegiatan pemrosesan ini berguna untuk meningkatkan efektivitas anggota kelompok dalam memberi kontribusi kelompok.

2.1.1.3 Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Slavin menyatakan *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran berlangsung melalui kelompok kecil beranggotakan 4 sampai 5 peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda . Pada awal

pembelajaran guru menyajikan materi. Kemudian guru melembar kerja peserta didik (LKPD) kepada masing-masing kelompok yang bersifat heterogen untuk dikerjakan secara berkelompok (Setiani dan Doni Priansa, 2014:254).

Shoimin (2014:203) menyatakan pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya terdapat turnamen akademik berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang melibatkan aktivitas seluruh peserta didik, serta menjadikan peserta didik sebagai tutor sebaya dalam pembelajaran. Dalam TGT terdapat turnamen akademik, dimana peserta didik berkompetisi sebagai wakil dari timnya bertanding dengan anggota tim yang lain dengan kemampuan akademik yang setara.

Dalam TGT peserta didik mempelajari materi di secara berkelompok. Dalam satu kelompok terdiri dari peserta didik dengan akademik rendah, sedang, dan tinggi. Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota kelompok, kemudian diuji secara individu melalui permainan dan turnamen akademik. Nilai yang diperoleh peserta didik dari turnamen dikumpulkan dalam kelompok heterogen, dihitung rata-rata, kemudian dibandingkan dengan kelompok lain (Huda, M. 2013:197).

Shoimin (2014:204) menuliskan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki lima komponen utama dalam pembelajaran, yaitu:

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam kelas.

Penyajian materi dapat dilakukan dengan metode apapun sesuai keterampilan

yang dimiliki guru. Penyajian materi sebaiknya disertai dengan media belajar yang tepat.

b. Kelompok

Kelompok terdiri dari empat sampai enam anggota dengan latar belakang prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis yang bervariasi.

c. *Game* (permainan)

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana untuk menguji pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

d. *Tournament* (turnamen)

Tournament biasanya dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap *chapter* setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

e. *Team recognize*

Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan penghargaan apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

2.1.1.4 Langkah-Langkah Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Slavin dalam Setiani dan Doni Priansa (2015:255) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif TGT terdiri dari lima langkah, yaitu:

a. Penyajian kelas (*class presentation*)

Pada tahap ini guru menyampaikan materi dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Materi yang disampaikan akan berkaitan dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pada saat permainan dan turnamen.

b. Tahap belajar dalam kelompok

Guru membentuk kelompok heterogen, memerintahkan masing-masing kelompok untuk mendalami materi, serta diberikan LKPD jika dibutuhkan. Kegiatan ini berguna untuk mempersiapkan anggota agar bekerja dengan baik pada saat *game* dan turnamen.

c. Permainan

Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Peserta didik memilih nomor secara acak kemudian menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor.

d. Pertandingan (*Tournament*)

Turnamen biasanya bersamaan dengan permainan. Permainan dan turnamen dilakukan pada akhir pelajaran. Pada kegiatan turnamen, peserta didik ditempatkan pada meja turnamen berdasarkan kondisi akademik yang setara. Kemudian guru membagikan soal turnamen untuk dikerjakan.

e. Penghargaan kelompok

Masing masing individu kembali ke kelompok heterogen untuk mengakumulasikan skor, kemudian dicari rata-rata skor. Masing-masing tim

atau kelompok akan mendapatkan hadiah apabila skor rata-rata memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Shoimin menuliskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan model *TGT* sebagai berikut:

a. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru mempresentasikan materi di depan kelas.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat mengenai LKPD yang dibagikan kepada kelompok.

b. Belajar dalam kelompok

Guru membentuk kelompok-kelompok berdasarkan kriteria kemampuan (akademik) peserta didik dari ulangan harian sebelumnya, jenis kelamin, etnik, dan ras yang beranggotakan 4 atau 5 orang. Pembentukan kelompok untuk mendalami materi bersama teman sekelompok dan untuk mempersiapkan anggota kelompok saat *game* (permainan).

c. Permainan

Permainan berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor yang dibagikan pada meja turnamen yang dimainkan oleh tiga peserta dari kelompok berbeda. Peserta didik memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapatkan skor yang nantinya akan dikumpulkan untuk turnamen atau lomba mingguan.

d. Pertandingan/turnamen

Pada saat turnamen guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga peserta didik selanjutnya pada meja II. Kemudian peserta melaksanakan turnamen dengan cara menjawab pertanyaan bernomor seperti permainan pada tahap sebelumnya.

e. Penghargaan

Setelah turnamen atau lomba selesai, guru kemudian mengumumkan pemenang kelompok. Masing-masing tim atau kelompok akan mendapatkan hadiah apabila skor rata-rata memenuhi kriteria yang telah ditentukan .

2.1.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Berikut ini adalah kelebihan penggunaan model kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran menurut Setiani dan Doni Priansa (2015:257):

- a. Melibatkan partisipasi seluruh peserta didik dalam kegiatan belajar.
- b. Meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.
- c. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik tidak hanya berasal dari guru, tetapi hasil konstruksi oleh peserta didik itu sendiri.
- d. Meningkatkan sikap kerjasama, toleransi, dan menghargai pendapat orang lain.
- e. Pembentukan kelompok kecil dapat mempermudah guru dalam mengawasi peserta didik dalam belajar dan bekerjasama.

Susanto (2014:234) menyatakan bahwa model *Teams Games Tournament (TGT)* membuat peserta didik merasa senang dalam pembelajaran karena terdapat

permainan yang membuat senang. Akan tetapi model ini juga memiliki kelemahan karena model *Teams Games Tournament (TGT)* memiliki prosedur yang sedikit rumit dan memerlukan persiapan yang matang dalam proses pembelajaran.

Adapun kekurangan model *Teams Games Tournament (TGT)* menurut Shoimin adalah:

- a. Pelaksanaan TGT membutuhkan waktu yang lama.
- b. Guru harus pandai menyesuaikan materi yang cocok dengan model TGT.
- c. Guru harus menyiapkan model dengan baik sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran.

2.1.2 Hakikat Media Audiovisual

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan media diartikan sebagai alat penyalur pesan pembelajaran. Miarso mendefinisikan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik (Hernawan dkk: 11.18).

Rifa'i dan Anni (2016:93) menyebutkan bahwa media adalah alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik. Menurut Marissa dkk. (2012:1.6) media pembelajaran adalah alat atau bahan yang mengandung informasi/pesan pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk membentuk

memudahkan peserta didik mengikuti pembelajaran sehingga berperan aktif dan mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa pengetahuan dari guru kepada peserta didik sehingga meningkatkan efektifitas pembelajaran

2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Sesuai dengan definisi media sebagai penyampai pesan, penggunaan media dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat. Wibawa dan Farida (2001:15) menyebutkan fungsi media dalam pembelajaran antara lain:

- a. Memperlihatkan gerakan sulit diamati dengan mata normal.
- b. Memperbesar benda kecil yang tidak dapat dilihat oleh mata, misal mikroskop.
- c. Mewakili benda-benda yang sangat besar yang tidak mudah digerakkan.
- d. Menampilkan objek yang sangat kompleks, misalnya grafik, diagram, dan lain-lain.
- e. Menyajikan pengalaman hidup yang utuh.

Marissa, dkk. (2012: 1.7-1.8) menyebutkan alasan pentingnya menggunakan media pembelajaran:

- a. Suasana belajar menjadi menarik dan interaktif.

Peserta didik umumnya menyukai hal-hal yang baru. Jika dalam pembelajaran guru menggunakan media, peserta didik akan tertarik dan memperhatikan informasi yang disampaikan melalui media tersebut. Guru

dapat memanfaatkan media sebagai alat untuk melakukan tanya-jawab dengan peserta didik sehingga aktivitas belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

- b. Pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata.

Peserta didik di jenjang sekolah dasar akan lebih mudah memahami informasi melalui benda yang konkret. Oleh karena itu, dengan penggunaan media dalam pembelajaran akan memudahkan peserta didik menerima informasi dari guru.

- c. Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran.

Terkadang ada materi pembelajaran yang sulit dijelaskan kepada peserta didik secara lisan dan menghabiskan waktu yang lama. Akan tetapi dengan menggunakan media, informasi akan mudah tersalurkan kepada peserta didik bahkan dalam waktu yang relatif singkat. Guru pun dapat memanfaatkan sisa waktu yang ada untuk mengajak peserta didik aktif dalam latihan maupun mengulas materi.

- d. Mendorong peserta didik belajar secara mandiri.

Media pembelajaran yang sudah dirancang secara khusus dapat digunakan secara individu maupun kelompok.

- e. Materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi.

Penggunaan media di depan kelas akan memberikan pengetahuan seragam kepada peserta didik. Misalnya guru menceritakan wajah Ki Hajar Dewantoro secara mendetail secara lisan saja. Bayangan Ki Hajar Dewantoro dalam masing masing peserta didik tentu tidaklah sama. Akan tetapi ketika guru

menunjukkan gambar Ki Hajar Dewantoro, maka persepsi peserta didik akan sama mengenai wajah Ki Hajar Dewantoro.

- f. Belajar dan mengajar dengan memanfaatkan aneka sumber belajar.

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat. Koran, majalah, bahkan video pembelajaran sudah mudah didapat oleh semua orang sehingga sumber belajar tidaklah sulit untuk didapatkan. Dengan demikian, peserta didik dapat dibiasakan untuk belajar menemukan informasi dengan memanfaatkan sumber yang ada. Guru pun tidak lagi berperan penuh untuk menyampaikan seluruh informasi, melainkan sebagai fasilitator dan pemberi penguatan atas pengetahuan yang diperoleh peserta didik secara mandiri.

Berdasarkan alasan tersebut, maka penting bagi seorang guru untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berlangsung efektif dan optimal.

2.1.2.3 Pengertian Media Audiovisual

Rudi Bertz dalam Wibawa dan Farida Mukti (2001:31) mengelompokkan media berdasar karakteristik utamanya yaitu suara, bentuk visual (gambar, garis, dan symbol), dan gerak. Atas dasar itu Bertz menggolongkan semua media menjadi tujuh tingkatan media, yaitu:

- a. Audiovisual gerak,
- b. Audiosisual diam,
- c. Audio semi gerak,
- d. Visual gerak,

- e. Visual diam,
- f. Audio,
- g. Cetak.

Berdasarkan alasan tersebut, maka penting bagi seorang guru untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berlangsung efektif dan optimal. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audiovisual.

Media audiovisual adalah media yang menampilkan audio (suara) dan visual (gambar) secara bersamaan untuk menyampaikan informasi. Indriyani (2017) media audiovisual dapat menyajikan objek-objek nyata yang lokasinya jauh dan belum pernah dilihat serta memudahkan guru dalam menyampaikan pelajaran. Dengan demikian penggunaan media ini tentu akan mengoptimalkan penyajian materi ajar. Sandjaya (2011:6.10) menyatakan media audiovisual merupakan alat bantu belajar yang dapat dilihat dan didengar disertai animasi yang menarik. Contoh media audiovisual adalah *video* dan televisi. Video dan televisi merupakan media yang menampilkan gambar yang bergerak dan bersuara. Media audiovisual memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi kekurangan dari media audio dan media visual saja.

2.1.2.4 Jenis Jenis Media Audiovisual

Wibawa dan Farida Mukti (2001:67-70) menyatakan jenis-jenis media audiovisual antara lain “*Time shared TV*”, “TV diam”, film bingkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara, pita video, TV, *video tapes*, dan video .

a. Televisi (TV)

Televisi adalah alat elektronik yang menjadi penyampai informasi melalui gambar bergerak dilengkapi suara. Televisi dapat digunakan sebagai alat bantu belajar bagi anak, misalnya untuk menayangkan berita-berita aktual agar memberikan wawasan yang aktual bagi peserta didik. Selain itu, ada juga program televisi yang menyiarkan lomba cerdas cermat yang juga membuat peserta didik dapat belajar melalui televisi.

b. Film

Film adalah rangkaian gambar untuk menyampaikan pesan tertentu kepada peserta didik. Kelebihan menggunakan film sebagai media pembelajaran antara lain:

1. Menarik perhatian peserta didik.
2. Dapat diputar berulang sesuai kebutuhan.
3. Mengatasi terbatasnya waktu dan ruang.
4. Mampu menampilkan gerak diperlambat dan dipercepat.

Kelemahan menggunakan film adalah:

1. Membutuhkan biaya produktivitas yang tinggi.
2. Penayangan film membutuhkan kondisi tertentu.

c. Video

Video adalah media yang dapat menyampaikan pesan suara, gambar, dan gerak. Video sering digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara lebih efektif. Selain menampilkan hal-hal yang lebih nyata, video

juga mampu memberi hiburan kepada peserta didik sehingga tidak jenuh saat belajar. Pesan-pesan yang disampaikan melalui tayangan video bersifat informatif, edukatif, dan mendidik.

The British Open University dalam Marisa, dkk. (2012: 5.5) menyebutkan tiga tujuan penting penggunaan video sebagai media pembelajaran:

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.
2. Membangkitkan motivasi peserta didik.
3. Membantu memberi pengalaman pengetahuan secara lebih nyata.

Henich dalam Marisa (2012: 5.7) mengemukakan keunggulan menggunakan video sebagai media pembelajaran antara lain: (1) menarik perhatian; (2) memperlihatkan gerakan lebih jelas; (3) mampu mengungkapkan sesuatu yang tidak tertangkap oleh mata; (4) mampu mengulang adegan secara akurat; (5) menampilkan unsur gambar secara realistis; (6) membangkitkan emosi peserta didik.

Kaomi dalam Marisa, dkk. (2012: 5.9) menegaskan berbagai keuntungan yang akan diperoleh apabila menggunakan video sebagai pembelajaran antara lain:

1. Menampilkan gerakan gambar secara dinamis.
2. Mewakili tempat yang sulit didatangi atau berbahaya untuk dikunjungi.
3. Memperlihatkan objek atau benda dari sudut pandang peserta didik.
4. Menayangkan objek dalam tiga dimensi.
5. Mempercepat atau memperlambat tayangan sesuai kebutuhan.

6. Mewakili benda atau hewan yang tidak mungkin dihadirkan, tetapi perlu dipelajari mendetail dalam pelajaran.
7. Untuk muatan pelajaran tertentu, misalnya IPS mampu menayangkan dokumentasi film mengenai kejadian bersejarah pada masa lampau.

2.1.3 Hakikat Belajar

2.1.3.1 Pengertian Belajar

Belajar yaitu proses untuk memperoleh perubahan lebih baik yang diinginkan sebagai bentuk hasil pengalaman pribadi dengan lingkungannya (Slameto, 2012:2). Siregar (2010:5) mengemukakan belajar yaitu interaksi individu dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan sifatnya relatif tetap.

Morga dalam Suprijono (2009:3) belajar adalah perubahan tingkah laku dalam pribadi manusia sebagai hasil dari pengalaman hidup yang bersifat permanen. Menurut Hamalik (2014:36) belajar adalah suatu proses, tindakan, bukan suatu hasil dan tujuan. H.C Witherington dalam Siregar (2014:4) menjelaskan pengertian belajar adalah suatu perubahan dalam pribadi individu sebagai pola dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan kepribadian atau suatu pengertian .

Berdasarkan definisi belajar yang dikemukakan oleh tersebut, kita dapat menyimpulkan pada hakikatnya belajar yaitu aktivitas, kegiatan, serta pengalaman individu yang dapat menghasilkan perubahan yang bersifat permanen. Perubahan yang dimaksud adalah yang dimaksud dapat bersifat pengetahuan, bertambahnya pengetahuan baru, misalnya munculnya kesadaran atau kepedulian positif terhadap

orang lain; hilang atau berkurangnya sesuatu, misalnya hilangnya sifat negatif seseorang; serta perubahan lainnya yang berkaitan dengan aspek perilaku atau kepribadian anak.

2.1.3.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Dalam proses belajar, tentu harus memiliki prinsip agar tercapai keberhasilan pembelajaran. Berikut ini adalah prinsip-prinsip dalam belajar sebagai suatu aktivitas yang terpadu:

- a. Belajar mampu menciptakan individu menjadi manusia yang utuh.
- b. Belajar akan lebih bermakna apabila individu yang mengalami secara langsung.
- c. Aktivitas pembelajaran diusahakan agar peserta didik belajar secara sukarela sehingga individu dapat aktif menggunakan berbagai potensi yang dimilikinya.
- d. Belajar sebagai proses terpadu dapat dilaksanakan secara individual, kompetitif, dan kooperatif.
- e. Pembelajaran di sekolah diusahakan dapat mejadi perantara untuk mengembangkan potensi anak.
- f. Belajar sebagai memerlukan dukungan fasilitas fisik sekaligus dukungan sistem kebijakan yang kondusif.

Dengan demikian, seorang guru/pendidik seharusnya mampu menyusun sendiri prinsip-prinsip belajar, yaitu prinsip belajar yang dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda, dan dapat dilaksanakan oleh peserta didik. Slameto (2010:27) menyusun prinsip-prinsip belajar sebagai berikut:

- a. Memenuhi prasyarat yang diperlukan untuk belajar.

Dalam belajar guru harus berusaha agar tercipta suasana belajar yang mendorong anak aktif, termotivasi belajar, dan membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan instruksional.

b. Sesuai dengan hakikat belajar.

Belajar merupakan kegiatan yang berkelanjutan, maka harus dilaksanakan tahap demi tahap menurut perkembangannya.

c. Sesuai dengan materi/bahan yang dipelajari

Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus mempunyai struktur dan penyajian yang jelas sehingga peserta didik mudah menangkap materi pelajaran tersebut.

d. Syarat keberhasilan belajar

Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga peserta didik dapat belajar dengan tenang.

Guru harus memahami prinsip-prinsip belajar dengan benar agar dapat melaksanakan kegiatan belajar yang ideal. Dengan mengetahui prinsip-prinsip belajar, hal ini memudahkan guru dalam memilih tindakan yang tepat untuk mencapai keberhasilan pembelajaran.

2.1.3.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Rifa'i dan Anni (2016:83) menyatakan factor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar berasal dari kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual, emosional; dan kondisi social, seperti kemampuan

bersosialisasi dengan lingkungan . Sebagai contoh, seorang peserta didik yang kurang mampu membedakan warna akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran melukis dan mewarnai.

Kondisi eksternal yang mempengaruhi belajar misalnya *setting*, cuaca, keramaian, dan kondisi masyarakat. Sebagai contoh, peserta didik membutuhkan sarana dan prasarana belajar yang ideal, iklim dan cuaca yang tidak membuat gerah, serta lingkungan yang tidak bising sehingga peserta tidak terganggu dalam menerima materi dari guru.

Slameto (2003:54-56) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terbagi menjadi dua golongan, yaitu faktor *intern* dan factor *ekstern*.

Faktor intern belajar terdiri dari tiga faktor, yaitu:

- a. Jasmaniah, meliputi: faktor kesehatan dan kondisi fisik.
- b. Psikologis, meliputi: *intelegensi*, motivasi, kematangan, dan ketenangan.
- c. Kelelahan, meliputi: kelelahan jasmani dan rohani.

Factor ekstern dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu:

- a. Keluarga, meliputi: pola asuh orangtua, relasi antaranggota keluarga.
- b. Sekolah, meliputi: hubungan guru dan peserta didik, hubungan antarpeserta didik, media belajar, aturan sekolah.
- c. Masyarakat, meliputi: kegiatan masyarakat, kelompok bermain.

Berdasar uraian tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar secara garis besar berasal dari dua hal, yakni dari dalam dan luar peserta didik. Kedua faktor memiliki peran penting dalam proses dan hasil belajar peserta didik.

2.1.3.4 Aktivitas Belajar

Peserta didik akan mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal jika peserta didik melakukan aktivitas belajar yang optimal. Hamalik (2014: 90) menyatakan pendidikan saat ini mengedepankan peran langsung peserta didik ketika proses pembelajaran. Ketika belajar secara langsung, pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang terbentuk akan tertanam dalam memori peserta didik secara lebih matang.

Aktivitas belajar terwujud dalam berbagai bentuk. Paul D Drierich dalam Hamalik (2014:90) mengelompokkan aktivitas belajar peserta didik menjadi delapan kegiatan, yaitu:

- a. Visual: melihat kejadian, mengamati sesuatu, dan sebagainya.
- b. Lisan: mengutarakan pendapat, mengungkapkan fakta atau prinsip, bertanya, dan sebagainya.
- c. Mendengarkan: mendengarkan kajian, mendengarkan musik, mendengarkan siaran radio.
- d. Menulis: menulis cerita, menulis laporan, dan sebagainya.
- e. Menggambar: membuat grafik, diagram, peta, dan sebagainya.
- f. Metrik: melakukan percobaan, memilih alat, membuat model, dan sebagainya.
- g. Mental: memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, membuat keputusan.
- h. Kegiatan emosional: keberanian, menjaga ketenangan.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Hernawan, dkk (2012:11.3) adalah usaha yang dilakukan untuk menciptakan aktivitas belajar yang ideal disertai strategi, metode, dan pendekatan tertentu demi tercapainya tujuan yang direncanakan. Natawidjaya dan Moein (1992) mengemukakan pembelajaran adalah bimbingan kepada peserta didik agar sadar dan bersedia belajar secara mandiri sehingga mampu memperoleh hasil belajar yang optimal.

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antarsubjek belajar, baik antara guru dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan. Dalam buku Rifa'i dan Anni (2016:90) Gagne menyatakan pembelajaran yaitu proses mengubah rangsangan menjadi informasi, selanjutnya menghasilkan hasil belajar berbentuk ingatan dalam memori peserta didik. Hamalik (2014:57) mengemukakan pembelajaran adalah perpaduan unsur-unsur manusiawi, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar yang saling mempengaruhi demi tercapainya keberhasilan pembelajaran.

2.1.4.2 Komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2016:92) menyatakan bahwa komponen-komponen pembelajaran terdiri dari unsur berikut:

- a. Tujuan, yaitu target yang harus dicapai sesudah melaksanakan pembelajaran. Target dapat berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang sudah dirumuskan secara jelas.
- b. Subjek belajar, yaitu pihak yang berperan dalam proses pembelajaran, baik sebagai subjek maupun objek.
- c. Materi pelajaran, yaitu bahan atau pengetahuan yang diajarkan kepada peserta didik.
- d. Strategi pembelajaran, yaitu pola umum untuk mewujudkan kegiatan belajar yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- e. Media pembelajaran, yaitu alat yang digunakan pendidik untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.
- f. Penunjang, yaitu pendukung pembelajaran, seperti: buku sumber, alat pelajaran, bahan ajar, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka komponen-komponen pembelajaran harus dipenuhi agar tercapai keberhasilan pembelajaran.

2.1.4.3 Ciri-Ciri Pembelajaran

Ciri-ciri pembelajaran menurut Hamalik (2014:66) yaitu:

- a. Rencana, yaitu menyusun dan merancang ketenagaan, material, dan prosedur dalam sistem pembelajaran.
- b. Ketergantungan tiap unsur. Setiap unsur memiliki sifat esensial dan memberi pengaruh pada pembelajaran.

- c. Tujuan. Pendidikan harus memiliki tujuan yang harus dicapai yaitu membelajarkan peserta didik. Guru harus menyusun pembelajaran dengan sebaik-baiknya agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Faturrohman (2017:24) menguraikan ciri-ciri pembelajaran, yaitu:

- a. Pembelajaran merupakan proses berpikir. Pembelajaran tidak hanya sebatas memindahkan ilmu dari guru kepada peserta didik, tetapi mengarahkan peserta didik untuk membangun dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri.
- b. Pembelajaran merupakan pemanfaatan potensi otak kanan dan kiri sehingga mampu mengembangkan kecakapan dalam berbahasa, menyelesaikan permasalahan, dan sebagainya.
- c. Proses pembelajaran dilakukan secara terus menerus.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, ciri-ciri pembelajaran adalah suatu kegiatan memanfaatkan potensi otak secara kontinyu yang memaksimalkan unsur-unsur sistem pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2.1.4.4 Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Sukamto dalam Rifa'i dan Anni (2016: 94) menyatakan prinsip-prinsip belajar diperoleh dari prinsip-prinsip teori belajar tertentu. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

- a. Prinsip pembelajaran berdasarkan teori Behaviouristik:
 1. Peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
 2. Materi belajar tersusun secara sistematis dan logis.
 3. Guru memberi balikan terhadap respon peserta didik dalam pembelajaran.

b. Prinsip pembelajaran berdasarkan teori Kognitivistik:

1. Menekankan pemahaman terhadap suatu konsep pengetahuan.
2. Mempelajari materi untuk penyaluran yang lebih luas.
3. Mengajarkan pola hubungan.
4. Menekankan pada pembentukan prinsip dan penguasaan konsep.
5. Menekankan struktur disiplin ilmu dan struktur kognitif.
6. Objek pembelajaran bersifat objektif.
7. Perlunya memanfaatkan perbaikan yang bermakna.

c. Prinsip pembelajaran berdasarkan teori Humanistik:

Menurut teori humanistik, pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, serta dapat menjalin hubungan yang baik antarpeserta didik dalam aktivitas belajar.

d. Prinsip pembelajaran berdasarkan teori Konstruktivistik:

1. Mempertimbangkan korelasi pertanyaan dan jawaban peserta didik.
2. Mengajarkan peserta didik untuk menyusun jawaban dengan bahasa sendiri yang berasal dari berbagai sumber.
3. Pendidik berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.
4. Mengajak peserta didik dalam membuat aturan atau program pembelajaran.
5. Strategi pembelajaran adalah belajar aktif, mandiri, dan kooperatif.

2.1.5 Hakikat Pembelajaran Konvensional

2.1.5.1 Metode Ceramah

Menurut Gilstrap dan Martin (Moedjiono, 1991:28), metode ceramah adalah metode mengajar dimana guru menjelaskan pengetahuan secara lisan dan peserta didik mendengarkan. Menurut Ischak, dkk (2006:6.6) ceramah yaitu pidato yang disampaikan oleh pembicara di depan khalayak umum. Dalam masalah ini, pidato yang disampaikan berupa materi pelajaran yang dijelaskan guru kepada peserta didik. Metode ini baik digunakan untuk menerangkan materi yang banyak tetapi waktunya sedikit. Akan tetapi menjadi kurang baik jika guru tidak memiliki strategi ceramah sehingga justru menimbulkan kejenuhan pada peserta didik.

Dari definisi tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa metode ceramah adalah komunikasi satu arah dari guru kepada peserta didik, dimana guru memberikan informasi atau pesan pengetahuan secara lisan dan peserta didik hanya memperhatikan. Guru menganggap bahwa metode ceramah merupakan metode yang mudah karena guru hanya melakukan penjelasan dan peserta didik mendengarkan. Akan tetapi justru metode ini menjadi metode yang menjenuhkan bagi peserta didik. Apalagi pada kurikulum terbaru, peserta didik dituntut untuk dapat menemukan pemahaman sendiri melalui percobaan-percobaan. Maka dari itu, metode ceramah sebaiknya tidak terlalu sering digunakan agar pembelajaran berlangsung secara ideal.

Moedjiono dan Dimiyati (1991:30) menyimpulkan dari pendapat berbagai penulis bahwa metode ceramah memiliki keunggulan sebagai berikut:

- a. Murah, sebab metode ini hanya bermodalkan lisan.

- b. Mudah disesuaikan.
- c. Mengembangkan keterampilan mendengarkan peserta didik.
- d. Pengaitan isi pelajaran dan kehidupan. Hal ini terjadi ketika guru secara langsung mengaitkan isi pelajaran dengan pengalaman yang dialami peserta didik maupun pendidik.

Adapun kekurangan-kekurangan metode ceramah dirangkum oleh Moedjiono dan Dimiyati (1991:31), yaitu:

- a. Menimbulkan komunikasi satu arah, sehingga peserta didik pasif dalam kegiatan belajar.
- b. Pusat pembelajaran berada pada guru.
- c. Menurunkan perhatian peserta didik, hal ini dikarenakan kejenuhan peserta didik terhadap lamanya guru dalam ceramah.
- d. Ingatan jangka pendek.
- e. Merugikan kelompok peserta didik tertentu, misal pada anak yang tidak memiliki tipe pengamatan auditif dan tidak bisa mencatat.
- f. Kurang efektif dalam mengajarkan aspek psikomotorik dan afektif.

2.1.5.2 Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab yaitu interaksi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran, dimana guru memberikan pertanyaan, lalu anak menjawab secara lisan sehingga terbentuk pengetahuan baru pada diri peserta didik. Sardjiyo, dkk (2011:6.8) metode tanya jawab digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi dengan cara menanyakan materi ajar kepada peserta didik kemudian peserta didik

menjawab pertanyaan tersebut. Kegiatan ini dilakukan terus sampai sebagian besar peserta didik menjawab pertanyaan tersebut. Tentu hal ini menggambarkan keaktifan antara guru dan peserta didik. Namun keaktifan ini tergantung variasi guru dalam membuat dan memberi pertanyaan kepada peserta didik. Apabila penguasaan keterampilan bertanya terbatas, maka pembelajaran juga tidak dapat berlangsung optimal.

2.1.5.3 Metode Diskusi Kecil

Metode diskusi kecil yaitu perbincangan antara dua orang atau lebih untuk membicarakan suatu topik tertentu dan dipimpin oleh seorang pemimpin. Metode ini mengajarkan peserta didik untuk berani berpendapat sehingga saling menambah pengetahuan dan pandangan masing-masing individu. Akan tetapi metode ini kurang efektif karena yang sering terjadi, diskusi justru disalahgunakan oleh untuk membicarakan permasalahan lain, bukan topik diskusi yang diberikan oleh guru.

2.1.6 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD

2.1.6.1 Pengertian Ilmu Sosial

Menurut Achmad Sanusi (Taneo) ilmu sosial terdiri dari disiplin-disiplin ilmu pengetahuan sosial yang bertaraf akademis dan biasanya dipelajari pada tingkat perguruan tinggi yang semakin lanjut dan semakin ilmiah, sedangkan Gross (Taneo) menyatakan ilmu sosial merupakan disiplin intelektual yang mempelajari manusia sebagai makhluk sosial secara ilmiah serta memusatkan pada manusia sebagai anggota masyarakat dan pada kelompok atau masyarakat yang ia bentuk.

Ada bermacam-macam aspek tingkah laku manusia dalam masyarakat, seperti aspek ekonomi, sikap, mental, budaya, dan hubungan sosial. Studi khusus tentang aspek-aspek tingkah laku manusia inilah yang menghasilkan ilmu sosial, seperti ekonomi, ilmu hukum, ilmu politik, psikologi, sosiologi, dan antropologi. Jadi setiap bidang keilmuan itu mempelajari salah satu aspek tingkah laku manusia sebagai anggota masyarakat. Ekonomi mempelajari aspek kebutuhan materi, antropologi mempelajari aspek budaya, sosiologi mempelajari aspek hubungan sosial, psikologi mempelajari aspek kejiwaan, demikian pula bidang keilmuan yang lain, sedangkan yang menjadi objek materialnya adalah sama, yaitu manusia sebagai anggota masyarakat.

2.1.6.2 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Arini Estuastuti, dkk. (2017) menyatakan IPS yaitu mata pelajaran yang tidak hanya berorientasi mengembangkan intelektual anak, tetapi juga nilai, sikap, dan keterampilan demi mencapai tujuan pendidikan nasional. Nu'man Somantri dalam Supriya (2009:11) mengemukakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah untuk tujuan instruksional . IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah di masyarakat dengan meninjau berbagai aspek kehidupan.

Edgar Wesley dalam Supriya (2009, 9) menyatakan bahwa "*the social studies are the social sciences simplified for pedagogical purposes*". Artinya bahwa pendidikan IPS merupakan penyederhanaan ilmu social demi tujuan pendidikan.

Sebuah organisasi profesional, “*National Council for the Social Studies*” (NCSS) mendefinisikan mengenai pendidikan IPS dalam Supriya (2009:10), yaitu “*social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promoted civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economyics, geography, history, law, ogy, as well as appropriate content from the humanities, social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good asa citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world*”. Inti dari pernyataan ini adalah bahwa IPS merupakan integrasi ilmu-ilmu sosial untuk menjadikan peserta didik berani dalam membuat keputusan didasari analisis permasalahan yang kuat dan menjadi warga negara yang baik.

Dengan demikian IPS adalah bidang studi atau mata pelajaran yang merupakan gabungan dari disiplin-disiplin ilmu-ilmu sosial. Artinya mata pelajaran IPS tidak lagi mengenal pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin ilmu tersebut diajarkan secara terpadu pada peserta didik di sekolah dasar. Pemberian IPS di SD tidak berarti mengajarkan ilmu ekonomi dan geografi secara gamblang, tetapi mengajarkan peserta didik mengenai konsep-konsep ilmu sosial untuk menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik.

IPS berisi materi yang sangat luas, dan peserta didik di sekolah dasar belum mampu memahami permasalahan sosial secara utuh. Akan tetapi peserta didik dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah tersebut dan diajarkan solusi solusi

pemecahannya. Melalui IPS peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi tantangan hidup. Selanjutnya diharapkan mampu mengambil tindakan secara rasional guna memecahkan masalah sosial yang terjadi.

2.1.6.3 Hakikat dan Tujuan IPS

IPS adalah kajian yang luas mengenai manusia dan dunianya. Barth dan Shermis (Suradisastra, dkk. 1991) menyebutkan ada tiga tradisi yang terdapat dalam IPS. Tradisi pertama adalah pewarisan budaya (*citizenship transmission*), artinya ini merupakan tradisi untuk bertindak sebagai warga yang sesuai dengan nilai-nilai dasar yang telah disepakati dan dianggap baik. Tradisi kedua adalah tradisi ilmu sosial (*social science tradition*) yang merujuk pada pengertian bahwa IPS sebenarnya dapat diturunkan dari salah satu ilmu sosial. Tradisi ketiga adalah inkuiri reflektif (*relective inquiri*). Dalam tradisi ini kewargaan tercermin dari kemampuan memecahkan masalah dalam lingkungan yang sarat nilai. Dalam telaah tentang nilai yang dikaji bukan masalah baik atau buruk itu sendiri, melainkan tentang cara bagaimana kita menelaah nilai itu dengan tepat.

Tujuan IPS juga meliputi tujuan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotrik. Dalam ranah kognitif, dikatakan bawa hal-hal tentang manusia dan dunianya harus dapat dinalar agar dapat dijadikan sebagai alat pengambilan keputusan yang rasional dan tepat sehingga bahan kajian IPS bukanlah hal yang bersifat hafalan belaka, melainkan sesuatu yang mendorong daya nalar yang kreatif. Jadi yang dikehendaki bukan hanya fakta tentang manusia dan dunia sekelilingnya,

tetapi juga konsep dan generalisasi yang diambil dari analisis manusia dan lingkungan.

Seseorang yang dapat bertindak dengan baik berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang diperolehnya, maka ini termasuk bagian tujuan afektif IPS. Di samping nilai dan sikap terhadap pengetahuan, ada juga yang lebih penting, yaitu nilai dan sikap terhadap masyarakat dan kemanusiaan, seperti menghargai martabat manusia dan sensitif terhadap perasaan orang lain, juga terhadap bangsa dan negara. Jadi, tujuan afektif dapat dikatakan sebagai penerapan dari teori atau konsep pengetahuan yang diperoleh ke dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan keterampilan yang diraih dalam IPS yang harus dikembangkan tentunya meliputi keterampilan yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan dan nilai serta sikap, diantaranya adalah keterampilan berpikir, akademik, ilmiah, dan sosial.

Tujuan pembelajaran IPS secara umum dikemukakan oleh Fenton dalam buku Taneo yaitu membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, membekali peserta didik agar mampu berpikir kritis, dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Clark menyatakan bahwa studi sosial menitikberatkan pada perkembangan individu dalam memahami lingkungan, hubungan manusia dengan manusia, serta kegiatan manusia dalam kehidupan.

Susanto (2014:11) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang lebih peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap positif atas fenomena sosial yang terjadi, dan mampu mengambil tindakan yang tepat pada setiap masalah yang terjadi sehari-

hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Mengingat hakikat IPS merupakan perpaduan pengetahuan dari ilmu-ilmu social, maka tujuan kurikuler IPS yang harus dicapai minimal sebagai berikut:

- a. Membekali peserta didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
- b. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternative pemecahan masalah social yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.
- c. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta keahlian.
- d. Membekali anak didik dengan kecerdasan, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan integralnya.

Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat, perkembangan ilmu dan teknologi (Ischak, dkk 2010:1.28).

2.1.6.4 Karakteristik IPS

Karakteristik IPS dapat dilihat dari berbagai aspek, yaitu aspek tujuan, aspek ruang lingkup, dan aspek pendekatan pembelajaran. Said Hamid Hasan dalam Susanto (2014: 11) mengemukakan bahwa ditinjau dari tujuannya, IPS

memiliki tiga karakteristik, yaitu: a) mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami disiplin ilmu sosial, berpikir dalam disiplin ilmu-ilmu sosial, serta kemampuan profesional dalam mencari informasi, mengolah informasi, dan mengomunikasikan hasil temuan; b) mengajarkan cara berkomunikasi dengan antarmasyarakat, bertanggungjawab sebagai negara dan warga dunia, mengembangkan sikap positif terhadap nilai, norma, dan moral yang berlaku di masyarakat; c) mengembangkan kemampuan kepribadian dengan pengembangan sikap, nilai, norma, dan moral peserta didik.

Susanto (2014:12) mengemukakan bahwa karakteristik pembelajaran IPS ditinjau dari tujuan mengarah pada pemberdayaan pengetahuan peserta didik yang dikemas menggunakan pendekatan kontekstual meliputi: konstruktivisme, bertanya, menemukan, belajar, permodelan, dan penilaian sebenarnya. Ditinjau dari ruang lingkup materi, IPS memiliki karakteristik bahwa kajian IPS mencakup materi lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi pemerintahan. Ditinjau dari pendekatan pembelajaran IPS, pembelajaran IPS sejak kurikulum 1975 sudah menerapkan pendekatan integrative. Pendekatan lain yang digunakan cenderung bersifat praktik dalam masyarakat dan keluarga atau atarteman. Akan tetapi, saat ini metode pembelajaran IPS sudah dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan alokasi waktu serta penetapan kompetensi dasar yang mendukung pencapaian lulusan.

2.1.6.5 Ruang Lingkup IPS

IPS merupakan muatan pelajaran di SD yang merupakan gabungan dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang mengkaji kehidupan manusia sebagai makhluk individu maupun sosial mulai dari zaman prasejarah hingga sekarang. Mengingat konteks yang begitu luas tersebut, maka pengajaran IPS di sekolah dasar harus diberi batasan-batasan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Menurut Susanto (2014: 22) ruang lingkup IPS mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, ekonomi pemerintahan.

Kompetensi dan ruang lingkup muatan pelajaran IPS di SD tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi yang meliputi:

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Materi IPS di SD

Tingkat Kompetensi	Kompetensi	Ruang Lingkup Materi
Tingkat Pendidikan Dasar (kelas IV-VI)	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri bangsa Indonesia. • Mengenal konsep ruang, waktu, dan aktivitas manusia dalam kehidupan sosial, budaya, dan ekonomi. 	<p>Manusia, tempat, dan lingkungan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wilayah geografis tempat tinggal bangsa Indonesia. • Konektivitas dan interaksi sosial kehidupan bangsa di wilayah Negara Indonesia. <p>Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dalam waktu sejak masa praaksara hingga masa Islam.

	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia. 	<p>Sistem sosial dan budaya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan bangsa Indonesia. <p>Perilaku ekonomi dan kesejahteraan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kehidupan ekonomi masyarakat. <p>Indonesia yang bertanggungjawab.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan keberadaan kelembagaan sosial, ekonomi dan politik dalam masyarakat. • Menunjukkan perilaku sosial dan budaya yang mencerminkan jati diri dirinya sebagai warga negara Indonesia. • Menjaga kelestarian lingkungan hidup secara bijaksana dan bertanggungjawab. • Meneladani tindakan heroik pemimpin bangsa dalam kehidupan sosial dan 	<p>Manusia, tempat, dan lingkungan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konektivitas antar ruang dan penanggulangan permasalahan lingkungan hidup secara bijaksana dalam kehidupan bangsa Indonesia. <p>Waktu, keberlanjutan, dan perubahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara. <p>Sistem sosial dan budaya.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Norma, lembaga, dan politik dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia. <p>Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.</p>

	budaya bangsa Indonesia. <ul style="list-style-type: none"> Menceritakan hasil eksplorasi mengenai kehidupan bangsa Indonesia. 	<ul style="list-style-type: none"> Kehidupan perekonomian masyarakat dan negara Indonesia sebagai perwujudan rasa nasionalisme.
--	--	--

2.1.6.6 Kurikulum IPS SD

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016, struktur kurikulum SD/MI pada tahun 2013 menyatakan bahwa muatan pendidikan IPS diajarkan pada anak jenjang sekolah dasar kelas tinggi dengan alokasi waktu enam jam pelajaran setiap minggu.

Sejak tahun 2013, kurikulum di sekolah dasar mulai menerapkan kurikulum 2013 meskipun tidak secara serentak di seluruh sekolah dasar Indonesia. Pada mulanya, kurikulum 2013 diujicobakan di beberapa sekolah inti. Setelah kurikulum ini berhasil dalam pembelajaran, akhirnya kurikulum 2013 serentak diterapkan di sekolah dasar pada tahun ajaran 2019/2020.

Pada kurikulum 2013, muatan pelajaran tidak berdiri sendiri, melainkan terintegrasi dalam tema yang sama. Kurikulum 2013 di SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik *integrative* dari kelas I hingga kelas VI. Pembelajaran tematik *integrative* yaitu pendekatan dimana dalam kegiatan belajar mengabungkan berbagai kompetensi muatan pelajaran ke dalam tema yang sama. Menurut Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, pendekatan tematik dapat memberikan banyak manfaat diantaranya:

- a. Waktu lebih fleksibel dan menyesuaikan kebutuhan peserta didik.

- b. Menyatukan pembelajaran peserta didik untuk konvergensi pemahaman yang diperoleh dan mencegah terjadinya inkonsistensi antarmuatan pelajaran.
- c. Merefleksikan dunia yang dihadapi peserta didik di rumah dan lingkungan.
- d. Selaras dengan pola pikir peserta didik, yaitu peserta didik akan menerima banyak pengetahuan untuk diolah menjadi satu (Husamah dan Yanur, 2013: 21).

Dalam pembelajaran tematik, pengintegrasian kompetensi tidak hanya berlaku secara kognitif saja, melainkan juga integrasi sikap, kemampuan/keterampilan, dan pengetahuan dalam pembelajaran. Pembelajaran secara tematik memberikan makna nyata kepada peserta didik karena tema yang diberikan kepada peserta didik berkaitan dengan alam dan kehidupan manusia. Alam dan lingkungan memberi makna terhadap substansi PPKn, matematika, bahasa, dan seni budaya karena keduanya berada nyata di sekitar peserta didik. Pada keadaan ini kompetensi dasar IPS dan IPS yang diorganisasikan ke muatan pelajaran lain menjadi pengikat dan pengembang muatan pelajaran lain (Husamah dan Yanur, 2013: 22).

2.1.6.7 Materi Pendidikan IPS SD

Materi pendidikan IPS di SD diajarkan pada kelas IV sampai kelas VI. Materi tersebut termuat dalam ruang lingkup pembelajaran IPS pada Peraturan Menteri Nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi seperti tabel 1. Sesuai kurikulum yang diterapkan di sekolah dasar bahwa pembelajaran di SD menggunakan pendekatan tematik, maka pembelajaran IPS juga berlaku secara tematik, yaitu

terintegrasi dengan muatan pelajaran lainnya. Tema-tema yang diajarkan di sekolah, terdiri dari subtema dan pembelajaran. Setiap satu tema, terdiri dari empat subtema, dimana masing-masing subtema terdiri dari enam pembelajaran. Masing-masing pembelajaran terdiri dari integrasi berbagai kompetensi dasar yang diajarkan dalam satu hari. Adapun tema-tema yang diberikan pada sekolah dasar, khususnya di kelas V semester II adalah sebagai berikut: a) tema 6. Panas dan Perpindahannya; b) tema 7. Peristiwa dalam Kehidupan; c) tema 8. Lingkungan Sahabat Kita; d) tema 8. Benda-Benda di Sekitar Kita.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil tema 7 dengan judul tema Peristiwa dalam Kehidupan, subtema 2 dan 3, yaitu pembelajaran 1, 3, dan 4 pada subtema 2 dan pembelajaran 1 subtema 3. Berikut penjelasannya.

Tema : Peristiwa dalam kehidupan

Subtema : Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan

Tabel 2.2 Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator Penelitian

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting menjelang pembacaan teks proklamasi kemerdekaan, termasuk peristiwa Rengasdengklok. 3.4.2 Menceritakan peristiwa pembacaan teks proklamasi kemerdekaan RI. 3.4.3 Menjelaskan <i>setting</i> pembacaan teks proklamasi kemerdekaan bangsa Indonesia 3.4.4 Mengidentifikasi peristiwa-peristiwa penting seputar proklamasi kemerdekaan RI.

<p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>	<p>3.4.5 Mengenal tokoh-tokoh proklamator yang turut berperan terwujudnya proklamasi kemerdekaan RI.</p> <p>3.4.6 Mengidentifikasi peristiwa-peristiwa heroic dalam menyambut proklamasi kemerdekaan RI.</p> <p>3.4.7 Mengidentifikasi berbagai peristiwa dalam upaya pembentukan Negara Kesatuan Republik Indonesia.</p> <p>3.4.8 Mendeskripsikan tokoh Ahmad Soebardjo dalam peristiwa kemerdekaan.</p> <p>3.4.9 Menganalisis hasil sidang PPKI dan BPUPKI.</p> <p>3.4.10 Meneladani sikap-sikap pahlawan dalam memperjuangkan kemerdekaan RI.</p> <p>3.4.11 Mengidentifikasi kegiatan-kegiatan dalam mengisi kemerdekaan.</p> <p>3.4.12 Menyebutkan kegiatan-kegiatan dalam pembangunan untuk mengisi kemerdekaan.</p>
---	---

Indikator-indikator tersebut diberikan kepada peserta didik secara bertahap dalam empat kali pertemuan. Materi diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual sedangkan pada kelas kontrol menggunakan metode konvensional.

2.1.7 Hakikat Hasil Belajar

2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar

Rifa'i dan Anni (2016:71) menyatakan hasil belajar merupakan perubahan positif yang diperoleh peserta didik setelah melaksanakan aktivitas belajar. Perubahan perilaku yang harus dicapai oleh peserta didik dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hamalik (1994) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik tercermin pada prestasi belajar. Sedangkan prestasi belajar merupakan indikator bahwa peserta didik telah mengalami proses belajar.

Hal yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya satu aspek potensi kemampuan manusia saja. Benjamin Bloom dalam Poerwanti, dkk (2008:1-23) mengelompokkan kemampuan peserta didik ke dalam dua ranah (*domain*) utama, yaitu ranah kognitif dan ranah non-kognitif. Ranah non-kognitif masih dibedakan lagi menjadi dua kelompok, yaitu ranah afektif dan ranah psikomotorik. Setiap ranah diklasifikasikan secara berjenjang mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks.

Secara umum, hasil belajar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (*domain*), yaitu (1) *domain* kognitif (pengetahuan yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika-matematika), (2) *domain* afektif (sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan antarpribadi dan kecerdasan intra pribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional), dan (3) *domain* psikomotor (keterampilan yang mencakup kecerdasan kinestik, kecerdasan visual-spasial, dan kecerdasan musical).

Dari hasil belajar peserta didik, maka dapat diketahui keberhasilan dari hasil belajar peserta didik (Poerwanti, dkk. 2008:7-5).

Berdasarkan uraian tersebut, maka disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan perilaku seseorang setelah melaksanakan kegiatan belajar, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada aspek kognitif yaitu berupa pengetahuan peserta didik pada hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

2.1.7.2 Bentuk-Bentuk Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari berbagai bentuk. Natawidjaya, R dan Moein (1992:24-29) mengemukakan bentuk-bentuk hasil individu sebagai berikut:

a. Kebiasaan

Kebiasaan adalah tindakan yang dilakukan secara konstan dan berlangsung secara otomatis. Kebiasaan tersebut diperoleh dari proses belajar yang dilakukan secara terus menerus secara berangsur-angsur. Kebiasaan sebagai hasil belajar terbentuk melalui dua cara, pertama karena proses belajar yang membuat peserta didik merasa senang sehingga tanpa sadar peserta didik tersebut terbiasa melakukan “sesuatu” secara reflek. Kedua, kebiasaan terbentuk melalui pelatihan yang disengaja. Misalnya, hal ini terjadi ketika individu ingin mengubah kebiasaan buruk menjadi kebiasaan yang lebih baik. Kemudian peserta didik membiasakan tindakan baik agar membentuk kebiasaan yang baik.

b. Keterampilan

Keterampilan adalah perilaku yang terbentuk melalui tahap-tahap dalam belajar. Keterampilan ini berupa perilaku yang terbentuk sebagai akibat kolaborasi otot, syaraf, dan koordinasi dengan otak. Keterampilan sebagai hasil belajar adalah kemampuan gerakan tubuh peserta didik yang semula kasar menjadi lebih halus. Banyak persepsi yang mengatakan bahwa keterampilan hampir sama dengan kebiasaan, tetapi keduanya memiliki konsep yang berbeda, yaitu:

1. Kebiasaan terbentuk secara otomatis dan cenderung dilakukan tanpa sadar. Tetapi keterampilan terbentuk secara sadar, bahkan bisa saja direncanakan untuk mencapai keterampilan yang diinginkan.
2. Kebiasaan merupakan cara bertindak yang relatif sama untuk merespon sesuatu, sedangkan keterampilan dapat dibentuk dengan gaya yang beragam sesuai dengan kondisi sekitar.
3. Kebiasaan dapat muncul dalam bentuk yang sama, setiap saat ketika dibutuhkan tanpa perlu persiapan. Akan tetapi untuk menampilkan sesuatu yang khusus dibutuhkan pelatihan secara terus-menerus yang direncanakan secara matang.

c. Himpunan tanggapan

Himpunan tanggapan dapat dijadikan sebagai hasil belajar bagi peserta didik. Persepsi atau tanggapan yang pernah diterima oleh peserta didik selama hidup, disimpan dan dijadikan kekayaan bagi peserta didik. Kemudian himpunan tanggapan atau persepsi tersebut dapat dimanfaatkan oleh peserta

didik untuk memecahkan masalah yang terjadi berdasarkan pertimbangan yang terdahulu.

d. Hafalan sebagai pernyataan hasil belajar melalui proses asosiasi

Belajar melalui asosiasi yang menghasilkan hafalan memiliki arti tersendiri. Belajar dengan menghafal mengajarkan kepada peserta didik untuk belajar secara cermat. Belajar dengan hafalan mudah dimunculkan oleh bahan yang sudah terhafal dalam memori peserta didik. Akan tetapi, pada masa perkembangan ini hasil belajar melalui hafalan dianggap sebagai sesuatu yang kurang berarti.

e. Kemampuan analisis sebagai pernyataan hasil belajar

Hasil belajar dalam bentuk kemampuan menganalisis suatu permasalahan merupakan kemampuan untuk menemukan hubungan yang logis dari suatu permasalahan, kemudian melacak titik tumbuhnya permasalahan tersebut. Hal ini terjadi ketika peserta didik memiliki penguasaan terhadap pemecahan masalah secara intelektual, dan mampu memperkirakan hal-hal yang mungkin akan terjadi pada masa yang akan datang.

f. Sikap dan rujukan nilai sebagai hasil belajar

Sikap adalah kecenderungan bertindak terhadap sesuatu yang terbentuk berdasarkan emosional. Sedangkan rujukan nilai merupakan hasil belajar yang terbentuk dengan proses yang rumit, yang berkaitan dengan kata hati dan keyakinan. Rujukan nilai sebagai hasil belajar tidak dapat dinilai hanya dari kekayaan pengetahuan peserta didik terhadap nilai yang dianutnya, tetapi juga pada tahap penerapan nilai tersebut. Pengetahuan yang banyak mengenai nilai-

nilai yang dianutnya, belum menjamin bahwa peserta didik tersebut memiliki nilai moral yang baik. Peserta didik yang dapat mengerjakan soal PKn mengenai norma sosial dengan sempurna, belum tentu memiliki moral yang baik ketika di masyarakat karena memang peserta didik tersebut tidak menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari.

g. Inhibisi sebagai pernyataan hasil belajar

Inhibisi sebagai hasil belajar merupakan proses pengurangan perilaku tertentu yang dianggap tidak baik oleh peserta didik. Proses inhibisi dapat dilakukan melalui pelatihan, atau dengan menerapkan sistem hukuman dan ganjaran terhadap tindakan yang dikerjakan.

h. Ketelitian pengamatan

Ketelitian sebagai hasil belajar merupakan kemampuan untuk mengamati objek secara teliti. Ketelitian ini dapat terwujud dalam membedakan suara, nada, warna, dan sebagainya.

i. Kecakapan memecahkan masalah

Salah satu hasil belajar peserta didik dapat dilihat ketika peserta didik mampu memecahkan masalah secara tuntas. Kemampuannya ini terbentuk ketika peserta didik mampu memahami faktor-faktor terjadinya suatu kemudian mampu memecahkan masalah tersebut dengan solusi yang tepat.

j. Pengetahuan siap

Pengetahuan siap merupakan fakta yang diketahui dan diingat oleh peserta didik melalui proses menghafal. Pengetahuan ini akan terus bertambah manakala peserta didik belajar.

k. Keterampilan menggunakan metode baru

Hasil belajar dapat berupa keterampilan peserta didik untuk menggunakan dan mengkolaborasikan berbagai cara untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2.1.7.3 Penilaian Hasil Belajar

Siregar (2010:141) menyatakan penilaian adalah segala proses yang dilakukan untuk mengambil suatu keputusan terhadap informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik menggunakan teknik tes maupun nontes .

Hamalik (2014:159) mengemukakan evaluasi hasil belajar adalah segala kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan mengenai hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah melaksanakan proses belajar . Poerwanti dkk. (2008:1-13) mengemukakan bahwa penilaian hasil belajar merupakan rangkaian kegiatan penilaian yang dilakukan oleh guru untuk memperoleh hasil terkait dengan pengambilan keputusan pencapaian kompetensi atau hasil belajar peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Dari uraian tersebut, maka penilaian hasil belajar adalah serangkaian kegiatan meliputi pengukuran dan pengolahan data untuk mengetahui sejauh mana perubahan tingkah laku peserta didik setelah mengalami pembelajaran.

2.1.7.4 Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar adalah segala kegiatan untuk memperoleh keputusan terhadap hasil belajar peserta didik setelah mengalami proses belajar. Penilaian

dilaksanakan untuk mengetahui apakah kompetensi dasar yang seharusnya dicapai setelah melalui proses pembelajaran sudah dikuasai oleh peserta didik atau belum.

Hamalik (1994:160) mengemukakan tujuan penilaian hasil belajar diantaranya:

- a. Memberikan informasi mengenai perkembangan anak dalam kegiatan proses belajar.
- b. Memberikan informasi untuk membina kegiatan belajar peserta didik secara lebih lanjut, baik secara individu maupun keseluruhan.
- c. Memberikan informasi untuk mengetahui kemampuan peserta didik, menetapkan kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik, dan menyarankan kegiatan-kegiatan perbaikan.
- d. Memberikan informasi mengenai semua aspek tingkah laku peserta didik.
- e. Memberikan informasi yang tepat untuk membimbing peserta didik dalam memilih sekolah atau jabatan sesuai dengan kemampuan peserta didik.

2.1.7.5 Penyusunan Instrumen Penilaian Hasil Belajar IPS

Penilaian hasil belajar dapat digunakan dengan menggunakan teknik tes dan nontes. Pada penelitian ini penilaian hasil belajar dilakukan dengan menggunakan instrumen tes berbentuk tes objektif tipe pilihan ganda. Tes objektif menurut Siregar (2010) adalah tes yang berisi soal-soal yang mengandung kemungkinan jawaban yang harus dipilih peserta didik. Sedangkan tes objektif tipe pilihan ganda adalah tes yang terdiri dari soal-soal yang mengandung empat atau lima alternatif jawaban untuk dipilih satu yang paling tepat.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggunakan instrumen tes pilihan ganda adalah (Arikunto, 2006:179)

- a. Petunjuk pengerjaan harus jelas, bila perlu disertai contoh pengerjaannya.
- b. Hanya ada satu jawaban yang benar, tidak ada tingkatan-tingkatan benar, misal benar nomor satu, benar nomor dua, dan sebagainya.
- c. Kalimat pada butir soal hendaknya sesingkat mungkin.
- d. Diusahakan tidak menggunakan bentuk soal negative dalam kalimat pokoknya.
- e. Kalimat pokok dalam setiap butir soal hendaknya tidak bergantung pada butir soal lain.
- f. Menggunakan kata-kata: “manakah jawaban paling baik”, “pilihlah satu yang paling tepat” jika terdapat lebih dari satu jawaban yang benar.
- g. Tidak membuang bagian awal dari suatu kalimat.
- h. Butir-butir soal diusahakan tidak terlalu sulit.
- i. Apabila jawaban memuat urutan, diusahakan disusun sistematis antarpilihan-pilihan (misal: urutan tahun, urutan *alphabet*).
- j. Alternatif jawaban yang digunakan hendaknya homogen mengenai isi dan bentuknya.

Siregar (2010:153) mengemukakan kelebihan soal tipe pilihan ganda adalah sebagai berikut:

- a. Dapat digunakan untuk mengukur segala tingkatan tujuan instruksional, mulai dari yang paling sederhana sampai yang paing kompleks.
- b. Setiap perangkat tes dapat mencakup hamper seluruh cakupan bidag studi.
- c. Penskoran hasil kerja peserta didik dapat dikerjakan secara objektif.

Kekurangan tes objektif tipe pilihan ganda menurut Siregar (2010:153) adalah:

- a. Sukar dikonstruksi, terutama untuk menemukan alternatif jawaban yang homogen.
- b. “*Testwise*”, yaitu mempunyai pengaruh yang berarti terhadap hasil tes peserta didik sehingga peserta didik yang mengerjakan soal berbentuk pilihan ganda cenderung mendapat skor yang baik, sedangkan jika mengerjakan dalam bentuk lain memperoleh skor kurang baik.

Berdasarkan pertimbangan kelebihan dan kekurangan tersebut, peneliti memilih instrument pilihan ganda untuk memperoleh hasil belajar IPS di kelas eksperimen dan kelas control SDN gugus Mawar Magelang.

2.1.7.6 Keefektifan Model TGT Berbantuan Media Audiovisual terhadap IPS

Shoimin (2014: 203) mengemukakan model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu jenis model kooperatif yang melibatkan partisipasi seluruh peserta didik, melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya, dan menyertakan permainan dalam pembelajaran. Slavin dalam Setiani dan Doni Priansa (2014: 254) mengungkapkan model TGT merupakan model kooperatif yang melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4 sampai 6 anggota, serta berkompetisi dalam turnamen untuk mencapai kemenangan kelompok.

Komponen yang harus ada dalam model TGT adalah penyajian kelas, kelompok, *games*, turnamen, dan penghargaan kelompok. Berdasarkan komponen

tersebut, diketahui bahwa aktivitas dalam model TGT menerapkan permainan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan, melatih kerjasama, dan persaingan sehat.

Media audiovisual merupakan alat penyampai pesan yang dapat dilihat dan didengar. Berdasar definisi tersebut, maka media audiovisual merupakan penyempurna media audio dan media visual sehingga penggunaannya lebih efektif dibandingkan media yang hanya menampilkan suara saja atau gambar saja. Pembelajaran materi Peristiwa Sepuluh Kemerdekaan cocok untuk diajarkan menggunakan model TGT karena materinya luas dan menarik bagi peserta didik. Proses pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) yang diselingi dengan permainan membuat peserta didik menjadi senang dalam menerima materi pelajaran, aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan kerjasama antarkelompok, dan bersaing secara sehat. Dengan belajar secara berkelompok, peserta didik dapat lebih mendalami materi proklamasi kemerdekaan dan dapat bertanya kepada teman sebaya tanpa canggung seperti ketika bertanya kepada guru. Pembelajaran pun lebih bermakna ketika guru menggunakan media audiovisual berupa *video documenter* mengenai momentum Proklamasi Kemerdekaan RI. Peserta didik akan memahami materi secara lebih jelas dan akan terbawa dalam suasana dan situasi pada masa kemerdekaan dengan menyaksikan video pembacaan teks proklamasi kemerdekaan.

Berbagai keuntungan yang akan diperoleh pada saat menerapkan model TGT berbantuan media audiovisual antara lain: yaitu: (a) melibatkan partisipasi aktif seluruh peserta didik, bukan hanya menonjolkan peserta didik yang pandai saja; (b)

menumbuhkan rasa kebersamaan dan menghargai sesama kelompok; (c) menumbuhkan semangat peserta didik; (d) menumbuhkan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga lebih mudah menerima materi pelajaran. Dengan begitu, diyakini model TGT berbantuan media audiovisual lebih efektif daripada metode konvensional dalam pembelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan Seputar Kemerdekaan RI.

2.2 Kajian Empiris

Berdasarkan penelitian-penelitian yang menunjukkan keberhasilan dalam mengefektifkan pembelajaran dengan menggunakan model belajar *Teams Games Tournament (TGT)*, maka peneliti juga ingin melakukan penelitian tentang keefektifan penggunaan model belajar *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus Mawar, Magelang. Penelitian ini diperkuat oleh penelitian-penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya mengenai keefektifan model *Teams Games Tournament (TGT)* bagi peserta didik terhadap suatu mata pelajaran, yaitu:

Penelitian pada jurnal internasional, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Syahrir, S.Pd. (2011) dengan judul “*Effects of The Jigsaw and TGT Cooperatife Learning on The Learning Motivation and Mathematical Skills of Junior High School Students*”. Hasil penelitian ini menunjukkan model pembelajaran TGT dan jigsaw lebih efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan matematika dan motivasi hasil belajar matematika. Terdapat perbedaan keefektifan antara

penerapan model pembelajaran TGT dan jigsaw dalam meningkatkan keterampilan matematika dan motivasi hasil belajar matematika.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian oleh Diah Megasari, Haryono, dan Nanik Nurhayati pada tahun 2012 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) Dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi pada Kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta. Hal ini didukung presentase rata-rata yang meningkat semula 67.06% pada siklus I menjadi 85.65% pada siklus II. Ketuntasan belajar peserta didik juga meningkat, yang semula 41.67% pada siklus I menjadi 83.33% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik di kelas X-4 SMA Batik Surakarta.

Berikutnya adalah penelitian oleh Sri Wilujeng pada tahun 2013 dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian hasil belajar siswa kelas IV pada siklus I yaitu: (1) rata-rata kelas 67,29; (2) ketuntasan belajar secara klasikal 70,83%; (3) rata-rata aktivitas siswa 73,19%; (4) nilai performansi guru 83,80%. Hasil belajar pada siklus II yaitu: (1) rata-rata kelas 77,27; (2) ketuntasan belajar secara klasikal 90,90%; (3) rata-rata aktivitas siswa 79,65%; (4) nilai performansi guru 90,60%. Data tersebut menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Matematika materi

Bangun Ruang pada siswa kelas IV di SDN Muarareja 02 Tegal tahun pelajaran 2011/2012.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh I Kt. Agus Budiastawa Putra, Ni Nym. Kusmariyatni, I Md. Citra Wibawa pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IV di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan”. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menerapkan model TGT dan metode konvensional. Penelitian ini memberikan hasil bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , yaitu $53.46 > 2.021$, dengan kata lain H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelompok yang menerapkan model TGT dengan kelompok yang menerapkan metode konvensional.

Penelitian oleh Fitria Eka Wulandari (2014) berjudul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar IPA SD”. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap kualitas pembelajaran IPA kelas III SD Negeri Larangan Sidoharjo. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan hasil analisis nilai probabilitas (sig) = 0.000 dan nilai taraf signifikan 0.025. Hasil analisis data menunjukkan bahwa H_a diterima karena nilai probabilitas (sig) dengan taraf signifikan yaitu $0.000 < 0.025$. Hasil belajar peserta didik pada nilai *posttest* lebih tinggi yaitu rata-rata 88.45 dibanding nilai rata-rata *pretest* yaitu 68.3. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh penerapan model TGT terhadap

hasil belajar IPA materi sumber energy kelas III di SDN Larangan Sidoharjo tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian oleh Kadek Mita Wahyuni, Made Putra, dan I Wayan Darsana tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournamen (TGT)* Melalui Variasi Reinforcement terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan mengenai hasil belajar IPS antara peserta didik yang menerapkan model TGT melalui variasi *reinforcement* dengan peserta didik yang belajar dengan metode konvensional. Hal ini dikuatkan dengan perolehan nilai rata-rata hasil belajar IPS pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata pada kelas control, yaitu $76.85 > 66.70$. Dengan demikian terdapat pengaruh model TGT melalui variasi *reinforcement* terhadap hasil belajar IPS Kelas V gugus III Batuan Sukawati tahun pelajaran 2013/2014 .

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Putu Citra Arni Kusumaningrum, Desak Putu Parmiti, dan Made Citra Wibawa pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun 2013/2014.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan antara kelompok yang menerapkan model pembelajaran TGT dan metode konvensional terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD gugus XV Buleleng. Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} , yaitu $3.65 > 2.0665$. Hasil ini memberi arti bahwa kelompok yang menerapkan model TGT lebih baik daripada

kelompok yang menerapkan metode konvensional. Jadi, penerapan model TGT memberi pengaruh terhadap hasil belajar IPA kelas V semester ganjil di gugus XV kecamatan Buleleng.

Penelitian oleh Ni Pt. Mita Ardani, dkk. (2014) dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V”. Dari analisis data penelitian tersebut, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4.31 > 2.00$ sehingga H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara peserta didik yang menerapkan model TGT berbantuan media *question card* dengan peserta didik yang menerapkan model konvensional pada peserta didik di SD N 17 Dauh Puri.

Penelitian oleh Permana pada tahun 2015 dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* Berbantu Media Audiovisual pada Peserta didik Kelas IVA SDN Wates 01 Semarang.” Hasil penelitian memberikan data adanya peningkatan hasil belajar kelas IVA SDN Wates 01 setelah menggunakan model TGT berbantu media audiovisual. Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik adalah 65.24. Kemudian pada siklus II, nilai rata-rata peserta didik menjadi 72.98. Sedangkan pada siklus III, nilai rata-rata peserta didik menjadi 82.60. Dari data tersebut, disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dengan bantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Penelitian oleh Utami pada tahun 2015, dengan judul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantu Media Kartu dalam Pembelajaran Proses Pembentukan Tanah Kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal.” Hasil dari

penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen samadengan 84.60 sedangkan rata-rata hasil belajar di kelas control sama dengan 77.16. Data tersebut menguatkan bahwa hasil belajar yang menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantu media kartu lebih tinggi dibandingkan pembelajaran di kelas control.

Penelitian selajutnya dilakukan oleh Maulana Dias Putra dan Atip Nurharini (2015) dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Audio Visual”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) keterampilan guru siklus I skor 30 (sangat baik), siklus II skor 34 (sangat baik), siklus III skor 36 (sangat baik); (2) aktivitas siswa siklus I skor 30,1 (sangat baik), siklus II skor 31,6 (sangat baik), siklus III skor 34,9 (sangat baik); (3) hasil belajar siswa siklus I mencapai ketuntasan klasikal 70%, siklus II 78%, dan siklus III 96%. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan audio visual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA kelas IV C SD Islam Al-Madina Semarang.

Penelitian yang mendukung lainnya dilakukan oleh Biyatini pada tahun 2016 dengan judul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Globalisasi Siswa Kelas IV SDN Gugus RA Kartini.” Penelitian ini dilakukan untuk menguji keefektifan model TGT dibandingkan metode konvensional terhadap hasil belajar PKn dan aktivitas belajar pada materi Globalisasi di kelas IV SD Negeri Gugus RA Kartini. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa model TGT lebih efektif untuk membelajarkan PKn dibandingkan metode ceramah dan tanya-jawab. Hal ini dikuatkan dengan bukti bahwa nilai

posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu $80.625 > 75.125$.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hanik Maftuha tahun 2016 dengan judul “Keefektifan Model TGT terhadap Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Alam Siswa Kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantoro Pati”. Penelitian bertujuan “untuk mengetahui keefektifan model TGT dibandingkan model konvensional terhadap hasil belajar IPA di kelas V SD Ki Hajar Dewantoro”, kabupaten Pati. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa rata-rata nilai *posttest* di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan di kelas kontrol, yaitu $83.25 > 71.30$. Data tersebut menunjukkan bahwa penerapan model TGT lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPA daripada model tradisional di kelas V SD Gugus Ki Hajar Dewantoro, Pati.

Penelitian mengenai model TGT juga dilakukan oleh Syilvi Indrayani dkk pada tahun 2017 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Model TGT Berbantuan Media Kokami terhadap Hasil Belajar IPS”. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.001 yang memberikan arti signifikansi ($p < 0.05$) sehingga H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang signifikan antara model TGT berbantuan media kokami dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian oleh Nelfi Erlinda pada tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas fisik dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model

TGT di kelas X SMK Dharma Bakti Lubuk Alung. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Pada siklus I nilai rata-rata ulangan harian adalah 72.03. Kemudian pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 91.41. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada penerapan model TGT dalam proses pembelajaran, sehingga dikatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMK Dharma Bakti Lubuk Alung.

Penelitian mengenai model TGT yang lain dilakukan oleh Asih Wulandari pada tahun 2017 dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Powerpoint terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD di Gugus Gajah Mada Semarang”. Hasil uji t pada hipotesis I menunjukkan $t_{hitung} (2.879) > t_{tabel} (2.008)$ dan nilai signifikan $0.006 < 0.05$ sehingga H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Hasil uji t pada hipotesis II menunjukkan hasil $t_{hitung} (7.201) > t_{tabel} (2.008)$ dan nilai signifikan $0.000 < 0.05$ sehingga H_{02} ditolak dan H_{a2} diterima. Hasil uji *multivariate* pada hipotesis III menunjukkan nilai signifikansi pada Pillai's Trace, Wilks' Lambda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root menunjukkan $0.000 < 0.05$, sehingga H_{03} ditolak dan H_{a3} diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh model TGT berbantuan media *power point* terhadap motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik kelas V SD Gugus Gajah Mada Semarang.

Penelitian yang dilakukan oleh Laili Rahmawati dan Zelmy Adista V pada tahun 2017 yang berjudul “Efektivitas *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika di SD”. Hasil analisis menggunakan uji-t menunjukkan

bahwa nilai $\text{sig} < 0,05$, yaitu $0,002 < 0,05$. Maka hipotesis yang diajukan diterima. Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar Matematika yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan konvensional.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Galuh Novitasari dan Sri Hartati (2018) dengan judul “Keefektifan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar IPA”. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,83 > 2,03$ dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Peningkatan rata-rata hasil belajar IPA pada kelas eksperimen terlihat pada perhitungan N-gain sebesar 0,57 termasuk dalam peningkatan sedang. Sedangkan rata-rata N-gain kelas kontrol sebesar 0,21 termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa rata – rata hasil belajar IPA dengan menggunakan model TGT berbantuan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Simpulan penelitian ini adalah model TGT berbantuan media audiovisualefektif terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SDN Gugus Budi Utomo Kota Semarang.

Pradipta Annurwanda bereksperimen (2018) “*the Effect of Teams Games Tournament on Mathematics Self-Efficacy in Junior High Schools*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa TGT berpengaruh besar pada kemampuan peserta didik di bidang matematika. Nilai t menunjukkan nilai sebesar -12.369 dan nilai *sig* adalah 0.00. Maka dari itu, disimpulkan model TGT memberikan pengaruh positif pada pembelajaran matematika pada tingkat SMP di Kalimantan Barat.

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh pendahulu tersebut dapat digunakan sebagai pendukung pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti untuk menguji keefektifan model TGT pada pembelajaran IPS kelas V gugus Mawar, kabupaten Magelang.

2.3 Kerangka Berfikir

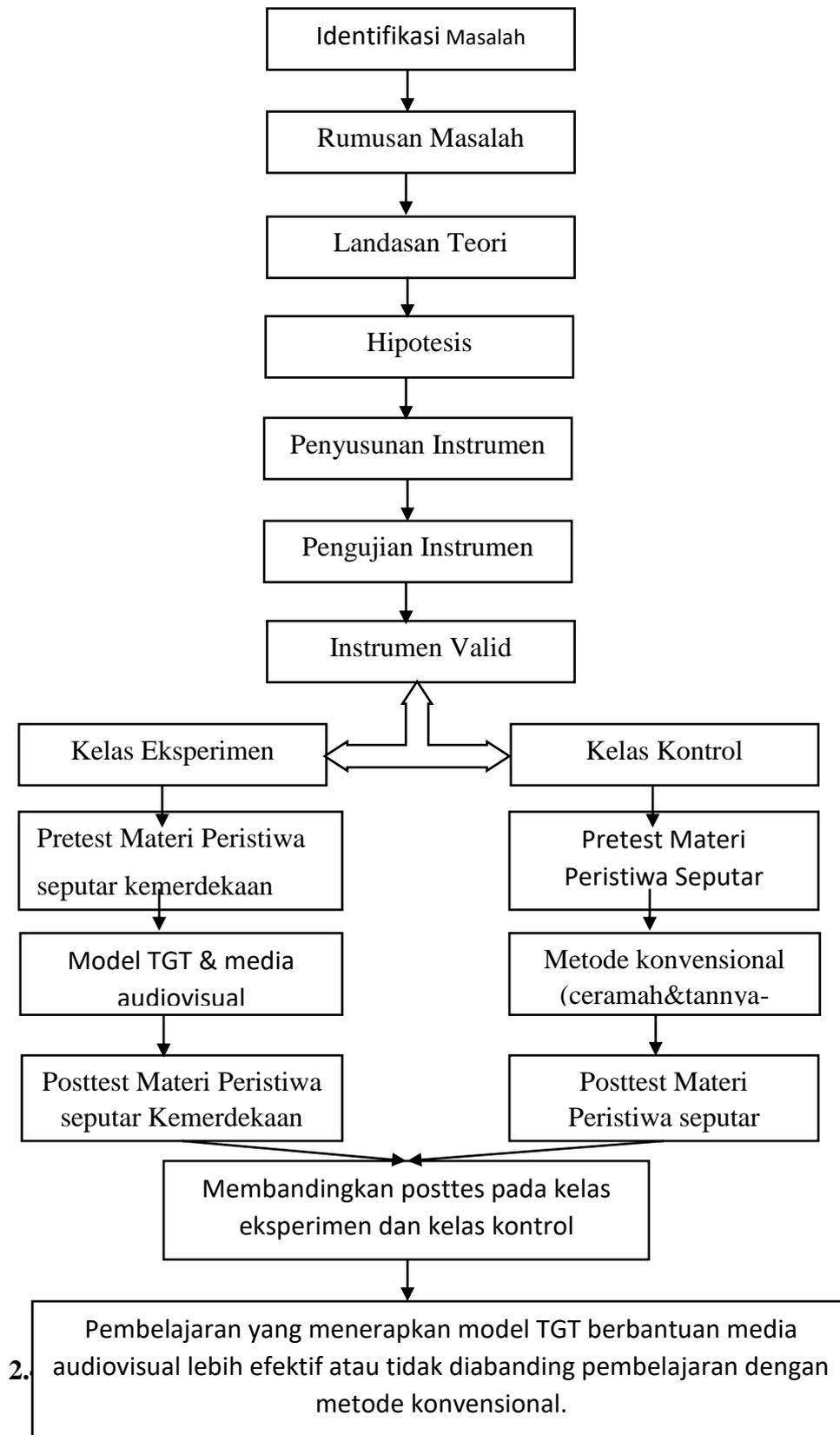
Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan variabel bebas dan variabel terikat yang saling berhubungan. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media audiovisual, sedangkan variabel terikat penelitian adalah hasil belajar peserta didik dalam muatan pelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan seputar Kemerdekaan Indonesia. Selama ini, guru sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta sesekali menerapkan diskusi kelompok kecil jika ada dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan peserta didik belum dapat mengkonstruksikan pemahaman dalam diri peserta didik secara mandiri.

Model belajar TGT diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan seputar Kemerdekaan sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Untuk menguji keefektifan TGT diperlukan peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kontrol pada SDN gugus Mawar kabupaten Magelang. Kelas eksperimen menerapkan model TGT dengan bantuan media audiovisual, sedangkan kelas kontrol tidak diterapkan *treatment* tertentu, yaitu tetap menggunakan metode konvensional berupa ceramah, tanya jawab, dan diskusi kecil jika ada. Kedua kelas

diasumsikan homogen dengan tingkat kecerdasan sama, lokasi sekolah berdekatan sehingga diasumsikan sama, serta materi yang sama. Sebelum pelaksanaan *treatment* peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Setelah peneliti melaksanakan *pretest*, dalam waktu yang berbeda peneliti memberikan *treatment* pada kelas eksperimen dan tidak memberikan *treatment* pada kelas kontrol. Kemudian hasil *posttest* pada kelas eksperimen setelah diberi *treatment* dibandingkan untuk mengetahui model yang efektif untuk pembelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan seputar Kemerdekaan di kelas V SDN gugus Mawar, Magelang.

Shoimin (2014:203) model TGT yaitu model pembelajaran yang melibatkan partisipasi seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya, dan terdapat permainan dan turnamen dalam pembelajaran. Shoimin menyebutkan (2014:207) kelebihan dari model TGT antara lain: (a) menyamaratakan peran peserta didik dalam kegiatan belajar; (b) membimbing anak untuk saling menghargai sesama; (c) meningkatkan semangat belajar; (d) peserta didik lebih senang dalam pembelajaran karena terdapat permainan&turnamen.

Berdasarkan teori tersebut diasumsikan bahwa model TGT akan membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dan membuat peserta didik lebih mudah menerima materi pelajaran sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat. Adapun keterkaitan antarvariabel dalam penelitian ini digambarkan dalam kerangka sebagai berikut (Sugiyono, 2015:49):



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Hipotesis (Sugiyono, 2016: 64) adalah jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis dibuat didasarkan pada teori-teori yang relevan dengan permasalahan. Menurut Anggoro dkk. (2011: 1.27) hipotesis adalah jawaban sementara atas rumusan masalah, dan untuk membuktikan benar tidaknya jawaban tersebut perlu dilakukan suatu penelitian. Dalam suatu penelitian, hipotesis yang akan peneliti uji disebut hipotesis alternative (H_a), sedangkan hipotesis lawan disebut dengan hipotesis nol (H_0).

Ditinjau dari segi eksplanasi, rumusan masalah terdiri dari tiga bentuk, yaitu rumusan masalah *deskriptif*, *komparatif*, dan *asosiatif*. Maka dari itu, hipotesis penelitian juga terdiri dari tiga bentuk, yaitu:

- a. Hipotesis deskriptif, yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah deskriptif. Contoh:

Rumusan masalah : Berapa rata-rata daya tahan lampu neon S?

Hipotesis deskriptif :

H_0 : rata-rata daya tahan lampu neon S = 500 jam.

H_a : rata-rata daya tahan lampu neon S \neq 500 jam

- b. Hipotesis komparatif, yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah komparatif (perbandingan). Contoh:

Rumusan masalah : Bagaimanakah semangat kerja mahasiswa lulusan Universitas Negeri dibandingkan dengan universitas swasta?

Hipotesis komparatif :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan semangat kerja mahasiswa lulusan Universitas Negeri dan Universitas Swasta.

Ha : Semangat kerja mahasiswa lulusan Universitas Negeri lebih tinggi daripada Universitas Swasta.

- c. Hipotesis asosiatif, yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah asosiatif (hubungan). Contoh:

Rumusan Masalah: Adakah hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan cita-cita peserta didik?

Hipotesis asosiatif:

Ho : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan cita-cita peserta didik.

Ha : Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan cita-cita peserta didik.

Sugiyono (2016, 71) mengemukakan hipotesis yang baik memiliki kriteria:

- (a) dugaan terhadap berbagai variable penelitian yang dapat diukur sehingga dapat ditarik kesimpulannya, (b) dinyatakan dalam kalimat yang jelas dan tidak menimbulkan multitafsir, (c) dapat diuji menggunakan metode-metode ilmiah. Selain kriteria tersebut, Anggoro (2011) menambahkan bahwa hipotesis yang baik haruslah bersifat rasional, artinya hipotesis merupakan jawaban sementara yang masuk akal.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disusun hipotesis penilaian sebagai berikut:

Ho₁ : Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual dan model konvensional sama efektif terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus Mawar.

Ha₁ : Model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual lebih efektif dibandingkan metode konvensional terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN Gugus Mawar.

Ho₂ : Aktivitas peserta didik yang menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual sama baik dibandingkan metode konvensional dalam pembelajaran IPS di SDN gugus Mawar, Magelang bersifat sama.

Ho₂ : Aktivitas peserta didik yang menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual lebih baik dibandingkan metode konvensional dalam pembelajaran IPS di SDN gugus Mawar, Magelang.

Apabila pada kesimpulan akhir hipotesis alternative pertama (Ha₁) diterima maka hipotesis nol pertama (Ho₁) ditolak sehingga dikatakan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual lebih efektif dibandingkan metode konvensional terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN gugus Mawar. Kemudian jika hipotesis alternative kedua (Ha₂) diterima maka hipotesis nol kedua (Ho₂) ditolak sehingga aktivitas peserta didik yang menerapkan model *Teams Games Tournament (TGT)* berbantuan media audiovisual lebih baik dibandingkan metode konvensional.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- 5.1.1 Berdasarkan pengamatan aktivitas pembelajaran IPS materi Peristiwa Kebangsaan seputar Proklamasi Kemerdekaan, aktivitas belajar peserta didik di kelas kontrol memiliki rata-rata 65.63% (baik), sedangkan di kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 73.75% (baik). Meskipun kedua kelas memiliki kategori yang sama baik, tetapi rata-rata aktivitas belajar peserta didik di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa model TGT berbantuan media audiovisual efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas V SDN gugus Mawar Magelang.
- 5.1.2 Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) berbantuan media audiovisual efektif terhadap hasil belajar IPS kelas V di SDN gugus Mawar Magelang. Hal ini didukung dengan hasil analisis uji t dan N- Gain berikut. Besarnya $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4.0824 > 2.0423$ sehingga H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata hasil *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, hasil peningkatan rata-rata *pretest posttest* di kelas

eksperimen adalah 0.4031 dengan kategori sedang, peningkatan di kelas kontrol adalah 0.2404 dengan kategori rendah.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan dan hasil pembahasan yang sudah dipaparkan, maka peneliti memberi berbagai saran untuk peserta didik, guru, dan juga sekolah.

5.2.1 Bagi Peserta Didik

Kualitas hasil belajar peserta didik dapat tercermin melalui berbagai aspek, salah satunya adalah hasil belajar kognitif. Hasil belajar akan meningkat apabila peserta didik antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan selalu termotivasi dan semangat mengikuti pembelajaran agar hasil belajar dapat meningkat.

5.2.2 Bagi Guru

Pembelajaran akan lebih bermakna ketika guru dan peserta didik tertarik untuk mempelajari materi pelajaran tersebut. Salah satu model yang membuat pembelajaran berlangsung efektif dan efisien adalah TGT, dan salah satu media yang baik untuk menyalurkan pengetahuan adalah media audiovisual. Agar model dan media tersebut bermanfaat secara maksimal, maka guru pun harus mempersiapkan perencanaan pembelajaran secara matang sesuai dengan *syntax* model tersebut. Kegiatan perencanaan harus sesuai dengan target indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, pemanfaatan media diusahakan selalu bervariasi dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

5.2.3 Bagi Sekolah

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai macam, diantaranya yaitu model TGT. Model TGT dapat dijadikan pilihan bagi guru untuk mengajarkan materi pelajaran sehingga pembelajaran berlangsung menarik, hasil belajar meningkat, dan kualitas sekolah juga akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, 2015. Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Pada Pendekatan Scientific Mengacu Pada Kurikulum 2013 Untuk Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*, ISSN 2089-3833, Vol 4, 2.
- Altum, S. 2015. *The Effect of Cooperative Learning on Students' Achievement and View on the Science and Technology Course*. *Journal of Education and Learning*, Vol. 9 (3) pp 246-255.
- Andriani, dkk. 2012. *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Annurwanda. 2018. *The Effect of Teams Games Tournament on Mathematics Self-Efficacy in Junior High Schools*. *SHS Web of Conferences* 42, 00079, (2018).
- Ansori, I, Istiqamah. 2018. *Keefektifan Model Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V*. *Joyful Learning Journal* 6 (3), 2018.
- Ardani, dkk. 2014. *Pengaruh Model Kooperatif TGT Berbantuan Media Question Card terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V*. Vol: 1 No: 1 tahun 2014.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asniah, S. 2016. *Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV Materi Pokok Koperasi Di MIT Nurul Islam Ngaliyan Semarang Taun Ajaran 2015/2016*. (Skripsi).
- Awofala, A dkk. 2012. *In Cooperative versus Individualistic Goal-Structured Junior Secondary School Mathematics Classroom in Nigeria*. Vol 3:10-11.
- Budiastawa, I. Kt. Agus, Ni Nym. Kusmariyatni, I Md Citra Wibawa. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil*

Belajar IPA pada Siswa Kelas IV di Gugus VIII Kecamatan Kubutambahan. e-Journal Mimbar PGSD, 2014, Vol.2, No.1

- Capar, G, & Kamuran Tarim. 2015. *Efficacy of the Cooperative Learning Method on Mathematics Achievement and Attitude: A Meta-Analysis Research*. Educational Sciences: Theory & Practice, Vol, 2, 2098.
- Chasanah. Indah. 2017. *Keefektifan Model Team Games Tournament dalam Pembelajaran Pkn Materi Globalisasi*. Jurnal PGSD Unnes.
- Estiastuti, A, Sri Sulistyorini, Kurniana B. 2017. *Increasing Value Character Students Class V in Social Study With Application of Cooperative Type STAD SDN Krobokan I Semarang*. Jurnal Kreatif, Unnes, 2017.
- Erlinda, N. 2017. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta didik melalui Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X di SMK Dharma Bakti Lubuk Alung*. Tadris.v2i1.1738.
- Gull, F, Shumaila S. 2015. *Effects of Cooperative Learning on Students'Academic Achievement*. *Journal of Education and Learning*. Vol. 9(3) pp. 246-255.
- Hamalik, O. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hernawan, A. 2012. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Tangerang Selatan. Universitas Terbuka.
- Herhyanto, N. 2012. *Statistika Pendidikan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hidayah, N. 2017. *Keefektifan Model TGT Berbatu Media Gambar dengan Video terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas V SDN Penusupan I Kabupaten Tegal*. (Skripsi).
- Huda, M. 2011. *Coopertive Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Husamah dan Yanur. 2013. *Desain Pembelajaran*. Jakarta:Prestasi Pusaka.

- Indrayani dkk. 2017. *Efektivitas Penggunaan Model Teams Games Tournament Berbatuan Media Kokami terhadap Hasil Belajar IPS*. Vol: 2 No: 10.
- Istiqamah dan Isa Ansori. 2017. *Keefektifan Model Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V*. Joyful Learning Journal 6 (3).
- Kusumaningrum, Putu Citra, Desak Putu W, Made Citra W. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun 2013/2014*. e-Jurnal Mimbar PGSD, 2014, Vol.2, No.1.
- Maliasih, Hartono, Nurani. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA*. Jurnal Profesi Keguruan, 2017, Vol. 3 (2):222-226.
- Megasari, D, Haryono, Nanik N. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Dilengkapi LKS untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi pada Kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*. Jurnal Pendidikan Kimia, 2012, Vol.1, No. 1.
- Marissa, dkk. 2012. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Muedjiono dan Dimiyati. 1992. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Muslim, A.H & Supriatna. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pkn Model Cooperative Tipe TGT Berbasis Atong Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Vol. 2, No. 2.
- Novitasari, G. dan Sri Hartati. 2018. *Keefektifan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA*. Joyful Learning Journal 7 (3).
- Oktaviatoro, R, Munisah, Kurniana B. *Hubungan Motivasi dan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V*. Joyful Learning Journal.
- Peraturan Menteri dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi.

- Permana. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn dengan Menggunakan Model Teams Games Tournaments (TGT) Berbantu Media Audiovisual pada Peserta didik Kelas IVA SDN Wates 01 Semarang.*
- Poerwanti dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran.* Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Priansa, D. dan Ani Setiani. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran.* Bandung: Alfabeta CV.
- Putra, M.D, Atip Nurharini. 2015. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Teams Games Tournament Berbantuan Audio Visual.* Journal Joyful Learning.
- Rahmawati, L. 2017. *Efektivitas Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika di SD.*
- Rifa'i dan Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan.* Semarang: Unnes Press.
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. 2015. *Cooperative technique for learning mathematics in secondary schools of Bangladesh.* Malaysian Online Journal of Educational Technology, 3(3): 1-11.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran.* Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Sardjiyo, dkk. 2011. *Pendidikan IPS di SD.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, E dan Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E., 2015. *Coopeative Learning Teori, Riset, Dan Praktik.* Terjemahan Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.
- Sudha, I Kt, Kt Gading, Ndara Tanggu R. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan Motivasi Berprestasi terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV. e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, 2017, Vol. 5, No.2.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika.* Bandung: Tarsito.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suradisastira, dkk. 1993. *Pendidikan IPS 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Syahrir. 2011. *Effects of the Jigsaw and Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning on the Learning Motivation and Mathematical Skills of Junior High School Students*. Juli 2011.
- Taneo. - . *Kajian IPS SD* (PDF)
- Tyasning dkk. 2012. *Penerapan Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments Dilengkapi LKS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Minyak Bumi pada Peserta didik Kelas X-4 SMA Batik 1 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*. Vol. 1 No. 1 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003.
- Utami. 2015. *Keefektifan Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Kartu dalam Pembelajaran Proses Pembentukan Tanah Kelas V SDN Debong Kidul Kota Tegal*.
- Wahyuni. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Melalui Variasi Reinforcement terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V Gugus III Batuan Sukawati Tahun Pelajaran 2013/2014*.
- Wibawa dan Farida Mukti. 2001. *Media Pembelajaran*.
- Wilujeng, S. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (TGT)*. 2013. Journal of Elementary Education, Unnes.
- Windi, I, Triyono, Warsiti. 2013. *Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Media Visual dalam Peningkatan Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD, Universitas Sebelas Maret.
- Wintari, Y dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Hasil Belajar IPS*. Vol: 2 No: 1 tahun 2014.

Wulandari, A. 2017. *Pengaruh Model Team Games Tournament Berbantuan Media Powerpoint terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Di Gugus Gajah Mada Semarang.*