



**MODEL KOOPERATIF TIPE TGT(*TEAMS GAMES
TOURNAMENTS*) DENGAN BERBANTUAN
MEDIA AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN
KUALITAS PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA
KELAS III SDN BRINGIN 02 KOTA SEMARANG**

Skripsi

**Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri
Semarang**

Oleh

Rifki Arifatul Uyun

NIM 1401409251

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

2013

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : RIFKI ARIFATUL UYUN

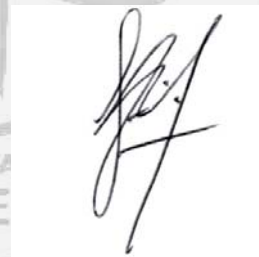
NIM : 1401409251

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Model Kooperatif Tipe TGT(Teams Games Tournaments) Dengan Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Bringin 02 Kota Semarang" ini adalah hasil karya penulis sendiri dan tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya kutip sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah.

Semarang, 25 Juni 2013



Rifki Arifatul Uyun

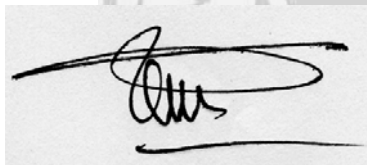
NIM 1401409251

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Model Kooperatif Tipe TGT(Teams Games Tournaments) Dengan Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SDN Bringin 02 Kota Semarang”, oleh Rifki Arifatul Uyun NIM 1401409251, telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES pada:

hari : Kamis
tanggal : 27 Juni 2013

Pembimbing I



Drs. H. Susilo Hadi, M.Pd
NIP. 19541206 198203 1 004

Pembimbing II



Dra.Kurniana Bektiningsih, M.Pd
NIP. 19620312 198803 2 001

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dra. Hartati, M.Pd
NIP. 19551005 198012 2 001

Dra. Hj. Hartati, M.Pd.
NIP. 19551005 198012 2 001

PENGESAHAN KELULUSAN

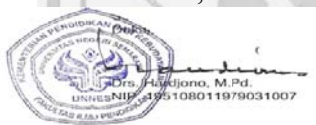
Skripsi atas nama Rifki Arifatul Uyun, NIM 1401409251, dengan judul “Model Kooperatif Tipe TGT(Teams Games Tournaments) Dengan Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SDN Bringin 02 Kota Semarang”, telah dipertahankan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Senin

tanggal : 15 Juli 2013

Panitia Ujian Skripsi

Ketua,



Drs. Hardjono, M.Pd.

NIP. 19510801 197903 1 007

Sekretaris,

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd M.Pd.

NIP. 19850606200912 2 007

Penguji Utama,

Drs. Sukardjo, M.Pd

NIP. 19561201 19870 1 001

Penguji 1,

Drs. H. Susilo, M.Pd.

NIP. 19541206 198203 1 004

Penguji 2,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd

NIP. 19540815 198003 1

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Pengetahuan tidaklah cukup; kita harus mengamalkannya. Niat tidaklah cukup; kita harus melakukannya (Johan Wolfgang von Goethe).

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. (Thomas Alva Edison).

Tujuan besar dari pendidikan bukan pengetahuan, tapi tindakan (aksi). (Herbert Spencer).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

*Ibu dan Ayah tercinta yang telah memberi dukungan moral, material,
dan spiritual.*

PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments) Dengan Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SDN Bringin 02 Kota Semarang”. Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penulisan ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan rasa hormat kepada semua pihak antara lain:

1. Prof. Dr. Fathur Rohman, M.Si. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk belajar kepada peneliti.
2. Drs. Hardjono, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan fasilitas belajar di FIP.
3. Dra. Hartati, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.
4. Drs. H. Susilo, M.Pd. Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran, tanggung jawab, dan kesungguhan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
5. Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd. Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran, tanggung jawab, dan kesungguhan hati sehingga skripsi ini dapat terselesaikan
6. Drs. Sukardjo, M.Pd, Dosen Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan kesempatan kepada penulis untuk memaparkan hasil karya ini.

7. H. Mulyono, S.Pd. M.Pd. Kepala SDN Bringin 02 Kota Semarang yang telah menerima peneliti untuk melakukan penelitian
8. Semua dosen jurusan PGSD FIP UNNES yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
9. Hj. Sri Sumarsih, S.Pd. tim kolaborator yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama penelitian berlangsung.
10. Sahabat-sahabatku terkasih (Aris, Umam, Andika, Rofik, Rizki, Huda, dan Nurul) yang selalu membantu, memberikan keceriaan dan semangat disaat suka maupun duka.
11. Semua sahabat yang tak bisa disebutkan namanya dan selalu memberikan kegembiraan.
12. Teman-teman PPL dan teman seperjuangan PGSD angkatan 2009 yang telah membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian
13. Seluruh siswa kelas III, guru dan karyawan SDN Bringin 02 Kota Semarang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan, semoga semua bantuan dan bimbingan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat berkah yang berlimpah dari Allah SWT.

Harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat memberi manfaat kepada peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 2013

Peneliti

ABSTRAK

Uyun, Rifki Arifatul. 2013. *Model Kooperatif Tipe TGT(Teams Games Tournaments) Dengan Berbantuan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas III SDN Bringin 02 Kota Semarang.* Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I:Drs. Susilo Hadi M.Pd. dan Pembimbing II: Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Hasil refleksi di kelas III SDN Bringin 02 menunjukkan guru masih mendominasi modelceramah materi IPS, kurangnya penggunaan media, aktivitasnya hanya mendengarkan di tempat duduk, siswa merasa jenuh dan beralih untuk bermain, hasil belajar 22 siswa dari 40 siswa belum mencapai KKM yaitu 65. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *audiovisual*. Rumusan masalah dari penelitian adalah apakah melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS? Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *audiovisual*.

Penelitian ini adalah pelaksanaan tindakan kelas yang terdiri dari 3 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian adalah 40 siswa kelas III SDN Bringin 02 Semarang yaitu sebanyak 23 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Data dikumpulkan melalui teknik non tes dan tes yang dianalisis dengan cara analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini terdiri dari 3 variabel yaitu ketrampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* berbantuan media *audiovisual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Keterampilan guru siklus I memperoleh skor 22 (kategori baik), siklus II memperoleh skor 26 (kategori baik), dan siklus III memperoleh skor 30 (kategori sangat baik). Jumlah skor rata-rata aktivitas siswa siklus I mendapatkan 12,9 (kategori baik), siklus II mendapatkan 15,26 (kategori baik), dan siklus III mendapatkan 17,03 (kategori sangat baik). Ketuntasan klasikal siswa siklus I sebesar 65%, Siklus II sebesar 77,50%, dan siklus III sebesar 87,50%.

Simpulan dari penelitian yaitu dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa kelas III SDN Bringin 02 Semarang. Saran yang disampaikan adalah sebaiknya guru menerapkan model inovatif seperti model *teams games tournament* berbantuan media *audiovisual* sehingga dapat menumbuhkan tanggung jawab siswa, dan sekolah perlu menyediakan fasilitas untuk pengembangan pendidikan bagi siswa.

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

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah.....	12
1.2.1. Perumusan Masalah.....	12
1.2.2. Pemecahan Masalah.....	12
1.3. Tujuan Penelitian.....	15
1.3.1. Tujuan Umum.....	15
1.3.2. Tujuan Khusus.....	15
1.4. Manfaat Penelitian.....	16
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	16
1.4.2. Manfaat Praktis.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	18
2.1. Kajian Teori.....	18
2.1.1. Model Pembelajaran.....	18
2.1.2. Model Pembelajaran Kooperatif.....	19

2.1.3.	Teams Games Tournament.....	23
2.1.4.	Pembelajaran dengan Media Audiovisual.....	28
2.1.5.	Hakikat Belajar.....	33
2.1.5.1	Pengertian Belajar.....	33
2.1.5.2	Faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	36
2.1.6	Kualitas Pembelajaran	37
2.1.7	Hakikat Pembelajaran.....	49
2.1.7.1	Pengertian Pembelajaran	49
2.1.7.2	Komponen-Komponen Pembelajaran.....	52
2.1.8	Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	53
2.1.9	Implementasi Pembelajaran IPS melalui Teams Games Tournament Berbantuan Media Audiovisual.....	60
2.2.	Kajian Empiris.....	63
2.3.	Kerangka Berpikir.....	66
2.4.	Hipotesis Tindakan.....	70
BAB III METODE PENELITIAN.....		71
3.1.	Rancangan Penelitian.....	71
3.1.1.	Perencanaan.....	71
3.1.2.	Pelaksanaan Tindakan.....	72
3.1.3.	Observasi	72
3.1.4.	Refleksi	73
3.2.	Siklus Penelitian	74
3.2.1.	Siklus Pertama	74
3.2.1.1.	Perencanaan.....	74
3.2.1.2.	Pelaksanaan Tindakan.....	74
3.2.1.3.	Observasi.....	76
3.2.1.4.	Refleksi.....	76
3.2.2.	Siklus Kedua	77
3.2.2.1.	Perencanaan.....	77
3.2.2.2.	Pelaksanaan Tindakan.....	78
3.2.2.3.	Observasi.....	79

3.2.2.4. Refleksi.....	79
3.2.3. Siklus Ketiga.....	79
3.2.3.1. Perencanaan.....	80
3.2.3.2. Pelaksanaan Tindakan.....	81
3.2.3.3. Observasi.....	83
3.2.3.4. Refleksi.....	83
3.3. Subjek Penelitian.....	83
3.4. Lokasi Penelitian.....	84
3.5. Variabel Penelitian.....	84
3.6. Data Dan Tehnik Pengumpulan Data	85
3.6.1. Jenis Data.....	84
3.6.2. Sumber Data.....	85
3.6.3. Teknik Pengumpulan Data.....	86
3.7. Teknik Analisis Data.....	87
3.7.1. Data Kuantitatif.....	88
3.7.2. Data Kualitatif.....	89
3.8. Indikator Keberhasilan.....	95
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	96
4.1. Hasil Penelitian.....	96
4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus 1.....	96
4.1.1.1. Deskripsi Proses Pembelajaran Siklus I.....	96
4.1.1.2. Deskripsi Hasil Observasi Ketrampilan Guru.....	100
4.1.1.3. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	107
4.1.1.4. Paparan Hasil Belajar IPS siklus I.....	113
4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	115
4.1.2.1. Deskripsi Proses Pembelajaran IPS Siklus II.....	116
4.1.2.2. Deskripsi Hasil Observasi Ketrampilan Guru Siklus II.....	120
4.1.2.3. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	126
4.1.2.4. Paparan Hasil Belajar IPS siklus II.....	131
4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III.....	134
4.1.3.1. Deskripsi Proses Pembelajaran IPS Siklus III.....	134

4.1.3.2. Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	138
4.1.3.3. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III.....	144
4.1.3.4. Paparan Hasil Belajar IPS siklus III.....	149
4.1.4. Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus 1, Siklus 2, Siklus 3.....	152
4.2. Pembahasan.....	157
4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian.....	157
4.2.1.1. Hasil Observasi Keterampilan Guru.....	157
4.2.1.2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	162
4.2.1.3. Hasil Belajar Siswa.....	165
4.2.2. Implikasi Hasil Penelitian.....	167
4.2.2.1. Implikasi Teoritis.....	167
4.2.2.2. Implikasi Praktis.....	167
4.2.2.3. Implikasi Pedagogis.....	168
BAB V PENUTUP.....	170
5.1. Simpulan.....	170
5.2. Saran.....	171
DAFTAR PUSTAKA.....	173
LAMPIRAN.....	176
DOKUMENTASI KEGIATAN	281

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kriteria Penentuan Penghargaan Kelompok	25
Tabel 3.1	Kriteria Keberhasilan Siswa.....	89
Tabel 3.2	KKM Mata Pelajaran IPS SD Bringin 02.....	89
Tabel 3.3	Kriteria Ketuntasan Data Kualitatif.....	93
Tabel 3.4	Kriteria Penilaian Keterampilan Guru.....	94
Tabel 3.5	Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa	95
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	100
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	108
Tabel 4.3	Analisis Hasil Belajar Siswa.....	113
Tabel 4.4	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	120
Tabel 4.5	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	127
Tabel 4.6	Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II	132
Tabel 4.7	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	138
Tabel 4.8	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	145
Tabel 4.9	Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	149
Tabel 4.10	Data Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa Siklus I,II, dan III	152
Tabel 4.11	Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Bringin 02 pada Data Awal, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	154

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Penempatan Meja Turnamen.....	26
Bagan 2.2	Kerucut Pengamatan Dale.....	32
Bagan 2.3	KerangkaBerpikir	66



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Diagram Keterampilan Guru Pada Siklus I	101
Grafik 4.2	Diagram Aktivitas Siswa Pada Siklus I	109
Grafik 4.3	Diagram Hasil Belajar Pada Siklus I.....	113
Grafik 4.4	Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus 1.....	114
Grafik 4.5	Diagram Keterampilan Guru Siklus II	121
Grafik 4.6	Diagram Aktivitas Siswa Siklus II	128
Grafik 4.7	Diagram Analisis Hasil Belajar Siklus II	132
Grafik 4.8	Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	132
Grafik 4.9	Diagram Keterampilan Guru Siklus III	139
Grafik 4.10	Diagram Aktivitas Siswa Siklus III	146
Grafik 4.11	Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus III	150
Grafik 4.12	Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa Siklus III	150
Grafik 4.13	Diagram Jumlah Skor Keterampilan Guru Siklus I,II,III	153
Grafik 4.14	Diagram Jumlah Skor Aktivitas Siswa Siklus I,II,III	154
Grafik 4.15	Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa Data Awal, Siklus I,II,III	155
Grafik 4.16	Diagram Presentase Analisis Hasil Belajar Siswa Data Awal, Siklus I,II,III	155

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen	176
Lampiran 2	Pedoman Indikator Keterampilan Guru	179
Lampiran 3	Lembar Observasi Keterampilan Guru	182
Lampiran 4	Pedoman Indikator Aktivitas Siswa	186
Lampiran 5	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	189
Lampiran 6	Lembar Catatan Lapangan	192
Lampiran 7	Lembar Pedoman Wawancara	193
Lampiran 8	Perangkat Pembelajaran Siklus I	197
Lampiran 9	Data Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I.....	207
Lampiran 10	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	211
Lampiran 11	Hasil Belajar Siswa Siklus I	214
Lampiran 12	Catatan Lapangan Siklus I	216
Lampiran 13	Hasil Wawancara dengan Guru Kolaborator Siklus I	220
Lampiran 14	Perangkat Pembelajaran Siklus II.....	222
Lampiran 15	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II.....	236
Lampiran 16	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	240
Lampiran 17	Hasil Belajar Siswa Siklus II	243
Lampiran 18	Catatan Lapangan Siklus II	245
Lampiran 19	Hasil Wawancara dengan Guru Kolaborator Siklus II	248
Lampiran 20	Perangkat Pembelajaran Siklus III	251
Lampiran 21	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III.....	263
Lampiran 22	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	267
Lampiran 23	Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	270
Lampiran 24	Catatan Lapangan Siklus III	272
Lampiran 25	Hasil Wawancara dengan Guru Kolaborator Siklus III	276

Lampiran 26	Dokumentasi Penelitian	279
Lampiran 27	Surat Ijin Penelitian	282
Lampiran 28	Surat Keterangan Telah Penelitian	283



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATARBELAKANG MASALAH

Seiring dengan perkembangan dan perubahan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara khususnya dunia pendidikan, maka tidaklah mengherankan bila dewasa ini sering kali terjadi perubahan dalam dunia pendidikan terutama dalam hal penyusunan kurikulum pada setiap jenjang dan satuan pendidikan.

Menurut Peraturan Pemerintah No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk tingkat SD/MI menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan

berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global. (KTSP, 2006:575).

Mata pelajaran IPS memiliki karakteristik tersendiri yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Karena IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu, bahwa bahan atau materi IPS diambil dari Ilmu-ilmu Sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu (Sadeli. 1986:21). Berdasarkan karakteristik mata pelajaran IPS Tjokrodikaryo, (1986:21) mengungkapkan bahwa mempelajari IPS pada hakekatnya adalah menelaah interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungan (fisik dan social-budaya). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat sebagai sumber dan objeknya merupakan suatu bidang ilmu yang tidak berpijak pada kenyataan.

Ada lima macam sumber materi IPS antara lain: (1) segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas Negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya; (2) kegiatan manusia misalnya, mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi dan transportasi; (3) lingkungan geografi dan budaya meliputi, segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh; (4) kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar; (5) anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan,

pakaian, permainan, keluarga. Dengan demikian masyarakat dan lingkungan yang semula merupakan sumber materi dalam IPS dapat sekaligus menjadi laboratoriumnya atau dengan kata lain pengetahuan fakta, konsep, maupun teori yang diperoleh anak dalam kelas dapat langsung diterapkan dalam kehidupan masyarakat. (Hidayati, 2008:1.26).

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah program pendidikan yang mengintegrasikan secara interdisiplin konsep ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Dengan memunculkan keinginan para pakar pendidikan untuk membekali para siswa supaya nantinya mereka mampu menghadapi dan menangani kompleksitas kehidupan di masyarakat yang seringkali berkembang secara tidak terduga. Perkembangan seperti itulah dapat membawa berbagai dampak yang luas. Karena luasnya akibat terhadap kehidupan, maka lahir masalah yang seringkali disebut masalah sosial. Para peserta didik nantinya harus nantinya harus menghadapi gejala-gejala seperti itu. Untuk menjelaskan kehidupan yang kompleks seperti yang disebutkan tidaklah dapat didekati dengan cara terpisah-pisah. Hal ini merupakan salah satu pendorong untuk mampu menghadapi masalah kompleksitas kehidupan para siswa harus mampu memadukan informasi dari ilmu-ilmu sosial (Susilo dkk, 2009:1).

Berdasarkan hasilrefleksi yang dilakukan pada saat Pengalaman Praktik Lapangan II, menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dalam hal ini guru belum menerapkan 8 ketrampilan mengajar dengan benar dimulai dari, 1) Ketrampilan membuka dan menutup pelajaran, pada tahap ini guru belum menggunakan cara-cara relevan

dalam memberikan tujuan dengan bahan-bahan materi yang akan disampaikan agar keduanya timbul keterkaitan pada akhir pembelajaran. 2)Ketrampilan memberi penguatan, adanya beberapa reinforcement atau penguatan tentunya dapat mendorong munculnya peningkatan tingkah laku peserta didik,namun guru belum memaksimalkan dengan memberikan penguatan verbal, gestural maupun dengan penggunaan tanda atau reward. 3)Ketrampilan bertanya, sewaktu pertanyaan dimulai guru belum memberikan kesempatan waktu berfikir ketika murid diberikan pertanyaan dan juga pertanyaan tidak didistribusikan secara merata kepada para peserta didik. 4)Ketrampilan menggunakan variasi,menimbulkan aktivitas menarik pada siswa merupakan bentuk stimulus dalam variasi mengajar agar siswa tidak bosan namun disini guru belum menggunakan variasi berupa media, pola interaksi hanya satu arah dan menggunakan model pembelajaran ceramah. 5)Ketrampilan menjelaskan, guru kelas belum menyajikan bahan belajar atau materi yang diorganisasi secara sistematis sebagai suatu kesatuan sehingga peserta didik kurang memahami pokok-pokok kesimpulan. 6)Ketrampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan, sebelum guru kelas memulai suatu diskusi dalam kelompok, guru belum merencanakan secara terstruktur mengenai pendekatan pribadi,pengorganisasian,pembimbingan belajar serta perencanaan dan pelaksanaan KBM. 7)Ketrampilan mengelola kelas ,perlu adanya komponen yang harus ada dalam pelaksanaan ketrampilan ini namun guru masih belum menggunakan ketrampilan ini secara preventif ,kurangnya sikap tanggap, pengulangan penjelasan yang tidak perlu serta belum memberikan penguatan.

8)Ketrampilan membimbing diskusi kelompok kecil, dalam hal ini guru belum maksimal dalam komponen pemusatan perhatian, kurangnya penyebaran kesempatan dalam berpartisipasi kelompok serta analisa pandangan peserta didik yang kurang mendalam. Sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan cenderung pasif. Siswa hanya diam saja, mendengarkan, mencatat, dan mudah bosan dalam pembelajaran.

Serta berdasarkan dari hasil refleksi dengan guru kelas III SDN Bringin 02 Ngaliyan, diperoleh informasi bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terutama dalam aktivitas pembelajaran di kelas lebih didominasi oleh guru (*teacher centered*) dan siswa berperan sebagai pendengar yang pasif. Ada 8 aktivitas siswa yang belum ditekankan guru kelas pada setiap KBM diantaranya adalah 1)*visual activities*, dimana siswa belum diberikan kesempatan yang lebih banyak untuk memperhatikan demonstrasi percobaan karena ketiadaan media. 2)*oral activities*, siswa masih cenderung pasif dalam memberikan pendapat, melakukan diskusi ataupun interupsi. 3)*listening activities*, karena siswa cenderung pasif dalam berdiskusi berakibat pada kurang aktivitas mendengarkan dalam diskusi. 4)*writing activities*, siswa sudah sering diberikan kegiatan mencatat namun hal ini tidak seiring dengan hasil laporan dari setiap tugas yang dikerjakan siswa,dikarenakan siswa kurang antusias dalam mengerjakan tugas berakibat pada hasil belajar dibawah KKM. 5)*drawing activities*, siswa cenderung pasif dalam menggambar pembuatan peta ataupun menciptakan grafik. 6)*motor activities*, siswa belum diberikan kesempatan dengan pembuatan konstruksi peta ataupun bagan organisasi,melakukan

percobaan dan didalamnya terdapat aktivitas motorik. 7) *mental activities*, beberapa siswa masih belum dapat menanggapi, menganalisis maupun mengambil keputusan yang tepat pada setiap soal yang telah diberikan guru. 8) *emotional activities*, siswa sering merasa bosan, kurang bersemangat, kurang bergairah di setiap pembelajaran dikarenakan guru juga kurang memberikan motivasi atau penguatan bagi siswa baik secara verbal atau non verbal sehingga motivasi siswa untuk mengerjakan perintah dari guru juga kurang tampak. Proses pembelajaran yang kurang melibatkan aktivitas siswa terutama pada pelaksanaan pembelajaran IPS diatas. Berdasarkan observasi awal dengan tim kolaborasi yang dilakukan pada pembelajaran IPS dinyatakan bahwa kualitas pembelajaran IPS masih belum optimal, pelajaran bersifat hafalan semata sehingga siswa kurang aktif dan kurang bergairah mempelajarinya, siswa menjadi cepat merasa bosan saat proses pembelajaran, selain itu penggunaan alat peraganya pun masih minim sekali.

Hal tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar dan evaluasi proses pembelajaran IPS siswa kelas III semester I tahun pelajaran 2011/2012 masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Dari data kuantitatif hasil observasi dan pengamatan pada kegiatan Pengalaman Praktik Lapangan II hasil belajar ditunjukkan dengan nilai terendah 34 dan nilai tertinggi 92, dengan rerata kelas 72,71 untuk nilai ulangan tengah semester, 52,63% dari 40 siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata belajar siswa masih di bawah KKM (KKM= 65). Dengan melihat data hasil belajar dan melaksanakan mata pelajaran tersebut perlu sekali proses pembelajaran untuk ditingkatkan kualitasnya, agar

siswa aktif dalam pembelajaran IPS, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bersama tim kolaborasi berinisiatif menetapkan alternatif tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran dan meningkatkan keterampilan guru. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yaitu model Kooperatif tipe TGT. Model Kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media audio visual dimungkinkan lebih tepat digunakan dalam pembelajaran IPS terutama pada materi Jenis-Jenis Pekerjaan dimana model ini merupakan salah satu tipe model pembelajaran yang melibatkan kelompok didalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu game turnamen. Dalam TGT, siswa dibagi menjadi beberapa tim belajar yang terdiri atas empat sampai enam orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya (heterogen).

Berkaitan dengan mata pelajaran IPS beberapa karakteristik yang dapat diidentifikasi pada siswa SD kelas rendah (1,2,3) adalah (1) Ada hubungan kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah, (2) suka memuji diri sendiri, (3) apabila tidak dapat menyelesaikan sesuatu, hal itu dianggapnya tidak penting, (4) suka membandingkan dirinya dengan anak lain dalam hal yang menguntungkan dirinya, (5) suka meremehkan orang lain (Slavin, 2006:152), dilihat dari beberapa karakteristik pembelajaran IPS yang telah diuraikan, peneliti tertarik guna menerapkan penelitian terhadap model pembelajaran TGT yang lebih cocok jika

diterapkan pada siswa kelas III selain itu terdapat beberapa kelebihan yang semakin menguatkan argumen peneliti untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran IPS yaitu (1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak, (2) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, (3) TGT meningkatkan kehadiran siswa disekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skor atau perlakuan lain, (4) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap teman yang lain, (5) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka.

Selain menerapkan model pembelajaran yang inovatif, penggunaan media pembelajaran juga diperlukan untuk mendapatkan peningkatan kualitas pembelajaran di bangku kelas. Berdasarkan pengertian dari Sukiman (2011:188), hakikat video (audiovisual) adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekamannya dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu. Media video ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan media film, persamannya antara lain keduanya termasuk kelompok media pandang-dengan (audio visual aids), karena memiliki unsur yang dapat dilihat sekaligus didengarkan. Adapun diantaranya perbedaan dalam konteks pembahasan ini adalah media film memiliki alur cerita baik yang non fiksi atau fiksi, kalau video tidak memiliki alur cerita. Sedangkan kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton (dalam Hamdani 187:2010), yaitu (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar (2) Pembelajaran dapat lebih menarik (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan

menerapkan teori belajar (4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek (5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan (6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan (7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan (8) Peran guru berubah ke arah yang positif. Peningkatan terjadi karena siswa diberi penjelasan secara audiovisual dengan langkah dari model Kooperatif tipe TGT. Melalui metode ini penekanan aspek yang menjadi kesulitan siswa dapat dilakukan dengan mempersiapkan suatu permainan yang bersifat mendidik dan dapat dimainkan siswa setelah pelaksanaan kuis dan turnamen. Hal tersebut mendorong penulis untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran IPS dengan model Kooperatif tipe TGT berbantuan media audiovisual.

Hasil penelitian yang mendukung penelitian ini dan terkait dengan model kooperatif tipe TGT dari Pebria Dheni yang berjudul “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pokok Bahasan Pecahan Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Karangrejo Kecamatan Selomerto Kabupaten Wonosobo Tahun Pelajaran 2011/2012” menunjukkan bahwa dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dari siklus I dengan persentase sebesar 28,40% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa dari 12 siswa. Hal ini menunjukkan adanya ketuntasan yang baik karena pada pra siklus jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa dengan persentase 42% kemudian pembelajaran pada siklus II juga memberikan hasil yang baik, yakni dengan tingkat kelulusan

sebesar 100% dengan jumlah keseluruhan siswa mengalami ketuntasan hasil belajar pada pokok bahasan pecahan. Bila dibandingkan dengan kondisi pra siklus hingga siklus II, maka terjadi peningkatan sebesar 42%. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Contoh lain, dari jurnal hasil penelitian Adityaningtyas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui *Cooperative Learning* Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Kelas III SDN Kandri 02 Semarang” menunjukkan bahwa dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS kelas III SDN Kandri Semarang : pada siklus I, keterampilan guru dalam pembelajaran memperoleh skor 37 dengan kategori baik, aktivitas siswa mendapat skor rata-rata 21,38 dengan kategori baik dan tingkat ketuntasan 54,55%. Pada siklus II keterampilan guru mendapat skor 42 dengan kategori baik, aktivitas siswa mendapat skor 23,64 dengan kategori baik dan ketuntasan belajar sebesar 72,73%. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus III dengan peningkatan skor keterampilan guru sebesar 48 dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa mendapat skor 27,26 dengan kategori sangat baik dan ketuntasan belajar sebesar 90,91%. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada pembelajaran IPS Kelas Rendah. Dari kedua hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kualitas pembelajaran sehingga mendorong peneliti untuk menjadikan sebagai bahan acuan dalam penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT berbantuan media audiovisual yang akan dilaksanakan di SDN Bringin 02 Semarang.

Berdasarkan uraian di atas maka mendorong minat peneliti guna melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan mengajukan judul penelitian sebagai berikut : “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Kooperatif tipe TGT Berbantuan audiovisual Pada Kelas III SDN Bringin 02 Ngaliyan”.



1.2.PERUMUSANMASALAH DANPEMECAHANMASALAH

1.2.1.PerumusanMasalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS melalui model Kooperatif tipe TGT berbantuan audiovisual dalam pembelajaran IPS kelas III SDN Bringin 02 Ngaliyan?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat dirinci sebagai berikut :

- 1) Apakah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Berbantuan Audiovisual dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS kelas III SD N Bringin 02?
- 2) Apakah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Berbantuan Audiovisual dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS kelas III SD N Bringin 02?
- 3) Apakah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Berbantuan Audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas III SD N Bringin 02?

1.2.2.PemecahanMasalah

Pada proses pembelajaran, keterampilan mengajar guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi juga belum tampak, guru juga belum menggunakan media yang interaktif serta alat peraga yang menarik untuk mendukung kegiatan pembelajaran Sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan cenderung pasif. Siswa hanya diam saja,

mendengarkan, mencatat, dan mudah bosan dalam pembelajaran.

Dengan mengamati kondisi dari berbagai permasalahan yang mempengaruhi potensi siswa kelas III dalam mata pelajaran IPS tersebut, maka peneliti merencanakan pemecahan masalah tersebut untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan model Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Langkah – langkah metode pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Slavin (2008: 163-170) adalah:

1.2.2.1. Presentasi di kelas

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

1.2.2.2. Tim

Siswa kelas III SDN Bringin 02 berjumlah 40 orang sehingga akan dibentuk 4 tim dengan tiap tim terdiri dari 10 orang. Setiap tim terdiri dari siswa yang heterogen dari tingkatan kemampuan akademik dan jenis kelamin. Setelah guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi yang telah diberikan. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan pertanyaan-pertanyaan game di meja turnamen dengan baik.

1.2.2.3. Game Turnamen

Setelah siswa berkumpul bersama tim, siswa ditempatkan di meja turnamen urutan pertama sampai keempat. Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Meja turnamen akan diberi identitas nama warna yaitu meja turnamen merah, kuning, hijau, biru, ungu, dan coklat. Penempatan siswa di meja turnamen sesuai dengan tingkatan kemampuan akademik. Meja turnamen pertama untuk siswa berkemampuan tinggi dari kelompok 1 sampai kelompok 4, dan seterusnya. Siswa melakukan game di meja turnamen. Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dibuat guru untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor.

1.2.2.4. Rekognisi Tim

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

1. Presentasi Kelas : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan metode pembelajaran TGT, menyajikan materi melalui media audiovisual sebagai pengantar
2. Kerja Tim : Setelah presentasi kelas, guru mengelompokkan siswa ke dalam tim-tim belajar. Tim tersusun dari 10
3. Turnamen : Turnamen tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan

siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja tim.

4. Permainan : Dimainkan pada meja-meja yang berisi perwakilan tim dari setiap kelompok yang berkemampuan sama. Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam. Poin Individu, setiap siswa dapat menyumbang poin maksimum kepada timnya dalam sistem penskoran
5. Rekognisi/Penghargaan tim, setelah setiap kuis terlaksana, guru mengumumkan skorperbaikan individual dan skor tim setelah itu menghadiahkan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tinggi
6. Pemberian Evaluasi

1.3. TUJUAN PENELITIAN

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini, adalah :
Meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Bringin 02 Semarang melalui model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Audiovisual.

1.3.2. Tujuan Khusus

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan audiovisual pada siswa kelas III SDN Bringin 02 Semarang.

- 2) Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan audiovisual pada siswa kelas III SDN Bringin 02 Semarang.
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan audiovisual pada siswa kelas III SDN Bringin 02 Semarang.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

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

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya tentang pembelajaran IPS.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis, bagi :

a. Guru

Dengan penerapan pembelajaran model Kooperatif tipe TGT berbantuan audiovisual dapat memberikan wawasan dan pengalaman bagi guru tentang model pembelajaran untuk memperbaiki metode pembelajaran sehingga mampu menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan menyenangkan.

b. Siswa

Dengan penerapan pembelajaran model Kooperatif tipe TGT berbantuan

audiovisualsiswa dapat menerima pengalaman belajar yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan minat siswa pada pembelajaran IPS dan tujuan pembelajaran yang tercapai secara optimal.

c. Sekolah

Dengan penerapan pembelajaran dengan model Kooperatif tipe TGT berbantuan audiovisual dapat menambah pengetahuan bagi guru-guru di SDN Bringin 02 Ngaliyan tentang pembelajaran dengan model Kooperatif tipe TGT berbantuan audiovisual dan memberi kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga kualitas pembelajaran IPS dapat meningkat.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini memberikan pengalaman langsung tentang model *Teams Games Tournament* dengan berbantuan Media Audiovisual pada saat pembelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. KAJIAN TEORI

2.1.1. Model Pembelajaran

Menurut Winataputra (dalam Sugiyanto, 2010:3) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Hamzah B. Uno (2007:2) memperjelas bahwa model atau strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh para pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasainya di akhir kegiatan belajar.

Menurut Dick dan Carey (dalam Hamzah B. Uno, 2007:3) strategi pembelajaran mempunyai lima komponen. Komponen-komponen tersebut adalah kegiatan pembelajaran pendahuluan, penyampaian informasi, partisipasi peserta didik, tes, dan kegiatan lanjutan.

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

2.1.2. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran Cooperative adalah suatu lingkungan belajar dalam kelompok kecil yang heterogen (dalam hal akademik dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin dan latar belajar social yang berbeda), untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Kegiatan belajar dalam kelompok belum selesai jika salah satu teman belum menguasai bahan atau materi pembelajaran.

Menurut Linda (dalam Suprijono:2009) unsur-unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut :

- a) Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka”tenggelamatau berenang bersama” maksudnya adalah siswa memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan LKS secara bersamadalam diskusi kelompok.
- b) Para siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, di samping tanggung jawab terhadap dirinya sendiri, dalam mempelajari ma
- c) Para siswa berpandangan bahwa mereka memiliki tujuan yang sama.
- d) Para siswa harus membagi tugas dan berbagai tanggung jawab sama besarnya diantara para anggota kelompok.
- e) Para siswa akan diberikan suatu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
- f) Para siswa berbagi kepemimpinan sementara merekamemperoleh ketrampilan bekerjasama selama belajar.
- g) Para siswa akan diminta mempertangjawabkan secara individual

materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Trianto (2007:41) mengemukakan dengan pendekatan kooperatif, siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah – masalah yang kompleks, jadi hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dengan pendekatan kooperatif, mengelompokkan siswa dalam satu kelas menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-8 siswa dengan kemampuan yang heterogen, yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa agar terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan kegiatan belajar agar mencapai hasil belajar yang optimal.

Pada pembelajaran kooperatif, siswa diajarkan keterampilan – keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompoknya seperti menjadi pendengar yang aktif, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik dan berdiskusi. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan guru dan saling membantu diantara teman sekelompok untuk mencapai ketuntasan materi (Trianto, 2007:42).

Arends (dalam Trianto, 2007:47) menyatakan bahwa pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki ciri sebagai berikut:

- a) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar.
- b) Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuannya tinggi,

sedang dan rendah.

- c) Bila memungkinkan anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang beragam.
- d) Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.

2.1.2.1 Keterampilan dalam Model Pembelajaran Kooperatif

Lungren (dalam Trianto, 2007:46) menyusun keterampilan – keterampilan kooperatif dalam 3 tingkatan, yaitu:

2.1.2.1.1 *Keterampilan cooperative tingkat awal, meliputi:*

- a) Berada dalam tugas, yaitu menjalankan tugas sesuai dengan tanggung jawabnya.
- b) Mengambil giliran dan berbagi tugas, yaitu menggantikan teman dengan tugas tertentu dan mengambil tanggung jawab tertentu dalam kelompok.
- c) Mendorong adanya partisipasi, yaitu memotivasi semua anggota kelompok untuk memberikan kontribusi.
- d) Menggunakan kesempatan, yaitu menyamakan persepsi / pendapat.

2.1.2.1.2 Keterampilan kooperatif tingkat menengah, antara lain:

- a) Mendengarkan dengan aktif, yaitu menggunakan pesan fisik dan verbal agar pembicara mengetahui bahwa informasi diserap secara energik.
- b) Bertanya, yaitu meminta atau menanyakan informasi atau klarifikasi lebih lanjut.

- c) Menafsirkan, yaitu menyampaikan kembali informasi dengan kalimat yang berbeda.
- d) Memeriksa ketepatan, yaitu membandingkan jawaban, memastikan bahwa jawaban tersebut benar.

2.1.2.1.3 Keterampilan kooperatif tingkat mahir, meliputi:

- a) Mengolaborasi.
- b) Memeriksa dengan cermat.
- c) Menanyakan kebenaran.

2.1.2.2 Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif pada Kemampuan Akademik

Satu aspek penting pembelajaran cooperative adalah disamping pembelajaran kooperatif membantu mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik diantara siswa, pembelajaran kooperatif secara bersamaan membantu siswa dalam pembelajaran akademis mereka (Ibrahim, 2000:16).

Slavin (dalam Ibrahim, 2000:16) menelaah penelitian dan melaporkan bahwa 45 penelitian telah dilaksanakan antara 1972 sampai 1986, menyelidiki pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar. Dari 45 laporan tersebut, 37 diantaranya menunjukkan bahwa kelas kooperatif menunjukkan hasil belajar akademik yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa dalam “setting” kelas kooperatif siswa lebih banyak belajar dari satu teman ke teman yang lain diantara sesama siswa dari pada belajar dari guru (Ibrahim, 2000:17). Menurut teori motivasi, motivasi siswa pada pembelajaran kooperatif terutama terletak pada bagaimana bentuk

hadiah atau struktur pencapaian tujuan saat siswa melaksanakan kegiatan. Pada pembelajaran kooperatif siswa yakin bahwa tujuan mereka tercapai jika dan hanya jika siswa lain juga akan mencapai tujuan tersebut.

Teori perkembangan mengasumsikan bahwa interaksi antar siswa disekitar tugas – tugas yang sesuai, meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep – konsep yang sulit. Penelitian dalam psikologi kognitif telah menemukan bahwa supaya informasi dapat disimpan didalam memori itu, maka siswa harus terlibat dalam beberapa macam kegiatan restruktur atau elaborasi kognitif atas suatu materi.

2.1.3 Teams Games Tournament (TGT)

Terdapat lima komponen dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. (Slavin, 2008:161). Komponen pertama adalah presentasi kelas atau pengamatan langsung. Presentasi kelas digunakan guru untuk memperkenalkan materi pelajaran dengan pengajaran langsung atau diskusi ataupun presentasi audiovisual. Guru membagi kelompok siswa serta menyebutkan konsep-konsep yang harus dipelajari, memberikan cerita singkat untuk pendahuluan mengenai materi yang akan diajarkan dalam kehidupan sehari-hari. Perbedaan presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka menjawab soal – soal pada saat kompetisi dalam permainan.

Komponen kedua dalam pembelajaran TGT adalah belajar tim. Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk dapat menjawab soal pada saat permainan dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar-kegiatan atau materi lainnya. Pembelajaran tim sering melibatkan pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan. Pada model TGT ini, poin penting yang perlu ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

Komponen ketiga adalah permainan. Permainan disusun untuk menguji pengetahuan yang dicapai siswa dan biasanya disusun dalam pertanyaan - pertanyaan yang relevan dengan materi dalam presentasi kelas dan latihan lain. Permainan dalam pembelajaran kooperatif model TGT dapat berupa permainan yang mudah dan banyak dikenal. Dalam penelitian ini permainan yang digunakan adalah Roda Impian (Wheel of Fortune).

Komponen keempat dalam pembelajaran TGT adalah pertandingan atau turnamen. Tournament adalah sebuah struktur dimana permainan berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Dalam tournament masing-masing siswa mewakili tim

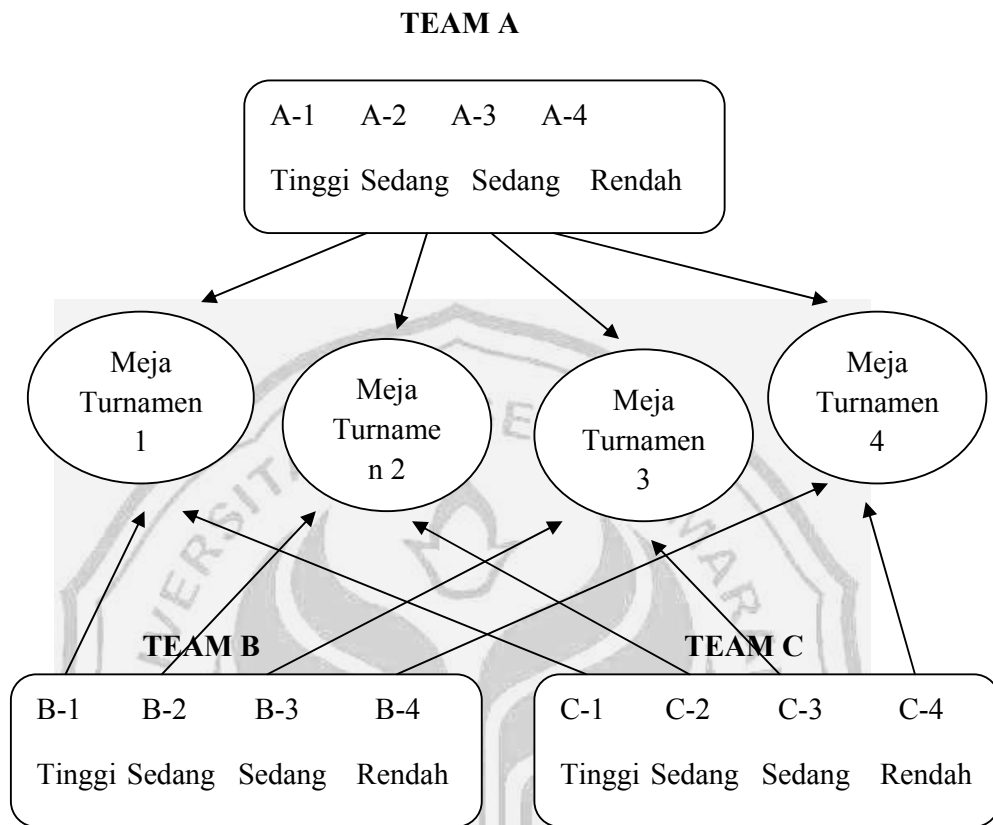
yang berbeda. Kompetisi yang seimbang ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka, jika mereka melakukan yang terbaik. Setelah tournament selesai maka dilakukan penilaian.

Komponen kelima dalam TGT adalah penghargaan kelompok, dalam pembelajaran kooperatif, penghargaan diberikan untuk kelompok bukan individu, sehingga keberhasilan kelompok diberikan atas dasar rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari game dan turnamen dengan kriteria yang telah ditentukan, sebagai berikut.

Rata- rata poin kelompok	Penghargaan kelompok
$45 \leq \text{rata-rata kelompok} \leq 50$	Kelompok Baik (Good team)
$50 \leq \text{rata-rata kelompok} \leq 55$	Kelompok Hebat (Great Team)
$55 \leq \text{rata-rata kelompok} \leq 60$	Kelompok Super (Super Team)

Tabel 2.1 Kriteria Penentuan Penghargaan Kelompok

Sedangkan pembentukan kelompok pada meja turnamen dapat dilihat pada bagan 2.1 sebagai berikut



Bagan 2.1

Penempatan pada meja turnamen

(Slavin, 2010:168)

Keterangan :

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

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

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

Dengan menerapkan suatu model kedalam sebuah pembelajaran tentunya akan menghasilkan berbagai macam pengaruh diantaranya dari tinjauan

psikologis, terdapat dasar teoritis yang kuat untuk memprediksi bahwa model-model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tujuan kelompok dan tanggung jawab individual akan meningkatkan pencapaian prestasi siswa. Dimana teori kognitif mengambil peran penting terhadap pencapaian tujuan tersebut.

Slavin (2008) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif menekankan pada pengaruh dari kerja sama terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Asumsi dasar dari teori pembangunan kognitif adalah bahwa interaksi di antara para siswa berkaitan dengan tugas-tugas yang sesuai meningkatkan penguasaan mereka terhadap konsep kritis. Pengelompokan siswa yang heterogen mendorong interaksi yang kritis dan saling mendukung bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan kognitif. Penelitian psikologis kognitif menemukan bahwa jika informasi ingin dipertahankan di dalam memori dan berhubungan dengan informasi yang sudah ada didalam memori, orang yang belajar harus terlibat dalam semacam pengaturan kembali kognitif, atau elaborasi dari materi. Salah satu cara elaborasi yang paling efektif adalah menjelaskan materinya kepada orang lain. Dalam hal ini, pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki keunggulan dan kelemahan dalam implementasinya terutama dalam hal pencapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar.

Slavin (2008) melaporkan beberapa laporan hasil riset tentang pengaruh pembelajaran kooperatif terhadap pencapaian belajar siswa yang secara implisit mengemukakan keunggulan dan kelemahan pembelajaran TGT, sebagai berikut.

- a) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman yang secara signifikan lebih banyak dari kelompok rasial mereka daripada siswa yang ada dalam kelas
- b) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang mereka peroleh tergantung dari kinerja dan bukannya pada keberuntungan
- c) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik mereka
- d) TGT meningkatkan kekooperatifan terhadap yang lain (kerja sama verbal dan nonverbal kompetisi yang lebih sedikit)
- e) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama, tetapi menggunakan waktu yang lebih banyak
- f) TGT meningkatkan kehadiran siswa disekolah pada remaja-remaja dengan gangguan emosional, lebih sedikit yang menerima skor atau perlakuan lain.

2.1.4 Pembelajaran dengan Media Audiovisual

Penggunaan dari setiap alat/media yang dapat membantu pembelajaran didalam penerapan model penelitian ini sangat dibutuhkan, tentunya sebelum mengetahui segala macam penggunaan media kita lebih dahulu mengkaji berbagai manfaat dari media, menurut Edgar Gale (dalam Hamdani, 2010:186) secara jelas media memberikan penekanan penting dalam pendidikan antara lain :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra

- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar
- d. Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama

Sedangkan kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton

(dalam Hamdani. 187:2010), yaitu :

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- h. Peran guru berubah ke arah yang positif

Dengan menganalisis berbagai sudut pandang tentang pemanfaatan media maka dalam penelitian memanfaatkan jenis media audiovisual karena memiliki tingkat efektivitas dan memanfaatkan pancaindera secara maksimal diantara jenis media audio visual ini adalah film dan video

Definisi film menurut UU 8/1992 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik dan/atau lainnya

Berdasarkan pengertian dari Sukiman (2011:188), hakikat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekamannya dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu. Media video ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan media film . persamannya anatara lain keduanya termasuk kelompok media pandang-dengar (audio visual aids), karena memiliki unsur yang dapat dilihat sekaligus didengarkan. Adapun diantaranya perbedaan dalam konteks pembahasan ini adalah media film memiliki alur cerita baik yang non fiksi atau fiksi, kalau video tidak memiliki alur cerita.

J.E Kemp (dalam Sukiman, 2011:188) mengatakan bahwa video dapat menyajikan informasi, menggambarkan suatu proses dan tepat mengajarkan ketrampilan, menyingkat dan mengembangkan waktu serta dapat mempengaruhi sikap. Hal ini dipengaruhi oleh media video dapat menarik gairah rangsang (stimulus) seseorang untuk menyimak lebih dalam.

Berdasarkan penelitian para ahli pendidikan menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa

dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya.

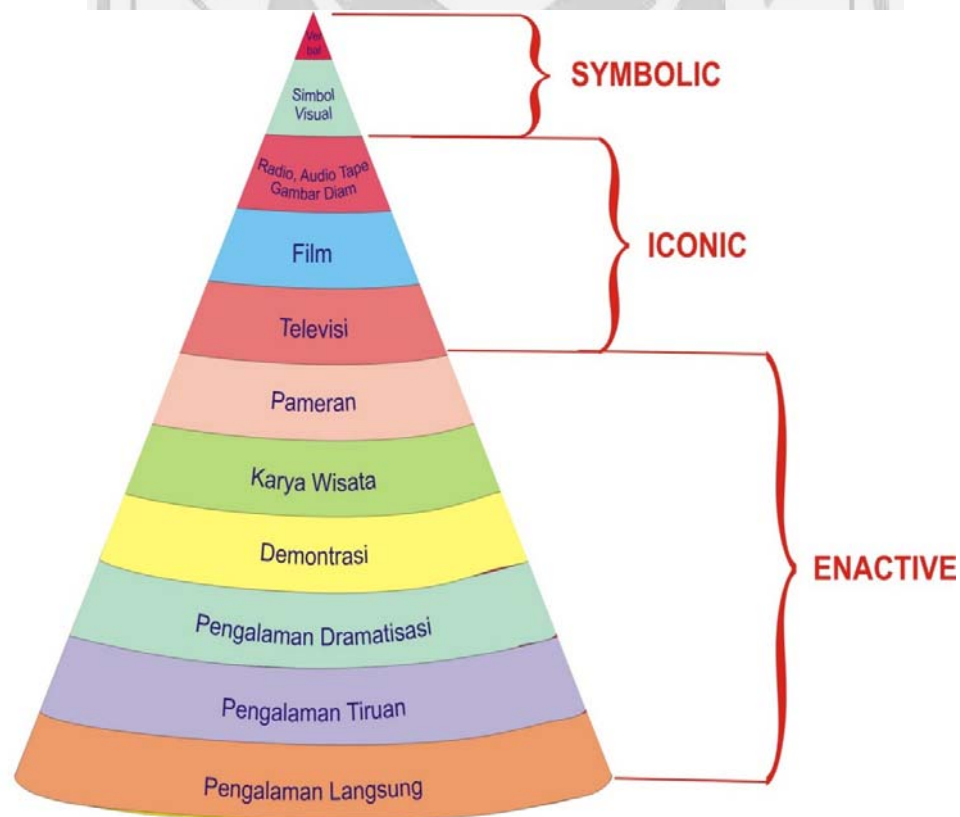
Menurut Daryanto (2010:16), siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audiovisual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

Berdasarkan kajian psikologis dari beberapa ahli menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit daripada yang abstrak. Berkaitan dengan hubungan konkrit abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat para ahli, antara lain:

Pertama menurut Jerome Bruner (dalam Daryanto, 2010:13) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (iconic representation of experiment) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (symbolic representation). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.

Kedua, Charles F. Haban (dalam Daryanto, 2010:14) mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak.

Ketiga, Edgar Dale (dalam Daryanto, 2010:14) membuat jenjang konkrit abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke media dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengamatan



Bagan 2.2 Kerucut Pengamatan Dale

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan model pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, disamping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif

2.1.5. Hakikat Belajar

2.1.5.1 Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2010:2), belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Gagne (dalam Suprijono, 2010:2), belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara ilmiah. Menurut Rifa'I RC dan Tri Anni (2009:82) menyatakan bahwa belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar itu mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi seseorang. Oleh karena itu dengan menguasai konsep dasar tentang belajar itu memegang peranan

penting dalam proses psikologis.

Belajar mengandung tiga komponen utama, yaitu:

a) Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku

Untuk mengukur apakah seseorang telah belajar atau belum diperlukan adanya perbandingan antara perilaku sebelum dan setelah mengalami kegiatan belajar. Apabila terjadi perbedaan perilaku atau perubahan perilaku, maka dapat disimpulkan bahwa itu telah belajar. Perilaku tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk seperti menulis, membaca, dan berhitung.

b) Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman

Pengalaman dapat membatasi jenis-jenis perubahan perilaku yang dipandang mencerminkan belajar. Pengalaman dalam pengertian belajar dapat berupa pengalaman fisik, psikis, dan social.

c) Perubahan perilaku karena belajar bersifat relative permanen

Lamanya perubahan perilaku yang terjadi pada diri seseorang adalah sukar untuk diukur. Perubahan perilaku itu dapat berlangsung selama satu hari, satu minggu, satu bulan, atau bahkan bertahun-tahun.

Perubahan perilaku dalam belajar bersifat tetap atau permanen.

Dalam belajar terdapat prinsip-prinsip belajar yang perlu diperhatikan.

Menurut Suprijono (2011:4-5), menyatakan bahwa ada tiga prinsip dalam belajar, yaitu :

- 1) Prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku ini merupakan hasil dari belajar.

- 2) Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena adanya dorongan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Proses yang terjadi dalam belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik.
- 3) Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman ini terbentuk dari interaksi peserta didik dengan lingkungannya.

Menurut Winataputra (2008:1.4-1.5) konsep mengenai belajar telah digali oleh para pakar psikologi dan pakar pendidikan. Para pakar psikologi melihat perilaku belajar sebagai proses psikologis individu dalam interaksinya dengan lingkungan secara alami, sedangkan pakar pendidikan melihat perilaku belajar sebagai proses psikologis-pedagogis yang ditandai dengan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajar yang sengaja diciptakan.

Bell-Gredler (dalam Winataputra dkk, 2008:1.5) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam competencies, skills, dan attitudes. Kemampuan (competencies), keterampilan (skills), dan sikap (attitudes) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat. Rangkaian proses belajar itu dilakukan dalam bentuk keterlibatannya dalam pendidikan informal, keturutsertaannya dalam pendidikan formal dan/atau pendidikan nonformal. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dari makhluk lainnya. Menurut Fontana (dalam Winataputra dkk, 2008:1.8) belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif tetap dalam perilaku individu sebagai hasil dari pengalaman.

Menurut Bower dan Hilgard (dalam Winataputra dkk, 2008:1.8) belajar

mengacu pada perubahan perilaku atau potensi individu sebagai hasil dari pengalaman dan perubahan tersebut tidak disebabkan oleh insting, kematangan atau kelelahan dan kebiasaan.

Berdasarkan berbagai pengertian para ahli tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha sadar yang dilakukan seseorang melalui latihan dan pengalaman dan terjadi secara terus-menerus untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan sehingga membentuk suatu proses yang dilalui oleh seseorang dimana dalam proses tersebut terjadi adanya interaksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar yang menjadikannya sebagai pengalaman yang berarti, dalam proses tersebut juga menimbulkan adanya perubahan perilaku yang bersifat permanen pada diri seseorang. Belajar berlangsung terus menerus sepanjang hidup seseorang.

2.1.5.2 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut (Slameto, 2010:54-72) dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam individu sendiri seperti minat, bakat, kesehatan, intelegensi, perhatian, kesiapan, motif, dan kematangan siswa. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu yang belajar seperti faktor keluarga, masyarakat dan sekolah.

Faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal peserta didik. Kondisi internal mencakup kondisi fisik seperti organ tubuh, psikis yakni intelektual emosional, sedangkan

sosial kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Kualitas kondisi internal yang dimiliki mempengaruhi kesiapan, proses dan hasil belajar.

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

2.1.6. Kualitas Pembelajaran

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

Makna pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning* yang mempunyai makna secara leksikal yang berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Jadi, subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran

adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif (Suprijono, 2010).

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

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

2.1.6.1.KeterampilanGuru

Pada kegiatan pembelajaran terdapat siswa yang melakukan kegiatan belajar dan guru yang melakukan kegiatan mengajar. Menurut Marno (2008:36), mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan guru dengan melaksanakan proses mengatur dan mengorganisasi kegiatan belajar sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar.

Pembelajaran harus dapat memfasilitasi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dengan cara yang menyenangkan. Untuk meciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, guru harus memiliki berbagai

macam keterampilan mengajar. Keterampilan dasar mengajar merupakan bermacam kemampuan yang harus dimiliki oleh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran secara optimal.

Rusman (2010:80) mengemukakan bahwa keterampilan dasar mengajar adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional.

Keterampilan dasar mengajar (*teaching skill*), merupakan suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan. Menurut Rusman (2010:80), keterampilan dasar mengajar pada dasarnya adalah berupa bentuk-bentuk perilaku bersifat mendasar dan khusus yang harus dimiliki oleh seorang guru sebagai modal awal untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajarannya secara terencana dan profesional. Keterampilan dasar mengajar guru secara aplikatif indikatornya dapat digambarkan melalui 9 keterampilan mengajar.

Setelah diuraikan diatas, keterampilan guru dalam mengajar juga sangat berperan penting dalam kualitas pembelajaran. Menurut Moedjiono (2002), keterampilan dasar guru yang diutamakan adalah sebagai berikut:

2.1.6.1.1. Keterampilan membuka pelajaran

Membuka pelajaran diartikan dengan perbuatan guru untuk menciptakan suasana siap mental dan menimbulkan perhatian siswa agar terpusat pada apa yang akan dipelajari. Tujuan membuka pelajaran adalah mempersiapkan siswa-siswa untuk mengikuti pelajaran

- (1) Komponen membuka pelajaran; meliputi menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberikan acuan, dan membuat kaitan.

2.1.6.1.2. Keterampilan memberi penguatan

Memberikan penguatan diartikan dengan tingkah laku guru dalam merespons secara positif suatu tingkah laku tertentu siswa yang memungkinkan tingkah laku tersebut timbul kembali..

Komponen-komponennya yaitu:

- (1) Penguatan verbal; dapat berupa kata-kata atau kalimat yang diucapkan guru.
- (2) Penguatan gestural; diberikan dalam bentuk mimik, gerakan wajah atau anggota badan yang dapat memberikan kesan kepada siswa.
- (3) Penguatan dengan cara mendekati; dikerjakan dengan cara mendekati siswa untuk menyatakan perhatian guru terhadap pekerjaan, tingkah laku, atau penampilan siswa.
- (4) Penguatan dengan sentuhan; guru dapat menyatakan penghargaan kepada siswa dengan menepuk pundak siswa, menjabat tangan siswa, atau mengangkat tangan siswa.
- (5) Penguatan dengan memberikan kegiatan yang menyenangkan. Dapat berupa meminta siswa membantu temannya bila dia selesai mengerjakan pekerjaan terlebih dahulu dengan cepat, siswa diminta memimpin kegiatan, dan lain-lain.

- (6) Penguatan berupa tanda atau benda

Merupakan usaha guru dalam menggunakan bermacam-macam simbol

penguatan untuk menunjang tingkah laku siswa yang positif.

2.1.6.1.3. Keterampilan bertanya

Bertanya merupakan ucapan verbal yang meminta respons dari seseorang yang dikenai. Respons yang diberikan dapat berupa pengetahuan sampai dengan hal-hal yang merupakan hasil pertimbangan. Jadi bertanya merupakan stimulus efektif yang mendorong kemampuan berpikir.

Komponen-komponennya yaitu:

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

2.1.6.1.4. Keterampilan menggunakan variasi

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

Komponen-komponennya yaitu:

- (1) Variasi dalam gaya mengajar guru; meliputi variasi suara, pemusatan

perhatian, kesenyapan, kontak pandang, gerakan badan dan mimik, dan perubahan posisi guru.

(2) Variasi penggunaan media dan bahan-bahan pengajaran; meliputi media dan bahan pengajaran yang dapat didengar (oral), media dan bahan pengajaran yang dapat dilihat (visual), serta media dan bahan pengajaran yang dapat disentuh, diraba, atau dimanipulasikan (mediataktil)

(3) Variasi pola interaksi dan kegiatan siswa

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

2.1.6.1.5. Keterampilan menjelaskan

Menjelaskan berarti menyajikan informasi lisan yang diorganisasikan secara sistematis dengan tujuan menunjukkan hubungan. Penekanan memberikan penjelasan adalah penalaran siswa.

Komponen-komponennya yaitu:

(1) Merencanakan; meliputi isi pesan yang akan disampaikan (materi) dan penerima pesan (siswa dengan segala kesiapannya)

(2) Menyajikan penjelasan; meliputi kejelasan, penggunaan

contoh dan ilustrasi, memberikan penekanan, pengorganisasian, dan balikan

2.1.6.1.6. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan

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

Komponen-komponennya yaitu:

- (1) Keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi
- (2) Keterampilan mengorganisasi
- (3) Keterampilan membimbing dan memudahkan belajar
- (4) Keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar

mengajar

2.1.6.1.7. Keterampilan mengelola kelas

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

Komponen-komponennya yaitu:

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

2.1.6.1.8. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok kecil adalah suatu proses yang teratur dengan

melibatkan sekelompok siswa dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan tujuan berbagai informasi atau pengalaman, mengambil keputusan atau memecahkan suatu masalah. Komponen membimbing kelompok kecil ada delapan, antara lain:

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

2.1.6.1.9. Keterampilan menutup pelajaran

Menutup pelajaran adalah kegiatan guru untuk mengakhiri kegiatan inti pelajaran. Maksudnya adalah memberikan gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari siswa, mengetahui tingkat pencapaian siswa, dan tingkat keberhasilan guru dalam pembelajaran. Menutup pelajaran bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran, di samping untuk memantapkan penguasaan siswa akan inti pelajaran.

- (1) Komponen menutup pelajaran; meliputi meninjau kembali dengan cara merangkum inti pelajaran dan membuat ringkasan dan mengevaluasi dengan berbagai bentuk evaluasi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa seorang guru wajib memiliki delapan keterampilan yang diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guru

sangat memerlukan keterampilan-keterampilan agar bisa menjalankan kewajibannya sebagai pendidik dengan benar ketika proses pembelajaran di kelas. Akan tetapi, semua keterampilan tersebut tidak harus dilaksanakan dalam satu kali pembelajaran karena guru perlu menyesuaikan keterampilan yang akan digunakan dengan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dalam penelitian ini, peningkatan keterampilan seorang guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam pembelajaran yang menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan Media Audiovisual. Aplikasi konsep-konsep keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan Media Audiovisual mempunyai indikator yaitu keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan media Audiovisual, keterampilan bertanya, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (*teams*), keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan *teams game tournament*, keterampilan menggunakan variasi, keterampilan memberi penguatan, dan keterampilan mengajar kelompok kecil.

2.1.6.2. Aktivitas Siswa

Kemudian dengan adanya peran guru dalam keterampilan mengajar hal tersebut akan berdampak besar pada aktivitas siswa. Menurut Sriyono (dalam Yasa: 2008) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar.

Paul B. Diedricrich (dalam Sardirman, 2011:100) mengemukakan macam kegiatan siswa yang digolongkan kedalam 8 kelompok yaitu:

- (1) *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi percobaan, pekerjaan orang lain.
- (2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, membersaran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
- (3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- (4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- (5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- (6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, memperbaiki, bermain, berkebun, beternak.
- (7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- (8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa adalah seluruh kegiatan yang dilakukan siswa selama proses belajar mengajar dimulai sampai selesai. Melihat konsep aktivitas siswa di atas,

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

Aktivitas siswa tersebut dipilih dan disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran IPS dan digunakan dalam penelitian. Peneliti mengaplikasikan konsep-konsep aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menyesuaikan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* dengan *Berbantuan Media Audiovisual*. Indikator pengamatannya yaitu Kesiapan siswa dalam KBM di kelas (*emotional activities*), siswa mengikuti proses KBM dengan baik (*visual activities, listening activities, dan oral activities*), Keaktifan siswa dalam diskusi kelompok/kerja tim (*oral activities, listening activities, dan emotional activities*), Keaktifan siswa mengikuti *games* dan *jeopardy tournament* (*mental activities dan emotional activities*), dan siswa diberikan evaluasi pembelajaran (*oral activities dan writing activities*).

2.1.6.3. Hasil Belajar Siswa

Menurut Laponi (2008:1.14), jika individu belajar sesuatu, sebagai hasilnya mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya. Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat berupa perubahan tingkah laku baik itu perubahan yang disadari, secara kontinu,

mengarah padaperubahanpositif,danperubahan tingkahlakuyangkomprensif.Setelahsiswabelajar,siswaakan mendapatkansuapengaruhdalamdirinyayangbisadiwujudkan dalamtingkahlaku. Tingkah laku siswamembawadampak yang baik dalam dirinyadalambentuk hasil belajar.

MenurutSukmadinata(2009:179),hasilbelajartidakhanya berupapeguasaanpengetahuantetapiberupakecakapandanketerampilansiswadalam proses pembelajaran.Siswayangbelajar mendapatkanhasil yangbisadiketaui karenaperkembangansiswa dalam belajar bisa dilihat oleh orang lain. Dengan demikian, aktivitas dan produk yang dihasilkan dari aktivitas belajar siswa mendapatkan penilaian.

Untuk mendapatkanhasil belajar siswadiperlukan suatu alat/tindakan, yang disebutpengukuran.Menurut Poerwanti (2008:1.4-1.5), pengukuran adalah kegiatan atau upaya yang dilakukan untuk memberikan angka-angkapadasuategjalaatauperistiwa,ataubendasehingga hasil pengukuran akan selalu berupa angka. Di dalam proses mengukur hasil belajar siswa dibutuhkan evaluasi, yaitu proses pemberianmaknaataupenetapankualitashasilpengukurandengancaramembandingkan angka hasil pengukuran tersebut dengan kriteriatertentu.Ketuntasan belajar setiap indikator yang telahditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara0-100%. Kriteria idealketuntasanuntukmasing-masingindikator75%. (Chamisijatn,2008:6.33)

Berdasarkanpengertiantersebutdiatasdapat disimpulkan bahwa hasil

belajar adalah perubahan tingkah laku yang dialami oleh siswa baik dari aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang dapat diukur dengan teknik-teknik atau kriteria tertentu yang dapat dituangkan dalam bentuk angka atau simbol lain.

2.1.7. Hakikat Pembelajaran

2.1.7.1. Pengertian Pembelajaran

Menurut aliran Behavioristik pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran Kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Aliran Humanistik mendeskripsikan pembelajaran sebagai memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (Sugandi, 2007).

Sedangkan menurut Gagne (dalam Rifa'i, 2009:192), pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Brings (dalam Anni, 2008:191), pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (events) yang mempengaruhi peserta didik

sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Berdasarkan Pasal 1 butir 20 UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, yakni “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.”

Menurut Suprijono (2011:13) Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Perbedaan esensiil istilah ini dengan pengajaran pada tindak ajar. Pada pengajaran guru mengajar, siswa belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadi pembelajaran. Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah menyediakan fasilitas belajar bagi siswanya untuk mempelajarinya. Jadi, subjek pembelajaran adalah siswa. Pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis seperti halnya pengajaran.

Menurut Rifa'i RC dan Tri Anni (2009:192-193) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan terjemahan dari kata instruction yang berarti self intruction (dari internal) dan external instruction (dari eksternal). Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari pendidik yang disebut teaching atau pengajaran. Dalam pembelajaran yang bersifat eksternal prinsip-prinsip belajar dengan sendirinya akan menjadi prinsip-prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran merupakan aturan/ketentuan dasar dengan sasaran utama adalah perilaku pendidik. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan siswa, atau antar siswa. Dalam proses komunikasi itu dapat dilakukan secara verbal (lisan), dan dapat pula secara nonverbal, seperti

penggunaan media komputer dalam pembelajaran. Namun demikian apapun media yang digunakan dalam pembelajaran itu, esensi pembelajaran adalah ditandai oleh serangkaian kegiatan komunikasi.

Menurut Brigs (dalam Rifa'i RC, 2009:191-192) pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (events) yang mempengaruhi siswa sedemikian rupa hingga siswa itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat internal jika siswa melakukan self instruction dan di sisi lain kemungkinan juga bersifat eksternal, yaitu jika bersumber antara lain dari pendidik. Jadi teaching itu hanya merupakan sebagian dari instruction, sebagai salah satu bentuk pembelajaran.

Gagne (dalam Rifa'i RC, 2009:192) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal siswa yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan siswa memproses informasi nyata dalam merangkai tujuan yang telah ditetapkan. Namun perolehan tujuan belajar itu akan dapat dicapai secara efektif dan efisien jika aktivitas belajar itu dirancang secara baik. Tujuan belajar tersebut memberikan arah terhadap proses belajar. Setiap komponen pembelajarn hendaknya saling berhubungan dan berkaitan dengan proses internal belajar siswa agar terjadi peristiwa belajar. Untuk mencapai tujuan belajar, pendidik hendaknya benar-benar menguasai cara-cara merancang belajar agar siswa mampu belajar optimal.

Berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa yang dirancang oleh guru untuk membantu

peserta didik dalam memahami sesuatu yang sedang dipelajari sesuai dengan minat dan kemampuannya dimana didalamnya terjadi saling interaksi dan komunikasi antara guru dengan siswa sehingga menimbulkan dialog interaktif diantara keduanya, dalam kegiatan ini seorang guru berupaya untuk menyampaikan suatu materi kepada siswanya dengan menggunakan media atau pun fasilitas yang ada dan mengorganisirnya secara sedemikian rupa dalam suatu lingkungan tertentu sehingga tercapailah tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

2.1.7.2 Komponen-komponen Pembelajaran

2.1.7.2.1 Tujuan

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

2.1.7.2.2 Subjek belajar

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

2.1.7.2.3 Materi Pelajaran

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

2.1.7.2.4 Strategi Pembelajaran

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

2.1.7.2.5 Media pembelajaran

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

2.1.7.2.6 Penunjang

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

2.1.8. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

2.1.8.1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan berdasarkan karakter dan kebutuhan siswa dari fakta, nilai-nilai, prinsip, konsep-konsep, guru dan

keterampilan-keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi dan Ekonomi (Puskur, 2001:9).

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

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. (BSNP, 2006:575).

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

Menurut Taneo (2008:1.3-1.8), Ilmu IPS dianggap sebagai ilmu yang mempelajari tentang manusia serta

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

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

2.1.8.2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

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

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

Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (a.) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.

- (b.)Memilikikemampuandasaruntukberpikirlogisdankritis,rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
- (c.)Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- (d.)Memilikikemampuanberkomunikasi,bekerjasamadan berkompetisi dalam masyarakatyangmajemuk,di tingkat lokal, nasional, danglobal.(BSNP, 2006:575)

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

2.1.8.3. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

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

Dalam kurikulum yang memuat standar isi, ruang lingkup matapelajaranIPSmeliputi aspek-aspek:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan,danperubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomidankesejahteraan(BSNP, 2006:575)

Pada bidang kajian ini memuat materi pembelajaran IPS dengan

mengutamakan persoalan pokok pada ruang lingkup Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan dan didalamnya menjelaskan tentang aspek mata pencaharian berupa Jenis-Jenis Pekerjaan bagi pembelajaran kelas III di SD.

2.1.8.4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

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

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

Menurut Hidayati dkk (2008:26) bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-ilmu sosial yang terintegrasi atau terpadu. Sesuai dengan tahapan kemampuan anak diatas, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan pembelajaran tematik.

2.1.8.5. Rambu-rambu Pembelajaran Tematik

Rambu-rambu pembelajaran tematik menurut Tim Puskur dalam Sukayati (2009:16) antara lain:

- a) Tidak semua mata pelajaran harus dipadukan/dikaitkan
- b) Kompetensi dasar yang tidak dapat dipadukan jangan dipaksakan untuk dipadukan. Kompetensi dasar yang tidak diintegrasikan dibelajarkan secara tersendiri.
- c) Kompetensi dasar yang tidak tercakup pada tema tertentu harus tetap diajarkan, baik melalui tema lainmaupu disajikan secara mandiri.
- d) Untuk siswakelas I dan II kegiatanditekankan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta penanaman nilai-nilai moral;
- e) Tema-tema yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa, minat, lingkungan, dan lingkungan daerah setempat serta cukup problematik/populer.

Dari rambu-rambu pelaksanaan pembelajaran tematik seperti diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih tema maupun kompetensi dasar yang tercakup dalam tema tersebut haruslah sesuai dengan karakteristik siswa dan bersifat fleksibel, artinya tidak bisa dipaksakan jika memang tidak bisa dipadukan.

2.1.8.6. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

Berdasarkan gagasan dari Hanna dalam (Hasan, 1996:145-146) dengan model “expanding community approach” dinyatakan bahwa koonstruksi

pembelajaran materi IPS perlu diorganisasi secara sekuensial bermula dari lingkungan (institusi dan komunitas) sekitar yang paling dekat atau akrab dengan anak, hingga ke lingkungan yang paling jauh dan luas (mendunia). Materi IPS digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat. Adapun lima sumber materi Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut:

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

Adapun materi IPS kelas rendah khususnya kelas III meliputi Jenis-jenis Pekerjaan, Jenis-jenis Pekerjaan Di Desa dan Jenis-jenis Pekerjaan Di Kota.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa materi IPS adalah segala sesuatu yang terjadi pada diri manusia baik dari masa lampau maupun ketika masa perkembangannya serta aspek kehidupan manusia yang menampilkan

permasalahan sehari-hari masyarakat disekitarnya. Materi ini masuk kedalam salah satu aspek ruang lingkup mata pelajaran IPS yaitu Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

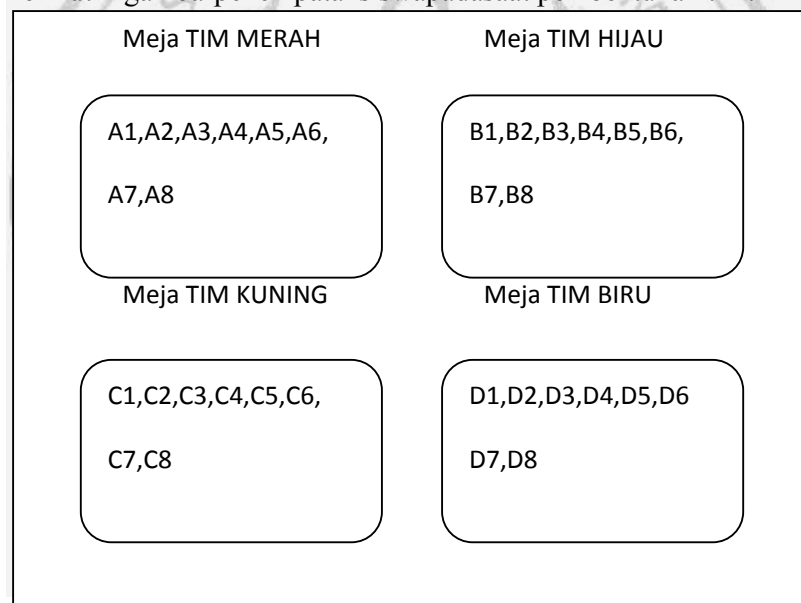
2.1.9 Implementasi Pembelajaran IPS Melalui *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Audiovisual

Dalam model pembelajaran IPS melalui *Teams Games Tournament* dengan Media Audiovisual, makalah langkah-langkahnya sebagai berikut:

- a. Presentasi Kelas: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan model pembelajaran TGT, menyajikan materi melalui media audiovisual sebagai pengantar
- b. Kerja Tim : Setelah persentasi kelas, guru mengelompokkan siswa kedalam tim-tim belajar. Tim tersusun dari 4/ ≥ 8
- c. Turnamen : Guru memberikan turnamen setelah tim belajar terbentuk. Turnamen tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi perwakilan tim dari setiap kelompok yang berkemampuan sama. Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam

- d. Poin Individu : guru memberikan poin, setiap siswa dapat menyumbang poin maksimum kepada timnya dalam sistem penskoran turnamen
- e. Penghargaan tim : setelah setiap kuis terlaksana, guru mengumumkan skor perbaikan individual dan skor tim setelah itu menghadiahkan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tinggi
- f. Pemberian Evaluasi

Berikut ini gambar penempatan siswa pada saat pembentukan tim:



Gambar 2.1

Penempatan Siswa pada saat pembentukan Tim

Keterangan :

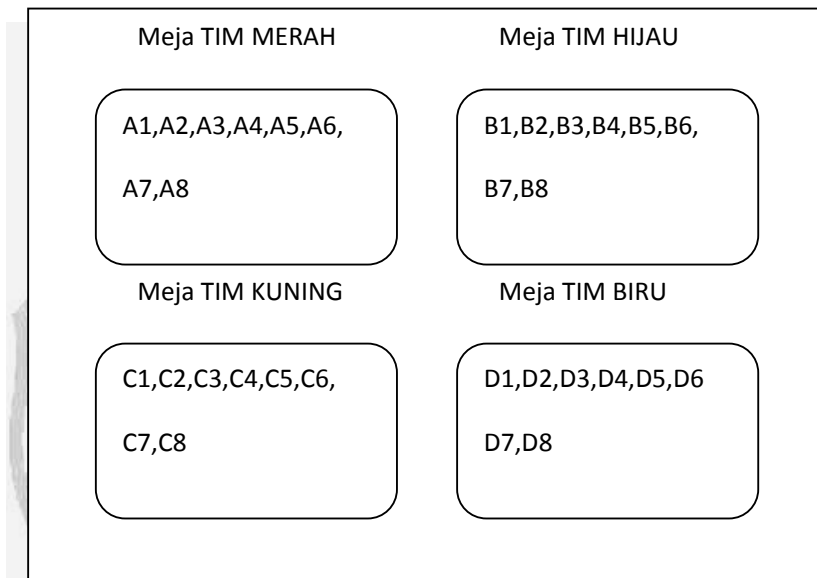
A-1, B-1, C-1, D-1, :siswa berkemampuan akademik tinggi

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

D-3, D-4, D-5, : siswa berkemampuan akademik sedang

A-6,A-7,B-6,C-6, D-6, :siswaberkemampuan akademik rendah

Berikut ini gambar penempatan siswa pada saat pelaksanaan game di mejaturnamen :



Gambar 2.2

Penempatan Siswa pada Saat Pelaksanaan Game di Meja Turnamen

Keterangan :

Mejaturnamen merah : meja urutan pertama, untuk siswa

berkemampuan akademik tinggi

Mejaturnamen kuning : meja urutan kedua, untuk siswa

berkemampuan akademik sedang

Mejaturnamen hijau : meja urutan ketiga, untuk siswa

berkemampuan akademik sedang
 Meja turnamen biru : meja urutan keempat, untuk siswa
 berkemampuan akademik rendah

2.2. KAJIAN EMPIRIS

Menurut beberapa penelitian ditemukan bahwa model TGT itu bisa meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian yang memperkuat peneliti menerapkan model TGT adalah penelitian yang pernah dilakukan oleh Irma Setyaningsih pada tahun 2011 dengan judul "*Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Karangtengah 3 Sragen Tahun Pelajaran 2009/2010*", Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Pada pra tindakan diperoleh rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 54,20, siklus I sebesar 59,80, siklus II sebesar 62,80, siklus III sebesar 68,20. Dengan demikian dapat diajukan suatu rekomendasi bahwa dengan penggunaan model kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran IPA kelas IV dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar IPA di SD. Setelah melalui ketiga siklus, guru sudah dapat menyusun silabus dan RPP serta dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan TGT. Siswa aktif, termotivasi, bersemangat, berani, senang dalam proses pembelajaran, dapat melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan TGT. Selain itu, perolehan hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan TGT.

Penelitian lain diterapkan pula oleh Adityaningtiyas pada tahun 2010 dengan judul “*Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Kelas III Sdn Kandri 02 Semarang*”, Program Studi SI PGSD Universitas Negeri Semarang. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran IPS kelas III SDN Kandri Semarang : pada siklus I, keterampilan guru dalam pembelajaran memperoleh skor 37 dengan kategori baik, aktivitas siswa mendapat skor rata-rata 21,38 dengan kategori baik dan tingkat ketuntasan 54,55%. Pada siklus II keterampilan guru mendapat skor 42 dengan kategori baik, aktivitas siswa mendapat skor 23,64 dengan kategori baik dan ketuntasan belajar sebesar 72,73%. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus III dengan peningkatan skor keterampilan guru sebesar 48 dengan kategori sangat baik, aktivitas siswa mendapat skor 27,26 dengan kategori sangat baik dan ketuntasan belajar sebesar 90,91%. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pada pembelajaran IPS Kelas Rendah.

Sedangkan penelitian dengan menggunakan pembelajaran dengan Media Audiovisual juga pernah dilakukan oleh Purwanto, dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata masing-masing eksperimen. Nilai eksperimen I adalah posttest kontrol 11,76 dan posttest eksperimen 15,72. Nilai eksperimen II adalah posttest kontrol 13,24 dan posttest eksperimen 18,48. Pada data hasil

penelitian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan model TGT dan pembelajaran dengan Media Audiovisual mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Berdasarkan kajian empiris di atas, dapat disimpulkan bahwa model Kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS sehingga mengakibatkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dan efektif. Peneliti menggunakan penelitian tersebut sebagai acuan dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada siswa kelas III SD Negeri Bringin 02 Ngaliyan yang berjudul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Audiovisual Pada Kelas III SD Negeri Bringin 02 Ngaliyan”. Model Kooperatif tipe TGT ini bertujuan untuk memberi kemudahan kepada siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada siswa kelas III sehingga mereka mampu menerima pembelajaran IPS secara efektif dan memudahkan pemahaman materi yang diberikan guru melalui tahapan pembelajaran model kooperatif tipe TGT.

2.3. KERANGKA BERPIKIR

Hasil pengamatan yang dilakukan pada saat Pengalaman Praktik Lapangan II, menunjukkan bahwa masih banyak permasalahan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dalam hal ini guru masih menerapkan pembelajaran yang lebih menekankan pada model yang mengaktifkan guru, kurang melibatkan peserta didik, pembelajaran yang dilakukan guru kurang kreatif, lebih banyak menggunakan model konvensional (ceramah) dan kurang mengoptimalkan media pembelajaran. Pada proses pembelajaran, keterampilan mengajar guru dalam menggunakan model pembelajaran yang bervariasi juga belum tampak, guru juga belum menggunakan media yang interaktif serta alat peraga yang menarik untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan cenderung pasif. Siswa hanya diam saja, mendengarkan, mencatat, dan mudah bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan kajian teori serta kerangka berpikir yang telah diuraikan, pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar merupakan komunikasi antara guru dengan siswa. Guru harus mampu menciptakan suasana yang komunikatif dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa mau dan mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar serta mampu menangkap informasi atau pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Namun, dalam kegiatan

belajar mengajar secara umum dilapangan, guru masih mendominasi pembelajaran sehingga siswa kurang aktif serta siswa belum dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Antusiasme siswa terhadap pembelajaran pun belum maksimal karena guru belum melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Untuk mengatasi kondisi tersebut diperlukan suatu perbaikan yang sesuai sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai secara efektif dan efisien. Salah satu diantaranya yaitu menerapkan model pembelajaran yang baik dan sesuai sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat. Mata pelajaran IPS mengacu pada berbagai aspek keterampilan bersosial. Untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam keterampilan sosial maka perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam keterampilan tersebut. Berdasarkan beberapa masalah diatas peneliti berusaha mencari pemecahan masalahnya yaitu menerapkan model Kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar pada materi pelajaran IPS. Penerapan model Kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran diharapkan mampu memberikan manfaat serta hasil yang lebih baik. Diantaranya yaitu siswa mampu berfikir kreatif, siswa lebih aktif baik dalam kegiatan belajar kelompok maupun belajar mandiri, memudahkan pemahaman siswa sehingga kualitas pembelajaran meningkat serta hasil belajar akan tercapai secara maksimal. Adapun langkah-langkah yang akan diterapkan pada pembelajaran sebagai berikut.

1. Presentasi Kelas : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan model pembelajaran TGT, menyajikan materi melalui

media audiovisual sebagai pengantar

2. Kerja Tim : Setelah persentasi kelas,guru mengelompokkan siswa kedalam tim-tim belajar. Tim tersusun dari 5-8 anak
3. Turnamen : Turnamen tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi perwakilan tim dari setiap kelompok yang berkemampuan sama. Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam
4. Poin Individu, setiap siswa dapat menyumbang poin maksimum kepada timnya dalam sistem penskoran
5. Penghargaan tim, setelah setiap kuis terlaksana, guru mengumumkan skor perbaikan individual dan skor tim setelah itu menghadiahkan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tinggi
6. Pemberian Evaluasi

Kondisi Awal :

Kualitas Pembelajaran IPS belum optimal dengan indikasi sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan variasi model pembelajaran.
2. Aktivitas siswa masih rendah
3. Hasil belajar dalam mapel IPS masih rendah < 65



Pelaksanaan Tindakan:

Menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam III Siklus dengan langkah sebagai berikut:

1. Presentasi Kelas : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan metode pembelajaran TGT, menyajikan materi melalui media audiovisual sebagai pengantar
2. Kerja Tim : Setelah persentasi kelas, guru mengelompokkan siswa kedalam tim-tim belajar. Tim tersusun dari 4/ ≥ 8
3. Turnamen : Turnamen tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi perwakilan tim dari setiap kelompok yang berkemampuan sama. Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam
4. Poin Individu, setiap siswa dapat menyumbang poin maksimum kepada timnya dalam sistem penskoran turnamen
5. Penghargaan tim, setelah setiap kuis terlaksana, guru mengumumkan skor perbaikan individual dan skor tim setelah itu menghadihkan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tinggi
6. Pemberian Evaluasi



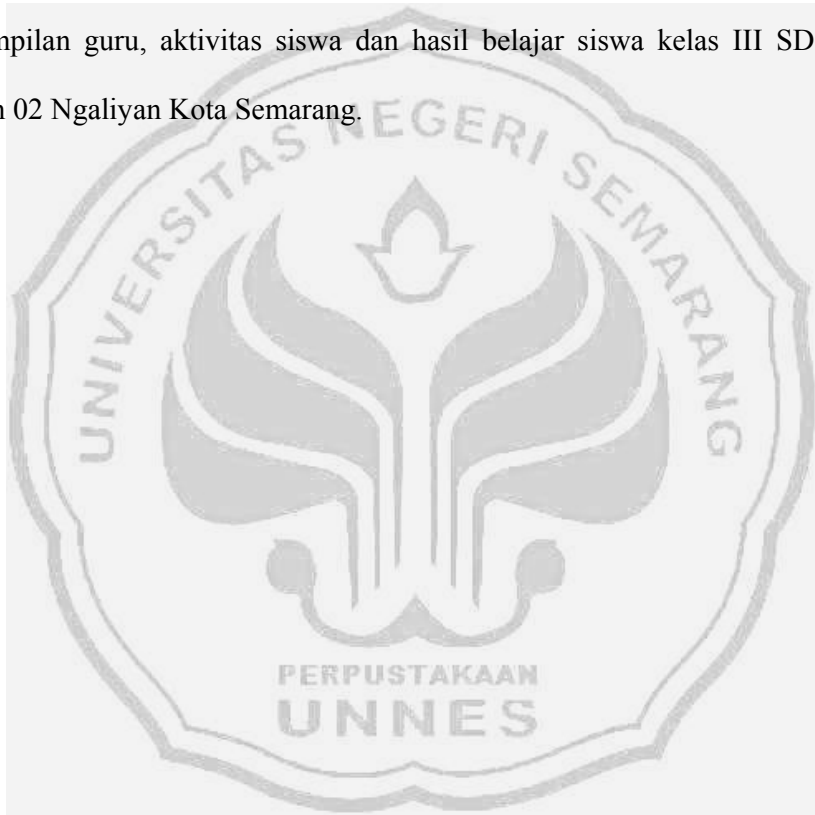
Kondisi Akhir:

1. Guru telah menggunakan variasi model dalam pembelajaran IPS
2. Aktifitas siswa telah meningkat dalam pembelajaran IPS
3. Hasil belajar siswa telah mencapai KKM > 65

Bagan 2.3
Kerangka Berpikir

2.4. HIPOTESIS TINDAKAN

Dengan menggunakan model Kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Bringin 02 Ngaliyan Kota Semarang.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. RANCANGAN PENELITIAN

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

3.1.1. Perencanaan

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

- 1) Mengidentifikasi masalah dan menetapkan alternatif pemecahan masalah
- 2) Memilih model pembelajaran yang sesuai dan diterapkan dalam penelitian
- 3) Menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar dan menetapkan indikator
- 4) Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran IPS kelas III semester 2
- 5) Menyusun Perangkat Pembelajaran berdasarkan indikator yang ditetapkan.
- 6) Memilih dan menetapkan media yang sesuai dengan pembelajaran IPS
- 7) Mempersiapkan lembar observasi untuk pelaksanaan penelitian

3.1.2. PELAKSANAAN TINDAKAN

Menurut Prof. Suhardjono (2008), pada tahap ini rancangan, strategi, dan skenario pembelajaran akan diterapkan.. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan perencanaan pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu dengan melaksanakan pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* dengan Media Audiovisual. Dalam pelaksanaan PTK ini direncanakan dalam tiga siklus, yaitu siklus pertama, kedua, dan ketiga siklus pertama yaitu melaksanakan rencana pembelajaran yang telah disusun dan siklus kedua serta ketiga yaitu melaksanakan perbaikan pembelajaran yang telah dibuat. Masing-masing siklus ada satu pertemuan.

3.1.3. OBSERVASI

Observasi merupakan kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (Arikunto, 2010:199). Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengamati tingkah laku siswa dan sikap siswa ketika mengikuti pembelajaran IPS yang menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan audiovisual. Observasi dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas III SDN Bringin 02 dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan guru dan

aktivitas siswa ketika pembelajaran IPS berlangsung. Kegiatan ini juga

bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa agar peneliti bisa mengetahui langkah yang dapat dilakukan saat penelitian.

3.1.4. REFLEKSI

Tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang

sudah dilakukan. Pada tahapan ini dilakukan analisis hasil observasi. Kemudian dilakukan refleksi apakah tindakan yang telah dilakukan dapat meningkatkan ketrampilan dan keaktifan siswa. Hasil analisis digunakan sebagai pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya dan dilanjutkan sampai penelitian dinyatakan tuntas atau berhasil. Kegiatan ini dilakukan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan dan berkesinambungan.(Arikunto, 2009:19-20). Jadi, dapat disimpulkan bahwa refleksi adalah suatu proses hasil analisis tentang kegiatan yang pernah dilaksanakan untuk selanjutnya dilakukan perbaikan. Setelah mengkaji pembelajaran IPS di kelas III SDN Bringin 02 melalui keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, apakah sudah termasuk efektif atau belum, melihat ketercapaian indikator, peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus penelitian selanjutnya.

3.2. SIKLUS PENELITIAN

3.2.1. Siklus Pertama

3.2.1.1. Perencanaan

- 1) Menyusun Perangkat Pembelajaran tematik dengan tema “ Pekerjaan “ yang meliputi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), PKn dan SBK. Dengan kompetensi dasar yang masing-masing mata pelajaran terdiri dari memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang (IPS), memiliki harga diri sebagai individu (PKn), menjelaskan simbol tempo dalam lagu (SBK). Dengan indikator untuk mata pelajaran IPS adalah mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan. Indikator pada mata pelajaran PKn adalah menemukan pengertian harga diri, sedangkan indikator untuk mata pelajaran SBK adalah memilih tempo yang tepat untuk menyanyikan lagu tentang Pekerjaan Tukang Pos. Setelah menetapkan kompetensi dasar dan indikator maka dilanjutkan dengan membuat jaring tema.
- 2) Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran IPS kelas III semester 2 yaitu Jenis-jenis dan macam Pekerjaan
- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* dengan media Audiovisual/Video Pembelajaran

3.2.1.2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru melakukan *apersepsi* dengan menyanyikan lagu Pak Pos dilanjutkan *Tanyajawab*, adapun pertanyaannya sebagai berikut “Pekerjaan apa yang dapat kalian pahami dari lagu yang telah dinyanyikan?”
- 2) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran dan kegiatan

yang akan dilaksanakannya yaitu pembelajaran dengan menggunakan model TGT

Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

- 1) Siswa memperhatikan tayangan yang ditampilkan guru dan mendengarkan penjelasan guru mengenai materi jenis-jenis pekerjaan dengan memanfaatkan ICT yaitu dengan LCD, laptop dan video/ media audiovisual

- 2) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya

Elaborasi

- 3) Membentuk kelompok yang anggotanya 8-10 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll)
- 4) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok.
- 5) Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
- 6) Membentuk anggota kelompok turnamen berkemampuan sama berdasarkan hasil nilai perolehan dari kuis
- 7) Guru memberikan kartu untuk memulai permainan
- 8) Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomor tertinggi.
- 9) Permainan berlangsung menurut arah jarum jam
- 10) Nilai kelompok dihitung dari perolehan rata-rata poin
- 11) Diberikan reward bagi bagi kelompok yang memiliki rata-rata poin

tertinggi

Konfirmasi

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

Kegiatan Penutup (30 menit)

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

3.2.1.3. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru pada saat pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Audiovisual*
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran IPS melalui mode *Teams Games Tournament* berbantuan media *Audiovisual*

3.2.1.4. Refleksi

- 1) Melakukan evaluasi proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan dampak dari tindakan pada siklus pertama

- 3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus pertama
- 4) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus kedua

3.2.2. Siklus Kedua

3.2.2.1. Perencanaan

- 1) Menyusun Perangkat Pembelajaran tematik dengan tema “ Pekerjaan “ yang meliputi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), PKn dan SBK. Dengan kompetensi dasar yang masing-masing mata pelajaran terdiri dari memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang (IPS), memiliki harga diri sebagai individu (PKn), menjelaskan simbol tempo dalam lagu (SBK). Dengan indikator untuk mata pelajaran IPS adalah mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan. Indikator pada mata pelajaran PKn adalah menemukan pengertian harga diri, sedangkan indikator untuk mata pelajaran SBK adalah memilih tempo yang tepat untuk menyanyikan lagu tentang Pekerjaan Polisi. Setelah menetapkan kompetensi dasar dan indikator maka dilanjutkan dengan membuat jaring tema.
- 2) Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran IPS kelas III semester 2 yaitu Jenis-jenis dan macam Pekerjaan di Kota
- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Audiovisual*

3.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Gurumelakukanapersepsi dengan menyanyikan lagu Pak Polisi dilanjutkanTanyajawab, adapun pertanyaannyasebagai berikut“Pekerjaan apa yang dapat kalian pahami dari lagu yang telah dinyanyikan?”
- 2) Guru menginformasikan tujuanpembelajaran dankegiatan yangakandilaksanakanyaitupembelajarandengan menggunakan model TGT

Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

- 1) Siswa memperhatikan tayangan yang ditampilkan guru dan mendengarkan penjelasan guru mengenai materi jenis-jenis pekerjaan dengan memanfaatkan ICT yaitu dengan LCD, laptop dan video/ media audiovisual
- 2) Siswa memahami materi pada video yang telah ditayangkan
- 3) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya

Elaborasi

- 4) Gurumembentukkelompokatautimdengananggota6-8orang siswa
- 5) Siswaberkumpul dengantim
- 6) Guru membagikan lembar kerja
- 7) Siswadalam1timmempelajarimateriyangtelahdisampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksijawaban pemahaman masing-masingasiswa
- 8) Siswa satu dan yang lainnya saling membantu agar semua anggotatim dapat memahamidan menjawab dengan benar

- 9) Siswa pindah tempat duduk menempatimejatur namensesuai tingkatan prestasi belajar
- 10)Siswamelakukangame padamejatur namen
- 11)Siswayangbenar menjawab soal mendapatkan skor

Konfirmasi

- 12)Siswadiberikan umpan balik dan pemantapan
- 13)Guru melakukanrekognisi tim
- 14)Siswakembaliketempatduduk sepertipadaawalpembelajaran
- 15)Siswa diberikan motivasi agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

KegiatanPenutup (30 menit)

- 1) Guru bersama siswamembuat kesimpulan
- 2) Siswamengerjakan soal evaluasi
- 3) Siswa mendapatkan tindak lanjut berupa pengayaan
- 4) Siswadimintauntukmempelajarmateriyangtelahdiajarkan dan materiyang akan datang

3.2.2.3. Observasi

- 1) Melakukanpengamatanketerampilanguru padasaatpembelajaran IPS melalui model*TeamsGamesTournament* berbantuan media *Audiovisual*
- 2)
MelakukanpengamatanaktivitassiswapadasaatpembelajaranIPSmelalui model*Teams GamesTournament*berbantuan media *Audiovisual*

3.2.2.4. Refleksi

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

3.2.3. Siklus Ketiga

3.2.3.1. Perencanaan

- 1) Menyusun Perangkat Pembelajaran tematik dengan tema “ Pekerjaan “ yang meliputi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), PKn dan SBK. Dengan kompetensi dasar yang masing-masing mata pelajaran terdiri dari memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang (IPS), memiliki harga diri sebagai individu (PKn), menjelaskan simbol tempo dalam lagu (SBK). Dengan indikator untuk mata pelajaran IPS adalah mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan di desa. Indikator pada mata pelajaran PKn adalah menemukan pengertian harga diri, sedangkan indikator untuk mata pelajaran SBK adalah memilih tempo yang tepat untuk menyanyikan lagu tentang Pekerjaan Guru. Setelah menetapkan kompetensi dasar dan indikator maka dilanjutkan dengan membuat jaring tema.

- 2) Membuat dan menyiapkan materi pembelajaran IPS kelas III semester 2 yaitu Jenis-jenis dan macam Pekerjaan di Desa
- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Audiovisual*

3.2.3.2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru melakukan apersepsi dengan pemberian lagu serta tanya jawab, adapun pertanyaannya sebagai berikut “Apa pekerjaan yang dapat kalian pahami dari lagu yang kita nyanyikan bersama?”
- 2) Guru menginformasikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model TGT

Kegiatan Inti (60 menit)

Eksplorasi

- 1) Siswa memperhatikan tayangan yang ditampilkan guru dan mendengarkan penjelasan guru mengenai yaitu materi jenis-jenis pekerjaan dengan memanfaatkan ICT yaitu dengan laptop dan LCD Proyektor

- 2) Siswa memahami materi pada video yang telah ditayangkan
- 3) Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya

Elaborasi

- 4) Guru membentuk kelompok kata uti dengan anggota 6-8 orang siswa

- 5) Siswa berkumpul dengan tim
 - 6) Guru membagikan lembar kerja
 - 7) Siswa dalam 1 tim mempelajari materi yang telah disampaikan oleh guru, mengerjakan soal lembar kerja siswa dan saling mengoreksi jawaban pemahaman masing-masing siswa
 - 8) Siswa satu dan yang lainnya saling membantu agar semua anggota tim dapat memahami dan menjawab dengan benar
 - 9) Siswa pindah tempat duduk menempatimejatur namensesuai tingkatan prestasi belajar
 - 10) Siswa melakukan game pada mejatur namen
 - 11) Siswa yang benar menjawab soal mendapatkan skor
- Konfirmasi*
- 12) Siswa diberikan umpan balik dan penguatan
 - 13) Guru melakukan rekognisi tim
 - 14) Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran
 - 15) Siswa diberikan motivasi agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

Kegiatan Penutup (30 menit)

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

3.2.3.3. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru pada saat pembelajaran IPS

melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Audiovisual*

- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Audiovisual*

3.2.3.4. Refleksi

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

3.3. SUBJEK PENELITIAN

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas III sebanyak 40 siswa yang terdiri dari 24 orang siswa perempuan dan 16 orang siswa laki-laki.

3.4. LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bringin 02 Kota Semarang. SD ini didirikan sejak tahun 1970 yang terletak Kecamatan Ngaliyan, Kotamadya

Semarang.

3.5. VARIABEL PENELITIAN

Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT berbantuan audiovisual dalam pembelajaran IPS
- b. Kualitas Pembelajaran IPS dengan alternatif sebagai berikut :
 - 1) Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan audiovisual.
 - 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan audiovisual.
 - 3) Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan audiovisual pada pembelajaran IPS.

3.6. DATA DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

3.6.1. Jenis Data

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

3.6.1.1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk bilangan. Data ini diwujudkan dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS materi dan tema tentang Pekerjaan disajikan dalam bentuk bilangan.

3.6.1.2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kategori atau atribut. Data ini diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keterampilan guru, aktivitas siswa dan catatan lapangan ketika pembelajaran IPS materi dan tema tentang Pekerja disajikan melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Audiovisual*.

3.6.2. Sumber Data

3.6.2.1. Siswa

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

3.6.2.2. Guru

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

3.6.2.3. Data Dokumen

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

3.6.2.4. Catatan Lapangan

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

3.6.2.5. Wawancara

Menurut Arikunto (1997:145). Wawancara adalah sebuah dialog yang

dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.

Wawancara ini digunakan oleh peneliti untuk menilai keadaan seseorang.

3.6.3. Teknik Pengumpulan Data

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

3.6.3.1. Teknik Tes

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

3.6.3.2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Menurut Arikunto (2010:127), observasi adalah kegiatan pengamatan (pengumpulan data) untuk mengetahui seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran, dalam hal ini observasi berupa lembar pengamatan ketrampilan guru dan aktivitas siswa ditujukan bagi guru dan siswa,

b. Catatan lapangan

Menurut Muslich (2010:60), teknik ini mencakup kesandiran dan penafsiran

subjektif. Deskripsi boleh mencakup rujukan atau pendapat, misalnya materi pelajaran yang menarik siswa, tindakan guru yang kurang terkontrol, kecerobohan guru, tindakan siswa yang kurang diperhatikan guru, pemakaian media yang kurang semestinya, perilaku siswa tertentu yang mengganggu situasi kelas, dan sebagainya.

c. Dokumentasi

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

d. Wawancara

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

3.7. TEKNIK ANALISIS DATA

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

berikut.

3.7.1. Data Kuantitatif

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

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

$$\sum N$$

Keterangan :

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

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

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

$$\sum \text{siswa}$$

(Aqib, 2010:40-41)

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

Tabel 3.1

Kriteria keberhasilan siswa

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

(Aqib,2010:41)

Hasil perhitungan yang didapat dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran IPS yang ada di kelas III SDN Bringin 02 yaitu 65. Pengelompokan hasil belajar siswa mencakup dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas.

Tabel 3.2

KKM Mata Pelajaran IPS Kelas III SDN Bringin 02

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 65	Tuntas
< 65	Tidak Tuntas

3.7.2. Data kualitatif

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

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

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

Contoh tersebut menghasilkan 4 kategori yang bermula dengan cara menentukan aspek atau ranah yang akan diamati. Pada penelitian ini akan mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa. Setelah

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

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

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

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

$$\text{Letak } K_i = \frac{(n+1)}{4} \times i$$

misalnya ada sekelompok data 2, 5, 7, 7, 9 di mana $n = 5$. Letak $K_1 = \frac{(5+1)}{4} \times 1$

$(5+1) = 1\frac{1}{2}$. Artinya nilai K_1 terletak antara data ke-1 dan data ke-

$$2. \text{Besarnya} = \text{nilai data ke-1} + \frac{1}{2}(\text{nilai data ke-2} - \text{nilai data ke-1}) = 2 + \frac{1}{2}(5-2) = 3$$

Rumus mencari kuartil adalah Q_k

$\frac{k(n+1)}{4}$ (Somantri, 2006: 130). Dimana Q_k adalah kuartil ke- k , k adalah 1, 2, 3 dan n adalah

banyak data. Jadi, kita dapat menelaah lebih lanjut ke dalam rumus untuk mencari

kuartil yang lain dengan cara:

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

4

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

4

Jika:

T = Skor tertinggi, merupakan data lengkap yaitu K_4

R = Skor terendah, merupakan jumlah indikator dalam observasi

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

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

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

Maka akan mendapatkan:

Tabel 3.3

Kriteria ketuntasan data Kualitatif

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

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

3.7.2.1. Keterampilan guru

Terdapat 8 indikator keterampilan guru dalam penelitian ini yaitu keterampilan membuka pelajaran, keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan media *Audovisual*, keterampilan bertanya, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (*teams*), keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan *teams game tournament*, keterampilan menggunakan variasi, keterampilan memberi penguatan, dan keterampilan menutup pelajaran. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga skor minimal adalah 8x0 dan skor maksimal adalah 8x4 yaitu 32. Jadi terdapat data $(n) = (32-0)+1=33$.

$$\text{Letak } K_1 = \frac{1}{4}(n+1) = \frac{1}{4}(33+1)$$

$$= 8,5 \text{ jadi nilai } K_1 \text{ adalah } 8,5+0=8,5$$

$$\text{Letak } K_2 = \frac{2}{4}(n+1) = \frac{2}{4}(33+1)$$

$$= 17 \text{ jadi nilai } K_2 \text{ adalah } 17+0=17$$

$$\text{Letak } K_3 = \frac{3}{4}(n+1) = \frac{3}{4}(33+1)$$

$$= 25,5 \text{ jadi nilai } K_3 \text{ adalah } 25,5+0=25,5$$

Tabel 3.4

Kriteria Penilaian Keterampilan Guru

Skoryang diperoleh	Kategori
$25,5 \leq \text{skor} \leq 33$	SangatBaik (A)
$17 \leq \text{skor} < 25,5$	Baik (B)
$8,5 \leq \text{skor} < 17$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} < 8,5$	Kurang(D)

3.7.2.2. Aktivitas siswa

Terdapat 5 indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini yaitu siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas, siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, siswa aktif dalam diskusi bersama teman siswa melaksanakan *games* di meja *tournament*, dan siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran. Masing-masing indikator mempunyai 4 deskriptor sehingga skor minimal adalah 5x0 yaitu 0 dan skor maksimal adalah 5x4 yaitu 20. Jadi terdapat data(n)=(20-0)+1=21.

$$\text{Letak } K_1 = \frac{1}{4}(n+1) = \frac{1}{4}(21+1)$$

$$= 5,5 \text{ jadi nilai } K_1 \text{ adalah } 5,5+0=5,5$$

$$\text{Letak } K_2 = \frac{2}{4}(n+1) = \frac{2}{4}(21+1)$$

$$= 11 \text{ jadi nilai } K_2 \text{ adalah } 11+0=11$$

$$\text{Letak } K_3 = \frac{3}{4}(n+1) = \frac{3}{4}(21+1)$$

$$= 16,5 \text{ jadi nilai } K_3 \text{ adalah } 16,5+0=16,5$$

Tabel 3.5

Kriteria Penilaian Aktivitas Siswa

Skor yang diperoleh	Kategori
$16,5 \leq \text{skor} \leq 20$	Sangat Baik (A)
$11 \leq \text{skor} \leq 16,5$	Baik (B)
$5,5 \leq \text{skor} \leq 11$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} \leq 5,5$	Kurang (D)

3.8. INDIKATOR KEBERHASILAN

Pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan *Media Audiovisual* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan materi perkembangan teknologi di kelas III SDN Bringin 02 dengan indikator sebagai berikut:

- Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Audiovisual* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik yaitu $17 \leq \text{skor} \leq 25,5$.
- Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Audiovisual* meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik yaitu $11 \leq \text{skor} \leq 16,5$.
- Hasil belajar individual siswa meningkat sebesar ≥ 65 dalam pembelajaran IPS dengan ketuntasan klasikal siswa sebesar 80%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian peningkatan kualitas pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media Audiovisual pada siswa kelas II SDN Bringin 02 Semarang dideskripsikan sebagai berikut:

4.1.1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

4.1.1.1. Deskripsi Proses pembelajaran Siklus 1

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, terlebih dahulu peneliti membuat perencanaan tindakan siklus I yaitu:

- 1) Menyusun Perangkat Pembelajaran tematik dengan tema “ Pekerjaan “ yang meliputi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), PKn dan SBK. Dengan kompetensi dasar yang masing-masing mata pelajaran terdiri dari memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang (IPS), memiliki harga diri sebagai individu (PKn), menjelaskan simbol tempo dalam lagu (SBK). Dengan indikator untuk mata pelajaran IPS adalah mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan. Indikator pada mata pelajaran PKn adalah menemukan pengertian harga diri, sedangkan indikator untuk mata pelajaran SBK adalah memilih tempo yang tepat untuk menyanyikan lagu

tentang Pekerjaan Tukang Pos. Setelah menetapkan kompetensi dasar dan indikator maka dilanjutkan dengan membuat jaring tema.

- 2) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* dengan media Audiovisual/Video Pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Hari/ tanggal : Senin, 15 April 2013

Tema : Pekerjaan

Kelas/ semester : III / II

Alokasi waktu : 3 x 35 menit

Uraian Kegiatan :

Pada siklus 1 kegiatan dilakukan meliputi kegiatan pendahuluan, inti (eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi) dan penutup.

1). Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Sebelum melakukan pembelajaran guru mengucapkan salam dan melakukan presensi. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu “ Pak Pos “ murid secara bersamaan menyanyikan lagu tersebut sesuai dengan tempo yang tepat melalui video dengan media speaker. Setelah selesai bernyanyi kemudian guru bertanya “ Pekerjaan apa yang dapat kalian pahami dari lagu yang telah dinyanyikan?” setelah itu menjelaskan apa maksud lagu yang sudah dinyanyikan bersama – sama. Setelah guru melakukan apersepsi, guru memberikan motivasi kepada siswa. Guru pun menginformasikan tema serta

tujuan pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model *Teams games Tournament* dengan media audiovisual/video pembelajaran.

2). Kegiatan Inti (60 menit)

a). Eksplorasi

Guru melakukan presentasi mengenai materi pembelajaran melalui audiovisual/video pembelajaran dengan menggunakan laptop dan LCD. Siswa memperhatikan video pembelajaran yang ditampilkan melalui tayangan LCD. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi video pembelajaran yang telah ditayangkan. Diantara murid ada beberapa yang mengacungkan jari dan menjawab sesuai dengan materi pembelajaran IPS

b). Elaborasi

Guru membentuk kelompok atau tim dengan menayangkan nama anggota 8 orang siswa melalui LCD proyektor, anggota kelompok disusun berdasarkan peringkat hasil belajar siswa. Suasana kelas cukup gaduh saat siswa mencari teman satu tim. Setelah siswa berkumpul dengan tim, guru berkata, “Anak-anak sudah berkumpul bersama timnya ya?”. “Sudah, Pak...” jawab anak-anak serentak. Guru melanjutkan, “Baiklah, sekarang Bapak bagikan lembar kerja siswa untuk tiap kelompok. Nanti silakan kalian mempelajari materi yang telah Bapak sampaikan tadi dengan terperinci, kemudian kerjakan soal lembar kerja siswa, kalian harus saling membantu agar semua anggota tim mengetahui jawabannya”. “Iya, Pak,” jawab siswa. Setelah mempelajari materi dengan teliti, siswa mengerjakan lembar kerja siswa di

meja tim. Siswa mendiskusikan soal tentang berbagai jenis-jenis pekerjaan. Setelah siswa selesai berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan, perwakilan tim menyampaikan hasil diskusi, jawaban ditanggapi oleh siswa dari tim yang lain. Setelah pelaksanaan diskusi tim, perwakilan 5 orang siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar. Guru menjelaskan peraturan turnamen dengan urutan kartu bernomor, kemudian siswa melakukan game pada meja turnamen. Setiap kelompok mendapatkan 10 kartu yang berwarna sesuai dengan warna team kelompok, siswa yang mendapatkan kartu dengan angka terkecil membacakan pertanyaan yang tertera pada kartu setelah itu siswa yang lain memperhatikan hingga pertanyaan selesai dibacakan setelahnya pembaca pertanyaan menunjuk siswa yang mengacungkan jari tercepat dan menjawab dengan jawaban tepat. Siswa yang benar menjawab pertanyaan mendapatkan kartu soal yang dijawabnya dengan perolehan skor 10 untuk masing-masing kartu soal.

c). Konfirmasi

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

3). Kegiatan Penutup (30 menit)

Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari bersama dan melakukan refleksi pembelajaran. Setelah itu, siswa

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

4.1.1.2. Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru

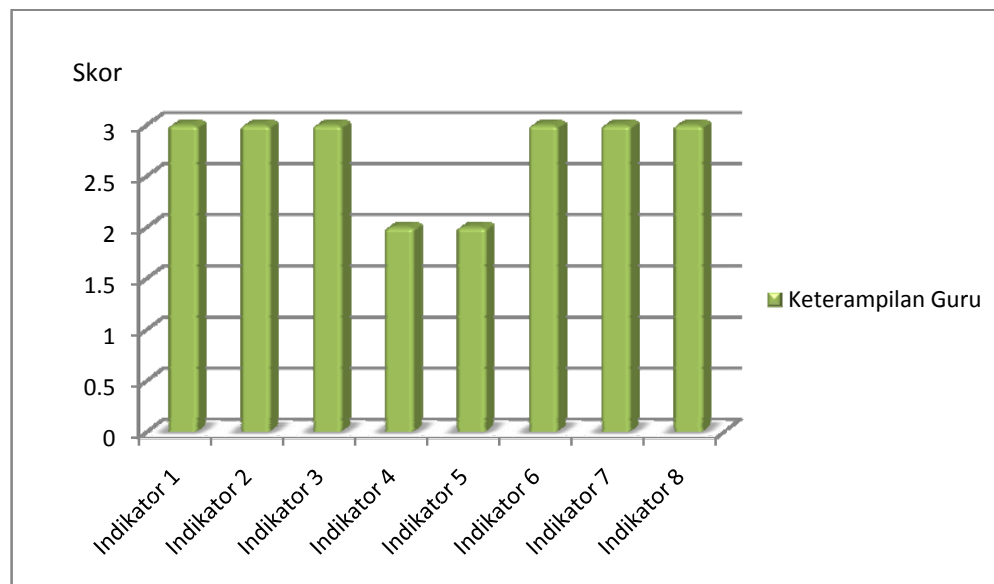
Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams games Tournament* dengan berbantuan media audiovisual berdasarkan observasi dapat dicermati dalam tabel berikut:

Tabel 4.1
Deskripsi hasil Observasi keterampilan Guru Siklus I

No	Indikator	Deskriptor yang Tampak				Total Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Keterampilan membuka pelajaran	√	√	√		3	Baik
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas berbantuan Audiovisual	√	√	√		3	Baik
3.	Keterampilan Bertanya	√	√		√	3	Baik
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams)	√	√			2	Cukup
5.	Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>	√	√	√		2	Cukup
6.	Keterampilan menggunakan variasi	√	√	√		3	Baik
7.	Keterampilan memberi penguatan	√	√	√		3	Baik

8.	Keterampilan menutup pelajaran	√		√	√	3	Cukup
Jumlah						22	Baik
Rata-rata skor						2,75	Baik

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



Grafik 4.1 Diagram Keterampilan Guru pada siklus 1

Keterangan :

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

Berdasarkan data tabel 4.1 keterampilan guru selama proses pembelajaran IPS pada siklus 1 mendapat skor 22 dengan kategori baik. Keterampilan guru tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Keterampilan membuka pelajaran

Keterampilan guru membuka pelajaran mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) guru menyiapkan sumber belajar; pada saat pembelajaran akan dimulai seluruh perangkat yang akan digunakan selama pembelajaran telah siap tersedia sehingga alokasi waktu pembelajaran tidak akan terpotong karena guru kurang persiapan; 2) menyampaikan tujuan pembelajaran; ditunjukkan dengan guru memberikan motivasi agar siswa semangat dalam pembelajaran IPS. dan 3) melakukan apersepsi; ditunjukkan dengan guru menyampaikan apersepsi setelah murid menyanyikan lagu Pak Pos dengan cara bertanya “apa yang dapat kalian pahami dari lagu yang telah dinyanyikan?”. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu memotivasi siswa, dikarenakan guru tidak memperhatikan bagaimana keadaan murid sebelum pembelajaran dimulai, dan kurangnya persiapan dari guru dalam melakukan apersepsi.

b. Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan media *Audiovisual*

Keterampilan guru menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan media audiovisual berupa video pembelajaran mendapatkan skor 3 dengan kategori baik, terlihat dari adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu:

1) Menyajikan materi dengan media audiovisual yang menarik; ditunjukkan oleh tayangan materi ditampilkan dengan bantuan LCD yang disorotkan ke tembok di depan kelas; 2) Materi disajikan secara singkat; materi disampaikan secara runtut dan singkat sehingga murid tidak terlalu bingung apabila materi disajikan secara singkat, materi berupa video pembelajaran dari jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa hingga jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang; dan 3) Melibatkan aktifitas siswa dalam penyajian materi; guru menyampaikan materi kepada siswa dengan cara menarik menggunakan LCD sebagai media serta Video yang kemudian disusul dengan beberapa siswa bertanya secara antusias terhadap materi yang telah ditayangkan. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan, guru menjelaskan materi langsung dan runtut tanpa memberikan balikan pada setiap pokok materi yang disampaikan.

c. Keterampilan bertanya

Keterampilan guru bertanya mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Hal ini ditunjukkan dengan 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Menarik dan memotivasi siswa untuk menjawab; dapat diketahui ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, guru menyampaikan materi, seperti mengemukakan bahwa jika ingin sukses dalam berbagai macam pekerjaan kita haruslah memiliki modal berupa prinsip kerja keras dan pantang menyerah; 2) Memberikan games dengan tingkat kesulitan berbeda; guru memberikan pertanyaan disesuaikan dengan tingkat kemampuan murid

pada kelas III dilanjutkan dengan pemberian games untuk memotivasi siswa.3) Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan poin pada siswa yang berhasil menjawab; ditunjukkan dengan pertanyaan guru seperti “Coba berikan contoh dari pekerjaan orang tua kalian?” beberapa siswa yang telah diberikan pertanyaan sangat antusias menunjukkan bahwa pertanyaan dipahami dan sesuai tujuan pembelajaran. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran; hal itu belum mampu dilakukan karena ketika guru menyampaikan pertanyaan guru belum menyebutkan pengarahannya secara jelas kepada semua siswa.

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

Keterampilan guru membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams) mendapatkan skor 2 dengan kategori cukup. Ditunjukkan dengan adanya 2 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Membagi kelompok; ditunjukkan dengan cara guru memberikan pengarahannya kepada siswa melalui penayangan anggota kelompok pada layar LCD sehingga murid dapat menentukan kelompok dan bekerja sama untuk mengerjakan soal lembar kerja siswa; 2) Memberikan kesempatan berpartisipasi; guru memberikan waktu kepada murid untuk pembentukan kelompok setelah itu murid baru diberikan LKS apabila sudah berkelompok sesuai yang ditentukan. Ada 2 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) Berkeliling membimbing kerja siswa; belum ditunjukkan kepada semua siswa; dan

2) Memperjelas permasalahan pada setiap kelompok; guru belum memberikan pengarahan dari depan dan membimbing kelompok kepada kelompok yang bertanya tentang permasalahan soal-soal yang ada di LKS.

- e. Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament

Keterampilan guru ketika mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament mendapatkan skor 2 dengan kategori cukup. Kegiatan tersebut ditunjukkan dengan adanya 2 deskriptor yang tampak yaitu:

1) memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran; dilakukan dengan cara memberikan arahan kepada siswa; 2) Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan petunjuk yang diberikan; dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk yang jelas seperti guru menyampaikan aturan cara bermain. Ada 2 deskriptor yang belum tampak yaitu:

1) Pembelajaran dimulai tepat waktu; pembelajaran sedikit molor karena terdapat beberapa siswa khususnya siswa yang duduk di bangku belakang tidak segera memasuki ruang karena masih pergantian jam istirahat 2) merespon pertanyaan siswa, tidak semua pertanyaan siswa mendapatkan respon karena siswa berceloteh dan tidak menyampaikan secara urut satu persatu.

- f. Keterampilan menggunakan variasi media audiovisual sesuai fungsi

Keterampilan guru menggunakan variasi mendapatkan skor 3 dengan kategori baik karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu:

1) Memberikan media audiovisual sesuai dengan kebutuhan siswa;
 2) Menggunakan media audiovisual yang menarik bagi siswa; berupa video pembelajaran yang berguna menuntun siswa memahami materi pembelajaran; 3) Media audiovisual dapat membantu siswa memahami materi; ditunjukkan selain terdapat pada video pembelajaran, ada pula rekaman suara yang memperjelas materi tersebut supaya siswa tetap fokus dalam pelajaran. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu guru menguasai cara menggunakan media audiovisual dengan baik; dikarenakan pada saat guru mengajar ada gangguan arus listrik berupa pemadaman bergilir ketika guru menayangkan video pembelajaran seluruh siswa di kelas.

g. Keterampilan memberi penguatan

Keterampilan guru memberi penguatan mendapatkan skor 3 dengan kategori cukup. Hal ini terlihat dari 3 deskriptor yang tampak yaitu:

1) Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik berupa tanda; guru memberikan penguatan berupa penguatan tanda seperti acungan jempol dan tepuk tangan, 2) Memberikan penghargaan kelompok berupa ucapan; dengan cara guru berkata “iya!”, “bagus!” dan 3) Memberikan penghargaan kelompok berupa benda; guru memberikan benda penghargaan terhadap anggota yang memperoleh skor tertinggi dalam turnamen berupa “pena kemenangan”. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) Memberikan benda penghargaan terhadap kelompok terbaik dan pujian terhadap kelompok lainnya; guru belum memberikan

sepenuhnya benda serta pujian terhadap kelompok lainnya untuk memotivasi siswa.

h. Keterampilan menutup pelajaran

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Kegiatan ini diketahui dengan adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Guru bersama siswa membuat kesimpulan; ditunjukan di akhir pembelajaran guru menyimpulkan materi pembelajaran yaitu jenis-jenis Pekerjaan, 2) Guru memberi penugasan kepada siswa; ditunjukkan dengan memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis kepada siswa dan 3) Guru memberikan pesan untuk mengulang pelajaran di rumah yang telah disampaikan di sekolah; ditunjukan guru menyuruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu Jenis-jenis pekerjaan yang ada di desa. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) Guru menuntun siswa untuk membuat rangkuman ; dikarenakan telah habis jam pelajaran.

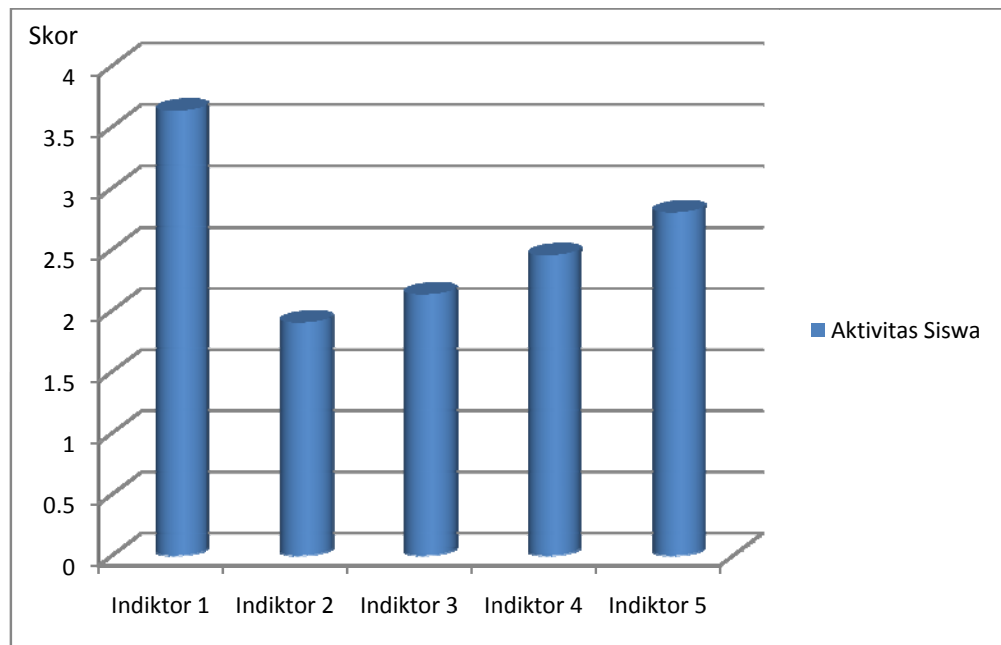
4.1.1.3. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

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

Tabel 4.2
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

No.	Indikator	Deskriptor yang Tampak				Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
		1	2	3	4			
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran diatas kelas (<i>emotional activities</i>)	-	3	9	28	145	3,63	Baik
2.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (<i>visual activities, learning activities, dan oral activities</i>)	12	20	8	0	76	1,9	Cukup
3.	Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (<i>oral activities, listening activities, dan emotional activities</i>)	9	20	8	3	85	2,13	Baik
4.	Siswa melaksanakan games di meja tournament (<i>mental activities dan emotional activities</i>)	5	18	11	6	98	2,45	Baik
5.	Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (<i>oral activities dan writing activities</i>)		13	22	5	112	2,8	Baik
Jumlah Rata-rata Skor							12,9	Baik
Rata-Rata Skor							2,58	Baik
Kategori								Baik

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



Grafik 4.2 Diagram Aktivitas Siswa pada siklus 1

Keterangan :

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

Berdasarkan data tabel 4.2, aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS siklus 1 mendapatkan jumlah rata-rata skor 12,9 dengan kategori baik.

Aktivitas siswa dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Kesiapan siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas (*Emotional activities*)

Aktivitas siswa pada indikator siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas (*Emotional activities*)¹⁾ mendapatkan skor rata-rata 3,63 dengan kategori sangat baik. Pada indikator ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa yaitu 28 siswa di kelas siap untuk memulai pelajaran ditandai dengan

duduk di tempat duduk masing-masing, menyiapkan alat tulis, menyiapkan buku pelajaran yang bersangkutan, dan siap memperhatikan penjelasan dari guru. Diantara seluruh siswa hanya 3 siswa yang belum optimal dalam kesiapan mengikuti pembelajaran.

- b. Siswa mengikuti KBM dengan baik (visual activities, listening activities dan oral activities)

Aktivitas siswa pada indikator keikutsertaan siswa mengikuti pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 1,9 dengan kategori cukup. Perolehan skor tersebut didapatkan dari 8 siswa memperoleh skor 3 karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa hanya memperhatikan video; siswa terlihat memperhatikan dengan pandangan siswa fokus ke depan dan menyimak dengan baik tanpa berbicara ataupun berkomentar, 2) siswa mencatat materi yang terdapat di video; siswa menulis materi yang disampaikan di video dengan alat tulis dan buku, dan 3) siswa bertanya pada guru; siswa menanyakan tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru. Aktivitas siswa belum mendapatkan skor 4 dikarenakan ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu siswa mengemukakan pendapat. Selain itu, ada 20 siswa yang memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak. Sedangkan 12 siswa memperoleh skor 1 dikarenakan ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

- c. Siswa aktif dalam diskusi kelompok/kerja kelompok (oral activities, listening activities, dan emotional activities)

Aktivitas siswa pada indikator siswa aktif dalam diskusi bersama tim (*oral activities, listening activities, dan emotional activities*) mendapatkan rata-rata skor 3 dengan kategori baik. Hasil tersebut didapatkan dari 3 siswa mendapatkan skor 4 dikarenakan ada 4 deskriptor yang tampak yaitu:

1) siswa bersedia berkelompok; ditunjukkan dengan siswa dengan segera membentuk kelompok sesuai dengan daftar anggota yang telah ditayangkan pada LCD, 2) siswa mengikuti diskusi; terlihat dari siswa mengerjakan soal yang terdapat pada lembar kerja siswa; 3) siswa mengemukakan pendapat dalam tim, siswa menyampaikan pendapatnya ketika diskusi berlangsung, dan 4) Siswa membantu teman kelompok dalam pemahaman materi; ditunjukkan siswa yang sudah bisa memahami materi membantu siswa yang belum bisa memahami materi. Selain itu, terdapat 8 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Sedangkan 20 siswa memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak. Di samping itu, terdapat 9 siswa yang memperoleh skor 1 karena ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

- d. Keaktifan siswa melakukan games di meja tournament (*mental activities dan emotional activities*)

Aktivitas siswa pada indikator Siswa melakukan games di meja tournament (*mental activities dan emotional activities*) mendapatkan rata-rata skor 2,59 dengan kategori baik. Perolehan skor tersebut didapatkan dari 6 siswa mendapatkan skor 4 ditunjukkan dari adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Siswa disiplin waktu dalam menjawab, 2) siswa

berani menjawab, 3) siswa senang mengikuti game turnamen; ditunjukkan dengan adanya siswa yang sampai berdiri sambil berteriak “hore!” dan mengacungkan jari jika jawabannya benar, dan 4) siswa mendapatkan skor. Selain itu, ada 11 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Di samping itu, ada 18 siswa yang mendapatkan skor 2 karena ada 2 deskriptor yang tidak tampak. Dan ada 5 siswa yang mendapatkan skor 1 karena ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

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

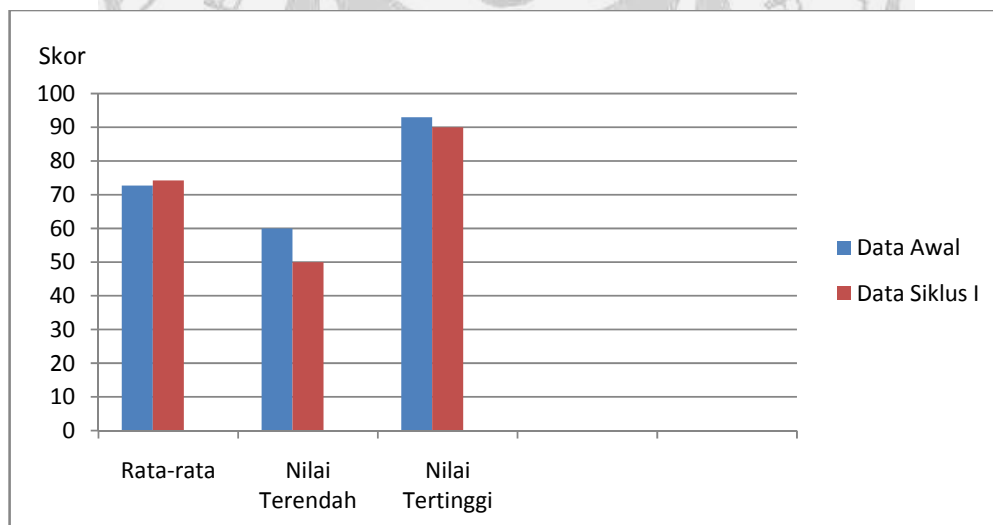
Aktivitas siswa pada indikator siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (*oral activities* dan *writing activities*) mendapatkan rata-rata skor 3 dengan kategori baik. Hasil ini dapat diketahui dari adanya 5 siswa memperoleh skor 4 karena ada 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa mengingat kembali materi; siswa menyimpulkan dengan menyampaikan materi yang telah didapat selama pembelajaran, 2) siswa bertanya ketika belum paham, 3) siswa mengerjakan evaluasi; siswa mengerjakan soal evaluasi di bangku masing-masing, dan 4) siswa mendapat tindak lanjut. Selain itu, ada 22 siswa yang mendapatkan skor 3 dikarenakan ada 3 deskriptor yang tampak dan 1 deskriptor yang tidak tampak. Terdapat pula 13 siswa yang mendapatkan skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tampak dan 2 deskriptor yang tidak tampak,

4.1.1.4 Paparan Hasil Belajar IPS

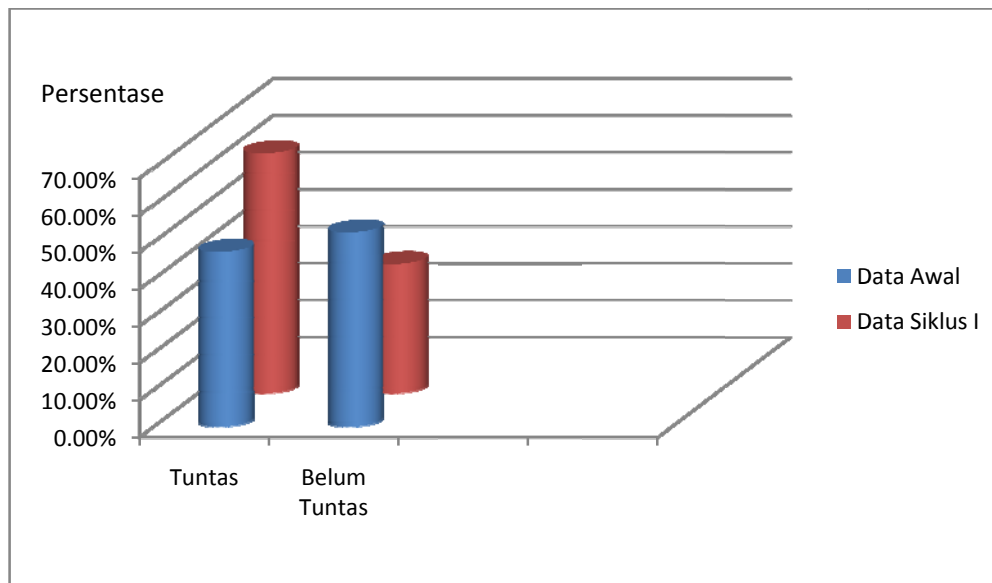
Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan media Audiovisual memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.3
Analisis Hasil Belajar Siswa Siklis 1

No	Pencapaian	Data Awal	Data Siklus 1
1.	Rata-rata	72,71	74,25
2.	Nilai terendah	60	50
3.	Nilai Tertinggi	93	90
4.	Belum Tuntas	52,63%	35%
5.	Tuntas	47,37%	65%



Grafik 4.3 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa siklus 1



Grafik 4.4 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa siklus 1

Dari tabel 4.3 dan 4.4, data awal nilai rata-rata kelas sebelum siklus adalah 72,71. Perolehan nilai terendah 60 dan perolehan nilai tertinggi 90. Adapun siswa yang belum tuntas yaitu 22 siswa (sebesar 52,63%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 18 siswa (sebesar 47,37%). Setelah melaksanakan siklus I, nilai rata-rata kelas yaitu 74,25. Perolehan nilai terendah 50 dan perolehan nilai tertinggi yaitu 90. Perolehan nilai terendah 50 dikarenakan siswa bisa mengerjakan 5 soal pilihan ganda dan 0 soal uraian, sedangkan perolehan nilai tertinggi yaitu 90 dikarenakan siswa sudah bisa mengerjakan 15 soal pilihan ganda, 4 soal uraian singkat. Adapun siswa yang belum tuntas (KKM 65) yaitu 14 siswa (sebesar 35%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 26 siswa (sebesar 65%) Ketidaktuntasan hasil belajar siswa mencapai 35% dikarenakan siswa belum bisa tenang di awal pembelajaran, belum semua siswa merespon arahan dari guru, ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang konsentrasi dan kurang aktif berdiskusi bersama tim.

c. Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus I lebih difokuskan pada permasalahan yang muncul selama tindakan. Adapun permasalahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan siklus I pembelajaran IPS dengan model kooperatif tipe *TGT(Teams Games Tournaments)* berbantuan media Audiovisual yaitu:

- a. Berdasarkan observasi keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran diperoleh skor 22 dengan rata-rata skor 2,75 yang termasuk dalam kategori baik, sehingga belum sesuai dengan indikator keberhasilan.
- b. Hasil observasi aktivitas siswa diperoleh jumlah skor 516, dengan rata-rata skor 2,58 yang termasuk dalam kategori baik, dan belum sesuai dengan indikator keberhasilan aktivitas siswa.
- c. Hasil belajar yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 65%, dan rata-rata nilai siswa adalah 74,25.
- d. Pada saat membuka pelajaran, guru belum menyuruh siswa untuk tenang sehingga terdapat siswa yang menjawab salam seenaknya.
- e. Ketika menjelaskan materi, guru masih terlihat tergesa-gesa dalam bertutur kata pada saat menjelaskan materi dan guru hanya menjelaskan tanpa memberikan balikan kepada siswa.
- f. Guru belum memberikan waktu berpikir bagi siswa untuk menjawab pertanyaan sehingga siswa belum aktif dalam bertanya.
- g. Guru belum memberikan arahan kepada siswa dalam diskusi bersama tim sehingga siswa masih belum aktif.

d. Revisi

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

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

4.1.2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

4.1.2.1. Deskripsi Proses pembelajaran IPS

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan, terlebih dahulu peneliti membuat perencanaan tindakan siklus II yaitu:

- 1) Menyusun Perangkat Pembelajaran tematik dengan tema “ Pekerjaan “ yang meliputi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), PKn dan SBK. Dengan kompetensi dasar yang masing-masing mata pelajaran terdiri dari memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang (IPS), memiliki harga diri sebagai individu (PKn), menjelaskan simbol tempo dalam lagu (SBK). Dengan indikator untuk mata pelajaran IPS adalah mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan. Indikator pada mata pelajaran PKn adalah menemukan pengertian harga diri, sedangkan indikator untuk mata

pelajaran SBK adalah memilih tempo yang tepat untuk menyanyikan lagu tentang Pekerjaan Polisi. Setelah menetapkan kompetensi dasar dan indikator maka dilanjutkan dengan membuat jaring tema.

- 2) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* dengan media Audiovisual/Video Pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Hari/ tanggal : Senin, 15 April 2013

Tema : Pekerjaan

Kelas/ semester : III / II

Alokasi waktu : 3 x 35 menit

Uraian Kegiatan :

Pada siklus II kegiatan dilakukan meliputi kegiatan pendahuluan, inti (eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi) dan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

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

2. Kegiatan Inti (60 menit)

a). Eksplorasi

Guru melakukan presentasi mengenai materi pembelajaran melalui audiovisual/video pembelajaran dengan menggunakan laptop dan LCD. Siswa memperhatikan video pembelajaran yang ditampilkan melalui tayangan LCD. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi video pembelajaran yang telah ditayangkan. Diantara murid ada beberapa yang mengacungkan jari dan menjawab sesuai dengan materi pembelajaran IPS.

b). Elaborasi

Guru membentuk kelompok atau tim dengan menayangkan nama anggota 8 orang siswa melalui LCD proyektor, anggota kelompok disusun berdasarkan peringkat hasil belajar siswa sebelumnya. Siswa mendiskusikan soal tentang berbagai jenis-jenis pekerjaan di kota. Setelah siswa selesai berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan, perwakilan tim menyampaikan hasil diskusi, jawaban ditanggapi oleh siswa dari tim yang lain. Setelah pelaksanaan diskusi tim, perwakilan 5 orang siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar. Guru menjelaskan peraturan turnamen dengan urutan kartu bernomor, kemudian siswa melakukan game pada meja turnamen. Setiap kelompok mendapatkan 10 kartu yang berwarna sesuai dengan warna team kelompok, siswa yang mendapatkan kartu dengan angka terkecil membacakan pertanyaan yang tertera pada kartu setelah itu siswa yang lain memperhatikan hingga pertanyaan selesai dibacakan setelahnya pembaca pertanyaan menunjuk siswa yang mengacungkan jari tercepat dan menjawab

dengan jawaban tepat. Siswa yang benar menjawab pertanyaan mendapatkan kartu soal yang dijawabnya dengan perolehan skor 10 untuk masing-masing kartu soal.

c). Konfirmasi

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

3. Kegiatan Penutup (30 menit)

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

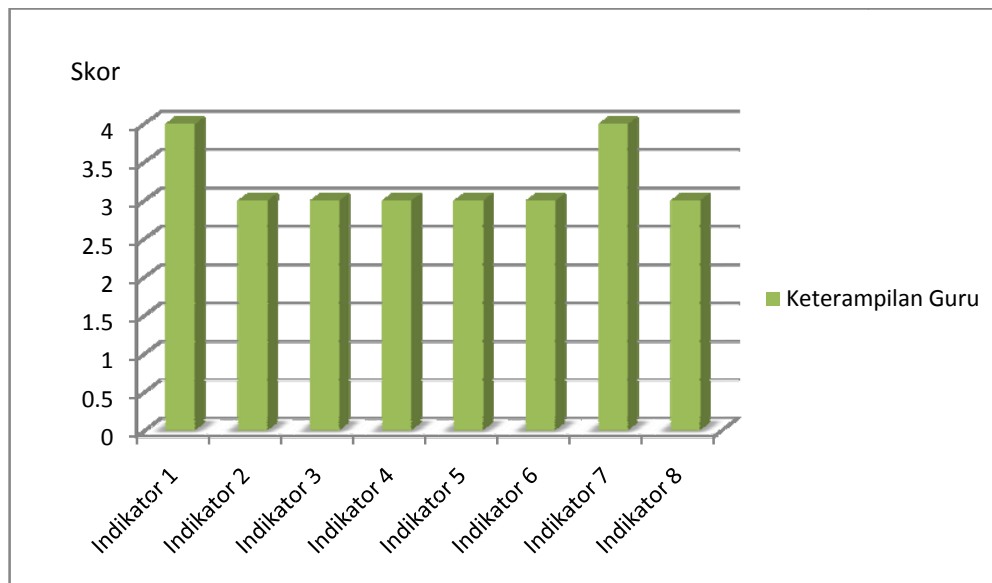
4.1.2.2. Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

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

Tabel 4.4
Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

No	Indikator	Deskriptor yang Tampak				Total Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Keterampilan membuka pelajaran	√	√	√	√	4	Sangat Baik
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat preentasi kelas berbantuan Audiovisual	√	√	√		3	Baik
3.	Keterampilan Bertanya	√	√	√		3	Baik
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams)	√	√	√		3	Baik
5.	Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>	√		√	√	3	Baik
6.	Keterampilan menggunakan variasi		√	√	√	3	Baik
7.	Keterampilan memberi penguatan	√	√	√	√	4	Sangat Baik
8.	Keterampilan menutup pelajaran	√		√	√	3	Baik
Jumlah						26	Baik

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



Grafik 4.5 Diagram Keterampilan Guru pada siklus II

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

Berdasarkan data grafik 4.5, keterampilan guru selama proses

pembelajaran IPS pada siklus II mendapat skor 26 dengan kategori baik.

Keterampilan guru tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Keterampilan membuka pelajaran

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

tampak yaitu: 1) Menyiapkan sumber belajar; pada saat akan memulai pembelajaran guru sebelumnya telah memepersiapkan beberapa sumber belajar seperti media audiovisual yang berisi tentang materi “jenis-jenis pekerjaan di kota” 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran; ditunjukkan dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran. dan 3) Melakukan apersepsi; pada waktu membuka pelajaran guru menyuruh siswa bernyanyi bersama-sama lagu “Pak Polisi”; 4) Memotivasi siswa. dibahas dalam kegiatan pembelajaran ditunjukan dengan guru memberikan motivasi agar siswa semangat dalam pembelajaran IPS

- b. Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan media *Audiovisual*

Keterampilan guru menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan media *Audiovisual* mendapatkan skor 3 dengan kategori baik, terlihat dari adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Menyajikan materi dengan media audiovisual yang menarik; ditunjukkan oleh tayangan materi ditampilkan dengan bantuan LCD yang disorotkan ke tembok depan, materi disampaikan secara runtut; 2) Materi disajikan secara singkat; berupa tayangan video dengan menyertakan perangkat audio sehingga materi dapat didengar secara singkat, jelas dan runtut; dan 3) Melibatkan aktifitas siswa dalam penyajian materi; guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pendapat tentang materi yang disajikan. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu memberikan balikan kepada siswa

terhadap materi yang disampaikan, guru menjelaskan materi langsung dan runtut tanpa memberikan balikan pada setiap pokok materi yang disampaikan.

c. Keterampilan bertanya

Keterampilan guru bertanya mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Hal ini ditunjukkan dengan 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Menarik dan memotivasi siswa untuk menjawab; dapat diketahui ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, guru menyampaikan materi, seperti mengemukakan tentang “Apakah pekerjaan orang tuamu termasuk jenis pekerjaan di kota?” lalu banyak murid yang mengacungkan jari termotivasi untuk menjawab; 2) Memberikan games dengan tingkat kesulitan berbeda; guru memberikan pertanyaan dengan tingkat kesulitan sesuai dengan tuntunan sebelumnya dan disampaikan dengan tutur kata yang jelas; 3) Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran; guru mengemukakan pertanyaan dan memberikan kesempatan maju ke depan kelas untuk menyebutkan jawaban. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan poin pada siswa yang berhasil menjawab; hal itu belum mampu dilakukan karena ketika guru menyampaikan pertanyaan guru belum menyebutkan pengarahan tujuan kepada semua siswa.

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

Keterampilan guru membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams) mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Ditunjukkan dengan adanya

3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Membagi kelompok; ditunjukkan dengan cara guru memberikan pengarahan dengan menampilkan anggota kelompok ke layar tembok dengan LCD kepada siswa agar siswa berkelompok bekerja sama untuk mengerjakan soal lembar kerja siswa; 2) Berkeliling membimbing kerja siswa; guru memperjelas permasalahan pada soal-soal LKS yang dikerjakan siswa; 3) Memperjelas permasalahan pada setiap kelompok; guru memberikan pengarahan dari depan dan membimbing kelompok kepada setiap kelompok tentang permasalahan soal-soal yang ada di LKS. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: menyebarkan kesempatan berpartisipasi; belum ditujukan kepada semua siswa.

- e. Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament

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

1) memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran; dilakukan dengan cara memberikan arahan kepada siswa; 2) Dilaksanakan sesuai dengan petunjuk yang diberikan, guru menyampaikan aturan cara bermain; 3) Merespon pertanyaan siswa, semua pertanyaan siswa mendapatkan respon. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu:

1) Pembelajaran dimulai tepat waktu; pembelajaran sedikit molor karena terdapat beberapa siswa khususnya siswa yang duduk di bangku

belakang tidak segera memasuki ruang karena masih pergantian jam istirahat.

f. Keterampilan menggunakan variasi

Keterampilan guru menggunakan variasi mendapatkan skor 3 dengan kategori baik karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu:

- 1) Memberikan media audiovisual sesuai dengan kebutuhan siswa;
- 2) Menggunakan media audiovisual yang menarik bagi siswa; berupa video pembelajaran yang berguna menuntun siswa memahami materi pembelajaran;
- 3) Media audiovisual dapat membantu siswa memahami materi; ditunjukkan selain terdapat pada video pembelajaran, ada pula rekaman suara yang memperjelas materi tersebut supaya siswa tetap fokus dalam pelajaran. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu guru menguasai cara menggunakan media audiovisual dengan baik; dikarenakan pada saat guru mengajar ada gangguan arus listrik berupa pemadaman bergilir ketika guru menayangkan video pembelajaran seluruh siswa di kelas.

g. Keterampilan memberi penguatan

Keterampilan guru memberi penguatan mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari 4 deskriptor yang tampak yaitu:

- 1) Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik berupa tanda; guru memberikan penguatan berupa penguatan tanda seperti acungan jempol dan tepuk tangan ,
- 2) Memberikan penghargaan kelompok berupa ucapan; dengan cara guru berkata “iya!”, “bagus!” dan
- 3) Memberikan

penghargaan kelompok berupa benda; guru memberikan benda penghargaan terhadap anggota yang memperoleh skor tertinggi dalam turnamen berupa “pena kemenangan”. 4) Memberikan benda penghargaan terhadap kelompok terbaik dan pujian terhadap kelompok lainnya; guru telah memberikan sepenuhnya benda serta pujian terhadap kelompok lainnya untuk memotivasi siswa.

h. Keterampilan menutup pelajaran

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Kegiatan ini diketahui dengan adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Guru bersama siswa membuat kesimpulan; ditunjukkan di akhir pembelajaran guru menyimpulkan materi pembelajaran yaitu Jenis-jenis pekerjaan di kota, 2) Guru memberi penugasan kepada siswa; ditunjukkan dengan memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis kepada siswa dan 3) Guru memberikan pesan untuk mengulang pelajaran di rumah dan mempelajari materi selanjutnya, ditunjukkan guru menyuruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu Jenis-jenis pekerjaan di kota. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) Guru menuntun siswa untuk membuat rangkuman.

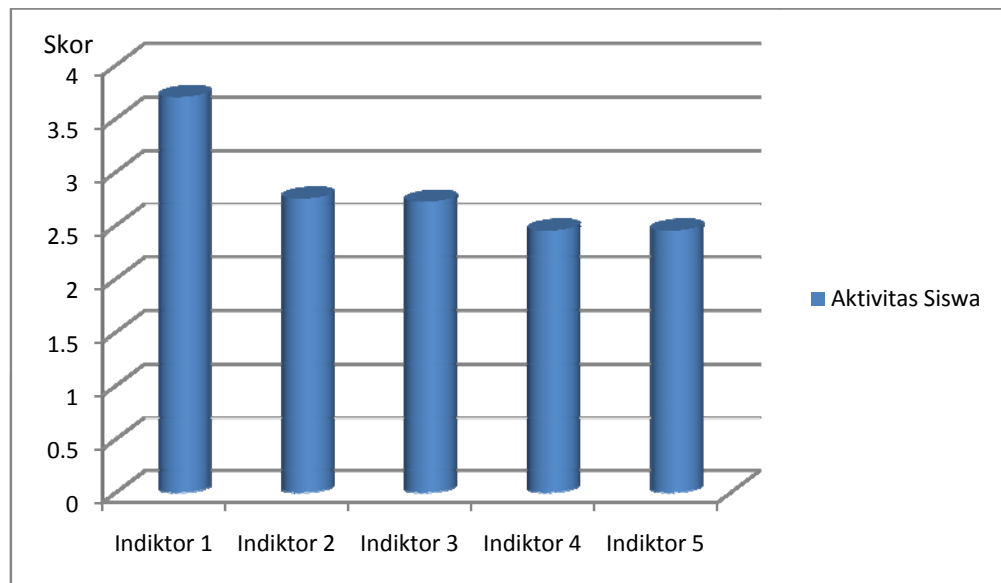
4.1.2.3. Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan berbantuan Media *Audiovisual* berdasarkan hasil observasi dapat dicermati pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Indikator	Skor Tingkat kemampuan				Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
		1	2	3	4			
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran diatas kelas (<i>emotional activities</i>)	0	0	9	31	151	3,7	Sangat Baik
2.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (<i>visual activities, learning activities, dan oral activities</i>)	0	15	20	5	110	2,75	Baik
3.	Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (<i>oral activities, listening activities, dan emotional activities</i>)	6	6	21	7	109	2,72	Baik
4.	Siswa melaksanakan games di meja <i>tournament (mental activities dan emotional activities)</i>	8	13	12	7	98	2,45	Baik
5.	Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (<i>oral activities dan writing activities</i>)	0	2	23	15	133	3,32	Baik
Jumlah Rata-rata Skor							15,26	Baik
Kategori								Baik

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



Grafik 4.6 Diagram Aktivitas Siswa Siklus II

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

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

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

Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, memperoleh rata-rata skor 3,78 yang merupakan kategori sangat baik. Pada indikator ini sebanyak 31 siswa di kelas memperoleh skor 4, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kelas siap mengikuti pembelajaran. Sedangkan 9 siswa memperoleh skor 3 termasuk dalam kategori baik. Siswa telah berada di tempat duduk, memperhatikan penjelasan dari guru, dan menyiapkan alat tulis serta buku pegangan.

- b. Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (visual activities, listening activities dan oral activities)

Siswa memperhatikan apersepsi dan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. Total skor yang diperoleh dalam indikator ini adalah 110, dengan rata-rata skor 2,75 dengan kategori baik. Perolehan skor tersebut didapatkan dari 5 siswa mendapat skor 4; 20 siswa memperoleh skor 3 karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa hanya memperhatikan video; siswa terlihat memperhatikan dengan pandangan siswa fokus ke depan dan menyimak dengan baik tanpa berbicara ataupun berkomentar, 2) siswa mencatat materi yang terdapat di video; siswa menulis materi yang disampaikan di video dengan alat tulis dan buku, dan 3) siswa bertanya pada guru; siswa menanyakan tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru. Selain itu, ada 15 siswa yang memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak. Tidak ada siswa yang memperoleh skor 1.

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

Aktivitas siswa pada indikator siswa aktif dalam diskusi bersama tim (*oral activities, listening activities, dan emotional activities*) mendapatkan rata-rata skor 3,07 dengan kategori baik. Hasil tersebut didapatkan dari 7 siswa mendapatkan skor 4 dikarenakan ada 4 deskriptor yang tampak yaitu:

1) siswa bersedia berkelompok; ditunjukkan dengan siswa dengan segera membentuk kelompok sesuai dengan daftar anggota yang telah

ditayangkan pada LCD, 2) siswa mengikuti diskusi; terlihat dari siswa mengerjakan soal yang terdapat pada lembar kerja siswa; 3) siswa mengemukakan pendapat dalam tim, siswa menyampaikan pendapatnya ketika diskusi berlangsung, dan 4) Siswa membantu teman kelompok dalam pemahaman materi; ditunjukkan siswa yang sudah bisa memahami materi membantu siswa yang belum bisa memahami materi. Selain itu, terdapat 21 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Sedangkan 6 siswa memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak. Di samping itu, terdapat 6 siswa yang memperoleh skor 1 karena ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

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

Aktivitas siswa pada indikator siswa melakukan games di meja tournament (*mental activities* dan *emotional activities*) mendapatkan rata-rata skor 2,45 dengan kategori baik. Perolehan skor tersebut didapatkan dari 7 siswa mendapatkan skor 4 ditunjukkan dari adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa disiplin waktu dalam menjawab, 2) siswa berani menjawab, 3) siswa merasa senang saat melaksanakan game; ditunjukkan dengan adanya siswa yang sampai berdiri sambil berteriak “hore!” jika jawabannya benar, dan 4) siswa mendapatkan skor. Selain itu, ada 12 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Di samping itu, ada 13 siswa yang mendapatkan skor 2

karena ada 2 deskriptor yang tidak tampak. Dan ada 8 siswa yang mendapatkan skor 1 karena ada 3 deskriptor yang tidak tampak.

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

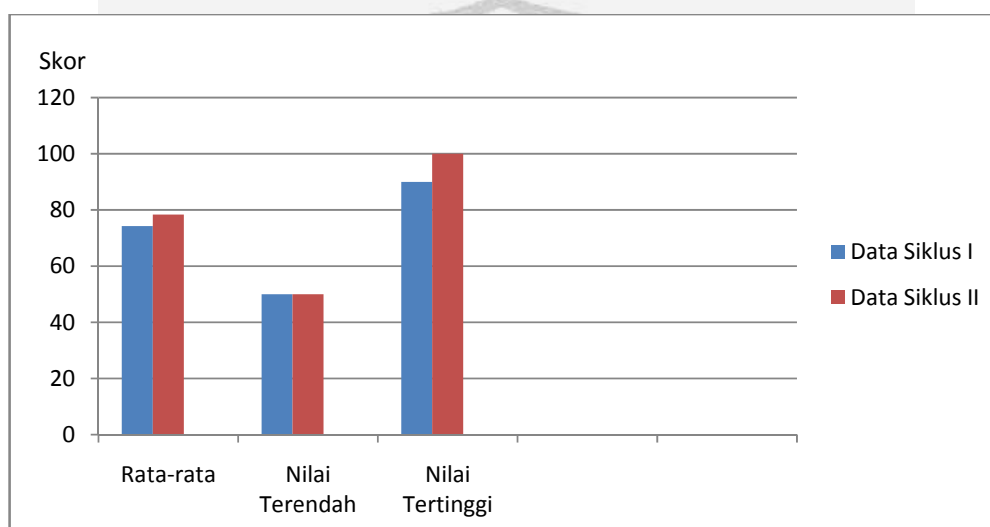
Aktivitas siswa pada indikator siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (*oral activities dan writing activities*) mendapatkan rata-rata skor 3 dengan kategori baik. Hasil ini dapat diketahui dari adanya 15 siswa memperoleh skor 4 karena ada 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari; siswa menyimpulkan dengan menyampaikan materi yang telah didapat selama pembelajaran, 2) siswa bertanya kepada guru jika belum paham, 3) siswa mengerjakan evaluasi; siswa mengerjakan soal evaluasi di bangku masing-masing, dan 4) siswa mendapat tindak lanjut. Selain itu, ada 23 siswa yang mendapatkan skor 3 dikarenakan ada 3 deskriptor yang tampak dan 1 deskriptor yang tidak tampak. Terdapat pula 2 siswa yang mendapatkan skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tampak dan 2 deskriptor yang tidak tampak, dan tidak ada siswa yang mendapatkan skor 1.

4.1.2.4. Paparan Hasil Belajar IPS

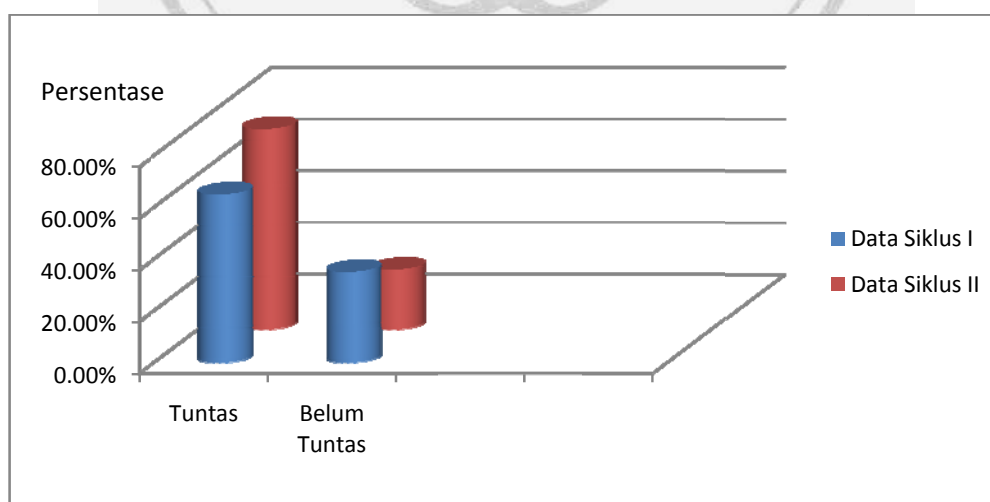
Berdasarkan hasil penelitian siklus II dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* berbantuan *Media Audiovisual* memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.6
Analisis Hasil Belajar Siswa Siklis II

No	Pencapaian	Data Siklus I	Data Siklus II
1.	Rata-rata	74,25	78,37
2.	Nilai terendah	50	50
3.	Nilai Tertinggi	90	100
4.	Belum Tuntas	35%	22,50%
5.	Tuntas	65%	77,50%



Grafik 4.7 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa siklus II



Grafik 4.8 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa siklus II

Dari tabel tersebut, data awal nilai rata-rata kelas siklus I adalah 74,25. Perolehan nilai terendah 50 dan perolehan nilai tertinggi 90. Adapun siswa yang belum tuntas yaitu 14 siswa (sebesar 35%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 26 siswa (sebesar 65%). Setelah melaksanakan siklus II, nilai rata-rata kelas yaitu 72,56. Perolehan nilai terendah 50 dan perolehan nilai tertinggi yaitu 100. Perolehan nilai terendah 50 dikarenakan siswa bisa mengerjakan 7 soal pilihan ganda dan 0 soal uraian, sedangkan perolehan nilai tertinggi yaitu 100 dikarenakan siswa sudah bisa mengerjakan 10 soal pilihan ganda, 5 soal uraian singkat. Adapun siswa yang belum tuntas (KKM 65) yaitu 9 siswa (sebesar 22,50%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 31 siswa (sebesar 77,50%). Ketidaktuntasan hasil belajar siswa mencapai 22,50% dikarenakan siswa belum bisa tenang didalam proses *tournament*, belum semua siswa merespon arahan dari guru, ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang konsentrasi dan kurang aktif berdiskusi bersama tim.

c. Refleksi

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

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

d. Revisi

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

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

4.1.3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III

4.1.3.1. Deskripsi Proses pembelajaran IPS

a. Perencanaan

- 1) Menyusun Perangkat Pembelajaran tematik dengan tema “ Pekerjaan “ yang meliputi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), PKn dan SBK. Dengan kompetensi dasar yang masing-masing mata pelajaran terdiri dari memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang (IPS), memiliki harga diri sebagai individu (PKn), menjelaskan simbol tempo dalam lagu (SBK). Dengan indikator untuk mata pelajaran IPS adalah mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan di desa. Indikator pada mata pelajaran PKn adalah menemukan pengertian harga diri, sedangkan indikator untuk mata pelajaran SBK adalah memilih tempo yang tepat untuk menyanyikan lagu tentang Pekerjaan Guru. Setelah menetapkan kompetensi dasar dan indikator maka dilanjutkan dengan membuat jaring tema.

- 3) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa serta catatan lapangan dalam pembelajaran melalui model *Teams Games Tournament* dengan media Audiovisual/Video Pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

Hari/ tanggal : Senin, 22 April 2013

Tema : Pekerjaan

Kelas/ semester : III / II

Alokasi waktu : 3 x 35 menit

Uraian Kegiatan :

Pada siklus III kegiatan dilakukan meliputi kegiatan pendahuluan, inti (eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi) dan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

Sebelum melakukan pembelajaran guru mengucapkan salam dan melakukan presensi. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu “ Guruku Tercinta “ murid secara bersamaan menyanyikan lagu tersebut sesuai dengan tempo yang tepat melalui video dengan media speaker. Setelah selesai bernyanyi kemudian guru bertanya “ Pekerjaan apa yang dapat kalian pahami dari lagu yang telah dinyanyikan?” setelah itu menjelaskan apa maksud lagu yang sudah dinyanyikan bersama – sama. Setelah guru melakukan apersepsi, guru memberikan motivasi kepada siswa. Guru pun menginformasikan tema serta tujuan pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang

akan dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model *Teams games Tournament* dengan media audiovisual/video pembelajaran.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

a). Eksplorasi

Guru melakukan presentasi mengenai materi pembelajaran melalui media audiovisual/video pembelajaran dengan menggunakan laptop dan LCD. Siswa memperhatikan video pembelajaran yang ditampilkan melalui tayangan LCD. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi video pembelajaran yang telah ditayangkan. Diantara murid ada beberapa yang mengacungkan jari dan menjawab sesuai dengan materi pembelajaran IPS.

b). Elaborasi

Guru membentuk kelompok atau tim dengan menayangkan nama anggota 8 orang siswa melalui LCD proyektor, anggota kelompok disusun berdasarkan peringkat hasil belajar siswa sebelumnya. Siswa mendiskusikan soal tentang berbagai jenis-jenis pekerjaan di kota. Setelah siswa selesai berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan, perwakilan tim menyampaikan hasil diskusi, jawaban ditanggapi oleh siswa dari tim yang lain. Setelah pelaksanaan diskusi tim, perwakilan 5 orang siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar. Guru menjelaskan peraturan turnamen dengan urutan kartu bernomor, kemudian siswa melakukan game pada meja turnamen. Setiap kelompok mendapatkan 10 kartu yang berwarna sesuai dengan warna team kelompok, siswa yang mendapatkan kartu dengan angka terkecil membacakan pertanyaan yang tertera pada kartu setelah itu siswa yang

lain memperhatikan hingga pertanyaan selesai dibacakan setelahnya pembaca pertanyaan menunjuk siswa yang mengacungkan jari tercepat dan menjawab dengan jawaban tepat. Siswa yang benar menjawab pertanyaan mendapatkan kartu soal yang dijawabnya dengan perolehan skor 10 untuk masing-masing kartu soal.

c. Konfirmasi

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

3. Kegiatan Penutup(30 menit)

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

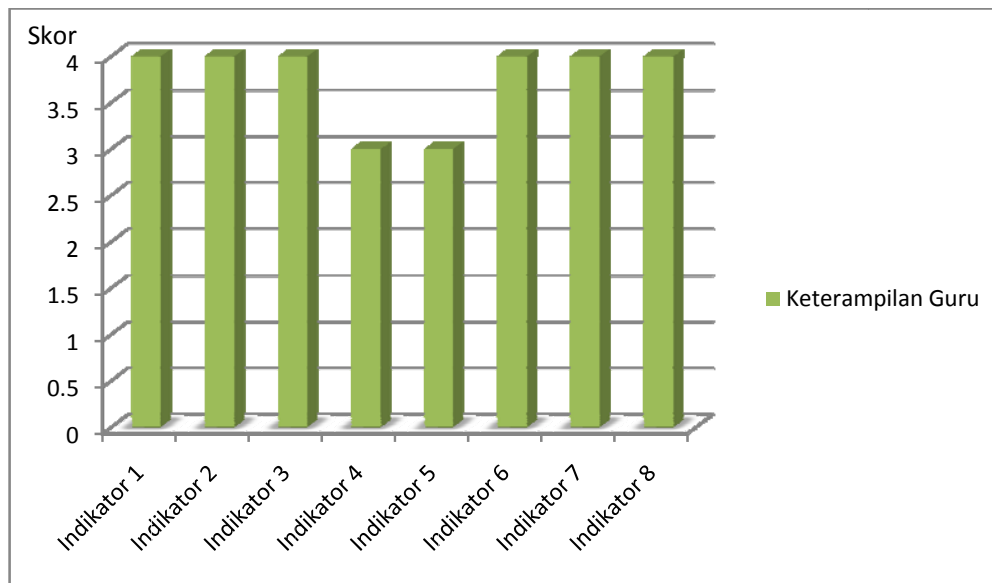
4.1.3.2. Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

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

Tabel 4.7
Deskripsi Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

No	Indikator	Deskriptor yang Tampak				Total Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1.	Keterampilan membuka pelajaran	√	√	√	√	4	Sangat Baik
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas berbantuan media audiovisual	√	√	√	√	4	Sangat Baik
3.	Keterampilan Bertanya	√	√	√	√	4	Sangat Baik
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams)	√		√	√	3	Baik
5.	Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>		√	√	√	3	Baik
6.	Keterampilan menggunakan variasi	√	√	√	√	4	Sangat Baik
7.	Keterampilan memberi penguatan	√	√	√	√	4	Sangat Baik
8.	Keterampilan menutup pelajaran	√	√	√	√	4	Sangat Baik
Jumlah						30	Sangat Baik

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



Grafik 4.9 Diagram Keterampilan Guru pada siklus III

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

Berdasarkan data grafik 4.9, keterampilan guru selama proses pembelajaran IPS pada siklus III mendapat skor 30 dengan kategori sangat baik.

Keterampilan guru tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Keterampilan membuka pelajaran

Keterampilan guru membuka pelajaran mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Menyiapkan sumber belajar; pada saat akan

memulai pembelajaran guru sebelumnya telah mempersiapkan beberapa sumber belajar seperti media audiovisual yang berisi tentang materi “Jenis-jenis pekerjaan di desa” 2) Menyampaikan tujuan pembelajaran; ditunjukkan dengan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran. dan 3) Melakukan apersepsi; pada waktu membuka pelajaran guru menyuruh siswa bernyanyi bersama-sama lagu “Guruku Tercinta”; 4) Memotivasi siswa. dibahas dalam kegiatan pembelajaran ditunjukkan dengan guru memberikan motivasi agar siswa semangat dalam pembelajaran IPS

- b. Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan media *Audiovisual*

Keterampilan guru menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan media *Audiovisual* mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik, terlihat dari adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Menyajikan materi dengan media audiovisual yang menarik; ditunjukkan oleh tayangan materi ditampilkan dengan bantuan LCD yang disorotkan ke tembok depan, materi disampaikan secara runtut; 2) Materi disajikan secara singkat; berupa tayangan video dengan menyertakan perangkat audio sehingga materi dapat didengar secara singkat, jelas dan runtut; dan 3) Melibatkan aktifitas siswa dalam penyajian materi; guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mengemukakan pendapat tentang materi yang disajikan 4) memberikan balikan kepada siswa terhadap materi

yang disampaikan, guru menjelaskan materi langsung dan runtut dengan memberikan balikan pada setiap pokok materi yang disampaikan.

c. Keterampilan bertanya

Keterampilan guru bertanya mendapatkan skor 4 dengan kategori baik.

Hal ini ditunjukkan dengan 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Menarik

dan memotivasi siswa untuk menjawab; dapat diketahui ketika guru

memberikan pertanyaan kepada siswa, guru menyampaikan materi,

seperti mengemukakan tentang “Apakah pekerjaan orang tuamu

termasuk jenis pekerjaan di desa?” lalu banyak murid yang

mengacungkan jari termotivasi untuk menjawab; 2) Memberikan games

dengan tingkat kesulitan berbeda; guru memberikan pertanyaan dengan

tingkat kesulitan sesuai dengan tuntunan sebelumnya dan disampaikan

dengan tutur kata yang jelas; 3) Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran;

guru mengemukakan pertanyaan dan memberikan kesempatan maju ke

depan kelas untuk menyebutkan jawaban. 4) Sesuai dengan tujuan

pembelajaran dan memberikan poin pada siswa yang berhasil menjawab;

hal itu telah dilakukan karena ketika guru menyampaikan pertanyaan

guru belum menyebutkan pengarahan tujuan kepada semua siswa.

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

Keterampilan guru membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams)

mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Ditunjukkan dengan

adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Membagi kelompok;

ditunjukkan dengan cara guru memberikan pengarahan dengan

menampilkan anggota kelompok ke layar tembok dengan LCD kepada siswa agar siswa berkelompok bekerja sama untuk mengerjakan soal lembar kerja siswa; 2) Berkeliling membimbing kerja siswa; guru memperjelas permasalahan pada soal-soal LKS yang dikerjakan siswa; 3) Memperjelas permasalahan pada setiap kelompok; guru memberikan pengarahannya dari depan dan membimbing kelompok kepada setiap kelompok tentang permasalahan soal-soal yang ada di LKS. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: menyebarkan kesempatan berpartisipasi; belum ditujukan kepada semua siswa.

e. Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament

Keterampilan guru ketika mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament mendapatkan skor 3 dengan kategori baik. Kegiatan tersebut ditunjukkan dengan adanya 3 deskriptor yang tampak yaitu: 1) memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran; dilakukan dengan cara memberikan arahan kepada siswa; 2) Dilaksanakan sesuai dengan petunjuk yang diberikan, guru menyampaikan aturan cara bermain; 3) Merespon pertanyaan siswa, semua pertanyaan siswa mendapatkan respon. Ada 1 deskriptor yang belum tampak yaitu: 1) Pembelajaran dimulai tepat waktu; pembelajaran sedikit molor karena terdapat beberapa siswa khususnya siswa yang duduk di bangku belakang tidak segera memasuki ruang karena masih pergantian jam istirahat.

f. Keterampilan menggunakan variasi

Keterampilan guru menggunakan variasi mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik karena ada 4 deskriptor yang tampak yaitu:

- 1) Memberikan media audiovisual sesuai dengan kebutuhan siswa;
- 2) Menggunakan media audiovisual yang menarik bagi siswa; berupa video pembelajaran yang berguna menuntun siswa memahami materi pembelajaran;
- 3) Media audiovisual dapat membantu siswa memahami materi; ditunjukkan selain terdapat pada video pembelajaran, ada pula rekaman suara yang memperjelas materi tersebut supaya siswa tetap fokus dalam pelajaran.
- 4) guru menguasai cara menggunakan media audiovisual dengan baik; seluruh perangkat dan media pembelajaran dapat digunakan secara lengkap

g. Keterampilan memberi penguatan

Keterampilan guru memberi penguatan mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari 4 deskriptor yang tampak yaitu:

- 1) Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik berupa tanda; guru memberikan penguatan berupa penguatan tanda seperti acungan jempol dan tepuk tangan ,
- 2) Memberikan penghargaan kelompok berupa ucapan; dengan cara guru berkata “iya!”, “bagus!” dan
- 3) Memberikan penghargaan kelompok berupa benda; guru memberikan benda penghargaan terhadap anggota yang memperoleh skor tertinggi dalam turnamen berupa “pena kemenangan”.
- 4) Memberikan benda penghargaan terhadap kelompok terbaik dan pujian terhadap kelompok

lainnya; guru telah memberikan sepenuhnya benda serta pujian terhadap kelompok lainnya untuk memotivasi siswa.

h. Keterampilan menutup pelajaran

Keterampilan guru dalam menutup pelajaran mendapatkan skor 4 dengan kategori sangat baik. Kegiatan ini diketahui dengan adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) Guru bersama siswa membuat kesimpulan; ditunjukkan di akhir pembelajaran guru menyimpulkan materi pembelajaran yaitu Jenis-jenis pekerjaan di kota, 2) Guru memberi penugasan kepada siswa; ditunjukkan dengan memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis kepada siswa dan 3) Guru memberikan pesan untuk mengulang pelajaran di rumah dan mempelajari materi selanjutnya, ditunjukkan guru menyuruh siswa untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu Jenis-jenis pekerjaan di desa. 4) Guru menuntun siswa untuk membuat rangkuman; ditunjukkan dengan pemberian bimbingan dan kesempatan kepada murid untuk mencatat

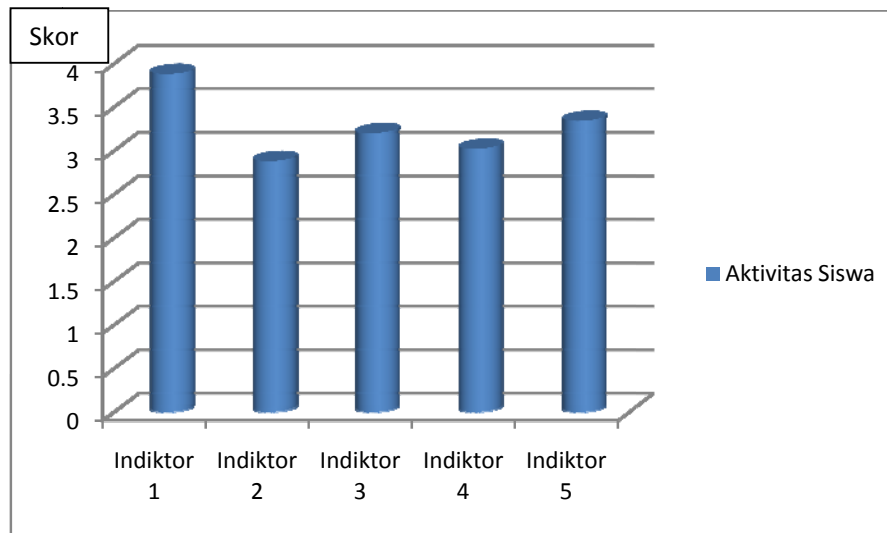
4.1.3.3 Deskripsi Hasil Observasi Aktivitas Siswa

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

Tabel 4.8
Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Indikator	Skor Tingkat Kemampuan				Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori
		1	2	3	4			
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran diatas kelas (<i>emotional activities</i>)	0	0	5	35	155	3,87	Baik
2.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (<i>visual activities, learning activities, dan oral activities</i>)	0	10	11	19	129	3,22	Sangat Baik
3.	Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (<i>oral activities, listening activities, dan emotional activities</i>)	0	2	12	26	144	3,6	Sangat Baik
4.	Siswa melaksanakan games di meja <i>tournament</i> (<i>mental activities dan emotional activities</i>)	0	11	17	12	121	3,02	Baik
5.	Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (<i>oral activities dan writing activities</i>)	0	4	25	10	133	3,32	Baik
Jumlah Rata-rata Skor							17,03	Sangat Baik
Kategori								Sangat Baik

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



Grafik 4.10 Diagram Aktivitas Siswa Siklus III

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

Berdasarkan data grafik 4.10, aktivitas siswa selama proses pembelajaran IPS siklus III mendapatkan jumlah rata-rata skor 17,03 dengan kategori sangat baik. Aktivitas siswa dapat dideskripsikan sebagai berikut:

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

Aktivitas siswa pada indikator siswa siap mengikuti pembelajaran di kelas (*Emotional activities*) mendapatkan skor rata-rata 3,87 dengan kategori sangat baik terdapat 35 anak mendapatkan skor 4 dan terdapat 5 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak.

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

Aktivitas siswa pada indikator keikutsertaan siswa mengikuti pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 3,22 dengan kategori sangat

baik. Perolehan skor tersebut didapatkan dari 19 siswa mendapat skor 4; 11 siswa memperoleh skor 3 karena ada 3 deskriptor yang tampak yaitu:

1) siswa hanya memperhatikan video; siswa terlihat memperhatikan dengan pandangan siswa fokus ke depan dan menyimak dengan baik tanpa berbicara ataupun berkomentar, 2) siswa mencatat materi yang terdapat di video; siswa menulis materi yang disampaikan di video dengan alat tulis dan buku, dan 3) siswa bertanya pada guru; siswa menanyakan tentang materi yang telah dijelaskan oleh guru. Selain itu, ada 10 siswa yang memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak.

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

Aktivitas siswa pada indikator siswa aktif dalam diskusi bersama tim (*oral activities, listening activities, dan emotional activities*) mendapatkan rata-rata skor 3,6 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut didapatkan dari 26 siswa mendapatkan skor 4 dikarenakan ada 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa bersedia berkelompok; ditunjukkan dengan siswa dengan segera membentuk kelompok sesuai dengan daftar anggota yang telah ditayangkan pada LCD, 2) siswa mengikuti diskusi; terlihat dari siswa mengerjakan soal yang terdapat pada lembar kerja siswa; 3) siswa mengemukakan pendapat dalam tim, siswa menyampaikan pendapatnya ketika diskusi berlangsung, dan 4) Siswa membantu teman kelompok dalam pemahaman materi; ditunjukkan siswa yang sudah bisa memahami materi membantu siswa yang belum bisa memahami materi. Selain itu,

terdapat 12 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Sedangkan 2 siswa memperoleh skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tidak tampak.

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

Aktivitas siswa pada indikator Siswa melakukan games di meja tournament (*mental activities dan emotional activities*) mendapatkan rata-rata skor 3,02 dengan kategori baik. Perolehan skor tersebut didapatkan dari 18 siswa mendapatkan skor 4 ditunjukkan dari adanya 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa disiplin waktu dalam menjawab, 2) siswa berani menjawab, 3) siswa merasa senang saat melaksanakan game; ditunjukkan dengan adanya siswa yang sampai berdiri sambil berteriak “hore!” jika jawabannya benar, dan 4) siswa mendapatkan skor. Selain itu, ada 12 siswa yang memperoleh skor 3 dikarenakan ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Di samping itu, ada 9 siswa yang mendapatkan skor 2 karena ada 2 deskriptor yang tidak tampak.

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

Aktivitas siswa pada indikator siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (*oral activities dan writing activities*) mendapatkan rata-rata skor 3,34 dengan kategori baik. Hasil ini dapat diketahui dari adanya 10 siswa memperoleh skor 4 karena ada 4 deskriptor yang tampak yaitu: 1) siswa mengingat kembali; siswa menyimpulkan dengan menyampaikan materi

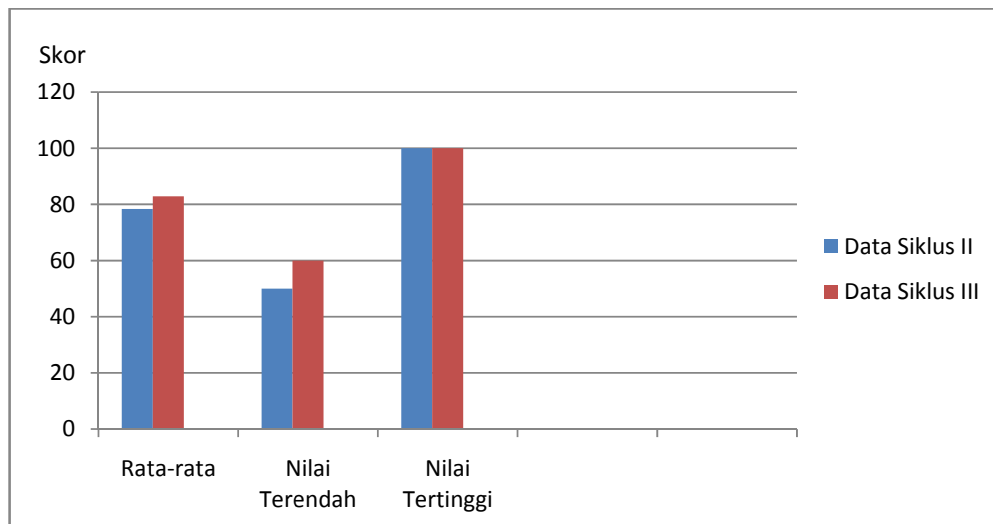
yang telah didapat selama pembelajaran, 2) siswa bertanya kepada guru jika belum paham, 3) siswa mengerjakan evaluasi; siswa mengerjakan soal evaluasi di bangku masing-masing, dan 4) siswa mendapat tindak lanjut. Selain itu, ada 25 siswa yang mendapatkan skor 3 dikarenakan ada 3 deskriptor yang tampak dan 1 deskriptor yang tidak tampak. Terdapat pula 4 siswa yang mendapatkan skor 2 dikarenakan ada 2 deskriptor yang tampak dan 2 deskriptor yang tidak tampak.

4.1.3.4. Paparan Hasil Belajar IPS

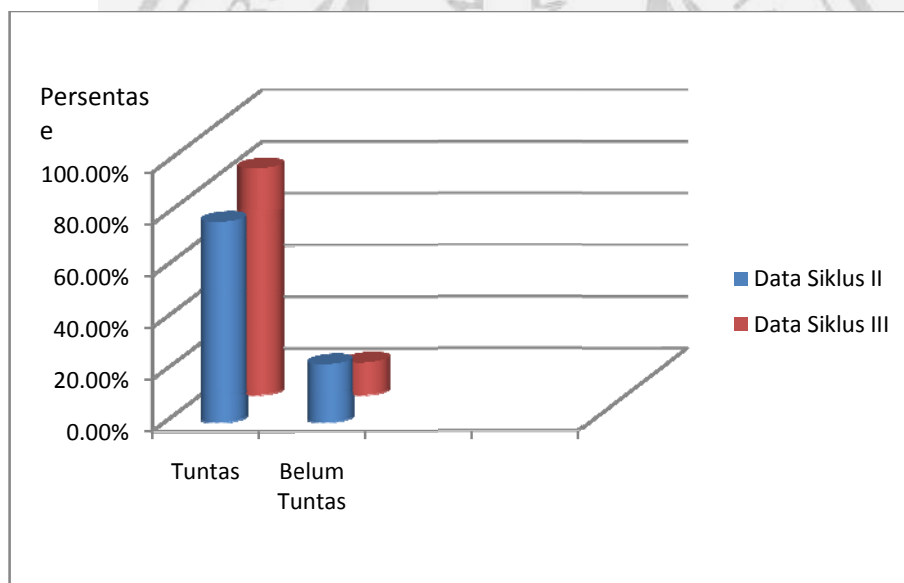
Berdasarkan hasil penelitian siklus III dalam pembelajaran IPS melalui model *Teams Games Tournament* dengan media Audiovisual memperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.9
Analisis Hasil Belajar Siswa Siklis III

No	Pencapaian	Data Siklus II	Data Siklus III
1.	Rata-rata	78,37	82,87
2.	Nilai terendah	50	60
3.	Nilai Tertinggi	100	100
4.	Belum Tuntas	22,50%	12,50%
5.	Tuntas	77,50%	87,50%



Grafik 4.11 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa siklus III



Grafik 4.12 Diagram Analisis Hasil Belajar Siswa siklus III

Dari tabel grafik 4.11, data awal nilai rata-rata kelas siklus II adalah 78,37. Perolehan nilai terendah 50 dan perolehan nilai tertinggi 100. Adapun siswa yang belum tuntas yaitu 9 siswa (sebesar 22,5%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 31 siswa (sebesar 77,5%). Setelah melaksanakan siklus III, nilai rata-rata kelas yaitu 82,87. Perolehan nilai terendah 60 dan perolehan nilai tertinggi yaitu 100.

Perolehan nilai terendah 60 dikarenakan siswa bisa mengerjakan 7 soal pilihan ganda dan 0 soal uraian, sedangkan perolehan nilai tertinggi yaitu 90 dikarenakan siswa sudah bisa mengerjakan 10 soal pilihan ganda, 8 soal uraian singkat. Adapun siswa yang belum tuntas (KKM 65) yaitu 5 siswa (sebesar 12,5%) dan siswa yang sudah tuntas yaitu 35 siswa (sebesar 87,5%). Ketidaktuntasan hasil belajar siswa mencapai 12,5% dikarenakan siswa belum bisa tenang didalam proses *tournament*, belum semua siswa merespon arahan dari guru, ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang konsentrasi dan kurang aktif berdiskusi bersama tim.

c. Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus III mendapatkan hasil sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru sudah baik dalam pembelajaran yaitu mendapatkan skor 30 dengan kategori sangat baik
- b. Aktivitas siswa sudah baik dalam pembelajaran yaitu mendapatkan rata-rata skor 17,03 dengan kategori sangat baik
- c. Hasil belajar klasikal siswa mendapatkan 87,5 % sudah memenuhi indikator yang diharapkan yaitu 85% yaitu sebanyak 35 dari 40 siswa sudah mencapai KKM 65.

d. Revisi

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

4.1.4. Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

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

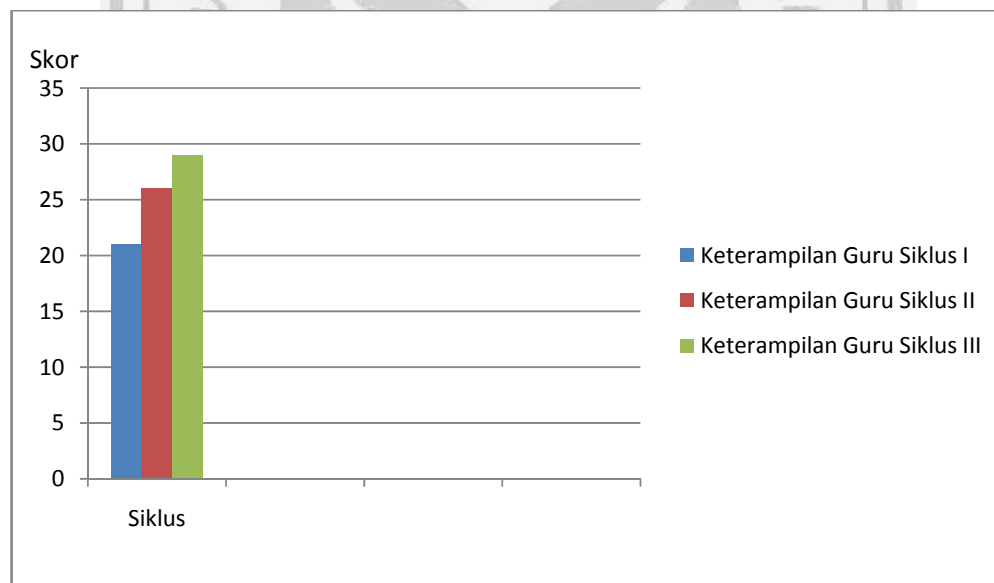
Berikut ini ditampilkan hasil keterampilan guru dan aktivitas siswa pada siklus I, II, dan III:

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

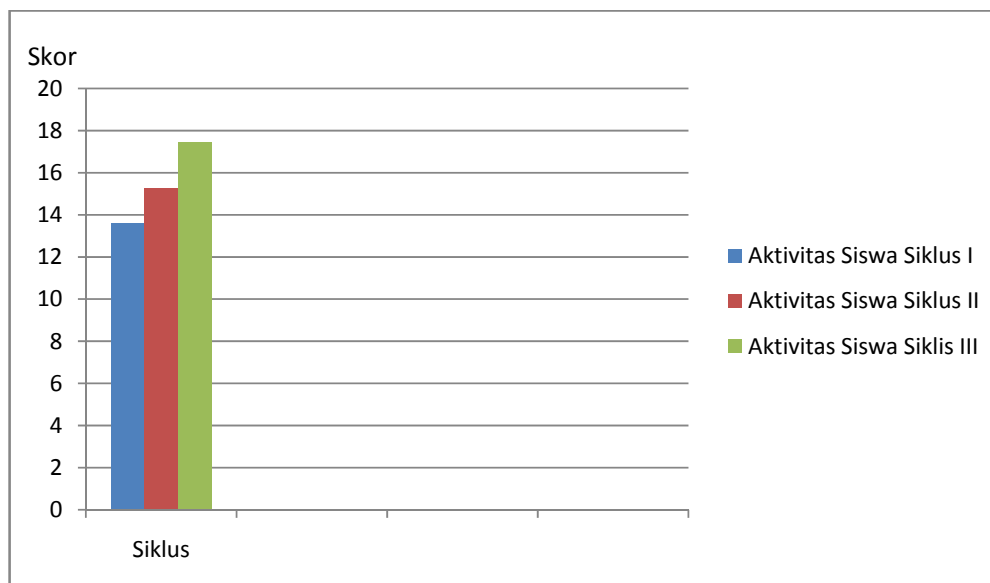
No	Keterampilan Guru dan Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Keterampilan membuka pelajaran	3	4	4
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas berbantuan media <i>Audiovisual</i>	3	3	4
3.	Keterampilan Bertanya	3	3	4
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (<i>teams</i>)	2	3	3
5.	Keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>	2	3	3
6.	Keterampilan menggunakan variasi	3	3	4
7.	Keterampilan memberi penguatan	3	4	4
8.	Keterampilan menutup pelajaran	3	3	4
Jumlah Skor Keterampilan Guru		22	26	30
1.	Siswa siap mengikuti pembelajaran di atas kelas (<i>emotional activities</i>)	3,63	3,7	3,87
2.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (<i>visual activities, learning activities, dan oral activities</i>)	1,9	2,75	3,22

3.	Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (<i>oral activities</i> , <i>listening activities</i> , dan <i>emotional activities</i>)	2,13	2,72	3,6
4.	Siswa melaksanakan games di meja <i>tournament</i> (<i>mental activities</i> dan <i>emotional activities</i>)	2,45	2,45	3,02
5.	Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (<i>oral activities</i> dan <i>writing activities</i>)	2,8	3,32	3,32
Jumlah Skor Rata-rata Aktivitas Siswa		12,9	15,26	17,03

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



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



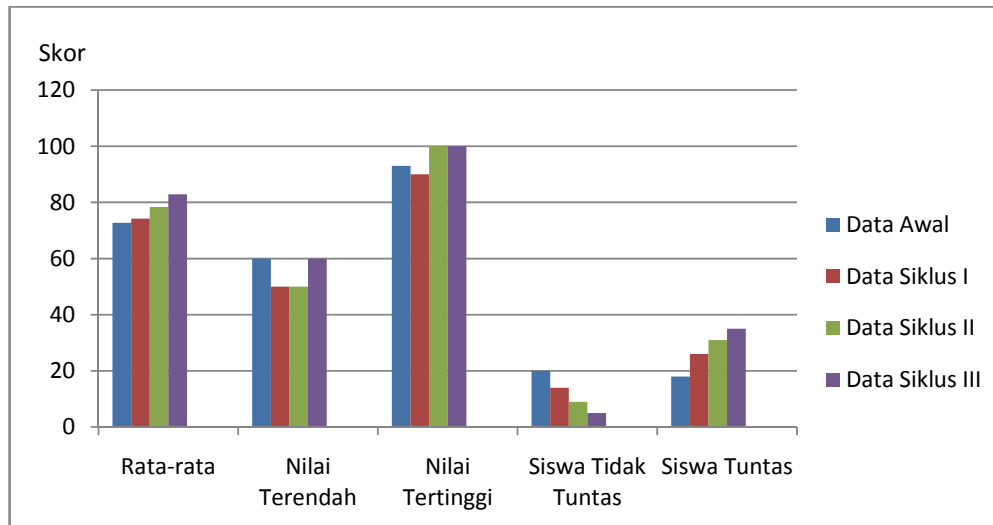
Grafik 4.14 Diagram Jumlah Skor Aktivitas Siswa Siklus I, II, dan III

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

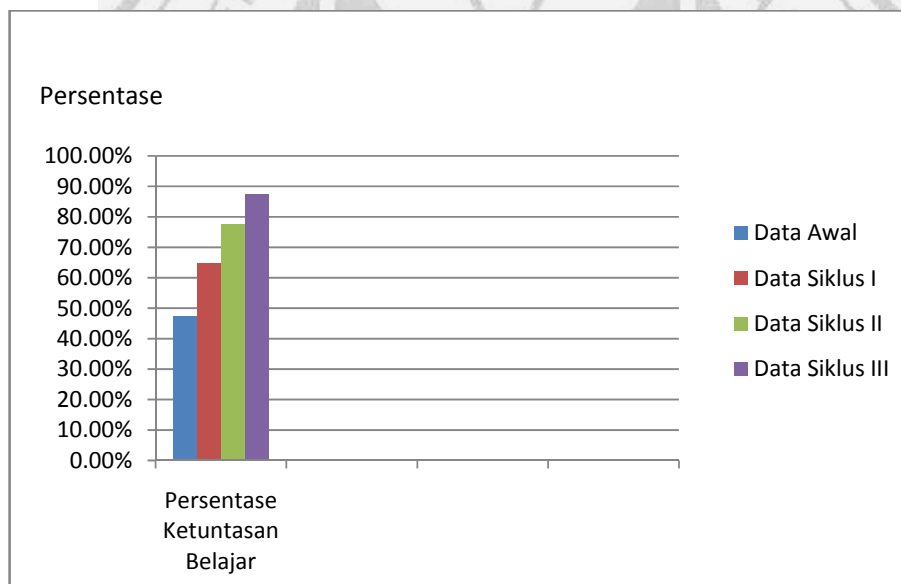
Tabel 4.11

Analisis Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Bringin 02 pada Data Awal, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III

No.	Pencapaian	Data Awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Nilai rata-rata kelas	72,71	74,25	78,37	82,87
2.	Nilai terendah	60	50	50	60
3.	Nilai tertinggi	93	90	100	100
4.	Siswa yang belum tuntas	22	14	9	5
5.	Siswa yang tuntas	18	26	31	35
6.	Persentase ketuntasan belajar	47,37%	65%	77,50%	87,50%



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



Grafik 4.16 Diagram Presentase Analisis Hasil Belajar Siswa Data Awal, Siklus I, II, dan III

Berdasarkan data grafik 4.15 dan 4.16 dapat disimpulkan bahwa data awal sebelum penelitian menunjukkan nilai rata-rata kelas 72,71. Nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 93. Siswa yang belum tuntas 22 dan yang sudah tuntas yaitu 18.

Persentase ketuntasan belajar yaitu 47,37%. Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus I, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74,25. Nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 90. Siswa yang belum tuntas 14 dan yang sudah tuntas yaitu 26. Persentase ketuntasan belajar yaitu 65% menunjukkan belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78,37. Nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Siswa yang belum tuntas 9 dan yang sudah tuntas yaitu 31. Persentase ketuntasan belajar yaitu 77,50% menunjukkan mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan. Tetapi penelitian dilanjutkan pada siklus III untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus III, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,87. Nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Siswa yang belum tuntas 5 dan yang sudah tuntas yaitu 35. Persentase ketuntasan belajar yaitu 87,50% menunjukkan sudah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga penelitian dihentikan.

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

4.2. PEMBAHASAN

4.2.1. Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan berdasarkan hasil observasi dan refleksi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar pada tiap siklusnya. Kegiatan pembelajaran IPS dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* melalui media *Audiovisual* pada kelas III SDN Bringin 02 Semarang ialah :

4.2.1.1. Hasil Keterampilan Guru

Keterampilan guru merupakan salah satu faktor yang penting sebagai penentu kualitas pembelajaran. Keterampilan tersebut adalah keterampilan standar yang tidak dilahirkan, tetapi keterampilan yang dapat dibentuk dan harus dimiliki setiap individu yang berprofesi sebagai guru agar mampu mengimplementasikan kurikulum yang ada. (Asril, 2010:67).

Keterampilan guru perlu diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ketika pembelajaran IPS di kelas III SDN Bringin 02 Semarang dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media *Audiovisual* ada 8 keterampilan guru yang diamati yaitu (1) keterampilan membuka pelajaran, (2) keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan media *Audiovisual*, (3) keterampilan bertanya, (4) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (*teams*), (5) keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan *teams games tournament*, (6) keterampilan menggunakan variasi, (7) keterampilan memberi penguatan, dan (8) keterampilan menutup pelajaran.

Hasil keterampilan guru pada siklus I mendapatkan skor 22 dimana pada dua indikator guru mendapatkan skor masing-masing 2 dan pada enam indikator

yang lain guru mendapatkan skor masing-masing 3. Dengan jumlah skor 22, keterampilan guru pada siklus I masuk dalam kategori baik. Guru belum mampu memperoleh skor 4 pada masing-masing indikator. Hal ini terlihat dari uraian keterampilan guru pada masing-masing indikator sebagai berikut.

Pada siklus I keterampilan guru belum bisa optimal dikarenakan beberapa hal, diantaranya adalah ketika membuka pelajaran guru belum memberikan motivasi kepada siswa; ketika guru menjelaskan materi pada saat presentasi kelas menggunakan media audiovisual, guru belum memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan; ketika guru menjelaskan materi secara langsung dan runtut tanpa memberikan waktu berpikir bagi siswa untuk menjawab dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran; hal itu belum mampu dilakukan karena ketika guru menyampaikan pertanyaan guru belum menyebutkan pengarahannya secara jelas kepada semua siswa, pertanyaan yang diberikan pun belum ditujukan kepada semua siswa; ketika guru membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (teams), guru belum mampu berkeliling membimbing kerja siswa; belum ditujukan kepada semua siswa sehingga tidak semua siswa aktif dalam diskusi, guru juga belum memberikan penjelasan pada setiap kelompok; keterampilan guru mengelola kelas dalam pelaksanaan teams games tournament masih termasuk dalam kategori cukup karena guru belum bisa memulai pembelajarannya tepat waktu; pembelajaran sedikit molor karena terdapat beberapa siswa khususnya siswa yang duduk di bangku belakang tidak segera memasuki ruang karena masih pergantian jam istirahat dan guru belum merespon pertanyaan semua siswa; guru belum menguasai cara

menggunakan media audiovisual dengan baik; dikarenakan pada saat guru mengajar ada gangguan arus listrik berupa pemadaman bergilir ketika guru menayangkan video pembelajaran seluruh siswa di kelas, melakukan Memberikan benda penghargaan terhadap kelompok terbaik dan pujian terhadap kelompok lainnya; guru belum memberikan sepenuhnya benda serta pujian terhadap kelompok lainnya untuk memotivasi siswa., guru belum memberikan penguatan sentuhan dan penguatan berupa tanda; ketika guru menutup pelajaran, guru belum merangkul inti pelajaran dan memberikan komentar pemahaman siswa.

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

Pada siklus II terjadi peningkatan skor menjadi 26 dimana sudah ada dua indikator yang memperoleh skor 4 dan indikator yang lain memperoleh skor 3. Dengan jumlah skor 26, keterampilan guru pada siklus II masuk dalam kategori baik. Peningkatan ini terjadi karena guru sudah memberikan motivasi berupa ucapan kata-kata motivasi kepada siswa di awal pembelajaran. Guru juga sudah memberikan waktu berpikir kepadasiswa saat memberikan pertanyaan dan mengelola kelas dalam pelaksanaan *teams games tournament* dengan baik

ditunjukkan guru merespon pertanyaan siswa. Di samping itu, guru telah melakukan perubahan posisi untuk melakukan interaksi dengan siswa.

Setelah itu dilanjutkan pada pelaksanaan siklus III untuk memperbaiki indikator yang masih mendapatkan kategori baik. Pada siklus III terjadi peningkatan skor menjadi 30 dimana sudah terdapat enam indikator yang memperoleh skor 4 dan dua indikator yang lain memperoleh skor 3. Dengan jumlah skor 30, keterampilan guru pada siklus III masuk dalam kategori sangat baik. Pada siklus III, ketika menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan laptop dan LCD proyektor, guru memberikan balikan kepada siswa terhadap materi yang disampaikan, guru memberikan pertanyaan kepada semua siswa, guru juga sudah merangkum inti pelajaran dan bermacam penguatan diberikan seperti memberikan penguatan verbal, gestural, sentuhan, dan berupa tanda “pena kemenangan”. Guru juga memberikan ucapan selamat serta motivasi kepada semua siswa. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan pendapat Wena (2011:13) bahwa memberikan penegelolaan motivasional terkait dengan usaha untuk meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru, jika motivasi belajar siswa rendah, strategi apapun yang akan digunakan dalam pembelajaran, tidak akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, pengelolaan motivasional menjadi bagian integral dan esensial dalam setiap proses pembelajaran terutama didalam ketrampilan guru

Pada siklus III masih ada 2 indikator yang mendapatkan skor 3 karena ada 1 deskriptor yang tidak tampak. Pada indikator keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (*teams*), deskriptor yang tidak tampak yaitu menyebarkan

kesempatan berpartisipasi, guru sudah berusaha mengajak tetapi belum memastikan satu per satu karena guru harus memberikan bimbingan secara merata pada setiap kelompok. Sejalan dengan pendapat Sardiman (2011:142) bahwa guru harus memiliki kecakapan memberikan bimbingan. Di dalam mengajar akan lebih berhasil kalau disertai dengan kegiatan bimbingan yang banyak berpusat pada kemampuan intelektual, guru perlu memiliki pengetahuan yang memungkinkan dapat menetapkan tingkat-tingkat perkembangan setiap anak didiknya, baik perkembangan emosi, minat dan kecakapan khusus.

Pada indikator keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan *teams games tournament*, deskriptor yang tidak tampak adalah pembelajaran yang dimulai tepat waktu, guru sudah berusaha untuk mempersiapkan segala kebutuhan dan perangkat media yang memadai untuk menjadikan guru sebagai fasilitator kepada siswa tetapi karena jumlah banyak yang cukup banyak mengakibatkan perhatian guru kepada siswa kurang merata. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Slameto (2010:79) bahwa ketika guru menerapkan strategi belajar yang efisien dapat tercapai apabila menggunakan petunjuk cara belajar dengan menggunakan waktu dengan efisien, jangan melakukan lebih dari satu tugas serempak. Guru harus mampu menangani dan mengelola waktu yang dimiliki anak didiknya agar tidak merusak waktu belajar di sekolah.

Pada indikator keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim, deskriptor yang tidak tampak yaitu memberikan kesempatan berpartisipasi, guru belum dapat memberikan perhatian dan motivasi pada seluruh individu

dikarenakan murid belum diberikan bimbingan secara merata. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat dari Slameto (2010:96) bahwa peranan guru sebagai motivator sangat penting artinya seorang guru harus mampu menimbulkan semangat belajar secara individual. Masing-masing mempunyai perbedaan dalam pengalaman, kemampuan dan sifat-sifat pribadi yang lain, sehingga dapat memberikan kebebasan dan kebiasaan pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan penuh inisiatif dan kreatif dalam pekerjaannya. Guru harus dapat merangsang dan mendinamisasikan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga akan terjadi dinamika di dalam proses belajar mengajar.

4.2.1.2. Hasil Aktivitas Siswa

Dalam proses mengajar belajar, aktivitas siswa sangat diperlukan baik dalam berpikir maupun berbuat, penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. Dalam berbuat siswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram, inti sari dari pelajaran yang disajikan oleh guru. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu/pengetahuan itu dengan baik. (Slameto, 2010:36).

Ketika proses pembelajaran, aktivitas siswa merupakan suatu hal yang sangat penting karena dengan adanya aktivitas menunjukkan bahwa siswa itu belajar. Pada penelitian ketika pembelajaran IPS di kelas III SD Negeri

Bringin 02 Semarang dengan menerapkan model Teams Games Tournament dengan media *Audiovisual* ada 5 aktivitas siswa yang diamati yaitu (1) Siswa siap mengikuti pembelajaran diatas kelas (*emotional activities*), (2) Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik (*visual activities, learning activities, dan oral activities*), (3) Siswa aktif dalam diskusi bersama tim (*oral activities, listening activities, dan emotional activities*), (4) Siswa melaksanakan games di meja tournament (*mental activities dan emotional activities*), (5) Siswa mendapatkan evaluasi pembelajaran (*oral activities dan writing activities*) Hasil aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan jumlah rata-rata skor 12,9 dengan kategori baik. Pencapaian skor tersebut belum optimal karena belum ada indikator yang mencapai skor 4 kesiapan siswa dalam KBM di kelas mendapatkan rata-rata skor 3,563 dengan kategori baik dikarenakan siswa sudah berada di dalam kelas, siswa mendengarkan apersepsi dari guru, siswa membawa peralatan belajar (buku dan bolpoin), tetapi ada siswa yang belum bisa tenang pada awal pembelajaran pada indikator siswa mengikuti proses KBM dengan baik, siswa sudah mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga rata-rata skor siswa adalah 1,9 dengan kategori cukup. Hal itu dikarenakan siswa mengamati tayangan presentasi *Audiovisual*, siswa mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru, walaupun terdapat siswa tidak berani bertanya dan mengeluarkan pendapat. Pada indikator keaktifan siswa dalam diskusi kelompok/kerja tim sudah mendapatkan rata-rata skor 3 dengan kategori baik dikarenakan siswa berdiskusi dalam tim, siswa mempelajari materi yang telah diberikan, siswa mendengarkan pendapat orang lain, tetapi dari keseluruhan

siswa hanya 3 siswa yang berani mengemukakan pendapat dalam diskusi bersama tim. Pada indikator keaktifan siswa mengikuti *games* di *meja tournament* sudah termasuk dalam kategori baik dengan rata-rata skor 2,59 dikarenakan siswa membaca pertanyaan pada kartu soal dan menjawab soal, merasa senang saat melaksanakan game, tetapi kurang mendengarkan siswa lain yang membaca pertanyaan ketika games berlangsung. Selain itu, pada indikator kemampuan siswa diberikan evaluasi pembelajaran mendapatkan rata-rata skor 3 masuk dalam kategori baik, skor tersebut sudah optimal karena sudah mencapai skor 3. Oleh karena itu, dilakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 15,02 dengan kategori baik. Peningkatan ini terjadi karena siswa sudah bisa duduk tenang pada awal pembelajaran. Siswa juga sudah cukup aktif dalam bertanya. Di samping itu, mayoritas siswa senang dengan pembelajaran yang dilaksanakan. Akan tetapi, ketika mengikuti pembelajaran masih cukup banyak siswa yang belum berani mengeluarkan pendapat sehingga rata-rata skor yang didapat yaitu 2,75. Pada indikator kemampuan siswa diberikan evaluasi pembelajaran, belum semua siswa ikut menyimpulkan dan hanya diam, siswa juga belum berani bertanya jika ada yang belum paham sehingga rata-rata skor yang didapat 3. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan.

Selanjutnya pada pelaksanaan siklus III untuk memperbaiki indikator yang masih mendapatkan skor di bawah 3. Pada siklus III terjadi peningkatan rata-rata skor menjadi 16,6 dengan kategori sangat baik. Pada siklus III semua siswa terlihat senang dengan permainan dan hampir semua siswa

aktif dalam pembelajaran, terlebih dengan pemberian motivasi oleh guru. Secara umum, siswa sudah berani bertanya dan mengeluarkan pendapat, tak terdapat aktivitas gangguan terhadap diri siswa serta berkurangnya perilaku mengganggu di kelas. Rata-rata skor pada tiap indikator juga meningkat. Sesuai dengan hasil penelitian dan kajian Slavin (2010:121) yang menjelaskan bahwa TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat mengakibatkan adanya kedekatan batin dan interaksi lebih baik, anak akan merasa bahagia. Observasi perilaku juga mengindikasikan berkurangnya perilaku mengganggu dalam kelas TGT dan jumlah kehadiran di kelas yang lebih tinggi.

4.2.1.3. Hasil Belajar Siswa

Menurut Poerwanti (2008:1.4-1.5), untuk mengetahui hasil belajar perlu dilakukan pengukuran yaitu dengan cara memberikan angka-angka pada suatu gejala atau peristiwa, atau benda sehingga hasil pengukuran akan selalu berupa angka. Di dalam proses mengukur hasil belajar siswa dibutuhkan evaluasi, yaitu proses pemberian makna atau penetapan kualitas hasil pengukuran dengan cara membandingkan angka hasil pengukuran tersebut dengan kriteria tertentu.

Pada penelitian ketika pembelajaran IPS di kelas III SDN Bringin 02 Semarang dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* dengan media *Audiovisual*, nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I mendapatkan 74,25, nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 90. Dari 40 siswa terdapat 26 siswa yang tuntas (dengan KKM 70), selain itu 14 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 65%. Oleh

karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus II. Setelah penelitian dilanjutkan pada siklus II terjadi peningkatan, yaitu nilai rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan 78,37, nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Dari 40 siswa terdapat 31 siswa yang tuntas (dengan KKM 65), selain itu 9 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus II sebesar 77,50%. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan pada siklus III. Pada keberhasilan indikator hasil belajar didukung juga oleh pendapat dari Chamisijatin (2008:6.33) yang menyebutkan bahwa ketuntasan belajar setiap indikator yang telah ditetapkan dalam suatu kompetensi dasar berkisar antara 0-100% dengan kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator 75%. Setelah penelitian dilanjutkan pada siklus III terjadi peningkatan, yaitu nilai rata-rata hasil belajar siswa mendapatkan 82,87, nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Dari 40 siswa terdapat 35 siswa yang tuntas (dengan KKM 70), selain itu 5 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada siklus III sebesar 87,50%. Oleh karena itu, penelitian dihentikan. Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat Sardiman (2011: 117) bahwa anak didik harus dilatih untuk mematangkan kemampuan intelektualnya. Sebagai warga belajar yang setiap kali melakukan kegiatan belajar, harus dapat berkembang pemikirannya ke arah berpikir yang objektif dan rasional, tidak emosional. Dalam hal ini peran guru sangat penting dalam upaya mengarahkan anak didiknya agar dapat mencapai kematangan intelektual.

4.2.2. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi pada hasil penelitian ini meliputi peningkatan kualitas pembelajaran IPS yang terdiri dari, ketrampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar melalui model kooperatif tipe *TGT(Teams Games Tournament)* dengan berbantuan media audiovisual pada siswa kelas III SDN Bringin 02 Semarang

4.2.2.1. Implikasi Teoritis

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

4.2.2.2. Implikasi Praktis

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

Ketika pembelajaran, keterampilan guru dengan model tersebut dapat meningkat. Guru bisa mengoperasikan laptop dan memanfaatkan LCD dalam pembelajaran. Selain itu, guru menggunakan media yang dapat memotivasi siswa menjadi lebih aktif, memberikan permainan kartu soal bernomor dan memfasilitasi laptop pada tiap kelompok. Guru berlatih membuat slide power point dan membuat permainan dengan disertai gambar-gambar sebagai

penguatan/motivasi belajar siswa. Guru bisa mengikuti perkembangan zaman karena telah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Keterampilan guru meningkat pada tiap siklusnya.

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

4.2.2.3. Implikasi Pedagogis

Implikasi pedagogis pada penelitian ini adalah keterkaitan hasil penelitian dengan pembelajaran. Keberhasilan atau meningkatnya kualitas pembelajaran dipengaruhi berbagai faktor. Salah satu faktor tersebut adalah model pembelajaran, khususnya model *Teams Games Tournament* dengan media *Audiovisual* yang menunjukkan peningkatan keterampilan guru dan aktivitas siswa pada tiap siklusnya. Keterampilan guru dan aktivitas siswa yang meningkat juga mengakibatkan hasil belajar siswa meningkat pada tiap siklusnya. Bagi sekolah sendiri, penelitian ini memberikan pengetahuan bahwa penggunaan media dan sarana dengan media *Audiovisual* sangat penting dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan ICT, sekolah akan bisa mengikuti perkembangan zaman. Penyediaan sarana komputer bagi siswa perlu mendapatkan prioritas dari pihak sekolah.

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



BAB V

PENUTUP

5.1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang kualitas pembelajaran IPS yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa di kelas III Bringin 02 Semarang menunjukkan hasil sebagai berikut:

- a. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe TGT berbantuan media audiovisual menunjukkan peningkatan pada tiap siklusnya. Hasil observasi menunjukkan dengan jumlah skor keterampilan guru pada pelaksanaan siklus I sebesar 22 dengan kategori baik, pada siklus II jumlah skor meningkat menjadi sebesar 26 dengan kategori baik, dan terjadi peningkatan jumlah skor pada siklus III menjadi sebesar 30 dengan kategori sangat baik.
- b. Aktivitas siswadalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe TGT berbantuan media audiovisual menunjukkan peningkatan pada tiap siklusnya. Hasil observasi menunjukkan dengan jumlah skor rata-rata aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus I sebesar 12,9 dengan kategori baik, siklus II jumlah skor rata-rata aktivitas siswa meningkat menjadi sebesar 15,26 dengan kategori baik dan terjadi peningkatan jumlah skor rata-rata pada siklus III menjadi sebesar 17,03 dengan kategori sangat baik.
- c. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui model kooperatif tipe TGT berbantuan media audiovisual menunjukkan peningkatan

pada tiap siklusnya. Hasil observasi menunjukkan bahwa dari siklus I mendapatkan persentase ketuntasan belajar yaitu 65%, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 74,25. Nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 90. Siswa yang belum tuntas 14 dan yang sudah tuntas yaitu 26. setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus II, persentase ketuntasan belajar yaitu 77,50%, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 78,37. Nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Siswa yang belum tuntas 9 dan yang sudah tuntas yaitu 31, kemudian meningkat lagi pada siklus III yaitu sebesar 87,50% nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82,87. Nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Siswa yang belum tuntas 5 dan yang sudah tuntas yaitu 35.

Berdasarkan perolehan data diatas, maka dapat ditetapkan bahwa hipotesis tindakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media audiovisual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang mencakup keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa telah terbukti kebenarannya.

5.2. SARAN

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

- a) Guru seharusnya berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPS dengan meningkatkan berbagai keterampilan guru selama pembelajaran. Sehingga aktivitas siswa pun meningkat karena guru mampu menyampaikan

pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik. Peningkatan keterampilan guru dan aktivitas siswa tentunya akan diikuti peningkatan hasil belajar.

- b) Guru selalu menggunakan model pembelajaran interaktif dan kooperatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS seperti model *TGT(Teams Games Tournament)*. Model pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkankeaktifan dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan cara bertanya baik kepada guru ataupun kepada teman-temannya jika ada materi yang belum bisa dipahami, aktif dalam diskusi kelompok dan mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir dengan penuh tanggung jawab sehingga hasil belajar dan aktivitas siswa mengalami peningkatan.
- c) Guru selalu menggunakan media yang menarik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS seperti media audiovisual. Penggunaan media yang menarik dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tertarik mengikuti pembelajaran, mengamati media pembelajaran, menyimak penjelasan guru, menjawab pertanyaan. Sehingga lebih banyak materi yang diserap siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu penggunaan berbagai media pembelajaran inovatif juga dapat meningkatkan ketrampilan guru karena guru terbiasa menggunakan berbagai macam media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityaningtyas. 2010. *Skripsi “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ips Melalui Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Kelas III Sdn Kandri 02 Semarang”, Program Studi SI PGSD.* Semarang: UNNES
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Arini Esti, dkk. 2009. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial.* Salatiga: Widya Press
- Aqib, Zaenal. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: Ayrana Widya
- Chamisijatin, Lise. 2008. *Pengembangan Kurikulum SD.* Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah.* Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan.* Jakarta: Depdiknas.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD.* Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Ischak. 2006. *Pendidikan IPS SD.* Jakarta: Universitas Jakarta
- Lapono, Nabisi. 2008. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Moedjiono, Hasibuan. 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir, Abdul, dkk. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI.
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sadeli Lili M. 1986. *Buku Materi Pokok Konsep Ilmu Dasar Pengetahuan Sosial PIPS 2230/2SKS/Modul 1-3*. Jakarta: Karunika Universitas Terbuka
- Santoso, Puji. 2008. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyaningsih, Irma. 2011. *Skripsi "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Karangtengah 3 Sragen Tahun Pelajaran 2009/2010"*, Program Studi FKIP. Malang: Universitas Sebelas Maret. Diunduh dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/> pada 22 Februari 2013, jam 21:30 WIB.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sugandi, Achmad, dkk. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES Press.

- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sukiman.2012.*Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta: Pedagogia
- Suprijono, Agus.2009.*Cooperative Learning*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilo dan Soewarso. 2010. *Pendidikan IPS Di Sekolah Dasar*. Salatiga: Widya Sari
- Tjokrodikaryo, Mulyono. 1986. *Perencanaan dan Pelaksanaan Pengajaran IPS*. Karunika: Karunika
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi pustaka





LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

KISI-KISI INSTRUMEN

Judul :

Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Audiovisual* Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas III SDN Bringin 02 Semarang

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

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

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



Lampiran 2

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

Keterampilan Guru	Pembelajaran IPS Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> dengan Media Audiovisual	Indikator Keterampilan Guru dalam Pembelajaran IPS Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> dengan Media Audiovisual
1. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran 2. Keterampilan menjelaskan 3. Keterampilan Bertanya 4. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 5. Keterampilan Mengelola kelas 6. Keterampilan menggunakan variasi 7. Keterampilan memberi penguatan 8. Keterampilan mengajar kelompok kecil	1) Presentasi Kelas : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran menjelaskan metode pembelajaran TGT menyajikan materi melalui media audiovisual sebagai pengantar 2) Kerja Tim : Setelah persentasi kelas, guru mengelompokkan siswa kedalam tim-tim belajar. Tim tersusun dari 5-8 anak 3) Turnamen : Turnamen tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang	1. keterampilan membuka dan menutup pelajaran 2. keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan media Audiovisual 3. keterampilan bertanya 4. keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (<i>teams</i>) 5. keterampilan mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i> 6. keterampilan menggunakan variasi 7. keterampilan memberi penguatan 8. keterampilan mengajar

	untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi perwakilan tim dari setiap kelompok yang berkemampuan sama. Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomortertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam 4) Poin Individu; setiap siswa dapat menyumbang poin maksimum kepada timnya dalam sistem penskoran 5) Penghargaan	kelompok kecil
--	--	----------------

	tim/rekognisi tim, setelah setiap kuis terlaksana, guru mengumumkan skor perbaikan individual dan skor tim setelah itu menghadiahkan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tinggi 6) Pemberian Evaluasi	
--	---	--



Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI
Keterampilan Guru dalam Pembelajaran IPS
Melalui Model *Teams Games Tournament* berbantuan Media Audiovisual
Siklus

- Nama SD : SDN Bringin 02
 Nama Guru : Rifki Arifatul Uyun
 Kelas : III
 Hari, tanggal :
 Petunjuk :
1. Bacalah 8 indikator keterampilan guru!
 2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan
 3. Berilah tanda check (✓) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
 4. Kriteria Penilaian:
 - a. Nilai 0= Jika tidak ada deskriptor yang tampak.
 - b. Nilai 1= Jika hanya satu deskriptor yang tampak.
 - c. Nilai 2= Jika hanya dua deskriptor yang tampak.
 - d. Nilai 3= Jika hanya tiga deskriptor yang tampak.
 - e. Nilai 4= Jika semua deskriptor tampak
 (Depdiknas, 2008: 40)
 5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Check (✓)	Skor
1.	Keterampilan membuka pelajaran	a. Menyiapkan sumber belajar b. Menyampaikan tujuan pembelajaran		

		c. Melakukan apersepsi d. Memotivasi siswa		
2.	Keterampilan menjelaskan	a. Menyajikan materi dengan media audiovisual yang menarik b. Materi disajikan secara singkat c. Melibatkan aktifitas siswa dalam penyajian materi d. Memberikan balikan terhadap materi yang disampaikan		
3.	Keterampilan bertanya	a. Menarik dan memotivasi siswa untuk menjawab b. Memberikan games dengan tingkat kesulitan berbeda c. Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran d. Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan poin pada siswa yang berhasil menjawab		
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim	a. Membagi kelompok b. Memberikan kesempatan berpartisipasi c. Berkeliling membimbing kerja siswa d. Memperjelas permasalahan pada setiap kelompok		
5.	Keterampilan mengelola kelas	a. Pembelajaran dimulai tepat waktu b. Dilaksanakan sesuai dengan petunjuk yang diberikan c. Memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran		

		d. Merespon siswa ketika bertanya		
6.	Keterampilan menggunakan variasi	a. Memusatkan perhatian pada media audiovisual dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa b. Menggunakan media audiovisual yang menarik bagi siswa c. Media audiovisual dapat membantu siswa memahami materi d. Melakukan perubahan posisi agar interaksi terjaga dengan baik		
7.	Keterampilan memberi penguatan	a. Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik berupa tanda b. Memberikan penghargaan kelompok berupa ucapan c. Memberikan penghargaan kelompok berupa benda d. Memberikan benda penghargaan terhadap kelompok terbaik dan pujian terhadap kelompok lainnya		
8.	Keterampilan menutup pelajaran	a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan b. Guru menuntun siswa untuk membuat rangkuman c. Guru memberi penugasan kepada siswa d. Guru memberikan pesan untuk mengulang pelajaran di rumah dan mempelajari materi selanjutnya		
Total Skor:				

Jumlah Skor = Kategori =

Skor maksimal : $8 \times 4 = 32$

Skor minimal : $8 \times 0 = 0$

Banyak data $(n) = (32 - 0) + 1$
 $= 33$

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

$$= \frac{1}{4} (33 + 1)$$

$$= 8,5$$

jadi nilai K_1 adalah 8,5

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

$$= \frac{2}{4} (33 + 1)$$

$$= 17$$

jadi nilai K_2 adalah 17

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

$$= \frac{3}{4} (33 + 1)$$

$$= 25,5$$

jadi nilai K_3 adalah 25,5

Skoryang diperoleh	Kategori
$25,5 \leq \text{skor} \leq 33$	SangatBaik (A)
$17 \leq \text{skor} \leq 25,5$	Baik (B)
$8,5 \leq \text{skor} \leq 17$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} \leq 8,5$	Kurang(D)

Skoryangdidapatkan

Kategori

Keterangan :

Jika skor lebih dari sama dengan 25,5 sampai kurang dari sama dengan 33, termasuk dalam kategori “sangat baik”. Skor lebih dari sama dengan 17 sampai kurang dari sama dengan 25,5, termasuk dalam kategori “baik”. Skor lebih dari sama dengan 8,5 sampai kurang dari sama dengan 17, termasuk dalam kategori “cukup”, dan skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari sama dengan 8,5, termasuk dalam kategori “kurang”.

Semarang,2013

Observer,

.....

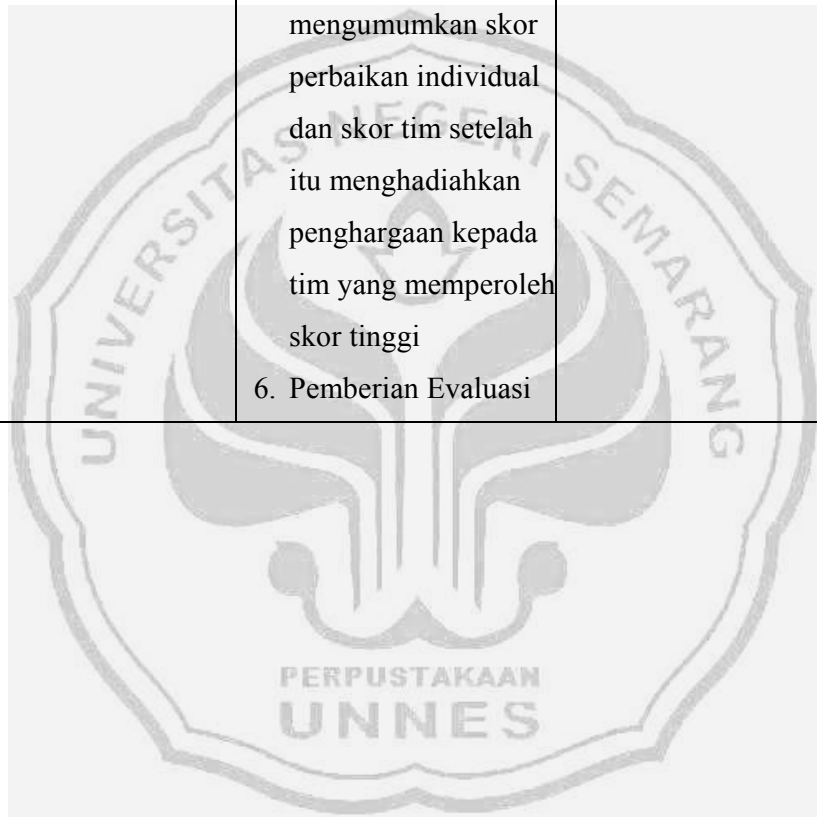
Lampiran 4

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

Aktivitas Siswa	Pembelajaran IPS Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> dengan Media Audiovisual	Indikator Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran IPS Melalui Model <i>Teams Games Tournament</i> dengan Media Audiovisual
<i>Visual activities</i>, misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan. <i>Oral activities</i>, misalnya: bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat dan diskusi. <i>Listening activities</i>, misalnya: mendengarkan uraian, percakapan dalam diskusi <i>Writing activities</i>, misalnya: menulis laporan, menyalin.	- Presentasi Kelas : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran menjelaskan metode pembelajaran TGT menyajikan materi melalui media audiovisual sebagai pengantar - Kerja Tim : Setelah persentasi kelas, guru mengelompokkan siswa kedalam tim-tim belajar. Tim tersusun dari 5-8 anak - Turnamen : Turnamen tersusun dari pertanyaan-	- Siswa mengikuti KBM di kelas (<i>emotional activities</i>) - Siswa mengikuti proses KBM dengan baik (<i>visual activities, listening activities, dan oral activities</i>) - Siswa aktif dalam diskusi bersama tim/kerja kelompok (<i>oral activities, listening activities, dan emotional activities</i>) - Siswa aktif melaksanakan <i>games</i> di meja turnamen (<i>mental activities dan emotional activities</i>), - Siswa diberikan evaluasi pembelajaran (<i>oral</i>

5. <i>Drawing activities</i>, misalnya: menggambar, membuat grafik, diagram. 6. <i>Motor activities</i>, misalnya: melakukan percobaan, permainan 7. <i>Mental activities</i>, misalnya: mengingat, menganalisis, mengambil keputusan, memecahkan soal 8. <i>Emotional activities</i>, misalnya: gembira, berani, bergairah, semangat	pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi perwakilan tim dari setiap kelompok yang berkemampuan sama. Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam 4. Poin Individu; setiap siswa dapat menyumbang poin	<i>activities dan writing activities</i>).
---	--	---

	maksimum kepada timnya dalam sistem penskoran 5. Penghargaan tim/rekognisi tim, setelah setiap kuis terlaksana, guru mengumumkan skor perbaikan individual dan skor tim setelah itu menghadiahkan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tinggi 6. Pemberian Evaluasi	
--	---	--



Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI

Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS

Melalui Model *Teams Games Tournament* dengan Media Audiovisual

Siklus

Nama SD : SDN Bringin 02

Nama Guru : Rifki Arifatul Uyun

Kelas : III

Hari, tanggal :

Petunjuk :

1. Bacalah 5 indikator aktivitas siswa!
2. Penilaian mengacu pada deskriptor yang telah ditetapkan
3. Berilah tanda check (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!
4. Kriteria Penilaian:
 - a. Nilai 0= Jika tidak ada deskriptor yang tampak.
 - b. Nilai 1= Jika hanya satu deskriptor yang tampak.
 - c. Nilai 2= Jika hanya dua deskriptor yang tampak.
 - d. Nilai 3= Jika hanya tiga deskriptor yang tampak.
 - e. Nilai 4= Jika semua deskriptor tampak.

(Depdiknas, 2008: 40)

5. Hal-hal yang tidak nampak pada deskriptor, dituliskan dalam catatan lapangan.

No	Indikator	Deskriptor	Tampak (√)	Skor
1	Siswa siap mengikuti KBM di kelas	a. Seluruh siswa sudah di dalam kelas b. Siswa duduk di kursi masing-masing		

	(<i>emotional activities</i>)	c. Siswa duduk tenang d. Peralatan lengkap dan memperhatikan guru		
2	Siswa mengikuti proses KBM dengan baik (<i>visual activities, listening activities, dan emotional activities</i>)	a. Siswa hanya memperhatikan video b. Siswa mencatat materi yang ada di video tersebut c. Siswa bertanya pada guru d. Siswa menanggapi video dengan berpendapat		
3	Siswa aktif dalam diskusi bersama tim/kerja kelompok (<i>oral activities, listening activities, dan emotional activities</i>)	a. Siswa bersedia berkelompok b. Siswa mengikuti diskusi c. Siswa memberikan pendapat dalam tim d. Siswa membantu teman kelompok dalam pemahaman materi		
4	Siswa aktif melaksanakan game (<i>mental activities dan emotional activities</i>)	a. Siswa senang mengikuti turnamen b. Berani menjawab c. Siswa disiplin waktu dalam menjawab d. Mendapatkan skor		
5	Siswa diberikan evaluasi pembelajaran (<i>oral activities dan writing activities</i>)	a. Siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari b. Siswa bertanya ketika belum paham c. Mengerjakan evaluasi d. Siswa mendapatkan tindak lanjut		

Skor minimal = 0, skor maksimal adalah 5x4 yaitu 20

Banyak data (n) = (20-0)+1 = 21

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

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

$$\begin{aligned}
 &= \frac{2}{4}(21 + 1) \\
 &= \frac{2}{4} \times 22 \\
 &= 11
 \end{aligned}$$

Jadi K_2 adalah 11

K_3 = kuartil ketiga

$$\begin{aligned}
 \text{Letak } K_3 &= \frac{3}{4}(n + 1) \\
 &= \frac{3}{4}(21 + 1) \\
 &= \frac{3}{4}(22) \\
 &= 16,5
 \end{aligned}$$

Jadi K_3 adalah 16,5

$$\begin{aligned}
 &= \frac{1}{4}(21 + 1) \\
 &= \frac{1}{4} \times 22 \\
 &= 5,5
 \end{aligned}$$

Jadi K_1 adalah 5,5

Skoryang diperoleh	Kategori
$16,5 \leq \text{skor} \leq 20$	SangatBaik (A)
$11 \leq \text{skor} \leq 16,5$	Baik (B)
$5,5 \leq \text{skor} \leq 11$	Cukup (C)
$0 \leq \text{skor} \leq 5,5$	Kurang(D)

Skoryangdidapatkan

Kategori

Keterangan :

Jika skor lebih dari sama dengan 16,5 sampai kurang dari sama dengan 20, termasuk dalam kategori “sangat baik”. Skor lebih dari sama dengan 11 sampai kurang dari sama dengan 16,5, termasuk dalam kategori “baik”. Skor lebih dari sama dengan 5,5 sampai kurang dari sama dengan 11, termasuk dalam kategori “cukup”, dan skor lebih dari sama dengan 0 sampai kurang dari sama dengan 5,5, termasuk dalam kategori “kurang”.

Semarang,2013

Observer,

Siklus ...

Kelas / Jumlah Siswa : III / 40 orang

Tuliskan keterampilan guru atau aktivitas siswa dalam pembelajaran!

Lampiran 7

LEMBAR WAWANCARA TEMAN SEJAWAT (KOLABORATOR) TENTANG

PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES*

TOURNAMENT BANTUAN MEDIA AUDIOVISUAL

Nama SD :

Nama :

NIP :

Hari/tanggal :

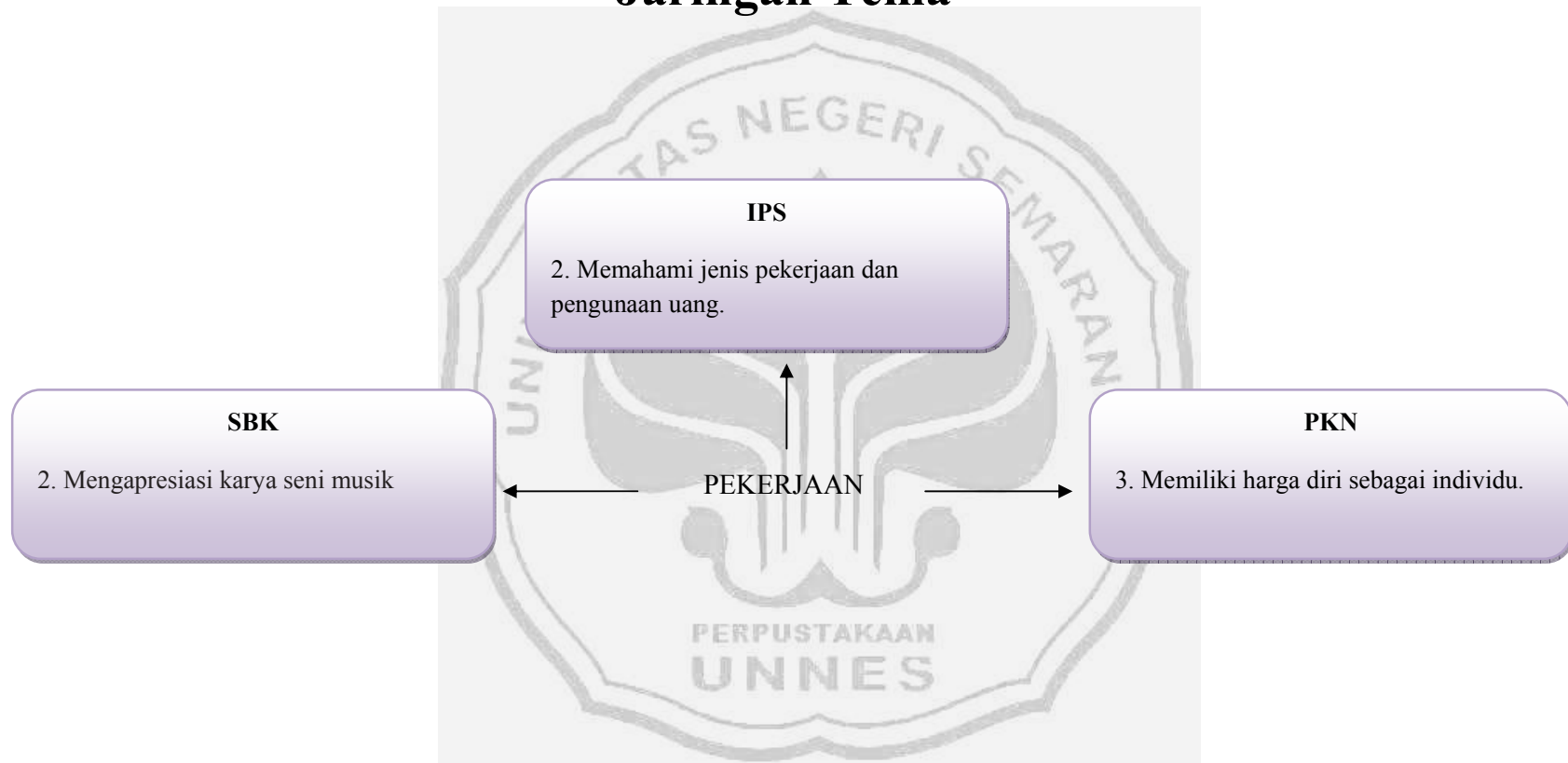
Pertanyaan :

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



Lampiran 8

Jaringan Tema



SILABUS

Kelas : III
Mata Pelajaran : IPS,PKN,SBK
Semester : II (dua)
Tema : Pekerjaan

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/ Pembelajaran	Teknik Penilaian Instrumen	Bentuk Instrumen	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPS 2.Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang	2.2. Menenal jenis-jenis pekerjaan	2.2.1 Mengidentifika si jenis-jenis pekerjaan	Memahami jenis-jenis pekerjaan melalui media audiovisual berupa video	Tes tulis Tes unjuk kerja	Isian Pilihan Ganda	2 x 35	Muhammad Saleh dan Ade Munajat. 2009. <i>IPS untuk Sekolah Dasar Kelas 3</i> . Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.hal 42

PKN 3. Memiliki harga diri sebagai individu	3.1. Mengetahui pentingnya memiliki harga diri	3.1.3 Mampu menemukan pengertian harga diri	Melalui pengalaman sehari-hari siswa dapat menentukan pentingnya harga diri	Tes tulis Tes unjuk kerja	Isian Pilihan Ganda	2 x 35	Suyatno.2009. <i>B SE PKN kelas 3 SD</i> .Jakarta: PusatPerbukuan Departemen Pendidikan Nasional.hal 17
---	--	---	---	------------------------------	------------------------	--------	---

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok/ Pembelajaran	Teknik Penilaian Instrumen	Bentuk Instrumen	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
SBK 2. Mengapresiasi karya seni musik	2.1. Menjelaskan simbol tempo dalam lagu	2.2.1 Memilih tempo yang tepat untuk menyanyikan sebuah lagu	Memilih tempo yang tepat dalam menyanyikan sebuah lagu	Tes tulis Tes unjuk kerja		2 x 35	Nursa'ban, Muhammad. 2008. <i>SBK kelas 3 SD</i> .Jakarta:Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.hal 11

PERANGKAT PEMBELAJARAN

Siklus 1

Tema : Pekerjaan
Kelas / Semester : III / II
Minggu / Hari : II / Senin, 15 April 2013
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

Standart Kompetensi

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

PKN

3. Memiliki harga diri sebagai individu.

SBK

2. Mengapresiasi karya seni musik.

Kompetensi Dasar

IPS

- 2.1. Menenal jenis-jenis pekerjaan

PKN

- 3.1. Menjelaskan urutan membuat atau melakukan sesuatu dengan kalimat yang runtut dan mudah dipahami

SBK

- 2.2. Menjelaskan simbol tempo dalam lagu.

Indikator

IPS

- 2.1.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan

PKN

- 3.1.3. Menemukan pengertian harga diri

SBK

- 2.2.1. Memilih tempo yang tepat untuk menyanyikan dalam lagu.

I. Tujuan Pembelajaran

- Melalui presentasi audiovisual siswa dapat menyebutkan berbagai macam jenis pekerjaan di sekitar lingkungan mereka dengan tepat
- Melalui pengalaman sehari-hari siswa dapat menentukan pentingnya harga diri
- Ditayangkan sebuah video tentang jenis-jenis pekerjaan dan siswa dapat menghubungkannya dengan pentingnya harga diri dengan benar

II. Nilai Karakter yang Akan Dicapai

Kerjasama, Disiplin dan Tanggung jawab

III. Materi Ajar

IPS

- Memahami jenis-jenis pekerjaan melalui media audiovisual berupa video

PKN

- Mendeskripsikan pentingnya harga diri dalam kehidupan sehari-hari

SBK

- Memilih tempo yang tepat dalam menentukan suatu lagu

IV. Model Pembelajaran

- Teams Games Tournament

V. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Tournament
- Diskusi
- Penugasan

VI. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal (5 menit)

- Berdo'a bersama
- Salam
- Presensi
- Apersepsi :

Lagu Tentang Pekerjaan Pak Pos

Aku Tukang Pos rajin sekali
Surat kubawa naik sepeda
Siapa saja aku layani
Tidak kupilih miskin dan kaya
Kring-kring post

Surat Sutini harus kuantar
Untuk Komara mesti kubawa
Kesana kini roda berputar
Kabar yang baik orang gembira
Kring....kring...kring...kring...pos

“ Pekerjaan apa yang dapat kalian pahami dari lagu yang telah dinyanyikan?”

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

B. Kegiatan Inti (15 menit)

Eksplorasi

- Guru menayangkan media video tentang materi jenis-jenis pekerjaan
- Menjelaskan peraturan games yang akan dilaksanakan

- Tanya jawab mengenai macam-macam pekerjaan dari pengalaman sehari-hari siswa

Elaborasi

- Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll)
- Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok.
- Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
- Membentuk anggota kelompok turnamen berkemampuan sama berdasarkan hasil nilai perolehan dari kuis
- Guru memberikan kartu untuk memulai permainan
- Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomor tertinggi.
- Permainan berlangsung menurut arah jarum jam
- Nilai kelompok dihitung dari perolehan rata-rata poin
- Diberikan reward bagi kelompok yang memiliki rata-rata poin tertinggi

Konfirmasi

- Umpan Balik dari kegiatan elaborasi dan eksplorasi
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum jelas

C. Kegiatan Akhir (15 menit)

- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang dipelajari
- Memberikan tindak lanjut atas hasil belajar siswa dan tugas rumah
- Memberi pesan moral bagi anak misal : tentang pentingnya harga diri dalam kehidupan
- Memberikan reward dan memotivasi siswa agar rajin belajar

VII. Media dan Sumber Belajar

Media

- Pengalaman anak dalam kehidupan sehari-hari
- Buku pegangan guru dan buku penunjang lainnya
- Video pembelajaran tentang materi Pekerjaan
- Teks singkat

Sumber Belajar

- Lie, Anita.2008.*Cooperatif Learning Mempraktikkan Cooperatif Learning Di Ruang- Ruang Kelas*, Jakarta:PT Gramedia.
- Nursa'ban, Muhammad.2008.*SBK kelas 3 SD*.Jakarta:Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.hal 11
- Suyatno.2009.*BSE PKN kelas 3 SD*.Jakarta: PusatPerbukuan DepartemenPendidikan Nasional.hal 17

- Saleh, Muhammad dan Ade Munajat. 2009. *IPS untuk Sekolah Dasar Kelas 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. hal 42
- Permendiknas no. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (BSNP)
- Permendiknas no. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (Depdiknas).

VIII. Teknik Tes

1. Jenis tes :

- Tes tak tertulis :
Dalam apersepsi dan proses pembelajaran (unjuk kerja)
- Tes tertulis :
Pada kompetisi berpasangan
Akhir pembelajaran (evaluasi)

2. Bentuk tes :

- Lisan (apersepsi)
- Lembar Kerja Kelompok (kompetisi)
- Evaluasi

3. Instrumen tes : lembar pengamatan

4. Alat tes

- Lembar tes evaluasi : terlampir
- Lembar Kerja Kelompok : terlampir
- Lembar pengamatan : terlampir

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Semarang, 15 April 2013

Guru Kolaborator

Guru Praktikan



Sri Sumarsih S.Pd

NIP19591219 198201 2 010

Rifki Arifatul U

NIM 1401409251

Kepala Sekolah



Lampiran Materi

A. Jenis-Jenis Pekerjaan

Jenis pekerjaan bermacam-macam. Semua pekerjaan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh. Pekerjaan yang dilakukan dengan baik akan mendapatkan hasil yang maksimal. Pekerjaan yang ditekuni manusia dilakukan untuk mendapatkan upah. Upah yang diperoleh dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup.

1. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang dan Jasa

Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, setiap orang harus bekerja. Zaman sekarang ini orang harus pandai-pandai mencari pekerjaan. Modal utama seseorang untuk bekerja adalah kemauan, pendidikan, dan keterampilan. Perhatikan orang-orang yang tinggal di sekitarmu! Pasti jenis pekerjaan mereka bermacam-macam.

Ada yang menghasilkan barang dan ada pula yang menghasilkan jasa. Contoh pekerjaan yang menghasilkan barang, misalnya orang yang tinggal di dekat perkebunan kelapa. Ia dapat bekerja sebagai pembuat sapu dan keset dengan memanfaatkan sabut kelapa. Ada juga orang yang menggunakan tanah untuk membuat genteng, batu bata, dan gerabah. Pekerjaan yang menghasilkan bahan makanan, misalnya pembuat tahu, membuat tempe, membuat roti, membuat bakpao, serta berbagai macam makanan lain. Selain membutuhkan barang, orang hidup juga membutuhkan jasa. Jasa diperoleh dari orang lain. Untuk mendapatkan jasa, harus ada imbalan tertentu. Seseorang yang telah memberikan jasa akan menerima imbalan. Imbalan atau upah biasanya berupa uang. Selanjutnya, perhatikan contoh berikut.

Pak Sukri mempunyai kebun kelapa sawit yang luas. Tanaman kelapa sawitnya banyak sekali. Pak Sukri tidak dapat mengurus kebun kelapa sawitnya sendirian. Ia membutuhkan bantuan orang lain untuk mengurus kebun kelapa sawit tersebut. Orang lain yang membantu tersebut bekerja memelihara, memanen, dan menjual buah kelapa sawit. Seminggu sekali para tenaga kerja yang membantu di kebun kelapa sawit tersebut menerima upah berupa uang dari Pak Sukri. Uang yang mereka terima itu merupakan imbalan atas jasa yang telah diberikan kepada Pak Sukri. Dari contoh tersebut, dapat disimpulkan bahwa jasa adalah bantuan berupa tenaga, pikiran, keterampilan, atau pelayanan yang diberikan kepada orang lain.

2. Contoh Pekerjaan yang Menghasilkan Barang dan Jasa

Jenis pekerjaan ada bermacam-macam. Ada pekerjaan yang menghasilkan barang dan ada juga pekerjaan yang menghasilkan jasa. Semua pekerjaan tersebut dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh penghasilan.

Berikut adalah contoh pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa. Ayah Andi bekerja sebagai koki di perusahaan roti. Ia pandai membuat aneka roti. Andi sering membawa roti ke sekolah untuk dibagikan kepada teman-temannya. Ibu Tina membuka usaha salon kecantikan. Ibu Tina sering diundang untuk merias pengantin.

Ayah Gunawan bekerja sebagai sopir bus. Ia berangkat pagi dan pulang malam hari. Pekerjaan orang tua Irfan adalah membuat peralatan rumah tangga, seperti ember, panci, cerek. Ia menerima banyak pesanan dari luar kota. Setiap ada waktu luang, Irfan ikut membantu membuat panci dan cerek.

Ibu Maman dikenal sebagai penjahit di kampungnya. Banyak warga sekitar yang menjahitkan kain kepada Ibu Maman. Ibu Maman terampil dan teliti dalam menjahit, sehingga banyak pelanggan yang puas dengan pekerjaan Bu Maman.

Ayah Medi bekerja di kantor perusahaan percetakan. Perusahaan tersebut melayani jasa cetak undangan, kalender, buku nota, buku bacaan, dan majalah. Ibu Marni membuka warung makan di pinggir jalan. Warung tersebut menyediakan aneka makanan. Ada nasi sayur, nasi soto, serta berbagai makanan dan minuman lainnya.



KISI – KISI EVALUASI SOAL

Jenis Sekolah : SD/MI

Kelas/Semester : III (Tiga)/II

Mata Pelajaran : IPS

Alokasi Waktu : 35 menit

Standar Kompetensi: Memahami Jenis Pekerjaan dan Penggunaan Uang

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Bentuk Soal	Kategori	No. Soal
IPS 2.1. Mengenal jenis-jenis pekerjaan	Memahami jenis-jenis pekerjaan melalui media audiovisual berupa video	Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan	Pilihan ganda	Mudah	1- C1,2- C1, 3- C2,4- C4
				Sedang	5- C2,6- C1 7- C1,8- C4
			Uraian Singkat	Sedang	9-C1, 10- C4
				Sukar	11- C2
			Uraian	Sedang	12- C4
				Sukar	13- C1 14- C4 15- C2
					1- C2,2- C1 3- C2,4-

					C4 5-C1 6- C4,7- C1 8- C2,9- C1 10- C4 1- C1,2- C2 3-C4 4- C5,5- C6
--	--	--	--	--	---

A. Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Kebutuhan hidup dapat terpenuhi dengan
a. bekerja
b. memohon
c. meminta
d. belajar

2. Orang yang malas bekerja, hidupnya akan
a. bahagia
b. enak
c. sempurna
d. sengsara

3. Dalam bekerja, kita harus mengutamakan
a. penghasilan
b. kejujuran
c. kepentingan
d. kecepatan

4. Di dalam bekerja juga dibutuhkan
a. teman yang menyenangkan
b. tempat yang cocok
c. semangat yang tinggi

d. upah yang tinggi

5. Pekerjaan yang dilakukan dengan tidak semangat akan memberikan hasil
a. menyenangkan
b. menggembirakan
c. memuaskan
d. mengecewakan

6. Tukang kayu adalah pekerjaan yang menghasilkan
a. jasa
b. orang
c. barang
d. uang

7. Orang yang memberikan jasa akan memperoleh
a. barang
b. jasa
c. imbalan
d. hadiah

8. Pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah
a. tukang cukur
b. pegawai negeri

- c. karyawan pabrik
- d. berdagang

9. Modal penting untuk mendapatkan pekerjaan adalah
- a. uang dan barang
 - b. pendidikan dan keterampilan
 - c. teman dan saudara
 - d. guru dan orang tua

10. Orang bekerja untuk mendapatkan
- a. penghargaan
 - b. kebutuhan
 - c. kesenangan
 - d. penghasilan

11. Pekerjaan yang dilakukan dengan kerja sama harus didasari rasa
- a. berat hati
 - b. menggerutu
 - c. ikhlas
 - d. mengomel

12. Rudi mengalami kesulitan dalam mengerjakan PR, sebaiknya yang dilakukan adalah

- a. tidak mengerjakan
- b. bertanya kepada kakak
- c. mencontek teman
- d. melupakan

13. Pekerjaan yang berat akan terasa lebih ringan jika dikerjakan dengan
- a. kerja sama
 - b. bantuan
 - c. badan yang kuat
 - d. pendidikan tinggi

14. Pekerjaan rumah akan cepat selesai jika dikerjakan
- a. ayah
 - b. ibu
 - c. kakak
 - d. semua anggota keluarga

15. Kerja sama yang tidak boleh dilakukan di sekolah adalah
- a. membersihkan kelas
 - b. mengerjakan ulangan
 - c. mengerjakan tugas kelompok
 - d. berangkat sekolah bersama

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

1. Kita harus ... untuk mendapatkan penghasilan.
2. Jika kita bekerja dengan disiplin, hasilnya akan
3. Bekerja dengan jujur adalah bekerja sesuai dengan
4. Tukang semir adalah pekerjaan yang menghasilkan
5. Salah satu ciri orang yang berhasil adalah orang yang ...bekerja.
6. Membuat mesin mobil adalah jenis pekerjaan yang menghasilkan....
7. Upah atau gaji untuk orang yang bekerja biasanya diberikan dalam bentuk
8. Upah atau gaji yang diperoleh dari bekerja digunakan untuk mencukupi
9. Mengajar atau menjadi guru adalah termasuk pekerjaan yang menghasilkan
10. Sebagian upah dari hasil bekerja sebaiknya ... untuk menghadapi kebutuhan pada masa depan.

C. Jawablah dengan benar di buku tugasmu!

1. Sebutkan masing-masing dua jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa dan pekerjaan yang menghasilkan barang!
2. Apa akibatnya bila seseorang pengangguran?
3. Apa modal utama seseorang untuk bekerja?
4. Bagaimana sikapmu bila mendapatkan tugas dari guru?
5. Ceritakan cara meraih sukses dalam belajar dan bekerja!

$$\text{Nilai Penskoran A dan C} = \frac{B}{St} \times 100 = \frac{20}{20} \times 100 = 100$$

$$\text{Nilai Penskoran B} = \frac{B}{St} \times 100 = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

Keterangan : B = Jawaban yang benar
St= Skor teoritis

Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda

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

B. Uraian Singkat

1. Bekerja
2. Memuaskan
3. Hati Nurani
4. Jasa
5. Rajin
6. Barang
7. Uang
8. Kebutuhan sehari-hari
9. Jasa
10. Diitabung

C.

1. Pekerjaan menghasilkan barang : pembuat roti dan penjahit (keb.guru)
Pekerjaan menghasilkan jasa : sopir dan guru (keb.guru)
2. Seseorang yang menganggur tidak bekerja dan tidak mendapatkan uang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya
3. Modal utama seseorang untuk bekerja adalah kemauan, pendidikan dan ketrampilan
4. Bila mendapatkan pekerjaan dari guru harus segera dikerjakan dengan sungguh-sungguh penuh semangat (keb.guru)

5. Cara meraih sukses dalam belajar dan bekerja adalah dengan memiliki kemauan dan disiplin dalam belajar serta memiliki semangat dan kerja keras ketika bekerja

Langkah-langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan Media Audiovisual

1. Presentasi Kelas : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan metode pembelajaran TGT, menyajikan materi melalui media audiovisual sebagai pengantar
2. Kerja Tim : Setelah persentasi kelas, guru mengelompokkan siswa kedalam tim-tim belajar. Tim tersusun dari 5-8 anak
3. Turnamen : Turnamen tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi perwakilan tim dari setiap kelompok yang berkemampuan sama. Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam

4. Poin Individu, setiap siswa dapat menyumbang poin maksimum kepada timnya dalam sistem penskoran
5. Penghargaan tim, setelah setiap kuis terlaksana, guru mengumumkan skor perbaikan individual dan skor tim setelah itu menghadiahkan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tinggi
6. Pemberian Evaluasi

Lampiran 9

DATA HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS I

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Muncul				Skor	Kategori
			1	2	3	4		
1.	Keterampilan membuka pelajaran	a. Menyiapkan sumber belajar			☐		3	Baik
		b. Menyampaikan tujuan pembelajaran			☐		3	
		c. Melakukan apersepsi			☐		3	
		d. Memotivasi siswa			☐		3	
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan media <i>Audiovisual</i>	a. Menyajikan materi dengan media audiovisual yang menarik			☐		3	Baik
		b. Materi disajikan secara singkat dan jelas			☐		3	
		c. Melibatkan aktifitas			☐		3	

		siswa dalam penyajian materi							
		d. Memberikan balikan terhadap materi yang disampaikan			☐			3	
3.	Keterampilan Bertanya	a. Menarik dan memotivasi siswa untuk menjawab			☐			3	Baik
		b. Memberikan games dengan tingkat kesulitan berbeda			☐			3	
		c. Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran			☐			3	
		d. Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan poin pada siswa yang berhasil menjawab			☐			3	
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (<i>teams</i>)	a. Membagi kelompok			☐			2	Cukup
		b. Memberikan kesempatan berpartisipasi			☐			2	
		c. Berkeliling membimbing kerja siswa			☐			2	
		d. Memperjelas permasalahan pada setiap kelompok			☐			2	
5.	Keterampilan Mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>	a. Pembelajaran dimulai tepat waktu			☐			2	Cukup
		b. Dilaksanakan sesuai dengan petunjuk yang diberikan			☐			2	
		c. Memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran			☐			2	
		d. merespon siswa ketika bertanya			☐			2	

6.	Keterampilan menggunakan variasi	a. Memusatkan perhatian pada media audiovisual dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa			☐		3	Baik
		b. Menggunakan media audiovisual yang menarik bagi siswa			☐		3	
		c. Media audiovisual dapat membantu siswa memahami materi			☐		3	
		d. Melakukan perubahan posisi agar interaksi terjaga dengan baik			☐		3	
7.	Keterampilan memberi penguatan	a. Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik berupa tanda			☐		3	Baik
		b. Memberikan penghargaan kelompok berupa ucapan			☐		3	
		c. Memberikan penghargaan kelompok berupa benda			☐		3	
		d. Memberikan benda penghargaan terhadap kelompok terbaik dan pujian terhadap kelompok lainnya			☐		3	
8.	Keterampilan menutup pelajaran	a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan			☐		3	Baik
		b. Guru menuntun			☐		3	

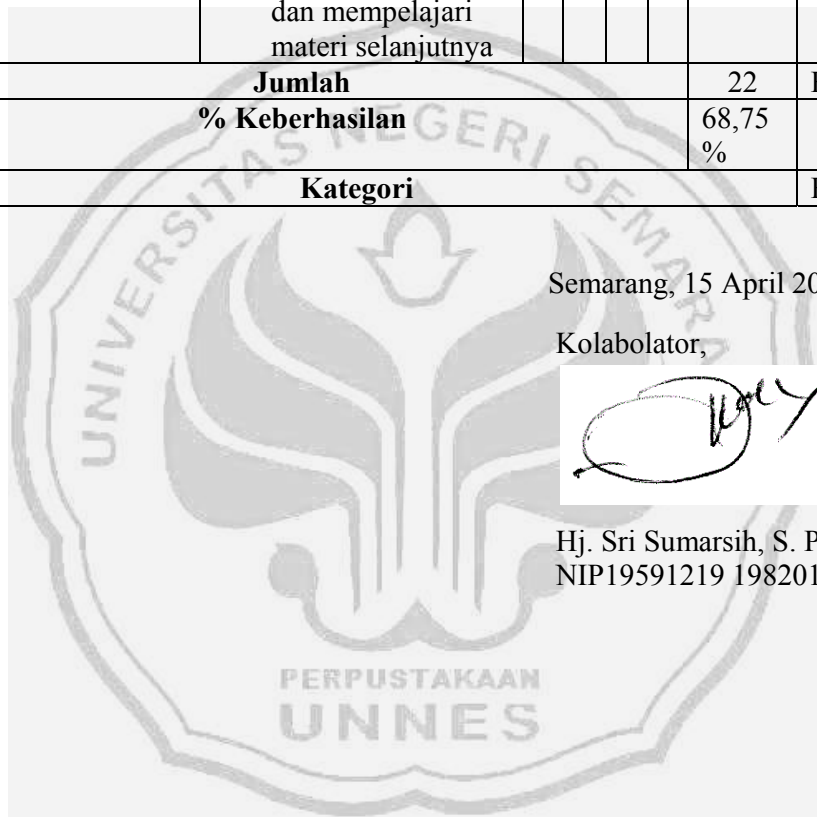
		siswa untuk membuat rangkuman							
		c. Guru memberi penugasan kepada siswa			☐			3	
		d. Guru memberikan pesan untuk mengulang pelajaran di rumah dan mempelajari materi selanjutnya			☐			3	
Jumlah								22	Baik
% Keberhasilan								68,75 %	
Kategori									Baik

Semarang, 15 April 2013

Kolaborator,



Hj. Sri Sumarsih, S. Pd.
NIP19591219 198201 2 010



Lampiran 10

**REKAPITUASI DATA HASIL OBSERVASI
AKTIVITAS SISWA SIKLUS I**

No.	Nama	Skor Tiap Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Heryawan Dwi P	4	2	2	3	3	14
2.	Abimanyu Hardiansyah	4	2	2	2	2	12
3.	Aditya Aji Nugroho	3	2	2	2	3	12
4.	Aldilla Nur	4	2	2	2	2	12
5.	Anang Ardiansyah	3	2	2	3	3	13
6.	Andrean Rizal	4	2	2	2	3	13
7.	Arif Husain	3	2	3	3	3	14

8.	Arifah Fadhillah	4	2	2	2	3	13
9.	Arifka Fadhillah	3	2	2	3	4	14
10.	Aulia Shella Oktaviana	4	2	2	2	3	13
11.	Aulia Shella Oktaiani	4	2	2	3	3	14
12.	Fabio Salma	4	2	2	2	2	12
13.	Fadelia Salwa A	3	2	2	3	3	13
14.	Fadia Nur Maya	4	2	2	2	3	13
15.	Faridatul Jalillah	3	2	2	3	3	13
16.	Hendry Kurniawan	4	2	2	2	2	12
17.	Kheren Yanuar W	3	2	3	3	3	14
18.	Khoyrul Akbar	4	1	2	2	2	11
19.	Maula Chusnan N	3	2	2	3	3	13
20.	Maulana Yanuar	3	2	2	2	3	12
21.	Mochammad Galih F	4	2	3	3	3	15
22.	Mohammad Farid	3	2	2	2	2	11
23.	Mohammad Marcellin	4	1	2	3	4	14
24.	Mohammad Rafi N	4	2	2	2	2	12
25.	Nedtah Rahmadina	4	2	2	3	3	14

26.	Niken Pramudita	4	2	2	2	2	12
27.	Novita Arianti	4	2	2	2	3	13
28.	Nur Cholis	3	2	3	3	3	14
29.	Pinasti Ria Sawitri	3	2	2	2	3	12
30.	Rahma Gilang S	4	2	2	2	2	12
31.	Salma Ambarwati	3	2	2	3	3	13
32.	Satria Damar Jati	4	2	2	2	3	13
33.	Wildan Bagus S	3	2	2	2	2	11
34.	Zaharani Syifa	4	2	2	3	3	14
35.	Remind Suryo S	3	2	3	2	3	13
36.	Lintang Yudha P	4	2	2	3	3	14
37.	Amelia Putri	4	2	2	3	3	14
38.	Bintang Adhitya	4	2	2	2	3	13
39.	Daffa Afif	4	2	2	3	3	14
40.	Kaiza Rizki Nia	4	2	2	2	3	12
Jumlah		145	76	85	98	112	517
Rata-rata		3,63	1,9	2,13	2,45	2,8	12,9
Kategori							Baik

Kolabolator,



Hj. Sri Sumarsih, S. Pd.
NIP19591219 198201 2 010

Lampiran 11

REKAPITULASI DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS I

No.	Nama	Nilai	Kriteria
1.	Heryawan Dwi P	85	Tuntas
2.	Abimanyu Hardiansyah	60	Tidak Tuntas
3.	Aditya Aji Nugroho	60	Tidak Tuntas
4.	Aldilla Nur	80	Tuntas
5.	Anang Ardiansyah	85	Tuntas
6.	Andrean Rizal	60	Tidak Tuntas
7.	Arif Husain	80	Tuntas
8.	Arifah Fadhillah	60	Tidak Tuntas
9.	Arifka Fadhillah	50	Tidak Tuntas
10.	Aulia Shella Oktaviana	80	Tuntas
11.	Aulia Shella Oktaiani	60	Tidak Tuntas
12.	Fabio Salma	85	Tuntas
13.	Fadelia Salwa A	80	Tuntas
14.	Fadia Nur Maya	80	Tuntas
15.	Faridatul Jalillah	80	Tuntas
16.	Hendry Kurniawan	85	Tuntas
17.	Kheren Yanuar W	85	Tuntas
18.	Khoyrul Akbar	85	Tuntas
19.	Maula Chusnan N	85	Tuntas
20.	Maulana Yanuar	60	Tidak Tuntas

21.	Mochammad Galih F	55	Tidak Tuntas
22.	Mohammad Farid	90	Tuntas
23.	Mohammad Marcellin	60	Tidak Tuntas
24.	Mohammad Rafi N	85	Tuntas
25.	Nedtah Rahmadina	80	Tuntas
26.	Niken Pramudita	85	Tuntas
27.	Novita Arianti	80	Tuntas
28.	Nur Cholis	50	Tidak Tuntas
29.	Pinasti Ria Sawitri	85	Tuntas
30.	Rahma Gilang S	60	Tidak Tuntas
31.	Salma Ambarwati	90	Tuntas
32.	Satria Damar Jati	60	Tidak Tuntas
33.	Wildan Bagus S	50	Tidak Tuntas
34.	Zaharani Syifa	80	Tuntas
35.	Remind Suryo S	85	Tuntas
36.	Lintang Yudha P	80	Tuntas
37.	Amelia Putri	80	Tuntas
38.	Bintang Adhitya	85	Tuntas
39.	Daffa Afif	60	Tidak Tuntas
40.	Kaiza Rizki Nia	85	Tuntas
Jumlah		2970	
Rata-rata		74,25	
Presentase Ketuntasan		65%	

Kolabolator,

Hj. Sri Sumarsih, S. Pd.
NIP19591219 198201 2 010

Lampiran 12

CATATAN LAPANGAN SIKLUS I

Pelaksanaan tindakan siklus I

Hari : Senin

Tanggal : 15 April 2013

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

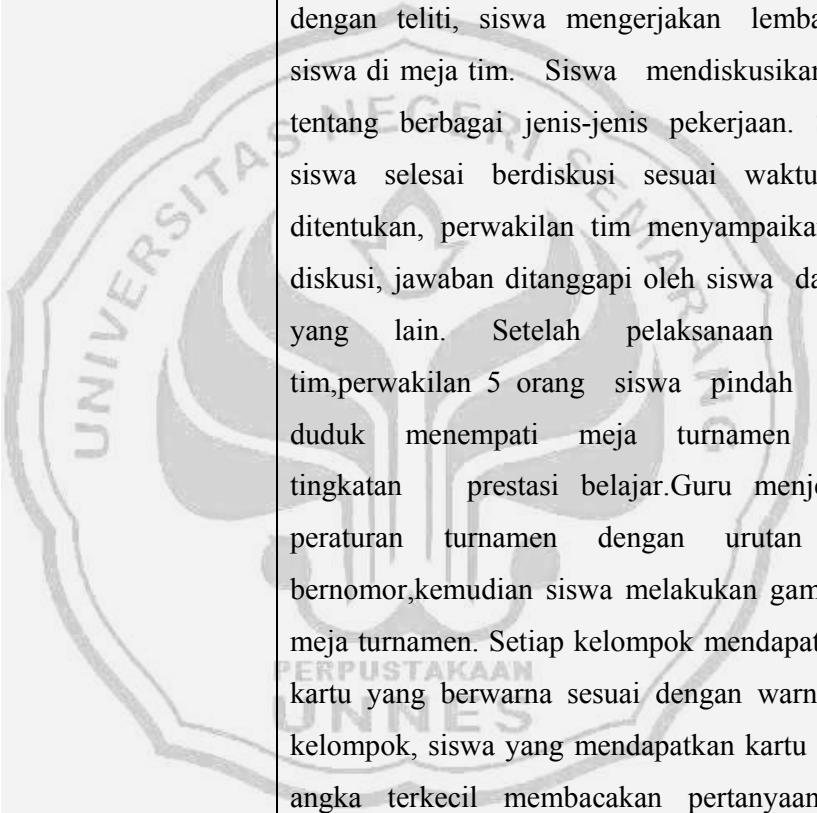
Materi : Jenis-jenis dan macam Pekerjaan

Standar Kompetensi : 2 Memahami jenis-jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

Kompetensi Dasar : 2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan.

No.	Tahap	Deskripsi Proses Pembelajaran
1.	Kegiatan Pendahuluan	Sebelum melakukan pembelajaran guru mengucapkan salam dan melakukan presensi. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu “ Pak Pos “ murid secara bersamaan menyanyikan lagu tersebut sesuai dengan tempo yang tepat melalui video dengan media speaker. Setelah selesai bernyanyi kemudian guru bertanya “ Pekerjaan apa yang

		dapat kalian pahami dari lagu yang telah dinyanyikan?” setelah itu menjelaskan apa maksud lagu yang sudah dinyanyikan bersama – sama. Setelah guru melakukan apersepsi, guru memberikan motivasi kepada siswa. Guru pun menginformasikan tema serta tujuan pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model <i>Teams games Tournament</i> dengan media audiovisual/video pembelajaran.
	Kegiatan Inti a. Eksplorsi b. Elaborasi	Guru melakukan presentasi mengenai materi pembelajaran melalui audiovisual/video pembelajaran dengan menggunakan laptop dan LCD. Siswa memperhatikan video pembelajaran yang ditampilkan melalui tayangan LCD. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai materi video pembelajaran yang telah ditayangkan. Diantara murid ada beberapa yang mengacungkan jari dan menjawab sesuai dengan materi pembelajaran IPS Guru membentuk kelompok atau tim dengan menayangkan nama anggota 8 orang siswa melalui LCD proyektor, anggota kelompok disusun berdasarkan peringkat hasil belajar siswa sebelumnya. Suasana kelas cukup gaduh saat siswa mencari teman satu tim. Setelah siswa berkumpul dengan tim, guru berkata, “Anak-anak sudah berkumpul bersama timnya ya?”. “Sudah, Pak...” jawab anak-anak serentak. Guru melanjutkan, “Baiklah, sekarang Bapak

	 bagikan lembar kerja siswa untuk tiap kelompok. Nanti silakan kalian mempelajari materi yang telah Bapak sampaikan tadi dengan terperinci, kemudian kerjakan soal lembar kerja siswa, kalian harus saling membantu agar semua anggota tim mengetahui jawabannya”. “Iya, Pak,” jawab siswa. Setelah mempelajari materi dengan teliti, siswa mengerjakan lembar kerja siswa di meja tim. Siswa mendiskusikan soal tentang berbagai jenis-jenis pekerjaan. Setelah siswa selesai berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan, perwakilan tim menyampaikan hasil diskusi, jawaban ditanggapi oleh siswa dari tim yang lain. Setelah pelaksanaan diskusi tim, perwakilan 5 orang siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar. Guru menjelaskan peraturan turnamen dengan urutan kartu bernomor, kemudian siswa melakukan game pada meja turnamen. Setiap kelompok mendapatkan 10 kartu yang berwarna sesuai dengan warna team kelompok, siswa yang mendapatkan kartu dengan angka terkecil membacakan pertanyaan yang tertera pada kartu setelah itu siswa yang lain memperhatikan hingga pertanyaan selesai dibacakan setelahnya pembaca pertanyaan menunjuk siswa yang mengacungkan jari tercepat dan menjawab dengan jawaban tepat. Siswa yang benar menjawab pertanyaan mendapatkan kartu soal yang dijawabnya dengan perolehan skor 10 untuk masing-masing kartu soal.
--	---

	c. Konfirmasi	Siswa diberikan umpan balik dan pementapan. Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran. Guru melakukan rekognisi tim dengan memberikan tepuk tangan dan ucapan selamat pada tim merah yang memperoleh skor tertinggi serta diberikan reward berupa “pena kemenangan”. Setelah itu, siswa diberikan motivasi agar lebih serius dan aktif dalam pembelajaran IPS.
3.	Kegiatan Penutup	Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari bersama dan melakukan refleksi pembelajaran. Setelah itu, siswa mengerjakan soal evaluasi berupa tes tertulis. Guru melakukan analisis hasil belajar siswa dan memberikan umpan balik kepada siswa terhadap hasil belajar siswa. Setelah itu, siswa yang belum tuntas belajar mendapatkan remedial dan kepada siswa yang tuntas mencapai KKM mendapatkan pengayaan. Di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi yang akan datang.

Semarang 15 April 2013

Peneliti,

Rifki Arifatul Uyun

NIM 1401409251

Lampiran 13

HASIL WAWANCARATEMAN SEJAWAT (KOLABORATOR) TENTANG PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES* *TOURNAMENT* DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL SIKLUS I

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

Jawaban kolabolator:

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

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

Jawaban kolabolator:

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

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

Jawaban kolabolator:

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

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

Jawaban kolabolator:

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

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

Jawaban kolabolator:

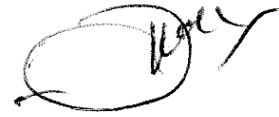
Menurut pendapat saya, pembelajaran yang saudara lakukan sudah baik dan efektif tetapi masih harus ditingkatkan lagi. Ada beberapa kekurangan setelah pembelajaran yang anda lakukan. Kekurangan tersebut antaranya kurangnya pembimbingan dalam diskusi sehingga siswa masih gaduh ketika berdiskusi. Selain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

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

Jawaban kolabolator:

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

Kolaborator,



Hj. Sri Sumarsih, S. Pd.
NIP19591219 198201 2 010

Lampiran 14

PERANGKAT PEMBELAJARAN

Siklus 2

Tema	: Pekerjaan
Kelas / Semester	: III / II
Minggu / Hari	: II / Senin, 22 April 2013
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

Standart Kompetensi

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

PKN

3. Memiliki harga diri sebagai individu.

SBK

2. Mengapresiasi karya seni musik.

Kompetensi Dasar

IPS

- 2.1. Mengetahui jenis-jenis pekerjaan

PKN

- 3.1. Menjelaskan urutan membuat atau melakukan sesuatu dengan kalimat yang runtut dan mudah dipahami

SBK

- 2.2. Menjelaskan simbol tempo dalam lagu.

Indikator

IPS

- 2.1.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan di perkotaan

PKN

- 3.1.1. Menemukan pengertian harga diri

SBK

- 2.2.1. Memilih tempo yang tepat untuk menyanyikan dalam lagu.

I. Tujuan Pembelajaran

- Melalui presentasi audiovisual siswa dapat menyebutkan berbagai macam jenis pekerjaan di sekitar daerah perkotaan dengan tepat
- Melalui pengalaman sehari-hari siswa dapat menentukan pentingnya harga diri
- Ditayangkan sebuah video tentang jenis-jenis pekerjaan dan siswa dapat menghubungkannya dengan pentingnya harga diri dengan benar

II. Nilai Karakter yang Akan Dicapai

Kerjasama, Disiplin dan Tanggung jawab

III. Materi Ajar**IPS**

- Memahami jenis pekerjaan di perkotaan melalui media audiovisual berupa video

PKN

- Mendeskripsikan pentingnya harga diri dalam kehidupan sehari-hari

SBK

- Memilih tempo yang tepat dalam menentukan suatu lagu

IV. Model Pembelajaran

- Teams Games Tournament

V. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Tournament
- Diskusi
- Penugasan

VI. Langkah-langkah Pembelajaran**A. Kegiatan Awal (5 menit)**

- Berdo'a bersama
- Salam
- Presensi
- Apersepsi :

Lagu Tentang Pekerjaan Pak Polisi

Lihat Pak Polisi sedang mengatur di jalan
 Dengan seragam rapi slalu sopan dan tampan
 Terik matahari bukan suatu halangan

Ini demi misi tugas yang diemban

Lihat pak polisi mengacung-acungkan tangan
Atur lalu lintas keringat bercucuran
Agar kendaraan laju dan beraturan
Walau hujan deras dia tetap bertahan

Mobil dan motor saling salip-salipan
Angkot dan metro mini saling kebut-kebutan
Kalau tidak diatur terjadi kemacetan
Ini tugas polisi menjaga ketertiban

“ Pekerjaan apa yang dapat kalian pahami dari lagu yang telah dinyanyikan?”

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

B. Kegiatan Inti (15 menit)

Eksplorasi

- Guru menayangkan media video tentang materi jenis-jenis pekerjaan di kota
- Menjelaskan peraturan games yang akan dilaksanakan
- Tanya jawab mengenai macam-macam pekerjaan di kota dari pengalaman sehari-hari siswa

Elaborasi

- Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll)
- Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok.
- Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
- Membentuk anggota kelompok turnamen berkemampuan sama berdasarkan hasil nilai perolehan dari kuis
- Guru memberikan kartu untuk memulai permainan
- Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomor tertinggi.
- Permainan berlangsung menurut arah jarum jam
- Nilai kelompok dihitung dari perolehan rata-rata poin
- Diberikan reward bagi bagi kelompok yang memiliki rata-rata poin tertinggi

Konfirmasi

- Umpan Balik dari kegiatan elaborasi dan eksplorasi
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum jelas

C. Kegiatan Akhir (15 menit)

- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang dipelajari
- Memberikan tindak lanjut atas hasil belajar siswa dan tugas rumah
- Memberi pesan moral bagi anak misal : tentang pentingnya harga diri dalam kehidupan
- Memberikan reward dan memotivasi siswa agar rajin belajar

VII. Media dan Sumber Belajar

Media

- Pengalaman anak dalam kehidupan sehari-hari
- Buku pegangan guru dan buku penunjang lainnya
- Video pembelajaran tentang materi Pekerjaan
- Teks singkat

Sumber Belajar

- Lie, Anita. 2008. *Cooperatif Learning Mempraktikkan Cooperatif Learning Di Ruang- Ruang Kelas*, Jakarta: PT Gramedia.
- Nursa'ban, Muhammad. 2008. *SBK kelas 3 SD*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. hal 11
- Suyatno. 2009. *BSE PKN kelas 3 SD*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. hal 17
- Saleh, Muhammad dan Ade Munajat. 2009. *IPS untuk Sekolah Dasar Kelas 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. hal 42
- Permendiknas no. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (BSNP)
- Permendiknas no. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (Depdiknas).

VIII. Teknik Tes

1. Jenis tes :

- Tes tak tertulis : dalam apersepsi dan proses pembelajaran (unjuk kerja)
- Tes tertulis :
Pada kompetisi berpasangan
Akhir pembelajaran (evaluasi)

2. Bentuk tes :

- Lisan (apersepsi)
- Lembar Kerja Kelompok (kompetisi)
- Evaluasi

3. Instrumen tes : lembar pengamatan

4. Alat tes

- Lembar tes evaluasi : terlampir
- Lembar Kerja Kelompok : terlampir
- Lembar pengamatan : terlampir

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$



MATERI AJAR

A. Jenis-Jenis Pekerjaan di Daerah Perkotaan

Manusia harus bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan bekerja, dapat menghasilkan uang. Uang tersebut untuk membeli barang-barang kebutuhan dan membiayai pendidikan.

Jenis-jenis pekerjaan ada dua yaitu pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Berikut ada jenis pekerjaan yang sering dilakukan di daerah perkotaan

1. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

Barang-barang yang kita butuhkan merupakan hasil dari pekerjaan. Beberapa pekerjaan yang menghasilkan barang antara lain pembuat sepatu, penjahit, dan arsitektur. Arsitektur bekerja di kantor dengan membuat sketsa atau rancangan bangunan gedung maupun rumah. Hasil pekerjaannya antara lain sketsa gambar gedung, denah bangunan rumah. Arsitektur akan diberikan upah setelah proyek pembuatan gedung ataupun denah rumah telah selesai.

Pembuat sepatu atau pengrajin sepatu membuat sepatu sesuai dengan pesanan pelanggan. Kemudian hasilnya dijual untuk mendapatkan uang. Penjahit membuat pakaian. Penjahit akan memperoleh upah setelah jahitan selesai.

2. Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

Pekerjaan tidak hanya menghasilkan barang tetapi dapat menghasilkan jasa. Misalnya guru, dokter, pilot, dan tukang cukur. Guru memberikan ilmu. Dokter mengobati pasien yang sakit. Pilot menerbangkan pesawat terbang, sedangkan tukang cukur mencukur rambut.

Pekerjaan-pekerjaan diatas tidak menghasilkan barang,tetapi memberikan layanan kepada orang lain.Selain itu,mereka dibayar atas jasa atau layanan yang telah diberikan.

B.Jenis Peralatan yang Dibutuhkan Sesuai Jenis Pekerjaan

Dalam bekerja,tentu membutuhkan alat untuk memudahkan pekerjaannya.Setiap pekerjaan membutuhkan peralatan yang berbeda-beda.Contohnya petani menggunakan cangkul untuk mengolah tanah,seangkan nelayan menggunakan jala untuk menangkap ikan.

Tahukah kamu alat yang digunakan dokter? Dokter membutuhkan stetoskop untuk memeriksa denyut jantung pasiennya.Dokter juga memerlukan tensimeter untuk mengetahui tekanan darah.Setelah memeriksa pasiennya kemudian dokter memberikan obat sesuai dengan penyakit yang diderita oleh pasien.Pegawai bank menggunakan computer untuk memasukkan data nasabahnya.Selain itu,pegawai bank juga menggunakan mesin penghitung uang untuk memudahkan menghitung uang dalam jumlah banyak.

Guru menggunakan papan tulis untuk mengajar murid-muridnya.Guru menulis materi pelajaran yang sedang diajarkan dipapan tulis,seangkan para murid menyalinnya dibuku tulis.

Seorang tukang sampah menggunakan gerobak sampah.Gerobak sampah berguna untuk menampung sampah dari rumah-rumah penduduk.Selain itu,sampah dibawa ketempat penampungan sampah sementara.Dari tempat penampungan sampah sementara,kemudian sampah akan dibawa ketempat pembuangan akhir dengan menggunakan truk.

Dapatkan kalian menyebutkan jenis peralatan yang dibutuhkan sesuai dengan jenis pekerjaan yang lain-lain?

C.Membuat Tabel Daftar Pekerjaan dan Hasil Pekerjaannya

Supaya kalian lebih mudah mengingat jenis-jenis pekerjaan dan hasil pekerjaannya,perhatikan table daftar pekerjaan berikut.

1. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

No.	Pekerjaan	Hasil Pekerjaan
1.	Petani	Beras,jagung,sayuran
2.	Peternak	Kambing,sapi,bebek,ayam,telur,madu
3.	Tukang kayu	Meja,kursi,lemari
4.	Penjahit	Baju,celana
5.	Nelayan	Ikan,kerang,udang
6.	Pembuat batik	Kain batik
7.	Pembuat sepatu	Sepatu,sandal
8.	Pelukis	Sketsa,lukisan
9.	Arsitektur	Sketsa,maket,bangunan

10.	Pengrajin gerabah	Vas,piring,gelas
-----	-------------------	------------------

2. Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa

No.	Pekerjaan	Hasil Pekerjaan
1.	Dokter	memberikan layanan kesehatan
2.	Polisi	menjaga keamanan
3.	Guru	memberikan ilmu
4.	Tentara	menjaga pertahanan Negara
5.	Wartawan	mencari berita
6.	Pilot	menerbangkan pesawat
7.	Tukang cukur	mencukur rambut
8.	Badut/pelawak	menghibur
9.	Masinis	menjalankan kereta api
10.	Pelayan toko	melayani pembeli

Orang yang malas bekerja hasil kerjanya tidak sempurna. Hasil kerja yang tidak baik menyebabkan tidak dipercaya orang lain. Dapat juga dipecat dari pekerjaannya. Agar kita tidak seperti contoh di atas, dalam bekerja kita harus memiliki semangat kerja. Dengan keterampilan yang dimiliki, kita harus berusaha bekerja sebaik-baiknya. Orang yang mempunyai semangat kerja akan bekerja keras.



Pekerjaan Menghasilkan Jasa



POLISI



DOKTER

Pekerjaan Menghasilkan Barang



NELAYAN



PERAJIN BATIK

KISI – KISI EVALUASI SOAL

Jenis Sekolah : SD/MI

Kelas/Semester : III (Tiga)/II

Mata Pelajaran : IPS

Alokasi Waktu : 35 menit

Standar Kompetensi: Memahami Jenis Pekerjaan dan Penggunaan Uang

Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Bentuk Soal	Kategori	No. Soal
IPS 2.1. Menenal jenis-jenis pekerjaan	Memahami jenis-jenis pekerjaan melalui media audiovisual berupa video	Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan	Pilihan ganda	Mudah	1- C1,2- C1, 3- C2,4- C4 5-C2
			Uraian	Sedang	6-C1 7- C1,8-

			Singkat	Sukar	C4 9-C1, 10- C2
			Uraian	Sedang	
				Sukar	1- C2,2- C1 3- C2,4- C4 5-C1 6- C4,7- C1 8- C2,9- C1 10- C4 1- C1,2- C2 3-C4 4- C5,5- C6

A. Pilihlah jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X)

pada huruf *a*, *b*, atau *c*!

- Untuk memenuhi kebutuhan, orang harus
 a. meminta-minta c. belajar
 b. bekerja
- Jenis pekerjaan yang menghasilkan barang adalah
 a. petani c. sopir
 b. dokter
- Jenis pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah
 a. peternak c. dokter
 b. petani
- Pegawai negeri yang bekerja di kantor menghasilkan

- a. layanan
- b. barang
- c. jabatan

5. Orang harus bekerja agar....

- a. cepat kaya
- b. tidak bodoh
- c. terpenuhi kebutuhan

6. Agar pekerjaan berhasil dengan baik, maka orang yang melakukan pekerjaan harus

- a. kerja keras
- b. santai
- c. malas

7. Mau mengakui kekurangan dan mau belajar lagi merupakan sikap

- a. pemalu
- b. berani
- c. jujur

8. Meja dan kursi dihasilkan oleh

- a. tukang kayu
- b. penjahit
- c. peternak

9. Agar pekerjaan tepat waktu, harus

- a. jujur
- b. disiplin
- c. santai

10. Semangat kerja yang tinggi dapat

- a. mempercepat selesainya pekerjaan
- b. menunda pekerjaan
- c. menambah pekerjaan

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

1. Penjahit merupakan pekerjaan yang menghasilkan
2. Polisi memberikan layanan di bidang
3. Pakaian dan celana merupakan barang yang dihasilkan oleh
4. Dalam bekerja kita harus memiliki
5. Agar dipercaya orang lain kita harus
6. Membuat mesin mobil adalah jenis pekerjaan yang menghasilkan....
7. Upah atau gaji untuk orang yang bekerja biasanya diberikan dalam bentuk
8. Upah atau gaji yang diperoleh dari bekerja digunakan untuk mencukupi
9. Mengajar atau menjadi guru adalah termasuk pekerjaan yang menghasilkan
10. Sebagian upah dari hasil bekerja sebaiknya ... untuk menghadapi kebutuhan pada masa depan.

C. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!

1. Mengapa orang harus bekerja?
2. Tuliskan 3 contoh pekerjaan yang menghasilkan barang!

3. Tuliskan 3 contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa?
4. Apa peralatan yang digunakan seorang guru ?
5. Apa akibat jika orang tidak disiplin?

Nilai Penskoran A : $\frac{B}{St} \times 100 = \frac{10}{10} \times 100 = 100$

Nilai Penskoran B : $\frac{B}{St} \times 100 = \frac{10}{10} \times 100 = 100$

Nilai Penskoran C : $\frac{B}{St} \times 100 = \frac{5}{5} \times 100 = 100$

Keterangan : B = Jawaban yang benar
St= Skor teoritis

Kunci Jawaban

A. Pilihan Ganda

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

B. Uraian Singkat

1. Baju dan celana
2. Keamanan
3. Penjahit tekstil
4. Semangat
5. Jujur
6. Barang
7. Uang
8. Kebutuhan sehari-hari
9. Jasa
10. Ditabung

C. Uraian

1. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya maka manusia harus bekerja
2. Petani, peternak dan tukang kayu
3. Dokter, polisi dan guru

4. Guru menggunakan papan tulis untuk mengajar murid-muridnya. Guru menulis materi pelajaran yang sedang diajarkan dipapan tulis, sedangkan para murid menyalinnya dibuku tulis.
5. Orang yang malas bekerja hasil kerjanya tidak sempurna. Hasil kerja yang tidak baik menyebabkan tidak dipercaya orang lain. Dapat juga dipecat dari pekerjaan



Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan Media Audiovisual

1. Presentasi Kelas : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan metode pembelajaran TGT, menyajikan materi melalui media audiovisual sebagai pengantar
2. Kerja Tim : Setelah persentasi kelas, guru mengelompokkan siswa kedalam tim-tim belajar. Tim tersusun dari 5-8 anak
3. Turnamen : Turnamen tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang

diperoleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi perwakilan tim dari setiap kelompok yang berkemampuan sama. Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam

4. Poin Individu, setiap siswa dapat menyumbang poin maksimum kepada timnya dalam sistem penskoran
5. Penghargaan tim, setelah setiap kuis terlaksana, guru mengumumkan skor perbaikan individual dan skor tim setelah itu menghadiahkan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tinggi
6. Pemberian Evaluasi

Lampiran 15

DATA HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS II

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Muncul				Skor	Kategori
			1	2	3	4		
1.	Keterampilan membuka pelajaran	a. Menyiapkan sumber belajar				☐	4	Sangat Baik
		b. Menyampaikan tujuan pembelajaran				☐	4	
		c. Melakukan apersepsi				☐	4	
		d. Memotivasi				☐	4	

		siswa						
2.	Keterampilan menjelaskan pada saat presentasi kelas menggunakan media <i>Audiovisual</i>	a. Menyajikan materi dengan media audiovisual yang menarik			☐		3	Baik
		b. Materi disajikan secara singkat dan jelas			☐		3	
		c. Melibatkan aktifitas siswa dalam penyajian materi			☐		3	
		d. Memberikan balikan terhadap materi yang disampaikan			☐		3	
3.	Keterampilan Bertanya	a. Menarik dan memotivasi siswa untuk menjawab			☐		3	Baik
		b. Memberikan games dengan tingkat kesulitan berbeda			☐		3	
		c. Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran			☐		3	
		d. Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan poin pada siswa yang berhasil menjawab			☐		3	
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (<i>teams</i>)	a. Membagi kelompok			☐		3	Baik
		b. Memberikan kesempatan berpartisipasi			☐		3	
		c. Berkeliling membimbing kerja siswa			☐		3	
		d. Memperjelas permasalahan pada setiap kelompok			☐		3	

5.	Keterampilan Mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>	a. Pembelajaran dimulai tepat waktu			☐		3	Baik
		b. Dilaksanakan sesuai dengan petunjuk yang diberikan			☐		3	
		c. Memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran			☐		3	
		d. merespon siswa ketika bertanya			☐		3	
6.	Keterampilan menggunakan variasi	a. Memusatkan perhatian pada media audiovisual dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa			☐		3	Baik
		b. Menggunakan media audiovisual yang menarik bagi siswa			☐		3	
		c. Media audiovisual dapat membantu siswa memahami materi			☐		3	
		d. Melakukan perubahan posisi agar interaksi terjaga dengan baik			☐		3	
7.	Keterampilan memberi penguatan	a. Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik berupa tanda			☐		4	Sangat Baik
		b. Memberikan penghargaan kelompok berupa ucapan			☐		4	
		c. Memberikan penghargaan kelompok berupa benda			☐		4	
		d. Memberikan			☐		4	

		benda penghargaan terhadap kelompok terbaik dan pujian terhadap kelompok lainnya						
8.	Keterampilan menutup pelajaran	a. Guru bersama siswa membuat kesimpulan			☐		3	Baik
		b. Guru menuntun siswa untuk membuat rangkuman			☐		3	
		c. Guru memberi penugasan kepada siswa			☐		3	
		d. Guru memberikan pesan untuk mengulang pelajaran di rumah dan mempelajari materi selanjutnya			☐		3	
Jumlah							26	Baik
% Keberhasilan							81,25%	
Kategori								Baik

Semarang, 22 April 2013

Kolaborator,



Hj. Sri Sumarsih, S. Pd.
NIP19591219 198201 2 010



No.	Nama	Skor Tiap Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Heryawan Dwi P	4	3	3	3	4	17
2.	Abimanyu Hardiansyah	4	2	4	2	3	15

3.	Aditya Aji Nugroho	4	2	2	2	3	13
4.	Aldilla Nur	4	3	2	2	3	14
5.	Anang Ardiansyah	3	3	3	3	3	15
6.	Andrean Rizal	4	4	4	2	3	17
7.	Arif Husain	3	3	3	3	4	16
8.	Arifah Fadhillah	4	2	3	2	3	14
9.	Arifka Fadhillah	4	2	4	3	4	17
10.	Aulia Shella Oktaviana	4	3	3	2	3	15
11.	Aulia Shella Oktaiani	3	4	3	3	3	16
12.	Fabio Salma	4	3	2	2	4	15
13.	Fadelia Salwa A	3	3	3	3	3	15
14.	Fadia Nur Maya	4	3	3	2	3	15
15.	Faridatul Jalillah	4	2	3	3	3	15
16.	Hendry Kurniawan	4	2	2	2	2	12
17.	Kheren Yanuar W	3	3	3	3	3	15
18.	Khoyrul Akbar	4	4	2	2	2	14
19.	Maula Chusnan N	3	3	3	3	3	15
20.	Maulana Yanuar	4	3	3	2	3	15

21.	Mochammad Galih F	4	3	4	3	4	18
22.	Mohammad Farid	4	3	2	2	4	15
23.	Mohammad Marcellin	4	2	4	3	4	17
24.	Mohammad Rafi N	4	2	2	2	4	14
25.	Nedtah Rahmadina	4	3	4	3	4	18
26.	Niken Pramudita	4	2	2	2	4	14
27.	Novita Arianti	4	2	4	2	4	16
28.	Nur Cholis	4	3	3	3	3	16
29.	Pinasti Ria Sawitri	3	2	3	2	3	13
30.	Rahma Gilang S	4	2	2	2	2	12
31.	Salma Ambarwati	4	3	3	3	3	16
32.	Satria Damar Jati	4	2	2	2	3	13
33.	Wildan Bagus S	3	3	3	2	4	15
34.	Zaharani Syifa	4	4	3	3	3	17
35.	Remind Suryo S	4	2	3	2	3	14
36.	Lintang Yudha P	4	2	4	3	4	17
37.	Amelia Putri	3	3	3	3	4	16
38.	Bintang Adhitya	4	2	4	2	4	16
39.	Daffa Afif	4	4	4	3	3	18

40	Kaiza Rizki Nia	4	3	3	2	4	16
Jumlah		151	109	120	98	133	611
Rata-rata		3,7	2,75	2,72	2,45	3,32	12,9
Kategori							Baik

Kolabolator,



Hj. Sri Sumarsih, S. Pd.
NIP19591219 198201 2 010

Lampiran 17

REKAPITULASI DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS II

No.	Nama	Nilai	Kriteria
1.	Heryawan Dwi P	90	Tuntas
2.	Abimanyu Hardiansyah	80	Tuntas
3.	Aditya Aji Nugroho	60	Tidak Tuntas

4.	Aldilla Nur	80	Tuntas
5.	Anang Ardiansyah	90	Tuntas
6.	Andrean Rizal	80	Tuntas
7.	Arif Husain	80	Tuntas
8.	Arifah Fadhillah	80	Tuntas
9.	Arifka Fadhillah	50	Tidak Tuntas
10.	Aulia Shella Oktaviana	80	Tuntas
11.	Aulia Shella Oktaiani	80	Tuntas
12.	Fabio Salma	90	Tuntas
13.	Fadelia Salwa A	80	Tuntas
14.	Fadia Nur Maya	80	Tuntas
15.	Faridatul Jalillah	80	Tuntas
16.	Hendry Kurniawan	85	Tuntas
17.	Kheren Yanuar W	85	Tuntas
18.	Khoyrul Akbar	90	Tuntas
19.	Maula Chusnan N	85	Tuntas
20.	Maulana Yanuar	85	Tuntas
21.	Mochammad Galih F	60	Tidak Tuntas
22.	Mohammad Farid	90	Tuntas
23.	Mohammad Marcellin	60	Tidak Tuntas
24.	Mohammad Rafi N	85	Tuntas
25.	Nedtah Rahmadina	80	Tuntas
26.	Niken Pramudita	85	Tuntas
27.	Novita Arianti	80	Tuntas
28.	Nur Cholis	50	Tidak Tuntas
29.	Pinasti Ria Sawitri	90	Tuntas
30.	Rahma Gilang S	60	Tidak Tuntas
31.	Salma Ambarwati	100	Tuntas
32.	Satria Damar Jati	60	Tidak Tuntas
33.	Wildan Bagus S	50	Tidak Tuntas
34.	Zaharani Syifa	80	Tuntas
35.	Remind Suryo S	90	Tuntas
36.	Lintang Yudha P	80	Tuntas
37.	Amelia Putri	90	Tuntas
38.	Bintang Adhitya	90	Tuntas
39.	Daffa Afif	60	Tidak Tuntas
40.	Kaiza Rizki Nia	85	Tuntas
Jumlah		3135	
Rata-rata		78,37	
Presentase Ketuntasan		77,50%	

Kolabolator,



Hj. Sri Sumarsih, S. Pd.
NIP19591219 198201 2 010



Lampiran 18

CATATAN LAPANGAN SIKLUS II

Pelaksanaan tindakan siklus II

Hari : Senin

Tanggal : 22 April 2013

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

Materi : Jenis-jenis dan macam Pekerjaan

Standar Kompetensi : 2 Memahami jenis-jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

Kompetensi Dasar : 2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan.

	diskusi, jawaban ditanggapi oleh siswa dari tim yang lain. Setelah pelaksanaan diskusi tim, perwakilan 5 orang siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar. Guru menjelaskan peraturan turnamen dengan urutan kartu bernomor, kemudian siswa melakukan game pada meja turnamen. Setiap kelompok mendapatkan 10 kartu yang berwarna sesuai dengan warna team kelompok, siswa yang mendapatkan kartu dengan angka terkecil membacakan pertanyaan yang tertera pada kartu setelah itu siswa yang lain memperhatikan hingga pertanyaan selesai dibacakan setelahnya pembaca pertanyaan menunjuk siswa yang mengacungkan jari tercepat dan menjawab dengan jawaban tepat. Siswa yang benar menjawab pertanyaan mendapatkan kartu soal yang dijawabnya dengan perolehan skor 10 untuk masing-masing kartu soal. c. Konfirmasi Siswa diberikan umpan balik dan pementapan. Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran. Guru melakukan rekognisi tim dengan memberikan tepuk tangan dan ucapan selamat pada tim Biru yang memperoleh skor tertinggi. Setelah itu, siswa diberikan motivasi agar lebih serius dan aktif dalam pembelajaran IPS.
3.	Kegiatan Penutup Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari bersama dan melakukan refleksi pembelajaran. Setelah itu, siswa mengerjakan soal evaluasi berupa tes

		tertulis. Guru melakukan analisis hasil belajar siswa dan memberikan umpan balik kepada siswa terhadap hasil belajar siswa. Setelah itu, siswa yang belum tuntas belajar mendapatkan perbaikan dan kepada siswa yang tuntas mencapai KKM mendapatkan pengayaan. Di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi yang akan datang.
--	--	---

Semarang 22 April 2013

Peneliti,

Rifki Arifatul Uyun

NIM 1401409251

Lampiran 19

**HASIL WAWANCARATEMAN SEJAWAT (KOLABORATOR)
TENTANG PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL SIKLUS II**

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

Jawaban kolabolator:

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

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

Jawaban kolabolator:

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

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

Jawaban kolabolator:

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

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

Jawaban kolaborator:

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

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

Jawaban kolaborator:

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

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

Jawaban kolaborator:

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

Kolaborator,



Hj. Sri Sumarsih, S. Pd.
NIP19591219 198201 2 010

Lampiran 20



Tema : Pekerjaan
Kelas / Semester : III / II
Minggu / Hari : II / Senin, 29 April 2013
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 Pertemuan)

Standart Kompetensi

IPS

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang.

PKN

3. Memiliki harga diri sebagai individu.

SBK

2. Mengapresiasi karya seni musik.

Kompetensi Dasar

IPS

- 2.1. Menenal jenis-jenis pekerjaan

PKN

- 3.1. Menjelaskan urutan membuat atau melakukan sesuatu dengan kalimat yang runtut dan mudah dipahami

SBK

- 2.2. Menjelaskan simbol tempo dalam lagu.

Indikator

IPS

- 3.1.1 Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan di pedesaan

PKN

- 3.1.1. Menemukan pengertian harga diri

SBK

- 2.2.1. Memilih tempo yang tepat untuk menyanyikan dalam lagu.

I. Tujuan Pembelajaran

- Melalui presentasi audiovisual siswa dapat menyebutkan berbagai macam jenis pekerjaan di sekitar daerah pedesaan dengan tepat
- Melalui pengalaman sehari-hari siswa dapat menentukan pentingnya harga diri
- Ditayangkan sebuah video tentang jenis-jenis pekerjaan dan siswa dapat menghubungkannya dengan pentingnya harga diri dengan benar

II. Nilai Karakter yang Akan Dicapai

Kerjasama, Disiplin dan Tanggung jawab

III. Materi Ajar

IPS

- Memahami jenis pekerjaan di perkotaan melalui media audiovisual berupa video

PKN

- Mendeskripsikan pentingnya harga diri dalam kehidupan sehari-hari

SBK

- Memilih tempo yang tepat dalam menentukan suatu lagu

IV. Model Pembelajaran

- Teams Games Tournament

V. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Tournament
- Diskusi
- Penugasan

VI. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Kegiatan Awal (5 menit)

- Berdo'a bersama
- Salam
- Presensi
- Apersepsi :

Lagu Tentang Pekerjaan Guruku Tersayang

Pagiku cerah
Matahari bersinar
Kugendong tas merahku
Di pundak

Selamat pagi semua
Kunantikan dirimu
Di depan kelasmu
Menantikan kami

Guruku tersayang
Guruku tercinta
Apa jadinya aku
Tak bisa baca tulis
Mengerti banyak hal
Gurku terima kasihku

Nyatamu diriku
Kadang buatmu marah
Namun segala maaf
Kau berikan

“ Pekerjaan apa yang dapat kalian pahami dari lagu yang telah dinyanyikan?”

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan.

B. Kegiatan Inti (15 menit)

Eksplorasi

- Guru menayangkan media video tentang materi jenis-jenis pekerjaan di Desa
- Menjelaskan peraturan games yang akan dilaksanakan
- Tanya jawab mengenai macam-macam pekerjaan di Desa dari pengalaman sehari-hari siswa

Elaborasi

- Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dll)
- Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok.

- Guru memberi kuis/pertanyaan kepada seluruh siswa. Pada saat menjawab kuis tidak boleh saling membantu
- Membentuk anggota kelompok turnamen berkemampuan sama berdasarkan hasil nilai perolehan dari kuis
- Guru memberikan kartu untuk memulai permainan
- Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomor tertinggi.
- Permainan berlangsung menurut arah jarum jam
- Nilai kelompok dihitung dari perolehan rata-rata poin
- Diberikan reward bagi bagi kelompok yang memiliki rata-rata poin tertinggi

Konfirmasi

- Umpan Balik dari kegiatan elaborasi dan eksplorasi
- Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum jelas

C. Kegiatan Akhir (15 menit)

- Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi yang dipelajari
- Memberikan tindak lanjut atas hasil belajar siswa dan tugas rumah
- Memberi pesan moral bagi anak misal : tentang pentingnya harga diri dalam kehidupan
- Memberikan reward dan memotivasi siswa agar rajin belajar

VII. Media dan Sumber Belajar

Media

- Pengalaman anak dalam kehidupan sehari-hari
- Buku pegangan guru dan buku penunjang lainnya
- Video pembelajaran tentang materi Pekerjaan
- Teks singkat

Sumber Belajar

- Lie, Anita.2008.*Cooperatif Learning Mempraktikkan Cooperatif Learning Di Ruang- Ruang Kelas*, Jakarta:PT Gramedia.
- Nursa'ban, Muhammad.2008.*SBK kelas 3 SD*.Jakarta:Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.hal 11
- Suyatno.2009.*BSE PKN kelas 3 SD*.Jakarta: PusatPerbukuan DepartemenPendidikan Nasional.hal 17
- Saleh, Muhammad dan Ade Munajat. 2009.*IPS untuk Sekolah Dasar Kelas 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.hal 42
- Permendiknas no. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (BSNP)
- Permendiknas no. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah (Depdiknas).

VIII. Teknik Tes

1. Jenis tes :

- Tes tak tertulis : dalam apersepsi dan proses pembelajaran (unjuk kerja)
- Tes tertulis :
Pada kompetisi berpasangan
Akhir pembelajaran (evaluasi)

2. Bentuk tes :

- Lisan (apersepsi)
- Lembar Kerja Kelompok (kompetisi)
- Evaluasi

3. Instrumen tes : lembar pengamatan

4. Alat tes

- Lembar tes evaluasi : terlampir
- Lembar Kerja Kelompok : terlampir
- Lembar pengamatan : terlampir

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Semarang, 29 April 2013

Guru Kolaborator

Guru Praktikan


Sri Sumarsih S.Pd

NIP19591219 198201 2 010

Rifki Arifatul U

NIM 1401409251

Kepala Sekolah



MATERI AJAR

Jenis-Jenis Pekerjaan Di Desa

Setiap manusia memerlukan makan. Untuk itu manusia bekerja. Pekerjaan itu bermacam-macam. Ada yang bekerja sebagai petani. Pegawai, buruh, pedagang, nelayan, dan lain lain. Pekerjaan menghasilkan barang. Ada yang menghasilkan jasa. Dalam bekerja harus semangat. Disiplin dan jujur.

1. Pekerjaan yang Menghasilkan Barang

Jenis pekerjaan beraneka ragam. Pekerjaan ada yang menghasilkan barang. Misalnya petani, nelayan, peternak, dan perajin.

a. Petani

Petani bekerja di sawah. Petani menghasilkan padi. Beras merupakan makanan pokok. Sungguh besar jasa petani. Sepantasnya kita mengucapkan terima kasih.



b. Nelayan



Para nelayan menangkap ikan di laut. Hasil penangkapan dijual di pasar. Berbagai jenis ikan ada di pasar.



c. Peternak

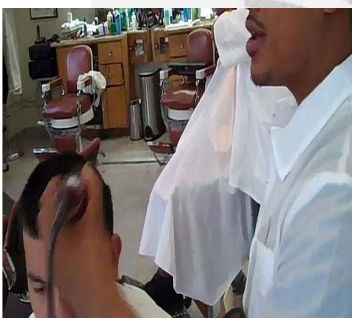
Peternak menghasilkan barang. Misalnya peternak ayam, peternak itik. Peternak kambing, dan lain sebagainya. Beternak ayam menghasilkan telur dan daging. Beternak sapi menghasilkan daging, kulit, dan susu. Sapi atau kerbau untuk membajak sawah.



d. Perajin

Pengrajin menghasilkan barang. Misalnya, perajin rotan. Dari rotan dapat dibuat kursi. Dapat dibuat tempat tidur. Rak buku, dan lain-lain.

2. Pekerjaan yang Menghasilkan Jasa



a. Pemangkas Rambut

Tidak semua pekerjaan menghasilkan barang. Ada yang menghasilkan jasa. Misalnya pemangkas rambut. Dari jasa memangkas rambut mereka mendapatkan upah berupa uang



b. Dokter dan Perawat

Kalian pernah ke rumah sakit? Di sana ada dokter dan perawat. Mereka berjasa merawat pasien. Mereka lakukan dengan ikhlas. Penuh rasa tanggung jawab.

c. Sopir



Ada yang bekerja sebagai sopir. Sopir angkutan umum. Dan sopir pribadi. Sopir angkutan umum melayani penumpang. Dari terminal ke terminal. Sopir pribadi melayani majikannya.

d. Guru



Guru bekerja dalam bidang jasa. Bayangkan bila guru tidak hadir. Dapatkah belajar teratur? Tentu tidak, bukan? Guru berjasa mencerdaskan anak bangsa.

A. Tulis jawaban soal-soal berikut ini pada buku tulismu!

1. Berikut ini pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah

- a. petani dan sopir
- b. guru dan dokter
- c. peternak dan montir

2. Pekerjaan yang menghasilkan barang adalah

- a. nelayan dan peternak
- b. perawat dan tukang sol sepatu
- c. petani dan pencukur rambut

3. Dari beternak ayam akan menghasilkan

- a. daging dan telur
- b. telur dan bulu
- c. bulu dan daging

4. Seseorang bekerja untuk
 - a. mendapatkan kesenangan
 - b. menghabiskan waktu
 - c. mencari nafkah
5. Untuk bekerja seseorang harus memiliki pengetahuan dan
 - a. keterampilan
 - b. kesehatan
 - c. cita-cita
6. Pekerjaan harus dilakukan dengan
 - a. disiplin
 - b. santai
 - c. biasa saja
7. Orang yang tidak punya pekerjaan disebut
 - a. gelandangan
 - b. pengangguran
 - c. pensiunan
8. Yang tergolong kebutuhan primer adalah
 - a. rekreasi
 - b. pendidikan
 - c. pakaian
9. Ciri-ciri orang yang memiliki semangat bekerja adalah. . . .
 - a. disiplin dan jujur
 - b. disiplin dan santai
 - c. ceria dan santai
10. Pekerjaan di bawah ini yang menghasilkan barang adalah. . . .
 - a. sopir
 - b. peternak
 - c. dokter

B. Isi titik-titik berikut ini pada buku tulismu!

1. Untuk memperoleh uang, manusia memerlukan
2. Kebutuhan hidup dapat dibeli melalui
3. Pekerjaan harus dilakukan dengan
4. Makanan pokok sebagian besar penduduk Indonesia adalah
5. Pekerjaan yang menghasilkan barang, misalnya
6. Contoh pekerjaan yang menghasilkan jasa adalah
7. Pekerjaan menangkap ikan di laut dilakukan oleh
8. Hasil tangkapan ikan biasanya dijual ke
9. Beternak ayam dapat menghasilkan . . . dan

10. Beternak sapi dapat menghasilkan . . . , . . . , dan

C. Jawab soal-soal berikut ini pada buku tulismu!

1. Apa saja yang dapat dibuat perajin kayu dari rotan?
2. Apa perbedaan antara pilot dan nahkoda?
3. Mengapa kita harus berterima kasih kepada petani?
4. Apa akibatnya apabila sopir angkutan umum mogok?
5. Bagaimana menurutmu pekerjaan seorang dokter atau perawat itu?

Nilai Penskoran A : $\frac{B}{St} \times 100 = \frac{10}{10} \times 100 = 100$

Nilai Penskoran B : $\frac{B}{St} \times 100 = \frac{10}{10} \times 100 = 100$

Nilai Penskoran C : $\frac{B}{St} \times 100 = \frac{5}{5} \times 100 = 100$

Keterangan : B = Jawaban yang benar
St= Skor teoritis

Kunci Jawaban

A.

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

B.

1. Pekerjaan
2. Uang
3. Semangat
4. Beras
5. Penjahit (keb. Guru)
6. Guru (keb. Guru)
7. Nelayan
8. Pasar Ikan
9. Daging dan Telur
10. Daging, susu dan kulit

C.

1. Kursi, tempat tidur dan rak buku

2. Seorang yang bekerja menjadi pilot mengendalikan pesawat sedangkan seorang yang bekerja menjadi nahkoda mengendalikan kapal
3. Kita harus berterima kasih pada pak tani karena telah menanam padi dan memanennya sehingga kita dapat mengkonsumsi nasi
4. Para penumpang tidak dapat bepergian (keb. Guru)
5. Mereka berjasa merawat pasien dengan ikhlas dan penuh rasa tanggung jawab



Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* berbantuan Media Audiovisual

1. Presentasi Kelas : Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan metode pembelajaran TGT, menyajikan materi melalui media audiovisual sebagai pengantar
2. Kerja Tim : Setelah persentasi kelas, guru mengelompokkan siswa kedalam tim-tim belajar. Tim tersusun dari 5-8 anak
3. Turnamen : Turnamen tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan

dengan konten yang dirancang untuk mengetes pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan kerja tim. Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi perwakilan tim dari setiap kelompok yang berkemampuan sama. Permainan dimulai, dengan masing-masing siswa di dalam sebuah meja turnamen mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama dengan cara mengambil kartu dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam

4. Poin Individu, setiap siswa dapat menyumbang poin maksimum kepada timnya dalam sistem penskoran
5. Penghargaan tim, setelah setiap kuis terlaksana, guru mengumumkan skor perbaikan individual dan skor tim setelah itu menghadiahkan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tinggi
6. Pemberian Evaluasi

Lembar Penskoran Permainan TGT

Di Meja Tournament

No	Nama Siswa	Poin yang Diperoleh dari Pertanyaan Ke-					Total Poin
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
4							

5							
6							
7							
8							
9							
10							



Lampiran 21

DATA HASIL OBSERVASI KETERAMPILAN GURU SIKLUS III

No	Indikator	Deskriptor	Deskriptor yang Muncul				Skor	Kategori
			1	2	3	4		
1.	Keterampilan membuka pelajaran	a. Menyiapkan sumber belajar				☐	4	Sangat Baik
		b. Menyampaikan tujuan pembelajaran				☐	4	

		c. Melakukan apersepsi			☐	4	
		d. Memotivasi siswa			☐	4	
2.	Keterampilan menjelaskan padasaat presentasi kelas menggunakan media <i>Audiovisual</i>	a. Menyajikan materi dengan media audiovisual yang menarik			☐	4	Sangat Baik
		b. Materi disajikan secara singkat dan jelas			☐	4	
		c. Melibatkan aktifitas siswa dalam penyajian materi			☐	4	
		d. Memberikan balikan terhadap materi yang disampaikan			☐	4	
3.	Keterampilan Bertanya	a. Menarik dan memotivasi siswa untuk menjawab			☐	4	Sangat Baik
		b. Memberikan games dengan tingkat kesulitan berbeda			☐	4	
		c. Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran			☐	4	
		d. Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memberikan poin pada siswa yang berhasil menjawab			☐	4	
4.	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil atau tim (<i>teams</i>)	a. Membagi kelompok			☐	3	Baik
		b. Memberikan kesempatan berpartisipasi			☐	3	
		c. Berkeliling membimbing kerja siswa			☐	3	

		d. Memperjelas permasalahan pada setiap kelompok			☐		3	
5.	Keterampilan Mengelola kelas dalam pelaksanaan <i>teams games tournament</i>	a. Pembelajaran dimulai tepat waktu			☐		3	Baik
		b. Dilaksanakan sesuai dengan petunjuk yang diberikan			☐		3	
		c. Memusatkan perhatian kelompok pada saat pembelajaran			☐		3	
		d. merespon siswa ketika bertanya			☐		3	
6.	Keterampilan menggunakan variasi	a. Memusatkan perhatian pada media audiovisual dengan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa			☐		4	Sangat Baik
		b. Menggunakan media audiovisual yang menarik bagi siswa			☐		4	
		c. Media audiovisual dapat membantu siswa memahami materi			☐		4	
		d. Melakukan perubahan posisi agar interaksi terjaga dengan baik			☐		4	
7.	Keterampilan memberi penguatan	a. Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik berupa tanda			☐		4	Sangat Baik
		b. Memberikan penghargaan kelompok berupa ucapan			☐		4	
		c. Memberikan penghargaan			☐		4	

		kelompok berupa benda							
		d. Memberikan benda penghargaan terhadap kelompok terbaik dan pujian terhadap kelompok lainnya				☐		4	
8.	Keterampilan menutup pelajaran	e. Guru bersama siswa membuat kesimpulan				☐		4	Sangat Baik
		a. Guru menuntun siswa untuk membuat rangkuman				☐		4	
		b. Guru memberi penugasan kepada siswa				☐		4	
		c. Guru memberikan pesan untuk mengulang pelajaran di rumah dan mempelajari materi selanjutnya				☐		4	
Jumlah								30	S Baik
% Keberhasilan								93,75%	
Kriteria									S Baik

Semarang, 29 April 2013

Kolaborator,



Hj. Sri Sumarsih, S. Pd.
NIP19591219 198201 2 010



Lampiran 22

**REKAPITULASI DATA HASIL OBSERVASI
AKTIVITAS SISWA SIKLUS III**

No.	Nama	Skor Tiap Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Heryawan Dwi P	4	2	3	4	4	17

2.	Abimanyu Hardiansyah	4	3	4	3	3	17
3.	Aditya Aji Nugroho	4	4	4	3	3	18
4.	Aldilla Nur	4	4	2	4	3	17
5.	Anang Ardiansyah	4	3	4	3	3	17
6.	Andrean Rizal	4	4	4	2	3	17
7.	Arif Husain	4	3	4	3	4	18
8.	Arifah Fadhillah	4	4	3	4	3	18
9.	Arifka Fadhillah	4	2	4	3	4	17
10.	Aulia Shella Oktaviana	4	3	4	4	3	18
11.	Aulia Shella Oktaiani	3	4	3	3	3	16
12.	Fabio Salma	4	3	4	2	4	17
13.	Fadelia Salwa A	3	3	4	3	3	16
14.	Fadia Nur Maya	4	4	3	4	3	18
15.	Faridatul Jalillah	4	4	3	3	3	17
16.	Hendry Kurniawan	4	4	4	2	2	16
17.	Kheren Yanuar W	3	4	3	4	3	17
18.	Khoyrul Akbar	4	4	4	3	2	17
19.	Maula Chusnan N	3	3	4	4	3	17

20.	Maulana Yanuar	4	4	3	2	4	17
21.	Mochammad Galih F	4	3	4	3	4	18
22.	Mohammad Farid	4	4	2	4	3	17
23.	Mohammad Marcellin	4	4	4	2	4	18
24.	Mohammad Rafi N	4	2	4	3	4	17
25.	Nedtah Rahmadina	4	2	4	3	4	17
26.	Niken Pramudita	4	3	4	2	4	17
27.	Novita Arianti	4	2	4	2	4	16
28.	Nur Cholis	4	4	3	3	3	17
29.	Pinasti Ria Sawitri	3	2	4	4	3	16
30.	Rahma Gilang S	4	4	4	2	2	16
31.	Salma Ambarwati	4	4	3	3	3	17
32.	Satria Damar Jati	4	4	4	2	3	17
33.	Wildan Bagus S	4	3	3	2	4	16
34.	Zaharani Syifa	4	2	4	3	3	16
35.	Remind Suryo S	4	2	3	4	3	16
36.	Lintang Yudha P	4	2	4	3	4	17
37.	Amelia Putri	4	4	3	3	4	18

38.	Bintang Adhitya	4	4	4	2	4	18
39.	Daffa Afif	4	2	4	4	3	17
40	Kaiza Rizki Nia	4	3	4	4	4	19
Jumlah		155	129	144	121	133	682
Rata-rata		3,87	2,75	3,6	3,02	3,32	17,03
Kategori							Baik



Kolabolator,

Hj. Sri Sumarsih, S. Pd.
NIP19591219 198201 2 010

Lampiran 23

REKAPITULASI DATA HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS III

No.	Nama	Nilai	Kriteria
-----	------	-------	----------

1.	Heryawan Dwi P	100	Tuntas
2.	Abimanyu Hardiansyah	85	Tuntas
3.	Aditya Aji Nugroho	85	Tuntas
4.	Aldilla Nur	80	Tuntas
5.	Anang Ardiansyah	90	Tuntas
6.	Andrean Rizal	80	Tuntas
7.	Arif Husain	80	Tuntas
8.	Arifah Fadhilah	80	Tuntas
9.	Arifka Fadhilah	60	Tuntas
10.	Aulia Shella Oktaviana	80	Tuntas
11.	Aulia Shella Oktaiani	90	Tuntas
12.	Fabio Salma	90	Tuntas
13.	Fadeliiia Salwa A	80	Tuntas
14.	Fadia Nur Maya	80	Tuntas
15.	Faridatul Jalillah	85	Tidak Tuntas
16.	Hendry Kurniawan	85	Tuntas
17.	Kheren Yanuar W	85	Tidak Tuntas
18.	Khoyrul Akbar	90	Tuntas
19.	Maula Chusnan N	85	Tidak Tuntas
20.	Maulana Yanuar	60	Tuntas
21.	Mochammad Galih F	60	Tuntas
22.	Mohammad Farid	90	Tuntas
23.	Mohammad Marcellin	85	Tuntas
24.	Mohammad Rafi N	85	Tidak Tuntas
25.	Nedtah Rahmadina	90	Tuntas
26.	Niken Pramudita	85	Tidak Tuntas
27.	Novita Arianti	85	Tuntas
28.	Nur Cholis	60	Tuntas
29.	Pinasti Ria Sawitri	90	Tuntas
30.	Rahma Gilang S	60	Tuntas
31.	Salma Ambarwati	100	Tuntas
32.	Satria Damar Jati	80	Tuntas
33.	Wildan Bagus S	60	Tuntas
34.	Zaharani Syifa	85	Tidak Tuntas
35.	Remind Suryo S	100	Tuntas
36.	Lintang Yudha P	85	Tuntas
37.	Amelia Putri	90	Tuntas
38.	Bintang Adhitya	100	Tidak Tuntas
39.	Daffa Afif	85	Tuntas
40.	Kaiza Rizki Nia	90	
Jumlah		3315	
Rata-rata		82,87	
Presentase Ketuntasan		87,50%	

Kolabolator,



Hj. Sri Sumarsih, S. Pd.
NIP19591219 198201 2 010



Lampiran 24

CATATAN LAPANGAN SIKLUS III

Pelaksanaan tindakan siklus III

Hari : Senin

Tanggal : 29 April 2013

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

Materi : Jenis-jenis dan macam Pekerjaan
 Standar Kompetensi : 2 Memahami jenis-jenis pekerjaan dan penggunaan uang.
 Kompetensi Dasar : 2.1 Mengenal jenis-jenis pekerjaan

No.	Tahap	Deskripsi Proses Pembelajaran
1.	Kegiatan Pendahuluan	Sebelum melakukan pembelajaran guru mengucapkan salam dan melakukan presensi. Setelah itu guru melakukan apersepsi dengan mengajak siswa bernyanyi lagu “ Guruku Tercinta “ murid secara bersamaan menyanyikan lagu tersebut sesuai dengan tempo yang tepat melalui video dengan media speaker. Setelah selesai bernyanyi kemudian guru bertanya “ Pekerjaan apa yang dapat kalian pahami dari lagu yang telah dinyanyikan?” setelah itu menjelaskan apa maksud lagu yang sudah dinyanyikan bersama – sama. Setelah guru melakukan apersepsi, guru memberikan motivasi kepada siswa. Guru pun menginformasikan tema serta tujuan pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan model <i>Teams games Tournament</i> dengan media audiovisual/video pembelajaran.
	Kegiatan Inti a. Eksplorsi	Guru melakukan presentasi mengenai materi pembelajaran melalui media audiovisual/video pembelajaran dengan menggunakan laptop dan LCD. Siswa memperhatikan video pembelajaran yang ditampilkan melalui tayangan LCD. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai

	b. Elaborasi 	materi video pembelajaran yang telah ditayangkan. Diantara murid ada beberapa yang mengacungkan jari dan menjawab sesuai dengan materi pembelajaran IPS. Guru membentuk kelompok atau tim dengan menayangkan nama anggota 8 orang siswa melalui LCD proyektor, anggota kelompok disusun berdasarkan peringkat hasil belajar siswa sebelumnya. Siswa mendiskusikan soal tentang berbagai jenis-jenis pekerjaan di kota. Setelah siswa selesai berdiskusi sesuai waktu yang ditentukan, perwakilan tim menyampaikan hasil diskusi, jawaban ditanggapi oleh siswa dari tim yang lain. Setelah pelaksanaan diskusi tim, perwakilan 5 orang siswa pindah tempat duduk menempati meja turnamen sesuai tingkatan prestasi belajar. Guru menjelaskan peraturan turnamen dengan urutan kartu bernomor, kemudian siswa melakukan game pada meja turnamen. Setiap kelompok mendapatkan 10 kartu yang berwarna sesuai dengan warna team kelompok, siswa yang mendapatkan kartu dengan angka terkecil membacakan pertanyaan yang tertera pada kartu setelah itu siswa yang lain memperhatikan hingga pertanyaan selesai dibacakan setelahnya pembaca pertanyaan menunjuk siswa yang mengacungkan jari tercepat dan menjawab dengan jawaban tepat. Siswa yang benar menjawab pertanyaan mendapatkan kartu soal yang dijawabnya dengan perolehan skor 10 untuk masing-masing kartu soal.
--	---	---

	c. Konfirmasi	Siswa diberikan umpan balik dan pementapan. Siswa kembali ke tempat duduk seperti pada awal pembelajaran. Guru memberikan pengumuman skor dan rekognisi tim dengan memberikan tepuk tangan dan ucapan selamat pada tim Biru yang memperoleh skor tertinggi. Setelah itu, siswa diberikan motivasi agar lebih serius dan aktif dalam pembelajaran IPS. Setelah itu, siswa diberikan motivasi agar lebih serius dan aktif dalam pembelajaran IPS.
3.	Kegiatan Penutup	Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari bersama dan melakukan refleksi pembelajaran. Setelah itu, siswa mengerjakan soal evaluasi berupa tes tertulis. Guru melakukan analisis hasil belajar siswa dan memberikan umpan balik kepada siswa terhadap hasil belajar siswa. Setelah itu, siswa yang belum tuntas belajar mendapatkan perbaikan dan kepada siswa yang tuntas mencapai KKM mendapatkan pengayaan. Di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mempelajari materi yang telah diajarkan dan materi yang akan datang.

Semarang 29 April 2013

Peneliti,

Rifki Arifatul Uyun

NIM 1401409251



Lampiran 25

**HASIL WAWANCARATEMAN SEJAWAT (KOLABORATOR)
TENTANG PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT DENGAN MEDIA AUDIOVISUAL SIKLUS III**

1. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal sebelum diterapkan *Model Teams Games Tournament* dengan Media Audiovisual?

Jawaban kolaborator:

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

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

Jawaban kolaborator:

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

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

Jawaban kolaborator:

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

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

Jawaban kolabolator:

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

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

Jawaban kolabolator:

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

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

Jawaban kolabolator:

Semua manusia mempunyai kekurangan termasuk saya dan saudara. Dari pembelajaran yang kamu lakukan tadi masih terdapat kekurangan seperti kurangnya penguasaan kondisi kelas ketika berdiskusi. Tetapi pembelajaran siklus

ini lebih bisa meminimalisir kekurangan saudara. Saudara sudah bisa memperhatikan koreksi-koreksi yang saya katakan kemaren kepada saudara.

Kolabolator,



Hj. Sri Sumarsih, S. Pd.
NIP19591219 198201 2 010



Lampiran 26

DOKUMENTASI KEGIATAN



Kegiatan Pra Pembelajaran



Kegiatan Apersepsi



Kegiatan Awal Pembelajaran (Memotivasi Siswa)



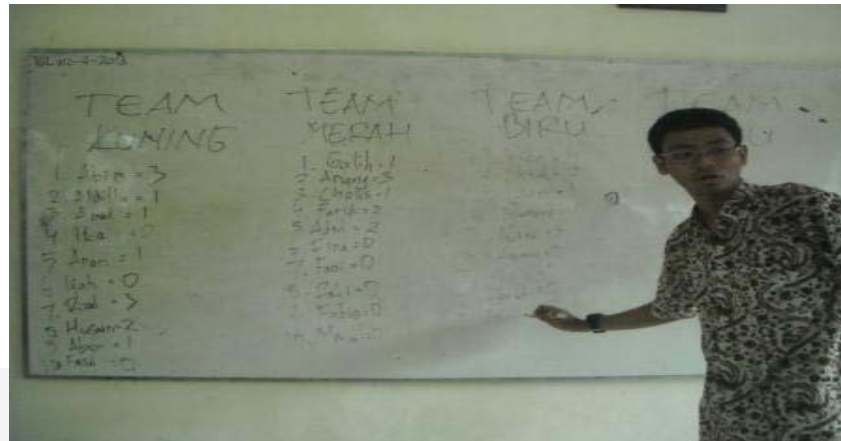
Kegiatan Eksplorasi Siswa dalam Pemanfaatan Media Audiovisual



Kegiatan Diskusi di Meja Tim



Kegiatan Diskusi Dalam Meja Tournament



Rekognisi Team



Kegiatan Evaluasi



Pengamatan oleh Guru Kolaborator



Lampiran 27

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN Gedung Gd A2 Lt. 1, Kampus Sekeloa, Gunungpati, Semarang 50229 Telepon: 024-8518019 E-mail: info@unnes.ac.id , unnes@unnes.ac.id
No. Lamp. Hal	1386/UMK/1-1 / 19 / 2015 1 (satu) Lembar
Kepada Yth. Kepala SDN Bringin 02 Semarang di Semarang	
Dengan Hormat, Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:	
Nama NIM Prodi Topic	RIFQI ARIFATUL UYUN 1401409251 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Berbantuan Audiovisual Pada Kelas II SD Negeri Bringin 02 Kota Semarang
Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.	
Semarang, 10 Maret 2015  Dr. Nur Hafid M.Pd. NIP. 196303011975031007	


 1401409251

**SURAT TELAH
MELAKUKAN
PENELITIAN**

Lampiran 28



**PEMERINTAH KOTA SEMARANG
SEKOLAH DASAR NEGERI BRINGIN 02
UPTD PENDIDIKAN KECAMATAN NGALIYAN**

Jl. Raya Bringin – Ngaliyan Semarang Telp. (024) 70791090 Kode Pos. 50189

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/023/2013

Kepala Sekolah SD Negeri Bringin 02 UPTD Pendidikan Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, menerangkan bahwa :

Nama : **RIFKI ARIFATUL UYUN**
NIM : **1401400251**
Jurusan/Prodi : **S.1 PGSD**
Fakultas : **Ilmu Pendidikan UNNHS**
Jadai Penelitian : **Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Berbantuan Audiovisual pada Siswa Kelas III SD Negeri Bringin 02.**

Benar-benar telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas mulai tanggal 15 April 2013 sampai dengan tanggal 29 April 2013.

Dariikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 23 Mei 2013
Kepala Sekolah

Mulyono, S.Pd., M.Pd.
Pendidik Tk. I
NIK 140504061989101001