



**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS
MELALUI *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
PADA SISWA KELAS III SDN KANDRI 02 SEMARANG**

SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**PERPUSTAKAAN
UNNES**

oleh

ADITIYANINGTIYAS

1402407046

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

2011

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aditiyaningtiyas

NIM : 1402407046

Jurusan : S1 PGSD

Judul Skripsi : Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui
Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament
(TGT) Pada Siswa Kelas III SDN Kandri 02 Semarang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri,
bukan jiplakan dari karya/tulisan orang lain baik sebagian atau keseluruhan.

Pendapat atau tulisan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, Juli 2011



Aditiyaningtiyas

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas III SDN Kandri 02 Semarang” telah disetujui oleh pembimbing, untuk diajukan pada sidang panitia ujian skripsi jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada

Hari : Selasa

Tanggal : 27 Juli 2011

Dosen Pembimbing I



Dra. Arini Esti Astuti, M. Pd

NIP. 19580619 198702 2 001

Dosen Pembimbing II

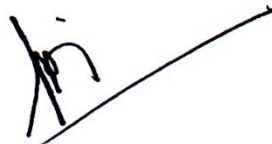


Dra. Sumilah, M. Pd

NIP. 19570323 198111 2 001

Mengetahui

Ketua Jurusan S1 PGSD UNNES



Drs. H. A. Zaenal Abidin, M. Pd

NIP. 19560512 198203 1 003



MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

- *Life is like riding a bicycle, you don't fall off unless you plan to stop pedding*

Kehidupan itu ibarat naik sepeda anda tidak akan jatuh kecuali anda berencana untuk berhenti mengayuhnya (**Claude Pepper**)

- Indahya hidup bukan seberapa banyak orang mengenal kita, namun seberapa banyak orang bahagia mengenal kita dan bermanfaat bagi orang lain
- Sejauh mana kau mampu mendefinisikan dirimu, sejauh itu pula pencapaian hidupmu. Allah tidak menilai dengan cara membandingkanmu dengan yang lain, tapi Dia menggunakan dirimu sendiri sebagai ukuran

PERSEMBAHAN:

- ♥ Allah yang selalu memberikan hal terbaik bagiku
- ♥ Ayahku Agus Purnomo Adi dan ibuku Hertini Hastuti serta adiku

Pramudya Handayani yang selalu mendoakan dan mendukungku

- ♥ Kepada teman-teman yang selalu aku sayangi dan tak ingin aku lupakan, kesempatan mengenal kalian adalah suatu karunia yang indah

PRAKATA

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan yang telah melimpahkan segala berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *“Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas III SDN Kandri 02 Semarang”* ini dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan syarat akhir untuk memperoleh gelar sarjan pendidikan.

Penulis menyadari bahwa tidak akan bisa menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik tanpa adanya bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tak langsung. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Sudijono Sastroatmodjo, M.Si, selaku Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk belajar seluas-luasnya di UNNES
2. Drs. Hardjono, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan izin penelitian
3. Drs. H. A. Zaenal Abidin, M.Pd, selaku ketua Jurusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, yang telah membimbing dan memberi izin penelitian kepada kami
4. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini, yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dengan memberikan petunjuk-petunjuk yang sangat berguna

5. Dra. Sumilah, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang juga telah memberikan pengarahan yang berguna
6. Fakhrur, S.Pd, selaku kepala sekolah SDN Kandri 02 Semarang yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam penelitian
7. Para guru SDN Kandri 02 Semarang yang telah ikut membantu penelitian ini
8. Teman-teman yang telah memberi semangat dan bersedia untuk berbagi
9. Serta semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Semoga Allah berkenan membalas budi baik semua dengan pahala yang berlipat ganda. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat, khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya

Semarang, Juli 2011

ABSTRAK

Aditiyaningtiyas, 2011. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* Pada Siswa Kelas III SDN Kandri 02 Semarang. Skripsi. Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Dra. Arini Esti Astuti, M. Pd, Pembimbing II: Dra. Sumilah, M. Pd. 208 halaman

Kata kunci : kualitas pembelajaran, *teams games tournament* (TGT)

Kegiatan pembelajaran IPS di kelas III SDN Kandri 02 Semarang menunjukkan hasil belajar dan aktivitas siswa yang belum maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan 36,4% mengalami ketuntasan belajar.

Masalah dalam penelitian ini adalah: apakah melalui pendekatan *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan (1) keterampilan guru, (2) aktivitas siswa dan (3) hasil belajar dalam pembelajaran IPS dengan materi jual beli dan uang di kelas 3 SDN Kandri 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang.

Ketiga permasalahan tersebut diteliti dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas III SD N Kandri 02 Semarang. Dan dalam kegiatan pembelajaran tersebut dilaksanakan secara tematik.

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah PTK ini meliputi 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Kandri 02 Semarang yang berjumlah 11 anak dengan menerapkan model *Teams Games and Tournament*. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah: 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%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa model *Teams Games and Tournament* dilakukan dengan 4 tahap yaitu pengajaran, belajar tim/diskusi kelompok, turnamen, dan penghargaan telah terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas III SDN Kandri 02 Semarang. Dan saran setelah penelitian ini adalah (1) guru dapat menggunakan TGT untuk meningkatkan keterampilan mengajar, (2) guru harus meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas siswa, (3) Untuk lebih menguji kebenaran dari penelitian ini, maka diperlukan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN KELULUSAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Peurumusan Masalah dan Rencana Pemecahan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Kualitas Pembelajaran	9
a. Pengertian Kualitas Pembelajaran	9
b. Indikator Kualitas Pembelajaran	10

c. Strategi Pencapaian Kualitas Pembelajaran	13
2. Peran Guru dalam Kegiatan Pembelajaran	14
3. Aktivitas Belajar Siswa	19
a. Pengertian Aktivitas Belajar Siswa	19
b. Klasifikasi Aktivitas Belajar Siswa	21
4. Hasil Belajar	22
5. Pembelajaran Tematik	24
a. Pengertian dan Karakteristik Pembelajaran Tematik	24
b. Menetapkan Jaringan Tema	27
6. Hakikat IPS SD	29
7. Media Pembelajaran IPS	32
8. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	35
9. <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	39
10. Penerapan TGT	40
B. Kajian Empiris	43
C. Kerangka Berpikir	45
D. Hipotesis Tindakan	47
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Subjek Penelitian	49
B. Variabel Penelitian	49
C. Prosedur/langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas	49
D. Perencanaan Tindakan	51
E. Data dan Cara Pengumpulan Data	61
F. Teknik Analisis Data	64

G. Indikator Keberhasilan	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Hasil Penelitian	70
1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Prasiklus	70
2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I	71
3. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II	87
4. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus III	100
B. Pembahasan	112
1. Pemaknaan Temuan Penelitian	112
2. Implikasi Hasil Penelitian	126
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	133
A. Simpulan	135
B. Saran dan Tindak Lanjut	136
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	140

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pengelompokan Jenis Media	33
Tabel 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	77
Tabel 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	80
Tabel 4.3	Hasil Belajar IPS Prasiklus	83
Tabel 4.4	Hasil Belajar Siswa Siklus I	84
Tabel 4.5	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	92
Tabel 4.6	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	94
Tabel 4.7	Hasil Belajar Siswa Siklus II	97
Tabel 4.8	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	105
Tabel 4.9	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	107
Tabel 4.10	Hasil Belajar Siswa Siklus III	110
Tabel 4.11	Peningkatan Keterampilan Guru dari Siklus I, II, dan III	111
Tabel 4.12	Peningkatan Aktivitas Siswa dari Siklus I, II, dan III	113
Tabel 4.13	Rekapitulasi Peningkatan Hasil belajar	114

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I	78
Diagram 4.2	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	81
Diagram 4.3	Hasil Belajar IPS Prasiklus	83
Diagram 4.4	Hasil Belajar Siswa Siklus I	84
Diagram 4.5	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II	92
Diagram 4.6	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II	95
Diagram 4.7	Hasil Belajar Siswa Siklus II	97
Diagram 4.8	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III	105
Diagram 4.9	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III	108
Diagram 4.10	Hasil Belajar Siswa Siklus III	110
Diagram 4.11	Peningkatan Keterampilan Guru dari Siklus I, II, dan III	112
Diagram 4.12	Peningkatan Aktivitas Siswa dari Siklus I, II, dan III	113
Diagram 4.13	Peningkatan Hasil belajar Siswa	114

DAFTAR GAMBAR

Gb 1	Kegiatan Eksplorasi	204
Gb 2	Kegiatan Tanya Jawab	204
Gb 3	Kegiatan Diskusi (belajar tim)	205
Gb 4 dan Gb 5	Kegiatan Mempresentasikan Hasil Diskusi	205
Gb 6	Kegiatan Penjelasan Aturan TGT	206
Gb 7	Kegiatan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	206
Gb 8	Kegiatan Penghargaan tim	207
Gb 9	Kegiatan Evaluasi	207

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Biodata Peneliti
- Lampiran 2 Daftar Nilai IPS Prasiklus Siswa Kelas III
SDN Kandri 02 Semarang
- Lampiran 3 Kisi-kisi Instrumen dan Lembar Pengamatan
- Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 5 Lembar Pengamatan Keterampilan Guru
- Lampiran 6 Rekapitulasi data hasil pengamatan terhadap keterampilan
guru dalam pembelajaran IPS melalui TGT
- Lampiran 7 Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS
kelas III SDN Kandri 02 Semarang melalui TGT
- Lampiran 8 Daftar nilai dan ketuntasan pembelajaran IPS Kelas III SDN
Kandri 02 Semarang melalui TGT
- Lampiran 9 Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran *Cooperative Learning*
tipe TGT Pada kelas III SDN Kandri 02 Semarang
- Lampiran 10 Penetapan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)
SDN Kandri 02 Semarang
- Lampiran 11 Surat Permohonan Ijin Penelitian UNNES
- Lampiran 12 Surat Bukti Pengambilan Data
- Lampiran 13 Piagam Penghargaan TGT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tingkat SD/MI dalam peraturan menteri pendidikan nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah bahwa standar kompetensi ilmu pengetahuan sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Hal ini dikarenakan di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat akibat kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan setiap saat. Mata pelajaran IPS bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial dan juga berupaya membina dan mengembangkan peserta didik menjadi sumber daya manusia yang berketerampilan sosial dan intelektual sebagai warga masyarakat dan warga negara yang memiliki perhatian, kepedulian sosial yang bertanggung jawab.

Tujuan pembelajaran IPS menurut Nursid Sumaatmadja dalam Hidayati (2008:24) adalah untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat. Dan Ruang lingkup mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial meliputi aspek-aspek di antaranya 1) Manusia, tempat, dan lingkungan. 2) Waktu,

keberlanjutan, dan perubahan. 3) Sistem, sosial dan budaya. 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Depdiknas, 2006: 575)

Berdasarkan tujuan dari pendidikan IPS, dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan-tujuan tersebut. Menurut Azis Wahab (1986) dalam Trianto, kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran senantiasa terus ditingkatkan agar pembelajaran IPS benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang baik. Hal ini dikarenakan pengkondisian iklim belajar merupakan aspek penting bagi tercapainya tujuan pendidikan (2010:174).

Dan hasil observasi yang dilakukan pada PPL 1 dan PPL 2 di SDN Kandri 02 Semarang pada bulan September dan Oktober menunjukkan bahwa pembelajaran IPS siswa kelas 3 SDN Kandri 02 Semarang masih kurang optimal. Hal ini disebabkan karena minimnya strategi yang dilakukan guru saat mengajar. Cara mengajar guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Sedangkan pada saat tanya jawab hanya siswa-siswa yang pandai saja yang mau menunjukkan jari untuk menjawab

pertanyaan dari guru. Selain itu guru kurang memanfaatkan media, sehingga mengakibatkan minat belajar siswa rendah. Hal tersebut menyebabkan nilai hasil belajar siswa masih kurang. Hal ini ditunjukkan dengan 63,6% siswa atau 7 dari 11 siswa mengalami ketidaktuntasan belajar, sedangkan 36,4% atau 4 dari 11 siswa mengalami ketuntasan belajar. Nilai ketuntasan minimal mata pelajaran IPS di SD Kandri 2

adalah 60. Dan rata-rata kelas sebesar 53,6 dengan nilai terendah adalah 15 dan tertinggi adalah 95.

Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran IPS pada kelas tiga SDN Kandri 02 Semarang maka perlu sekali adanya peningkatan kualitas pembelajarannya, agar hasil belajar IPS pada kelas tiga dapat meningkat. Hal ini senada dengan pendapat Soewarsono yang menyebutkan bahwa perbaikan pengajaran sangat penting bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar yang baik bagi siswa (Sugiarti, 2009:4). Dan setelah melihat permasalahan yang ada pada pembelajaran IPS di kelas tiga SDN Kandri 02 Semarang maka peneliti menetapkan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan model *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dan pelaksanaan pembelajaran IPS dalam kelas III tersebut dilakukan secara tematik bersama dengan mata pelajaran lain yang masih berkaitan. Hal ini sesuai dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 bahwa pembelajaran untuk kelas I, II dan III dilaksanakan dengan pendekatan tematik (Trianto, 2010:78).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nanik Purwaningtiyas pada tahun 2010 dengan judul “Penerapan Model *Teams Games and Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS kelas V SDN Banjarejo 02, Kecamatan Pakis” menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games and Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/8390>, diunduh 10 Januari

2011: 10.36). Penelitian lain yang mendukung bahwa penggunaan model *Teams Games and Tournament* (TGT) dapat memperbaiki kualitas pembelajaran IPS adalah penelitian yang dilakukan oleh Yuliati. Judul penelitiannya adalah Penerapan Metode Kooperatif Model Team Games Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Meningkatkan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas I SDN Bunulrejo 1 Kecamatan Blimbing Kota Malang Tahun Pelajaran 2009-2010. Penelitiannya menunjukkan bahwa metode kooperatif model TGT dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa SDN Bunulrejo Kecamatan Blimbing Kota Malang, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/6294>, diunduh 12 Januari 2011:09.15).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku ras yang berbeda. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik mereka setara (Slavin, 2009: 163-165).

Adapun manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran IPS agar lebih bermakna bagi siswa dalam pengalaman belajarnya. Selain itu guru juga dapat

mengasah kreativitasnya untuk menemukan hal-hal yang baru sehingga anak tidak merasa bosan dalam belajar dengan pola pengajaran yang sama.

Dari ulasan latar belakang tersebut, maka peneliti akan mengkaji dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS melalui *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa Kelas III SDN Kandri 02 Semarang”.

B. Perumusan Masalah dan Rencana Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana cara meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas 3 SDN Kandri 02 Semarang?

Adapun rumusan masalah tersebut dapat diperinci sebagai berikut:

- a. Apakah melalui Pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan materi jual beli dan uang di kelas 3 SDN Kandri 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?
- b. Apakah melalui Pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan materi jual beli dan uang di kelas 3 SDN Kandri 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?
- c. Apakah melalui Pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dalam

pembelajaran IPS dengan materi jual beli dan uang di kelas 3 SDN
Kandri 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang?

2. Pemecahan Masalah

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dengan beberapa tahap siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPS dengan Pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) meliputi:

- a. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran.
- b. Guru menyajikan informasi kepada siswa.
- c. Guru membentuk kelompok belajar untuk mendiskusikan materi dan membantu setiap kelompok yang belum mampu menguasai materi.
- d. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan lembar kerja.
- e. Guru menjelaskan peraturan turnamen dan mengatur penempatan meja untuk turnamen
- f. Guru mengawasi jalannya turnamen
- g. Penghitungan perolehan skor dari tiap siswa dan kelompok belajar
- h. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

C. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai sehubungan dengan tindakan yang akan dilakukan adalah:

1. Tujuan umum

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas 3 SDN Kandri 02 Kota Semarang.

2. Tujuan khusus

- a. Meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS materi uang pada kelas 3 SDN Kandri 02 kota Semarang.
- b. Meningkatkan aktivitas siswa dalam mata pelajaran IPS materi uang pada kelas 3 SDN Kandri 02 kota Semarang.
- c. Meningkatkan hasil belajar IPS materi jual uang pada siswa kelas 3 SDN Kandri 02 kota Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

a. Siswa

Melalui Pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS. Selanjutnya diharapkan hasil belajar akan meningkat.

b. Guru

Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang model pembelajaran yang inovatif sehingga guru dapat menciptakan suasana belajar yang bervariasi.

c. Sekolah

Dengan menerapkan Pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT), kita dapat memberikan masukan bagi kepala sekolah dalam usaha perbaikan proses pembelajaran para guru. Selain itu dengan peningkatan hasil belajar siswa, sekolah dapat menaikkan KKM mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Teoritis

a. Peneliti

Berguna untuk menambah wawasan tentang pembelajaran dengan Pendekatan Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) khususnya mata pelajaran IPS.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kualitas Pembelajaran

a) Pengertian Kualitas Pembelajaran

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, kualitas mempunyai arti tingkat baik buruknya sesuatu; kadar (Poerwodarminto, 2005:603). Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (http://cepiriyana.blogspot.com/2006/06/hakikat-kualitas_pembelajaran.html, diunduh 4 November 2010: 12.20). Jadi kualitas adalah tingkat keberhasilan atau ukuran sesuatu yang nilai baik buruknya dalam mencapai tujuan tertentu.

Sedangkan pembelajaran menurut kamus besar Bahasa Indonesia berarti proses, cara, pembuatan orang atau makhluk hidup belajar (Poerwadarminto, 2007:17). Dan hal itu senada dengan pernyataan Suprijono bahwa pembelajaran (*learning*) yang mempunyai makna secara leksikal yang berarti proses, cara, perbuatan mempelajari (Suprijono, 2010: 11-13).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan

kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>, diunduh 15 November 2011:10.06). Jadi pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk memperoleh ilmu, pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Berdasarkan pengertian kualitas dan pembelajaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan proses pembelajaran yaitu pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik dengan adanya interaksi antara peserta didik (siswa), guru dan sumber belajar.

b) Indikator Kualitas Pembelajaran

Secara kasat mata indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran pendidik, perilaku dan dampak belajar siswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. (Depdiknas, 2004:6-10).

- 1) Perilaku pembelajaran pendidik dapat dilihat dari kinerjanya sebagai berikut:
 - a) Membangun persepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar dan profesi pendidik.
 - b) Menguasai disiplin ilmu.

c) Memberikan layanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa.

d) Menguasai pengelolaan pembelajaran yang mendidik berorientasi pada siswa.

e) Mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan.

2) Perilaku dan dampak belajar siswa dapat dilihat dari kompetensinya sebagai berikut:

a) Memiliki persepsi dan sikap positif terhadap belajar.

b) Mau dan mampu mendapatkan dan menginterpretasikan pengetahuan dan keterampilan serta membangun sikapnya.

c) Mau dan mampu memperluas serta memperdalam pengetahuan dan keterampilan serta memantapkan sikapnya.

d) Mau dan mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan dan sikapnya secara bermakna.

e) Mau dan mampu membangun kebiasaan berfikir, bersikap dan bekerja produktif.

f) Mampu menguasai substansi dan metodologi dasar keilmuan bidang studi.

g) Mampu menguasai materi mata pelajaran dalam kurikulum sekolah.

3) Iklim pembelajaran mencakup:

a) Suasana kelas yang kondusif.

b) Perwujudan nilai dan semangat ketauladanan, prakarsa, dan kreatifitas pendidik.

4) Materi pembelajaran yang berkualitas tampak dari:

1. Kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa.
2. Ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia.
3. Materi pembelajaran sistematis dan kontekstual.
4. Dapat mengkombinasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin.
5. Dapat menarik manfaat yang optimal dari perkembangan dan kemajuan bidang ilmu, teknologi dan seni.
6. Materi pembelajaran memenuhi kriteria filosofis, profesional, psiko-pedagogis, dan praktis.

5) Kualitas media pembelajaran tampak dari:

- a) Dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.
- b) Mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa.
- c) Media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

- d) Melalui media pembelajaran mampu mengubah suasana belajar dari siswa pasif dan guru sebagai nara sumber satu-satunya, menjadi siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.

6) Sistem pembelajaran mampu menunjukkan kualitasnya jika:

- a) Dapat menonjolkan ciri khas keunggulannya.

- b) Memiliki perencanaan yang matang.
- c) Ada semangat perubahan yang mampu membangkitkan upaya kreatif dan inovatif dari semua siswa.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa indikator kualitas pembelajaran antara lain perilaku peserta didik, perilaku guru, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Dalam penelitian ini perilaku peserta didik dapat diamati dalam indikator aktivitas siswa. Sedangkan perilaku guru, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, pemakaian media pembelajaran dan sistem pembelajaran dapat diamati dalam indikator keterampilan guru.

c) Strategi Pencapaian Kualitas Pembelajaran

Menurut Depdiknas (2004:11) pencapaian kualitas pembelajaran dapat dikembangkan dengan menggunakan strategi salah satunya adalah meningkatkan keterampilan guru. Dan secara operasional hal yang terkait pada profesional guru adalah: (1) Melakukan perbaikan pembelajaran terus menerus berdasarkan hasil penelitian kelas atau catatan pengalaman kelas dan/atau catatan perbaikan; (2) mencoba menerapkan berbagai model pembelajaran yang relevan untuk kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan praktik.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kondisi yang diharapkan dalam pembelajaran perlu adanya hubungan yang saling terkait dari komponen-komponen kualitas pembelajaran, yaitu guru,

siswa, materi, media, iklim atau situasi pembelajaran, serta sistem yang diterapkan (Depdiknas, 2004:15).

Amin mengungkapkan bahwa kualitas pembelajaran yang baik menghendaki seluruh komponen dalam pembelajaran harus baik dan terintegrasi dalam suatu sistem pembelajaran (<http://sutisna.com/jurnal/jurnal-pendidikan/khasanah-inovasi-difusi-inovasi-dan-implikasi-inovasi-terhadap-kualitas-pembelajaran/>, diunduh 25 Januari 2011:20.00)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pencapaian kualitas pembelajaran dapat dilaksanakan dengan upaya guru melalui perbaikan pembelajaran secara terus menerus berdasarkan Penelitian tindakan kelas dan mencoba menggunakan berbagai model pembelajaran yang relevan dalam kegiatan pembelajaran. Dan dalam merencanakan perbaikan kualitas pembelajaran maka guru harus mampu mengintegrasikan komponen/indikator kualitas pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dengan baik

2. Peran Guru dalam Kegiatan Pembelajaran

Menurut James B. Brow seperti yang dikutip oleh Sardiman A.M dalam B Suryosubroto (2009:2) mengemukakan bahwa tugas dan peranan guru antara lain: menguasai dan mengembangkan materi pelajaran, merencanakan dan mempersiapkan pelajaran sehari-hari, mengontrol dan mengevaluasi kegiatan siswa.

Menurut Muhammad Ali (2007:4) guru memegang peranan sentral dalam proses pembelajaran, setidaknya menjalankan tiga macam tugas utama, yaitu:

1. Merencanakan, yang meliputi perencanaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bahan belajar, model pembelajaran, dan alat evaluasi.

2. Melaksanakan pengajaran

3. Memberikan balikan.

Balikan dapat berupa hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*). Upaya memberikan balikan dapat dilakukan dengan jalan memberikan evaluasi.

Menurut B. Suryosubroto (2009:32-44) guru mempunyai beberapa peran dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1. Membuka pelajaran meliputi: penyampaian tujuan, pemberian motivasi, mengemukakan masalah pokok yang akan dipelajari.
2. Menyampaikan materi pembelajaran
3. Menggunakan metode mengajar

4. Menggunakan alat peraga dalam pengajaran

5. Pengelolaan kelas; yang meliputi: mengatur tata ruang kelas dan menciptakan iklim belajar mengajar yang serasi (mampu menangani dan mengarahkan tingkah laku anak didik agar tidak merusak suasana kelas)

6. Interaksi Belajar Mengajar, meliputi:

a. Persiapan : menenangkan kelas; menyiapkan perlengkapan belajar; apersepsi, membahas pekerjaan rumah (PR)

b. Kegiatan Pokok belajar, yang meliputi: merumuskan tujuan pembelajaran; guru mencatat atau mendiktekan; guru menerangkan secara tertulis/lisan; guru mendemonstrasikan; murid mendemonstrasikan sendiri; murid mendemonstrasikan secara kelompok; diskusi kelas; murid belajar sendiri; guru memberi bantuan belajar secara individual kepada siswa; murid bertanya

c. Penyelesaian, yang meliputi: evaluasi formatif; penjelasan kembali; memberi tugas tertentu

7. Menutup pelajaran, yang meliputi: merangkum; mengonsolidasikan perhatian siswa terhadap hal-hal yang diperoleh dalam pembelajaran; mengorganisasikan semua kegiatan/pelajaran yang telah dipelajari sehingga merupakan suatu kesatuan yang berarti dalam memahami materi.

Menurut Uzer Usman (2009, 74-107) dalam kegiatan belajar

mengajar guru memiliki peran yang sangat penting. Untuk itu guru harus menguasai sedikitnya delapan keterampilan mengajar, yaitu:

1. Keterampilan bertanya, yang dapat meningkatkan partisipasi, minat dan rasa ingin tahu siswa. Komponennya antara lain penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat, pemberian waktu berpikir, pemindahan giliran, penyebaran.

2. Keterampilan memberi penguatan, yang berupa penguatan *verbal* dan *nonverbal* (gerak isyarat, pendekatan langsung, sentuhan) guna memberikan informasi dan umpan balik bagi siswa sebagai tindakan dorongan ataupun koreksi.

3. Keterampilan mengadakan variasi, kegiatan guru dalam proses interaksi belajar mengajar untuk mengatasi kejenuhan siswa. Variasi dapat berupa cara mengajar guru (variasi suara, gerakan badan mimik dan tingkah laku guru) dan variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran.

4. Keterampilan menjelaskan, penyajian suatu penjelasan harus memperhatikan kejelasan bahasa atau istilah yang mudah dimengerti siswa, penggunaan contoh dan ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, pemberian tekanan pada masalah pokok, dan penggunaan balikan yang memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan pemahaman atau keraguan

5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran . Komponen keterampilan membuka pelajaran meliputi: menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, menyampaikan tujuan,

mengingatn masalah pokok yang akan dibahas, membuat kaitan antara materi yang dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan siswa. Sedangkan komponen keterampilan menutup pelajaran meliputi merangkum inti pelajaran atau membuat ringkasan dan mengevaluasi .

6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil. Komponennya antara lain memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi, memperluas masalah atau urun pendapat, menganalisis pandangan siswa, meningkatkan urunan siswa, menyebarkan kesempatan berpartisipasi, menutup diskusi
7. Keterampilan mengelola kelas. Keterampilan yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan belajar yang optimal (bersifat preventif). Dan komponennya antara lain menunjukkan sikap tanggap, memberi perhatian, memusatkan perhatian kelompok, memberikan petunjuk yang jelas, menegur, memberi penguatan, modifikasi tingkah laku.
8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan. Dan komponennya antara lain keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, keterampilan membentuk kelompok secara tepat, membagi perhatian kepada berbagai tugas dan kebutuhan siswa, keterampilan membimbing dan memudahkan belajar, keterampilan merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar

Menurut beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan

bahwa peranan guru dalam kegiatan pembelajaran meliputi:

1. Merancang kegiatan pembelajaran, dan kegiatannya meliputi:
membuat RPP
2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran, meliputi kegiatan membuka pelajaran, menyampaikan materi pelajaran, menggunakan metode

pembelajaran, menggunakan alat peraga/media, pengelolaan kelas, interaksi belajar mengajar, dan menutup pelajaran

3. Melaksanakan balikan/evaluasi

Dan dalam kegiatan belajar guru perlu menguasai delapan keterampilan mengajar yaitu (1) keterampilan bertanya; (2) keterampilan memberi penguatan; (3) keterampilan mengadakan variasi, (4) keterampilan menjelaskan, (5) keterampilan membuka dan menutup pelajaran; (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil; (7) keterampilan mengelola kelas; dan (8) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan

3. Aktivitas Belajar Siswa

a) Pengertian Aktivitas Belajar Siswa

Menurut Sriyono 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. (<http://id.shvoong.com/social-sciences/1961162-aktivitas-belajar/> diunduh 15 februari 2011: 6.36)

Konsep tentang belajar telah banyak didefinisikan oleh para pakar psikologi. Gagne dan Berliner (dalam Chatarina, 2007:2) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Sedangkan menurut Hilgard dan Bower (dalam Baharuddin dan Wahyuni, 2009:13) belajar (*to learn*) memiliki arti: 1) *gain knowledge, comprehension, or mastery of through experience or study*; 2) *to fix in*

mind or memory; memorize; 3) to acquire through experience; 4) to become in form of to find out. Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Dengan demikian, belajar memiliki arti dasar adanya aktivitas atau kegiatan dan penguasaan tentang sesuatu.

Menurut Sardiman (2011:100) aktivitas belajar merupakan prinsip atau azas yang sangat penting didalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini bukan hanya aktivitas fisik tetapi mencakup aktivitas mental. Pada kegiatan belajar, kedua aktivitas tersebut saling berkait. Aktivitas fisik ialah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Peserta didik yang mempunyai aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya dalam rangka pembelajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pengajaran yang optimal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa adalah kegiatan yang dilakukan oleh jasmani maupun rohani atau fisik dan mental dalam rangka untuk memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Kegiatan fisik dapat dilihat dari kegiatan aktif siswa di

kelas sedangkan aktivitas psikis dapat diamati dari perubahan sikap dan nilai yang terjadi pada siswa.

b) Klasifikasi Aktivitas Belajar Siswa

Diendrich yang dikutip oleh Sardiman (2011:101)

menggolongkan aktivitas sebagai berikut: (1) *Visual activities*, misalnya: membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan. (2) *Oral activities*, misalnya: bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat dan diskusi. (3) *Listening activities*, misalnya: mendengarkan uraian, diskusi percakapan. (4) *Writing activities*, misalnya: menulis laporan, menyalin. (5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, diagram. (6) *Motor activities*, misalnya: melakukan percobaan, bermain, berkebun (7) *Mental activities*, misalnya: mengingat, menganalisis, mengambil keputusan, memecahkan soal (8) *Emotional activities*, misalnya: gembira, berani, bergairah. Aktivitas-aktivitas yang dikemukakan oleh Diendrich dijadikan dalam indikator dalam penelitian ini.

Pada umumnya tujuan pembelajaran mengikuti pengklasifikasian hasil belajar yang dilakukan oleh Bloom pada tahun 1956 yaitu

cognitive, *affektive*, dan *psychomotor*. Kognitif (*cognitive*) adalah ranah yang menekankan pada pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual. Ranah afektif (*affektive*) berkaitan dengan sikap dan nilai. Sedangkan psikomotor (*psychomotor*) adalah ranah yang berkaitan dengan kegiatan motorik. (Poerwanti, 2008:1.22).

Ada lima tingkatan dalam ranah afektif yaitu: (1) menerima/memperhatikan (*receiving*), (2) menjawab (*responding*); (3) menilai (*valuing*); (4) mengatur/mengorganisasi (*organization*), (5) karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. (Poerwanti, 2008:1.28-1.29).

Dengan demikian pengklasifikasian aktivitas belajar siswa mencakup:

1. Antusias mengikuti pembelajaran
2. Aktif bertanya
3. Aktif menjawab pertanyaan
4. Aktif dalam kerja kelompok (diskusi)
5. Dapat bekerja sama dengan teman
6. Memecahkan soal
7. Aktif dalam *motor activities* (bermain)
8. *Emotional activities*

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar. Oleh karena itu apabila pembelajar mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Dalam pembelajaran, perilaku yang

harus dicapai oleh pembelajar setelah melaksanakan aktivitas belajar dirumuskan dalam tujuan pembelajaran (Anni, 2007:5).

Menurut Nasrun hasil belajar merupakan hasil akhir pengambilan keputusan mengenai tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa selama mengikuti proses pembelajarannya. Hasil belajar dapat dikatakan tinggi apabila tingkat kemampuan siswa bertambah dari sebelumnya(<http://dalyanasblog.blogspot.com/2011/01/pengertian-hasil-belajar-2.html/>, diunduh 27 Februari 2011:10.40)

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) satu kompetensi dasar terdiri dari beberapa kompetensi dasar dan setiap kompetensi dasar dijabarkan ke dalam indikator-indikator pencapaian hasil belajar yang dirumuskan atau dikembangkan oleh guru dengan mempertimbangkan situasi sekolah/daerah masing-masing. Indikator yang dikembangkan merupakan acuan yang digunakan untuk menilai pencapaian kompetensi dasar bersangkutan. Dan Bloom pada tahun 1956 mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu *cognitive*, *affective*, dan *psychomotor* (Poerwanti, 2008:1-23). Kognitif (*cognitive*) adalah ranah yang menekankan pada pengembangan

kemampuan dan keterampilan intelektual. Ranah afektif (*affective*) berkaitan dengan sikap dan nilai. Sedangkan psikomotor (*psychomotor*) adalah ranah yang berkaitan dengan kegiatan motorik. (poerwanti, 2008:1-22).

Pada pembelajaran tematik penilaian dilakukan untuk mencapai ketercapaian Kompetensi dasar dan indikator pada tiap-tiap mata

pelajaran yang terdapat pada tema tersebut. Dengan demikian penilaian dalam hal ini tidak lagi terpadu melalui tema, melainkan sudah terpisah-pisah sesuai dengan Kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator mata pelajaran (Trianto, 2010:197).

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tinggi rendahnya nilai yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Tinggi rendahnya nilai tersebut dilihat dari penguasaan konsep oleh siswa dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat guru sebelumnya. Jika proses pembelajaran tersebut dilaksanakan dengan pembelajaran tematik maka penilaiannya sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator tujuan pembelajaran mata pelajaran masing-masing.

5. Pembelajaran Tematik

a) Pengertian dan Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sesuai dengan Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 bahwa pembelajaran untuk kelas I, II dan III dilaksanakan dengan pendekatan tematik. Pendekatan tematik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan

Sosial merupakan model pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran melalui satu tema tertentu. Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran (Trianto, 2010:78).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

(<http://www.ebooklibs.com/red.php?web=http://sertifikasi.unm.ac.id/Model%20Pembelajaran/10-11%20Model%20Pembelajaran%20SD.pdf>

diunduh 25 Februari 2011:12.30)

Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe/jenis daripada model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna siswa (Depdiknas, 2006 dalam Trianto, 2010:79)

Menurut Depdiknas, 2006 dalam Trianto (2010:91-92) sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. *Berpusat pada siswa*

Pembelajaran tematik berpusat pada siswa (student centered), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih

banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

2. *Memberikan pengalaman langsung*

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (direct experiences). Dengan pengalaman langsung ini, siswa

dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran *menjadi* tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4. Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.

6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

7. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu

yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada siswa. Dan pembelajaran tematik memiliki karakteristik: (1) Berpusat pada siswa; (2) Memberikan pengalaman langsung; (3) Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas; (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran; (5) Bersifat fleksibel; (6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa; (7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

b) Menetapkan Jaringan Tema

Jaringan tema adalah pola hubungan antara tema tertentu dengan sub-sub pokok bahasan yang diambil dari berbagai bidang studi terkait. Dengan terbentuknya jaringan tema diharapkan peserta didik memahami suatu tema tertentu dengan melakukan pendekatan interdisiplin berbagai bidang ilmu pengetahuan. Selain untuk mempermudah pemahaman, jaringan tema juga mengajari pembiasaan agar peserta didik mampu berpikir secara integratif dan holistik. (Trianto, 2010:148).

Menurut Akhmad Sudrajat pembuatan jaringan tema yaitu menghubungkan kompetensi dasar dan indikator dengan tema pemersatu. Dengan jaringan tema tersebut akan terlihat kaitan antara tema, kompetensi dasar dan indikator dari setiap mata pelajaran. Jaringan tema ini dapat dikembangkan sesuai dengan alokasi waktu setiap tema. (<http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2008/07/model-tematik-kelas-awal.pdf>, diunduh 25 Februari 2011:10.40)

Menurut Trianto (2010:150-151) dalam pembuatan jaringan tema ada beberapa tahapan yang harus dilalui diantaranya:

1. Menentukan tema

Dalam menentukan tema dapat dilakukan dengan dua cara yakni:

Cara pertama, mempelajari standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat dalam masing-masing mata pelajaran, dilanjutkan dengan menentukan tema yang sesuai.

Cara kedua, menetapkan terlebih dahulu tema-tema pengikat keterpaduan, untuk menentukan tema tersebut, guru dapat bekerjasama dengan peserta didik sehingga sesuai dengan minat dan kebutuhan anak.

2. Menginventarisasi materi-materi yang masuk/sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Langkah ini tidak terlalu rumit karena pada pertemuan sebelumnya telah dilakukan pemetaan terhadap materi-materi yang akan dijadikan bahan pembuatan tema
3. Mengelompokkan materi-materi yang sudah diinventarisir ke dalam rumpun mata pelajarannya masing-masing
4. Menghubungkan materi yang telah dikelompokkan dalam rumpun mata pelajaran dengan tema. Pola hubungan antara tema dengan rumpun materi diilustrasikan dengan sebuah bagan.

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa jaringan tema adalah pola yang menghubungkan kompetensi dasar dan indikator dari tiap-tiap mata pelajaran dengan tema materi yang akan dipelajari. Dan

langkah-langkah membuat jaringan tema yaitu: (1) menetapkan tema, (2) menginventarisasi materi-materi yang masuk/sesuai dengan tema yang telah ditentukan, (3) mengelompokkan materi-materi yang sudah diinventarisir ke dalam rumpun mata pelajarannya masing-masing, (4) menghubungkan materi yang telah dikelompokkan dalam rumpun mata pelajaran dengan tema.

6. Hakikat IPS di SD

Istilah Pendidikan IPS dalam menyelenggarakan pendidikan di Indonesia masih relatif baru digunakan. Pendidikan IPS merupakan padanan dari *social studies* dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat. Istilah tersebut pertama kali digunakan di Amerika Serikat (Marsh, 1980; Martorella, 1976 dalam Solihatin, 2008:14)

Pada dasarnya Mulyono Tj memberi batasan IPS adalah merupakan suatu pendekatan interdisipliner (Inter-disciplinary Approach) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik, dan sebagainya. Hal ini

lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusan atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik. (<http://www.7generasi.co.cc/2010/04/karakteristik-dan-hakikat-ips-di-sd.html>, diunduh 17 Januari 2011:13.50)

Ilmu Pengetahuan Sosial membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya. Lingkungan masyarakat dimana anak didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat, dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Pendidikan IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakat. (Kosasih, 1994 dalam Trianto, 2010:173)

Dan menurut KTSP 2006 Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui 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, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Setelah mengetahui tujuan pembelajaran IPS, guru juga harus mengetahui karakteristik materi IPS dan bagaimana cara penyampaian untuk anak SD. Hal tersebut diperlukan agar dalam tujuan pembelajaran

dapat tercapai dengan baik. Berikut ini karakteristik IPS dilihat dari materinya yaitu:

- 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.
- Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

Strategi penyampaian pengajaran IPS, sebagian besar adalah didasarkan pada suatu tradisi, yaitu materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/ tetangga, kota, region, negara, dan

dunia. Menurut Jean Piaget, usia siswa SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional konkrit. Oleh karena itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa, misalnya penggalan waktu belajar tidak terlalu panjang, peristiwa belajar harus bervariasi, dan yang tidak kalah pentingnya sajian harus dibuat menarik

bagi siswa. (<http://beduatsuko.blogspot.com/2009/02/makalah-konsep-pendidikan-ips-dan.html>, diunduh 17 januari 2010:13.48)

Menurut bahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan dari sejumlah mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi. Adapun perpaduan ini disebabkan mata pelajaran-mata pelajaran tersebut mempunyai kajian yang sama yaitu manusia. Pendidikan IPS penting diberikan kepada siswa pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, karena siswa sebagai anggota masyarakat perlu mengenal masyarakat dan lingkungannya. Untuk mengenal masyarakat siswa dapat belajar melalui media cetak, media elektronika, maupun secara langsung melalui pengalaman hidupnya ditengah-tengah masyarakat. Dengan pengajaran IPS, diharapkan siswa dapat memiliki sikap peka dan tanggap untuk bertindak secara rasional dan bertanggungjawab dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapi dalam kehidupannya. Dan untuk menyampaikan IPS di SD guru harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak SD. Hal tersebut diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan kegiatan belajar mengajar dapat efektif dan efisien.

7. Media Pembelajaran IPS

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila

dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Arsyad, 2010 : 3).

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Dalam hal ini media dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar (Hamalik, 2009:64)

Anderson dalam Solihatin (2008:26) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

Tabel 2.1. Pengelompokkan Jenis Media

No	KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
1	Audio	kaset audio, siaran radio, CD, telepon
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, <i>leaflet</i> , gambar
3	Audio – cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi visual diam	<i>Overhead Transperencyi</i> (OHT), film bingkai (<i>slide</i>)
5	Proyeksi visual diam dengan audio	Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara
6	Visual gerak	Film bisu

7	Visual gerak dengan audio	Film bergerak bersuara, video/cd, televisi
8	Benda	Benda nyata, model tiruan (mock up)
9	Komputer	media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) & CMI (Computer Managed Instructional)

Kemp dan Dayton dalam Solihatin, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, sebagai berikut: (1) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; (2) model pembelajaran menjadi lebih Interaktif; (3) efisiensi dalam waktu dan tenaga; (4) meningkatkan kualitas pembelajaran; (6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan sumber belajar (2008:23-25)

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara pesan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami apa yang disampaikan guru. Penggunaan media bisa dirasakan manfaatnya dalam proses pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi. Media dapat mengaktifkan siswa dalam

pembelajaran, selain itu pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif. Dan peranan penggunaan media dalam kelas rendah sangat diperlukan karena mengingat bahwa usia siswa SD (7-12 tahun) ada pada stadium operasional konkrit. Oleh karena itu guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan siswa, salah satunya adalah dengan penggunaan media.

Dalam penelitian ini kami menggunakan media gambar atau dalam istilah lain disebut juga media grafis. Media grafis paling umum digunakan dalam PBM, karena merupakan bahasa yang umum dan dapat mudah dimengerti oleh peserta didik. Kemudahan mencerna media grafis karena sifatnya visual konkrit menampilkan objek sesuai dengan bentuk dan wujud aslinya sehingga tidak verbalistik.

Kelebihan media ini adalah:

sifatnya konkrit, lebih realistik dibandingkan dengan media verbal dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaian.

Kelemahannya.

gambar/foto hanya menekankan persepsi indera mata ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

(<http://www.canboyz.co.cc/2010/05/media-pembelajaran-grafis-makalah.html>, diunduh 20/03/2011: 22.02)

8. Model Pembelajaran Cooperative Learning

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Dan setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu

peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. (Joyce dalam Triyanto, 2007:5)

Dan salah satu model pembelajaran inovatif adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa 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 utama dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif. (Triyanto, 2007: 41). Berdasarkan asumsi tersebut, dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang yang sederajat sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin dan satu sama lain saling membantu. Tujuannya memberikan kesempatan kepada semua siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan kegiatan belajar. Selama belajar dengan kelompok tugas siswa yaitu menuntaskan materi yang disajikan guru dan saling membantu teman sekeompoknya untuk menyelesaikan ketuntasan belajar.

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran (Slavin, 2010: 4). Dalam sebuah kelas kooperatif diharapkan semua siswa saling membantu, saling berdiskusi dan berpendapat untuk mengasah pengetahuan yang mereka miliki. Cara belajar kooperatif

sering menggantikan pengaturan tempat duduk yang individual, cara belajar individual dan dorongan yang individual. Jika hal ini diatur dengan baik siswa dalam kelompok kooperatif akan belajar satu sama lain untuk memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok telah menguasai konsep yang dipikirkan.

Pembelajaran kooperatif memang meningkatkan kontak di antara para siswa, memberikan mereka dasar untuk saling berbagi kesamaan dengan anggota kelompoknya (Slavin, 2010: 134). Maka dalam pembelajaran kooperatif siswa dilibatkan dalam kegiatan bersama yang menyenangkan dan membuat mereka bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Dengan realitas seperti itu, jelas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa semuanya ini dapat meningkatkan pengaruh positif di antara para siswa.

Penggunaan pembelajaran kooperatif antara lain dapat meningkatkan pencapaian prestasi para siswa dan juga memiliki dampak positif yang dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dan dalam akademik, dan meningkatkan rasa harga diri (Slavin, 2010: 4-5). Pembelajaran ini

dapat diaplikasikan untuk semua jenis kelas baik kelas khusus untuk anak berbakat, kelas pendidikan khusus dan bahkan untuk kelas yang tingkat kecerdasannya rata-rata serta sangat diperlukan dalam kelas heterogen dengan berbagai tingkat kemampuan. Pembelajaran kooperatif dapat membantu membuat perbedaan menjadi bahan pembelajaran karena sekolah bergerak dari sistem pengelompokan berdasarkan kemampuan

menuju pengelompokan yang heterogen. Kelebihan dari pembelajaran kooperatif yaitu mengembangkan hubungan antara siswa dari latar belakang etnik yang berbeda dan antara siswa-siswa pendidikan khusus terbelakang secara akademik dengan teman sekelas mereka.

Pelaksanaan pembelajaran kooperatif disusun untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa, memfasilitasi siswa dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan agar siswa berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa lain yang berbeda latar belakangnya. Dengan belajar secara kolaboratif untuk mencapai tujuan bersama, maka siswa akan mengembangkan keterampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang memudahkan siswa belajar apabila mereka saling berdiskusi dan bekerjasama dengan temannya. Pembelajaran kooperatif dapat digunakan secara efektif pada setiap kelas dan untuk mengajarkan berbagai macam materi pelajaran. Selain itu pembelajaran kooperatif juga mempunyai

banyak kelebihan diantaranya mengembangkan hubungan sosial siswa meskipun dari latar belakang yang berbeda. Selain itu pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan keterampilan untuk berhubungan dengan manusia lain yang nantinya dapat bermanfaat bagi kehidupan luar sekolah.

9. *Teams Games Tournament (TGT)*

Teams games tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran dalam pendekatan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku ras yang berbeda.

TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik mereka setara (Slavin, 2010: 163-165).

Menurut Slavin (2010: 170) *teams games tournament (TGT)* terdiri dari siklus reguler dari aktifitas pengajaran sebagai berikut:

1. Pengajaran

Penyampaian pelajaran yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah oleh guru.

2. Belajar tim (diskusi)

Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi, setiap kelompok memastikan bahwa semua anggota

kelompok harus benar-benar menguasai materi.

3. Turnamen

Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen (siswa yang kemampuannya sama berada pada meja yang sama dan setiap meja tidak boleh ada dua siswa dari kelompok yang sama).

4. Rekognisi tim

Pemberian penghargaan kelompok dengan cara menghitung rerata skor kelompok. Untuk menghitung rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dibagi banyaknya kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Tujuan pembelajaran *teams games tournament* adalah untuk melatih siswa dalam suatu kerja sama yang sekaligus memiliki rasa kompetitif yang positif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

10. Penerapan TGT

Teams Games Tournament (TGT) dalam penerapannya di kelas

terdiri dari siklus reguler dari aktivitas pembelajaran yang meliputi pengajaran, belajar tim, turnamen dan rekognisitim (Slavin, 2010: 170).

1. Pengajaran

Gagasan utama : menyampaikan pelajaran

Materi yang dibutuhkan : rencana pelajaran anda

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi kepada siswa, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau ceramah oleh guru. Pada saat penyampaian materi siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat turnamen karena skor turnamen akan menentukan skor kelompok.

2. Belajar tim

Gagasan utama : para siswa belajar dalam tim mereka

Materi yang dibutuhkan : lembar kegiatan untuk tiap tim

Siswa di tempatkan dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang. Selama masa belajar tim tugas para anggota tim adalah menguasai materi yang disampaikan guru di dalam kelas dan membantu teman sekelompoknya untuk menguasai materi tersebut. Para siswa mempunyai lembar kegiatan yang dapat mereka gunakan untuk melatih kemampuan selama proses pengajaran dan untuk menilai diri mereka sendiri dan teman sekelompoknya.

3. Turnamen

Gagasan utama : kompetisi, meja turnamen dengan kemampuan homogen

Materi yang dibutuhkan : lembar pembagian meja turnamen yang telah diisi, lembar permainan (kartu soal dan jawaban), lembar skor permainan, kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada kartu soal.

Umumkanlah penempatan meja turnamen sesuai dengan peringkat yang diperoleh sebelumnya. Siswa yang skornya tinggi berada pada satu meja turnamen yang sama, begitu juga seterusnya. Bagilah lembar pembagian meja turnamen yang telah diisi, lembar permainan (kartu soal dan jawaban), lembar skor permainan, kartu bernomor yang berhubungan dengan nomor pertanyaan-pertanyaan pada kartu soal pada tiap-tiap meja turnamen.

Untuk memulai permainan para siswa mengundi siapa yang menjadi pembaca soal, penjawab, dan penantang. Siswa yang membaca soal berhak menunjukkan kartu jawaban apabila penjawab dan penantang tidak ada yang mampu menjawab dan jika jawaban dari penjawab maupun penantang salah. Hal ini dilakukan sampai semua anggota kelompok mendapatkan giliran yang sama baik sebagai pembaca soal, penjawab maupun penantang.

Guru berkeliling pada tiap-tiap kelompok dan memberikan semangat pada setiap kelompok dalam menjalankan turnamen. Apabila turnamen sudah selesai para wakil anggota dari tiap-tiap kelompok awal mengumpulkan skornya untuk mendapatkan skor kelompok.

4. Rekognisi tim (penghargaan kelompok)

Gagasan utama : menentukan skor tim dan mempersiapkan sertifikat.

Setelah turnamen selesai tentukanlah skor tim dan persiapkan sertifikat tim untuk memberikan penghargaan kepada tim yang memperoleh skor tertinggi.

Dari ulasan di atas dapat disimpulkan langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain:

1. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran.
2. Guru menyajikan informasi kepada siswa.
3. Guru membentuk kelompok belajar untuk mendiskusikan materi dan membantu setiap kelompok yang belum mampu menguasai materi.
4. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan lembar kerja.
5. Guru menjelaskan peraturan turnamen dan mengatur penempatan meja untuk turnamen
6. Guru mengawasi jalannya turnamen
7. Penghitungan perolehan skor dari tiap siswa dan kelompok belajar
8. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

B. Kajian Empiris

Dalam penelitian IPS untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, peneliti menggunakan beberapa sumber pustaka yang menjadi dasar dalam penelitian ini. Penelitian tersebut antara lain penelitian yang dilakukan oleh Nanik Purwa Ningtiyas (2010) dan Yuliati (2010).

Penelitian yang dilakukan oleh Nanik Purwa Ningtiyas pada tahun 2010 dengan judul Penerapan Model Teams Games and

Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Banjarejo 02, Kecamatan Pakis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model TGT dalam pembelajaran IPS Kelas V SDN Banjarejo 02, Kecamatan Pakis serta untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model TGT pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Banjarejo 02, Kecamatan Pakis .

Dari penelitian tersebut diperoleh data yang rata-rata sebelumnya (63,90) mengalami peningkatan pada siklus I dengan rata-rata kelas sebesar (68,46) dan prosentase ketuntasan belajar kelasnya yaitu (69,23%) .Hasil tersebut meningkat lagi di siklus 2 dengan rata-rata kelasnya sebesar (81,41) dan prosentase ketuntasan belajar kelasnya sebesar (94,87%). Pada siklus 2 data sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu perolehan rata-rata kelasnya sudah mencapai di atas 85%, sehingga siklus pembelajaran dihentikan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, disimpulkan bahwa model Teams Games and Tournament dilakukan dengan 5 tahap yaitu presentasi kelas pembentukan team, games, turnamen, penghargaan yang telah terbukti

dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Banjarejo 02 Kecamatan Pakis. Karena masih ada keterbatasan peneliti maka disarankan untuk melakukan penelitian lagi tentang model Teams Games and Tournament dengan pengelolaan kelas yang lebih optimal.

(<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/8390>, 10

Januari 2011:10.36)

Penelitian yang dilakukan oleh Yuliati pada tahun 2010 dengan judul Penerapan Metode Kooperatif Model Team Games Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Meningkatkan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas I SDN Bunulrejo 1 Kecamatan Blimbing Kota Malang Tahun Pelajaran 2009-2010. Penelitian ini bertujuan untuk (a) Untuk mengungkapkan pengaruh pembelajaran kooperatif model TGT berpengaruh terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan social. (b) Ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman dan penguasaan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial setelah diterapkannya pembelajaran kooperatif model TGT.

Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai III yaitu, siklus I (51, 00%), siklus II (74, 00%), siklus III (91.00 %). Simpulan dari penelitian ini adalah metode kooperatif model TGT dapat berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa SDN Bunulrejo Kecamatan Blimbing Kota Malang, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif ilmu pengetahuan social. (<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/6294>, 12 Januari 2011:09.15)

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan refleksi awal bahwa pembelajaran IPS di SDN Kandri 02 Semarang sistem pembelajarannya masih bersifat konvensional. Proses pembelajarannya masih berpusat guru dan pemanfaatan media pun kurang. Sehingga siswa kurang aktif dalam

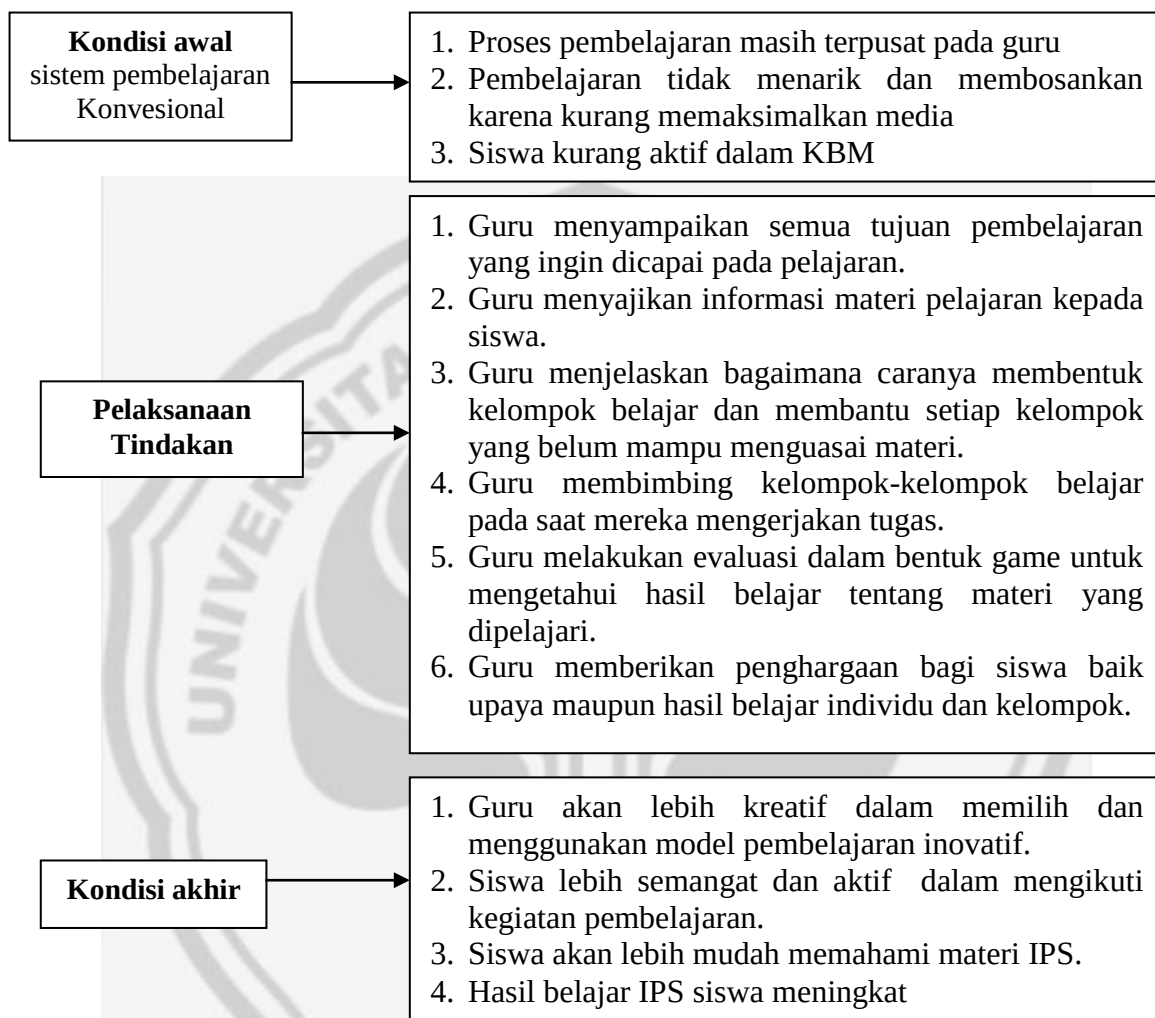
pembelajaran IPS. Hal ini menimbulkan nilai hasil belajar 63,6% (7 dari 11) siswa kelas III SDN Kandri 02 Semarang rendah di bawah KKM yaitu 60.

Dan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPS di SD Kandri 02 Semarang maka digunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*) yang pelaksanaannya secara umum yaitu pengajaran, belajar tim, turnamen dan rekognisi tim. Dan langkah-langkah pembelajarannya meliputi:

1. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran.
2. Guru menyajikan informasi kepada siswa.
3. Guru membentuk kelompok belajar untuk mendiskusikan materi dan membantu setiap kelompok yang belum mampu menguasai materi.
4. Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan lembar kerja.
5. Guru menjelaskan peraturan turnamen dan mengatur penempatan meja untuk turnamen
6. Guru mengawasi jalannya turnamen
7. Penghitungan perolehan skor dari tiap siswa dan kelompok belajar
8. Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Diharapkan dengan penerapan TGT tersebut pembelajaran IPS pada siswa kelas 3 SDN Kandri 02 Semarang dapat meningkat kualitas pembelajarannya. Keterampilan guru dalam mengajar dapat

mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar pun diharapkan akan meningkat.



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan hipotesis tindakan yaitu

1. pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan guru pada materi IPS pada siswa kelas III SDN Kandri 02 Kecamatan Gunung pati Semarang.

2. pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa pada materi IPS pada siswa kelas III SDN Kandri 02 Kecamatan Gunung pati Semarang.
3. pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPS pada siswa kelas III SDN Kandri 02 Kecamatan Gunung pati Semarang.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas III sebanyak 11 siswa yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 3 siswa laki-laki serta guru kelas tiga. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kandri 02 kecamatan Gunung pati Semarang.

B. Variable Penelitian

Variable dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui *Cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT)
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui *Cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT)
3. Hasil belajar dalam pembelajaran IPS melalui *Cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT)

C. Prosedur/langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

Rancangan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahapan perencanaan ini berupa menyusun rancangan tindakan yang menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan (Suhardjono, 2009: 75).

Dalam tahap perencanaan ini meliputi:

- a. Menelaah materi pembelajaran IPS serta menelaah indikator bersama tim kolaborasi.
- b. Menyusun RPP sesuai indikator yang telah ditetapkan dan skenario pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).
- c. Menyiapkan alat peraga dan media pembelajaran.
- d. Menyiapkan alat evaluasi berupa lembar pembagian meja turnamen, kartu soal dan jawaban, lembar skor permainan.
- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi atau penerapan rancangan yang telah ditetapkan yaitu mengenai tindakan kelas (Arikunto, 2006:99). Dalam pelaksanaan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ini direncanakan dalam 3 siklus. Siklus pertama yaitu memahami sejarah uang dan jenis uang kartal, siklus kedua adalah mata uang negara asing dan uang giral, dan siklus ketiga yaitu kegunaan uang.

3. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2009:19). Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Supardi, 2008:127). Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati aktivitas

siswa dalam pembelajaran IPS, keterampilan guru, serta hasil belajar IPS melalui *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi dan yang sudah terjadi dan sudah dilakukan (Arikunto, 2009:19). Reflection adalah kegiatan mengulas secara kritis (*reflective*) tentang perubahan yang terjadi (a) pada siswa, (b) suasana kelas, dan (c) guru (Supardi, 2009:133). Setelah mengkaji proses pembelajaran yaitu aktivitas siswa dan keterampilan guru, serta hasil belajar IPS apakah sudah efektif dengan melihat ketercapaian dalam indikator kinerja pada siklus pertama, serta mengkaji kekurangan dan membuat daftar permasalahan yang muncul dalam pelaksanaan siklus pertama, kemudian bersama tim kolaborasi membuat perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikutnya.

D. Perencanaan Tindakan

1. Siklus Pertama

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPP tentang sejarah uang dan jenis uang kartal yang disajikan secara tematik dengan tema “kegiatan”
- 2) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku paket IPS kelas III dengan media peta konsep, gambar uang kartal dan teks lagu “aku cinta rupiah”

- 3) Menyiapkan lembar pembagian meja turnamen, amplop bernomor berisi soal dan jawaban, lembar skor permainan/turnamen dan soal evaluasi
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Kegiatan Awal

1. Guru melakukan apersepsi: menanyakan siswa perbedaan antara penjual dan pembeli.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Guru memberikan motivasi pada siswa untuk mempelajari materi

2) Kegiatan Inti

- a. Pengajaran :
1. Siswa menyanyikan lagu “aku cinta rupiah”
 2. Siswa memperhatikan makna lagu “aku cinta rupiah”
 3. Siswa menyebutkan contoh sikap bangga sebagai anak Indonesia
 4. Siswa memperhatikan penjelasan guru jual beli pada masa lalu

5. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai sejarah uang serta jenis-jenis uang yang disampaikan dengan bantuan media uang

6. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa

- b. Belajar tim :
1. Siswa dibagi secara heterogen menjadi kelompok belajar dengan beranggotakan 4 anak dan menunjuk

salah satu anak sebagai ketua kelompok.

2. Guru membagi lembar kegiatan kepada siswa.
3. Siswa mengerjakan lembar kegiatan tadi dan berdiskusi untuk membantu teman sekelompok yang belum jelas.

4. Guru bersama siswa membahas lembar kegiatan.

- c. Turnamen :
1. Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya (siswa yang peringkatnya sama tinggi berada pada satu meja turnamen begitu sebaliknya).
 2. siswa menempatkan diri pada meja yang sudah diumumkan oleh guru.
 3. guru menaruh amplop bernomor yang berisi soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.
 4. guru mengumumkan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai. Aturan permainan antara lain:

a. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.

b. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan

tidak ada penantang yang berani menjawab.

c. Skor di berikan kepada yang menjawab benar.

d. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata

sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.

5. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.

6. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.

d. Penghargaan : 1. guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

3) Kegiatan Akhir

1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Tindak lanjut.
4. Guru menutup pelajaran: meminta siswa membereskan alat tulis dan salam

c. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS

d. Refleksi

- 1) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus pertama
- 2) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus pertama

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

2. Siklus Kedua

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPP tentang uang giral yang diajarkan secara tematik dengan tema “kegiatan”
- 2) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku paket IPS kelas III dengan media peta konsep, contoh uang giral, gambar batik, borobudur, dan angklung
- 3) Menyiapkan lembar pembagian meja turnamen, amplop bernomor berisi soal dan jawaban, lembar skor permainan/turnamen dan soal evaluasi
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Kegiatan Awal

1. Guru melakukan apersepsi: menanyakan contoh jenis uang yang beredar di masyarakat (uang kartal : uang kertas dan uang logam)

2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

3. Guru memberikan motivasi pada siswa untuk mempelajari materi

2) Kegiatan Inti

a. Pengajaran :

1. Siswa memperhatikan penjelasan peta konsep
2. Siswa memperhatikan gambar yang merupakan ciri khas bangsa Indonesia

3. Siswa menyampaikan pendapat mereka mengenai gambar yang dilihatnya

4. Guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai cara menghargai benda-benda yang ada dalam gambar

5. Tanya jawab tentang gambar-gambar contoh uang giral

b. Belajar tim : 1. Siswa dibagi secara heterogen menjadi kelompok belajar dengan beranggotakan 4 anak dan menunjuk salah satu anak sebagai ketua kelompok.

2. Guru membagi lembar kegiatan kepada siswa.

3. Siswa mengerjakan lembar kegiatan tadi dan berdiskusi untuk membantu teman sekelompok yang belum jelas.

4. Guru bersama siswa membahas lembar kegiatan.

c. Turnamen : 1. Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya (siswa yang peringkatnya sama tinggi berada pada

satu meja turnamen begitu sebaliknya).

2. siswa menempatkan diri pada meja yang sudah diumumkan oleh guru.

3. guru menaruh amplop bernomor yang berisi soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.

4. guru mengumumkan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai. Aturan permainan antara lain:

a. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.

b. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.

c. Skor di berikan kepada yang menjawab benar.

d. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.

5. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.

6. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota.

d. Penghargaan : 1. guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

3) Kegiatan Akhir

1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Tindak lanjut.

4. Guru menutup pelajaran: meminta siswa membereskan alat tulis dan salam

c. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS

d. Refleksi

- 1) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus kedua
- 2) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus kedua
- 3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus kedua
- 4) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikut

3. Siklus Ketiga

a. Perencanaan

- 1) Menyusun RPP tentang penggunaan uang sesuai dengan kegunaan uang yang diajarkan secara tematik dengan tema “kegiatan”
- 2) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa paket IPS kelas III dengan media peta konsep, teks lagu “suka menabung”, dan teks bacaan.
- 3) Menyiapkan lembar pembagian meja turnamen, amplop bernomor berisi soal dan jawaban, lembar skor permainan/turnamen dan soal evaluasi
- 4) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Kegiatan Awal

1. Guru melakukan apersepsi: guru menanyakan jenis uang kartal (uang kertas dan unag logam), kemudian menanyakan cara mendapatkannya, dan apa yang akan dilakukan siswa jika mendapat uang yang banyak
2. Guru menyapaikan tujuan pembelajaran
3. Guru memberikan motivasi pada siswa untuk mempelajari materi

2) Kegiatan Inti

- a. Pengajaran :
1. Siswa menyanyikan lagu “suka menabung”
 2. Siswa memperhatikan penjelasan lagu “suka menabung”
 3. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegunaan uang
 4. Perwakalian siswa membaca teks bacaan
- b. Belajar tim :
1. Siswa dibagi secara heterogen menjadi kelompok belajar dengan beranggotakan 4 anak dan menunjuk salah satu anak sebagai ketua kelompok.

2. Guru membagi lembar kegiatan kepada siswa.
3. Siswa mengerjakan lembar kegiatan tadi dan berdiskusi untuk membantu teman sekelompok yang belum jelas.
4. Guru bersama siswa membahas lembar kegiatan.

- c. Turnamen :
1. Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja

turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya (siswa yang peringkatnya sama tinggi berada pada satu meja turnamen begitu sebaliknya).

2. siswa menempatkan diri pada meja yang sudah diumumkan oleh guru.

3. guru menaruh amplop bernomor yang berisi soal dan jawaban serta lembar skor permainan pada setiap meja turnamen.

4. guru mengumumkan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai. Aturan permainan antara lain:

a. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.

b. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.

c. Skor di berikan kepada yang menjawab benar.

d. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.

5. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.

6. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan

skor yang diperoleh dari semua anggota.

d. Penghargaan : 1. guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

3) Kegiatan Akhir

1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Tindak lanjut.
4. Guru menutup pelajaran: meminta siswa membereskan alat tulis dan salam

c. Observasi

- 1) Melakukan pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran IPS
- 2) Melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS

d. Refleksi

- 1) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus ketiga
- 2) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus ketiga
- 3) Membuat daftar permasalahan yang terjadi pada siklus ketiga
- 4) Merencanakan perencanaan tindak lanjut untuk siklus berikut

E. Data dan Cara Pengumpulan Data

1. Sumber Data

a. Siswa

Sumber data siswa diperoleh dari hasil observasi yang diperoleh secara sistematis selama pelaksanaan siklus pertama, siklus kedua sampai siklus ketiga, dan hasil evaluasi.

b. Guru

Sumber data guru berasal dari lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

c. Data dokumen

Sumber data dokumen berupa data awal nilai hasil tes sebelum dilakukan tindakan.

d. Catatan lapangan

Sumber data yang berupa catatan lapangan berasal dari selama proses pembelajaran berupa data aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

2. Jenis Data

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berupa nilai hasil belajar siswa (Supardi, 2009: 131). Data kuantitatif diwujudkan dengan hasil belajar berupa nilai hasil belajar siswa yang diperoleh dari pembelajaran IPS dengan materi kegiatan jual beli, sejarah dan jenis-jenis uang serta kegunaan uang.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang ekspresi siswa tentang pemahaman terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktifitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam

belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar, dan sejenisnya (Supardi, 2009: 131). Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa, keterampilan guru, dan catatan lapangan dalam pembelajaran IPS dengan materi kegiatan jual beli, sejarah dan jenis-jenis uang serta kegunaan uang.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode observasi, metode tes dan dokumentasi.

a. Metode observasi

Metode observasi menurut Gulo dalam Irene Maya Simon (2008) adalah metode pengumpulan data dimana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama pengamatan. Observasi adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (Arikunto, 2009: 19). Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran IPS dengan *cooperative learning* tipe *Teams games tournament* (TGT).

b. Metode tes

Menurut Ebster's colligate (dalam Arikunto, 1995; dalam Poerwanti, 2008:4-4), tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensia kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk

mengukur seberapa dalam pemahaman siswa untuk memahami kegiatan jual beli, sejarah uang, jenis-jenis uang, dan kegunaan uang.

c. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen baik tertulis, gambar maupun elektronik (<http://ardhana12.wordpress.com/2008/02/08/teknik-pengumpulan-data-kualitatif/>), diunduh 3 Desember 2010:14.00). Metode dokumentasi adalah metode untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, notulen dan sebagainya (Arikunto, 2006:231). Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendokumentasikan aktivitas siswa dan keterampilan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah:

a. **Kuantitatif**

Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa hasil belajar kognitif dari evaluasi tertulis bentuk soal pilihan ganda. Menurut Poerwanti (2008:6-3 sampai 6-5) teknik penskoran bentuk pilihan ganda ada tiga cara, yaitu: 1) penskoran tanpa ada koreksi jawaban yaitu penskoran dengan cara setiap butir soal yang dijawab benar mendapat nilai satu, sehingga jumlah skor yang diperoleh peserta didik adalah dengan menghitung banyaknya butir soal yang dijawab benar, 2) penskoran ada koreksi jawaban yaitu pemberian skor dengan memberikan pertimbangan pada butir soal yang dijawab salah

dan tidak dijawab, 3) penskoran dengan butir beda bobot yaitu pemberian skor dengan memberikan bobot berbeda pada sekelompok butir soal. Dan data kuantitatif berupa hasil belajar dari bentuk soal pilihan ganda dianalisis kami analisis dengan menggunakan teknik penskoran tes yang pertama yaitu penskoran tanpa ada koreksi jawaban karena subjek dari penelitian ini adalah siswa SD.

Menurut Poerwanti dkk (2008: 6-3) rumus untuk penskoran tanpa ada koreksi jawaban sebagai berikut:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100 \quad (\text{skala } 0 - 100)$$

B = Banyaknya butir yang dijawab benar

N = banyaknya butir soal

Hasil penghitungan dikonsultasikan dengan kriteria ketuntasan belajar siswa yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria sebagai berikut:

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 60	Tuntas
< 60	Tidak Tuntas

(standar nilai KKM SD Negeri 02 Kandri kecamatan Gunung Pati kota Semarang)

Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk persentase atau frekuensi relatif.

Menurut Herrhyanto dan Akib Hamid (2008: 2.23) frekuensi relatif ini diartikan sebagai frekuensi dalam bentuk persentase. Adapun rumus frekuensi relatif tersebut yaitu:

$$f'_1 = \frac{f_1}{\sum f_i} \times 100\%$$

Keterangan:

f_1 = Jumlah frekuensi yang muncul

$\sum f_i$ = Jumlah total siswa

f'_1 = persentase frekuensi

Kemudian hasil penghitungan nilai siswa dari hasil tes siklus I, siklus II dan siklus III dibandingkan. Hasil ini akan memberikan gambaran mengenai persentase peningkatan kualitas pembelajaran IPS dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Kualitatif

Data kualitatif berupa data observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Adapun langkah penganalisisan data kualitatif adalah dengan menganalisis lembar observasi yang telah diisi saat pembelajaran dan mengklasifikasikannya dengan teman peneliti yang membantu dalam penelitian. Data catatan lapangan dianalisis dengan cara melihat kembali catatan-catatan kecil saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan dokumentasi dideskripsikan sendiri oleh peneliti sesuai dengan kondisi atau kenyataan yang ada. Data kualitatif ini dipaparkan dalam kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa dianalisis dengan cara mengisi skor pada kolom-kolom lembar pengamatan masing-masing indikator. Untuk lembar pengamatan keterampilan guru pemberian skor dilihat dari berapa indikator yang nampak pada

pengamatan/observasi. Sedangkan untuk lembar pengamatan aktivitas siswa pemberian skor dilihat dari kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Penilaiannya dibagi menjadi empat kategori yaitu kurang, cukup, baik dan sangat baik. Dan rentang skalanya dapat ditentukan dengan menggunakan rumus kuartil dan median

Median dapat dikatakan sebagai ukuran perduaannya maka kuartil dapat dikatakan sebagai ukuran perempatannya, artinya nilai – nilai kuartil akan membagi 4 sama banyak terhadap banyak data. Dengan demikian kita kenal *kuartil pertama* (K_1), *kuartil kedua* (K_2), *kuartil ketiga* (K_3), sedangkan *kuartil keempat* (K_4) tidak dibicarakan sebab merupakan data lengkap. (Herrhyanto, 2008:5.3)

$$\begin{array}{cccc} \frac{n_1}{k_1} & , & \frac{n_2}{k_2} & , & \frac{n_3}{k_3} & , & \frac{n_4}{k_4} \end{array}$$

Untuk menentukan nilai K_i ($i= 1, 2, 3$) untuk data tersebar digunakan rumus :

Letak $K_i = \frac{1}{4} (n + 1)$, misalnya ada sekelompok data 2, 5, 7, 7, 9 dimana $n = 5$. Letak $K_1 = \frac{1}{4} (5 + 1) = 1\frac{1}{2}$. Artinya nilai K_1 terletak antara

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

Jadi dapat disimpulkan bahwa untuk menganalisis lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa harus mencari nilai tertinggi, nilai terendah, median, menentukan *kuartil pertama* (K_1), *kuartil kedua* (K_2) = median, *kuartil ketiga* (K_3).

$\frac{n1}{k1}, \frac{n2}{k2}, \frac{n3}{k3}, \frac{n4}{k4}$

Kategori	Skala
Sangat baik	Nilai tertinggi sampai $\geq k3$
Baik	$\leq k3$ sampai $\geq k2 = \text{median}$
Cukup	$\leq k2 = \text{median}$ sampai $\geq k1$
Kurang	$\leq k1$ sampai nilai terendah

Untuk menganalisis lembar observasi keterampilan guru, pengamat perlu memberi tanda centang pada indikator yang nampak saat pengajaran. Karena ada 13 indikator yang diamati maka kategorinya penilaiannya sebagai berikut:

Kategori	Skala	Nilai
Sangat baik	Nilai tertinggi sampai $\geq k3$	52 – 44
Baik	$\leq k3$ sampai $\geq k2 = \text{median}$	43 – 34
Cukup	$\leq k2 = \text{median}$ sampai $\geq k1$	33 – 24
Kurang	$\leq k1$ sampai nilai terendah	23 – 13

Sedangkan untuk menganalisis lembar pengamatan aktivitas siswa, pengamat memberi skor dilihat dari kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti. Karena ada 8 indikator yang diamati maka kategori penilaiannya sebagai berikut:

Kategori	Skala	Nilai
Sangat baik	Nilai tertinggi sampai $\geq k_3$	32 – 27
Baik	$\leq k_3$ sampai $\geq k_2 = \text{median}$	26 – 20
Cukup	$\leq k_2 = \text{median}$ sampai $\geq k_1$	19 – 14
Kurang	$\leq k_1$ sampai nilai terendah	13 – 8

G. Indikator Keberhasilan

Pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada kelas III SDN Kandri 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang dengan indikator keberhasilan sebagai berikut:

- a) Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS menggunakan pembelajaran kontekstual meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik yaitu dengan skor minimal 34
- b) Aktifitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan pembelajaran kontekstual meningkat dengan kriteria sekurang-kurangnya baik yaitu dengan skor minimal 20
- c) 90 % kelas III SDN Kandri 02 Kecamatan Gunungpati Kota Semarang mengalami ketuntasan belajar individual sebesar ≥ 60 dalam pembelajaran IPS.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berikut ini akan dipaparkan hasil penelitian Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas III di SD N Kandri 02.

1. Deskripsi Data Prasiklus

Dari hasil observasi yang dilakukan pada PPL 1 dan PPL 2 di SDN Kandri 02 Semarang pada bulan September dan Oktober menunjukkan bahwa pembelajaran IPS siswa kelas 3 SDN Kandri 02 Semarang masih kurang optimal. Hal ini disebabkan karena minimnya strategi yang dilakukan guru saat mengajar. Cara mengajar guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Sedangkan pada saat tanya jawab hanya siswa-siswa yang pandai saja yang mau menunjukkan jari untuk menjawab pertanyaan dari guru. Selain itu guru kurang memanfaatkan media, sehingga mengakibatkan minat belajar siswa rendah. Hal tersebut menyebabkan nilai hasil belajar siswa masih kurang. Hal ini ditunjukkan

dengan 63,6% siswa atau 7 dari 11 siswa mengalami ketidaktuntasan belajar, sedangkan 36,4% atau 4 dari 11 siswa mengalami ketuntasan belajar. Dan rata-rata kelas sebesar 53,6 dengan nilai terendah adalah 15 dan tertinggi adalah 95.

Dengan melihat data hasil belajar dan pelaksanaan mata pelajaran IPS pada kelas tiga SDN Kandri 02 Semarang maka perlu sekali adanya

peningkatan kualitas pembelajarannya, agar hasil belajar IPS pada kelas tiga dapat meningkat. Dan setelah melihat permasalahan yang ada pada pembelajaran IPS di kelas tiga SDN Kandri 02 Semarang maka peneliti menetapkan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu dengan model *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Deskripsi observasi proses pembelajaran

1) Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada perencanaan siklus I sebagai berikut:

- a. Menyusun RPP tentang sejarah uang dan jenis uang kartal yang disajikan secara tematik dengan tema “kegiatan”
- b. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku paket IPS kelas III dengan media peta konsep, gambar uang kartal dan teks lagu “aku cinta rupiah”
- c. Menyiapkan lembar pembagian meja turnamen, amplop bernomor berisi soal dan jawaban, lembar skor permainan/turnamen dan soal evaluasi
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru.

2) Pelaksanaan

Berdasarkan hasil dari catatan lapangan pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Siklus I dilaksanakan pada:

Nama Sekolah : SD N Kandri 02

Hari, tanggal : Rabu, 4 Mei 2011

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : III / II

Waktu : 3 x 30 menit

Siklus : I

Uraian Kegiatan

Kegiatan pada pertemuan ini meliputi pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup.

a) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dimulai dengan guru meminta ketua kelas memimpin teman-temannya berdoa. Setelah itu guru memberi salam dan melakukan presensi. Kemudian dilanjutkan dengan percakapan sebagai berikut :

Guru : “Selamat pagi anak-anak?”

Siswa : “Selamat pagi, bu”.

Guru : “Siapa yang masih ingat pelajaran yang lalu mengenai profesi?” apa yang dimaksud dengan pedagang?”

Siswa : “orang yang berjualan.”

Guru : “orang yang membeli barang dagangannya disebut?”

Siswa : “pembeli”

Guru : “bagus, hari ini kita akan membahas kegiatan jual beli.

Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas pada kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti terdapat tiga tahap pelaksanaan yang akan dibahas sebagai berikut :

(1) Eksplorasi

1. Menyimak lagu “aku cinta rupiah”.
2. Siswa menyimak penjelasan dari guru makna lagu “aku cinta rupiah “
3. Tanya jawab contoh perilaku yang menunjukkan rasa bangga sebagai anak Indonesia
4. Guru menunjukkan peta konsep, dan siswa menyimak penjelasan dari guru
5. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai jual

beli di zaman dulu. Pada zaman dahulu kegiatan jual beli dilaksanakan dengan barter. Yaitu menukar barang dengan barang. Contoh: pak Budi seorang petani beras yang ingin mempunyai seekor ayam. Maka ia datang ke pak Joko yang bertenak ayam. Kebetulan pak Joko juga membutuhkan

beras, maka pak Budi menukar berasnya dengan ayam pak Joko.

6. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru bahwa kegiatan jual beli pada zaman sekarang, manusia sudah menggunakan alat tukar berupa uang. Siswa memperhatikan contoh uang kartal.

(2) Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, terdapat dua kegiatan berkelompok. Yaitu kegiatan diskusi kelompok dan permainan turnamen. Kegiatan diskusi kelompok dan permainan turnamen memiliki susunan kelompok yang berbeda.

(a) Kegiatan diskusi kelompok

1. Siswa dibagi secara heterogen menjadi kelompok belajar dengan beranggotakan 4 anak dan menunjuk salah satu anak sebagai ketua kelompok.
2. Guru membagi lembar kegiatan kepada siswa.
3. Siswa mengerjakan lembar kegiatan dan berdiskusi (tentang perbedaan barter/jual beli dan perbedaan uang

logam dan uang kertas serta contoh sikap bangga kepada Indonesia) untuk membantu teman sekelompok yang belum jelas.

4. Guru bersama siswa membahas lembar kegiatan.
5. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum ia pahami, namun siswa

menjawab serentak bahwa tak ada yang materi yang ditanyakan lagi.

(b) kegiatan permainan turnamen

1. Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya (siswa yang peringkatnya sama tinggi berada pada satu meja turnamen begitu sebaliknya).
2. Siswa menempatkan diri pada meja yang sudah diumumkan oleh guru.
3. Guru menaruh amplop bernomor yang berisi soal turnamen pada setiap meja turnamen.
4. Guru mengumumkan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai. aturan permainannya yaitu:
 - a. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.
 - b. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal (tentang jual beli, barter dan uang kartal serta rasa bangga terhadap bangsa Indonesia) dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.
 - c. Skor di berikan kepada yang menjawab benar.

d. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.

e. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.

5. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota. Setelah menjumlahkan skor dari tiap anggota kemudian jumlah tersebut dibagi banyaknya anggota (rata-rata).

(3) Konfirmasi

Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memiliki skor tertinggi. Tetapi pada siklus I terdapat dua kelompok yang memiliki skor tertinggi yaitu kelompok rupiah dan ringgit. Untuk menentukan pemenangnya maka diadakan pertanyaan rebutan bagi kedua kelompok tersebut. Dan pertanyaan tersebut dijawab dengan benar dan tepat oleh tim ringgit, maka tim ringgitlah yang menjadi tim juara dengan peringkat I, disusul oleh tim rupiah di peringkat II, dan dolar di peringkat III.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, dimulai dengan guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Kemudian guru memberikan soal evaluasi pada siswa. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada kegiatan selanjutnya. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

b. Hasil Observasi Pembelajaran Siklus I

1) Keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran

Dari penjelasan delapan komponen di atas dapat dijelaskan data keterampilan guru seperti yang terdapat pada tabel yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.1. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

No.	Indikator	skala tampak
1	Merencanakan RPP	4
2	Membuka Pelajaran	3
3	Keterampilan Bertanya	3
4	Keterampilan memberi penguatan	2
5	keterampilan mengadakan variasi	2
6	keterampilan menjelaskan	2
7	pemberian materi pelajaran	3
8	penggunaan media	4
9	keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	3
10	keterampilan mengelola kelas	2
11	keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	3
12	keterampilan menutup pelajaran	4
13	Iklim pembelajaran (efektifitas proses pembelajaran)	2
Jumlah		37
Kategori		Baik

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya disajikan dalam diagram

berikut:

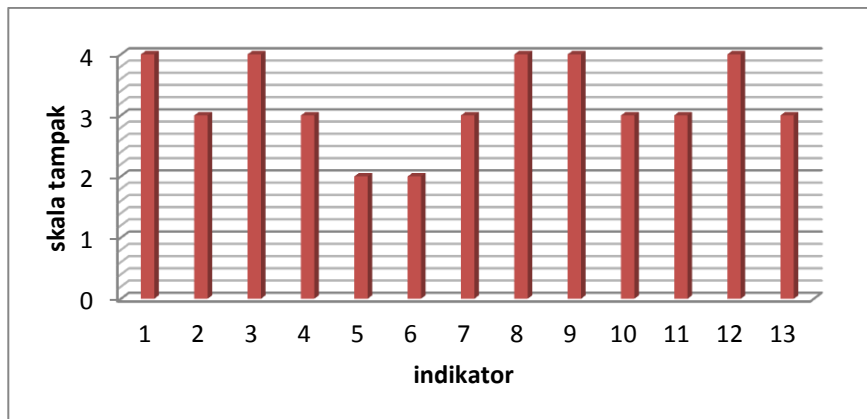


Diagram 4.1. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa saat merencanakan pembelajaran guru sudah membuat RPP yang telah menunjukkan empat deskriptor yang tampak yaitu tujuan pembelajaran yang akan dicapai, bahan pelajaran yang digunakan, model pembelajaran, serta alat evaluasinya. Kemudian dalam kegiatan membuka pelajaran guru hanya menunjukkan tiga deskriptor yaitu menarik perhatian siswa, menyampaikan tujuan serta apersepsi. Dalam membuka pelajaran guru lupa untuk menyampaikan motivasi pada siswa. Dalam kegiatan tanya jawab, guru baru menunjukkan tiga deskriptor yaitu pemberian waktu berpikir, pemindahan giliran dan penyebaran. Deskriptor yang tidak tampak yaitu pertanyaan guru belum jelas, atau kurang dipahami siswa.

Sedangkan dalam pemberian penguatan guru baru menggunakan penguatan *verbal* dan *non verbal* yang berupa isyarat.

Dalam penggunaan keterampilan mengadakan variasi hanya ada dua deskriptor yang tampak yaitu variasi tingkah laku dan penggunaan media dan alat pengajaran. Dua deskriptor yang tampak pun dapat dilihat pada keterampilan guru untuk menjelaskan serta kualitas materi

pembelajaran itu sendiri. Dalam keterampilan menjelaskan deskriptor yang tampak yaitu bahasa yang digunakan mudah dimengerti siswa dan guru sudah menampilkan contoh yang terdapat di kehidupan sehari-hari. Sedangkan pada kualitas materi ajar deskriptor yang tampak adalah adanya kesesuaian tujuan pembelajaran dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa serta adanya keseimbangan keluasaan materi dengan waktu yang tersedia. Sedangkan penggunaan media dalam pembelajaran telah tampak empat deskriptor yaitu dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa, memperkaya pengalaman belajar siswa, siswa aktif berdiskusi serta mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.

Keterampilan guru dalam membimbing diskusi kelompok kecil sudah menunjukkan tiga deskriptor, kekurangan guru di sini adalah guru tidak meningkatkan urunan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pada pengelolaan kelas guru baru menunjukkan dua deskriptor yaitu menunjukkan sikap tanggap terhadap kegaduhan yang terjadi dalam kelas serta pemberian penguatan pada siswa. Sedangkan keterampilan guru

dalam mengajar kelompok kecil dan perseorangan yang diamati oleh pengamat saat kegiatan turnamen menunjukkan tiga deskriptor, dan deskriptor yang tak nampak yaitu keterampilan membagi perhatian kepada tugas dan kebutuhan siswa.

Dalam kegiatan menutup pelajaran guru telah menunjukkan empat keterampilan yaitu memberikan penghargaan kelompok,

merangkum materi, mengevaluasi dan mengembalikan situasi kelas seperti semula. Dan secara keseluruhan iklim pembelajaran (efektifitas) IPS menggunakan TGT telah menunjukkan dua indikator yaitu suasana kelas terkendali sesuai rencana namun melalui penyesuaian. Sedangkan kelemahan dari iklim pembelajaran tersebut yaitu dalam pembelajarannya belum lancar dan belum tampaknya dampak pengiring dari pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I keterampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mendapatkan kategori ketuntasan baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siklus I didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Kriteria Penilaian	skor rata-rata siklus I
1	Antusias mengikuti pembelajaran	2,64
2	Aktif bertanya	2
3	Aktif menjawab pertanyaan	2,55
4	Aktif dalam kerja kelompok	3,18
5	Dapat bekerja sama dengan teman	2,82
6	Aktif dalam permainan	2,55
7	Sportif dalam permainan	2,82
8	Tanggung jawab mewakili kelompok di meja turnamen	2,82
jumlah skor		21,38
Kategori		Baik

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut:

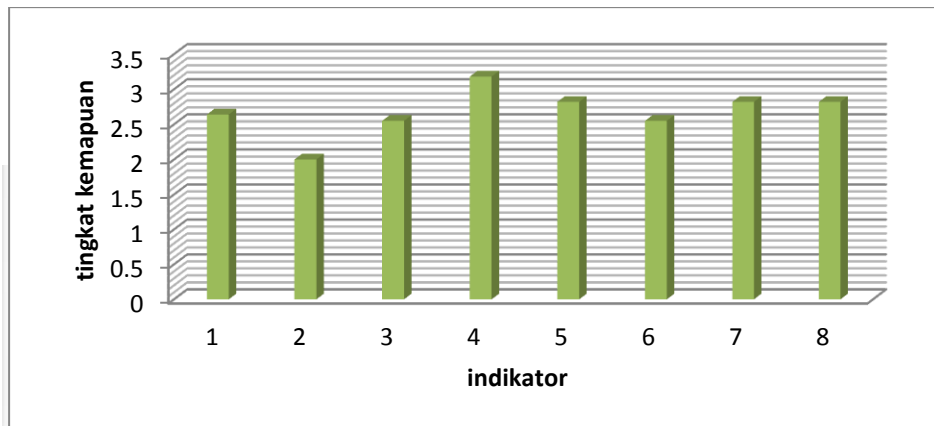


Diagram 4.2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus I

Berdasarkan diagram di atas dapat diperoleh gambaran bahwa pada saat pembelajaran berlangsung kebanyakan siswa telah memperhatikan penjelasan guru dengan baik. Dan pada kesempatan tanya jawab mengenai materi yang dipelajari, rata-rata siswa mengajukan pertanyaan sebanyak satu kali, hal itu menunjukkan bahwa keaktifan bertanya siswa sudah cukup baik. Dan pada saat diajukan pertanyaan mengenai materi rata-rata siswa dapat menjawab sebanyak dua sampai tiga kali dan jawabannya ada yang tepat dan ada yang belum tepat. Hal itu dapat dimaklumi agar siswa berani dalam menyampaikan pendapat mereka. Hal ini dapat menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan sudah baik.

Pada saat pembagian kelompok, masih terjadi kegaduhan, tetapi guru mencoba mengondisikannya. Pada saat kegiatan diskusi kelompok pada kelompok asal, kebanyakan siswa sudah aktif dan tanggap terhadap tugas yang diberikan pada kelompok masing-masing. Hal ini

menunjukkan bahwa pada keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi kelompok sudah baik. Dalam berdiskusi aktivitas siswa dalam kerja kelompok rata-rata siswa sudah tanggap dalam mengerjakan tugas kelompok, meskipun dalam bekerjasama dengan teman rata-rata siswa membantu teman yang disukai.

Dan pada saat kegiatan permainan berlangsung, pada awalnya siswa masih gaduh, tetapi setelah dijelaskan peraturan permainan secara perlahan oleh guru maka siswa dapat mengikuti permainan dengan baik. Dalam permainan turnamen rata-rata siswa dapat menjawab pertanyaan sebanyak tiga kali ketika siswa tersebut mendapat giliran sebagai penjawab utama secara tepat dan sebagai penantang meskipun jawabannya kurang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan dalam bermain sudah baik. Siswa juga sudah dapat dikatakan sportif dalam mengikuti turnamen (permainan). Hal ini dapat ditunjukkan oleh rata-rata siswa sudah mematuhi lebih dari dua aturan dalam permainan. Dan dalam tanggung jawab siswa untuk mewakili kelompoknya dalam meja turnamen juga sudah baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mendapatkan kategori ketuntasan baik.

3) Paparan Hasil Belajar

Sebelum diadakannya tindakan pada siklus I terlebih dahulu diadakan observasi sebagai langkah awal untuk mengetahui sejauh mana

kualitas pembelajaran IPS. Adapun hasil belajar yang diperoleh siswa sebelum dilaksanakannya siklus I atau prasiklus adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3. Hasil Belajar IPS prasiklus

Nilai tertinggi	95
Nilai terendah	15
Jumlah siswa tuntas	4
Jumlah siswa tidak tuntas	7
Persentase siswa tuntas	36,4%
Persentase siswa tidak tuntas	63,6%

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut:

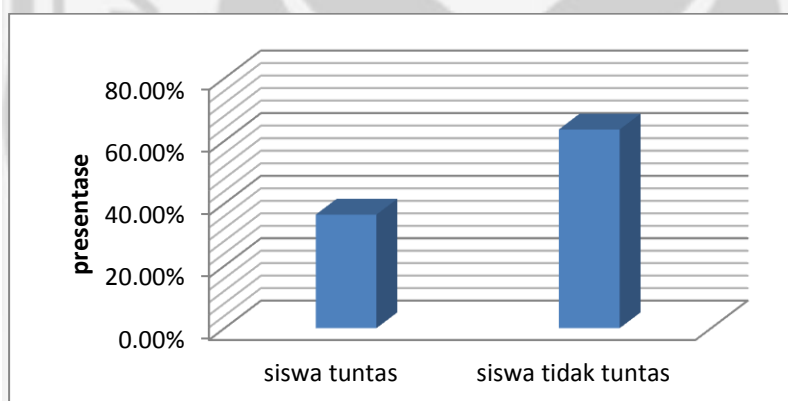


Diagram 4.3. Hasil Belajar IPS Prasiklus

Dari tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa 63,6% siswa (7 dari 11 siswa) mengalami ketidaktuntasan belajar sedangkan 36,4% siswa (4 dari 11 siswa) mengalami ketuntasan belajar. Selain itu juga ditunjukkan rata-rata kelas sebesar 53,6 dengan nilai terendah adalah 15 dan tertinggi adalah 95. Melihat ketuntasan hasil belajar klasikal dalam pembelajaran IPS seperti ini maka pembelajarannya perlu ditingkatkan kualitasnya.

Pelaksanaan penelitian ini di setiap siklus diadakan tes tertulis sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi yang telah disampaikan saat pembelajaran. Pelaksanaan tes individual ini dilakukan setiap akhir pembelajaran pada setiap pertemuan di setiap siklus. Tes tertulis yang digunakan berupa pilihan ganda. Ketuntasan belajar individual yang ditetapkan jika siswa mendapat nilai ≥ 60 dan ketuntasan belajar klasikal ditetapkan $\geq 90\%$ siswa mendapatkan nilai ≥ 60 . Berdasarkan analisis data hasil tes akhir siklus I disajikan dalam tabel di bawah ini yaitu:

Tabel 4.4. Hasil belajar siswa Siklus I

Nilai tertinggi	75
Nilai terendah	15
Jumlah siswa tuntas	6
Jumlah siswa tidak tuntas	5
Persentase siswa tuntas	54,55%
Persentase siswa tidak tuntas	45,45%

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut:

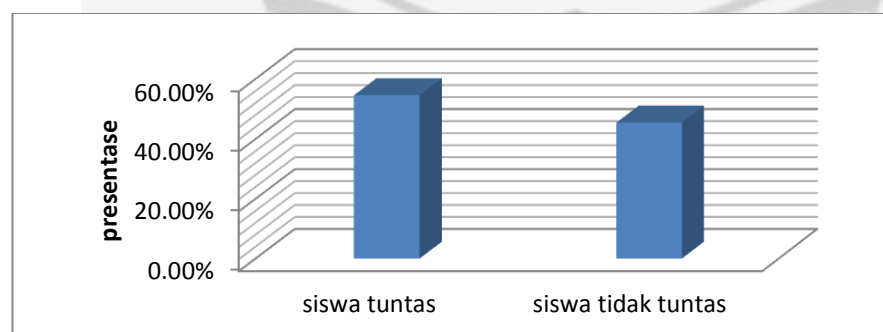


Diagram 4.4. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai terendah yang diperoleh yaitu 15 dan nilai tertinggi 75 dengan ketuntasan

54,55% (6 siswa) tuntas dan 45,45% (5 siswa) tidak tuntas. Hal ini berarti ketuntasan hasil belajar klasikal untuk siklus I sebesar 54,55%.

Dengan pelaksanaan tindakan siklus I dalam pembelajaran IPS dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari 36,4% menjadi 54,55% siswa tuntas. Tetapi hal tersebut belum mencapai tujuan yang diharapkan yaitu belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 90% siswa tuntas, sehingga perlu dilaksanakan siklus II.

c. Refleksi

Tahap refleksi ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis data. Hasil dari refleksi ini akan dijadikan bahan sebagai perencanaan tindakan pada siklus II. Refleksi pada siklus I ini lebih difokuskan pada masalah yang muncul selama tindakan berlangsung. Berdasarkan deskripsi dan hasil observasi pada siklus I, maka dalam pembelajaran ini ditemukan permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- 1) Saat kegiatan tanya jawab masih ada siswa yang pasif baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan.
- 2) Terjadi kegaduhan dalam pembagian kelompok untuk kelompok diskusi dan saat permainan pada meja turnamen.
- 3) Dalam diskusi kelompok rata-rata siswa membantu teman yang disukai saja dalam bekerjasama.
- 4) Terjadi kebingungan pada siswa saat melaksanakan permainan, karena guru kurang memberikan penjelasan tata cara dan aturan permainan,

sehingga di tengah permainan kadang-kadang guru harus membimbing siswa secara satu persatu.

- 5) Keterampilan guru dalam pemberian penguatan serta pengadaan variasi masih kurang optimal sehingga iklim kelas yang belum kondusif.

- 6) Hasil belajar klasikal pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 54,55%, hal ini belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan.

d. Revisi

Berdasarkan refleksi pada pembelajaran siklus I, ada beberapa hal yang harus direvisi untuk pelaksanaan berikutnya yaitu:

- 1) Dalam kegiatan tanya jawab, guru harus menyampaikan pertanyaan dengan jelas dan singkat, bila siswa belum bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka pemindahan giliran kepada siswa lain.
- 2) Peneliti harus meningkatkan kemampuannya dalam mengkondisikan dan mengelola interaksi kelas agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain itu pemberian informasi tentang pembagian kelompok dan peraturan turnamen harus jelas.
- 3) Dalam pembagian kelompok pada akhir pembelajaran guru menyuruh siswa mengingat anggota kelompoknya, diharapkan pada pertemuan berikutnya pembagian tim dapat berjalan lancar.
- 4) Guru memastikan siswa benar-benar sudah memahami materi yang telah dijelaskan guru, dengan memberikan pertanyaan mengenai materi.

5) Menciptakan pembelajaran yang menarik dengan mengoptimalkan penggunaan media dan keterampilan mengadakan variasi serta keterampilan menjelaskan sehingga menarik perhatian siswa dan meningkatkan keaktifan siswa.

6) Membimbing siswa agar bersungguh-sungguh terlibat dalam pengajaran, belajar tim dan turnamen guna melatih kemampuan yang dimiliki agar mendapatkan skor sebanyak-banyaknya untuk skor tim, selain itu agar hasil belajarnya meningkat.

3. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Deskripsi Observasi Proses Pembelajaran

1) Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada perencanaan siklus II sebagai berikut:

1. Menyusun RPP tentang uang giral yang diajarkan secara tematik dengan tema “kegiatan”
2. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa buku paket IPS kelas III dengan media peta konsep, contoh uang giral, gambar batik, borobudur, dan angklung
3. Menyiapkan lembar pembagian meja turnamen, amplop bernomor berisi soal dan jawaban, lembar skor permainan/turnamen dan soal evaluasi
4. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru.

2) Pelaksanaan

Berdasarkan hasil dari catatan lapangan pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Nama Sekolah : SD N Kandri 02

Hari, tanggal : Selasa, 10 Mei 2011

Kelas / Semester : III / II

Waktu : 3 x 30 menit

Siklus : II

Uraian Kegiatan

Kegiatan pada pertemuan ini adalah meliputi pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup.

a) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dimulai dengan guru meminta ketua kelas memimpin teman-temannya berdoa. Setelah itu guru memberi salam dan melakukan presensi. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan apersepsi sebagai berikut:

1. Guru menunjukkan kembali peta konsep pada siswa
2. Guru mengadakan tanya jawab dengan siswa mengenai barter, jual beli, dan jenis-jenis uang kartal.
3. Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dibahas pada kegiatan pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti terdapat tiga tahap pelaksanaan yang akan dibahas sebagai berikut :

(1) Eksplorasi

1. Siswa menyimak penjelasan peta konsep dari guru tentang contoh uang giral
2. Tanya jawab tentang gambar-gambar contoh uang giral
3. Siswa melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang pernah dialami dengan uang giral
4. Siswa memperhatikan gambar hasil karya bangsa Indonesia

(2) Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, terdapat dua kegiatan berkelompok. Yaitu kegiatan diskusi kelompok dan permainan turnamen. Kegiatan diskusi kelompok dan permainan turnamen memiliki susunan kelompok yang berbeda.

(a) Kegiatan diskusi kelompok

1. Siswa dibagi secara heterogen menjadi kelompok belajar dengan beranggotakan 4 anak dan menunjuk salah satu anak sebagai ketua kelompok.
2. Guru membagi lembar kegiatan kepada siswa.
3. Siswa mengerjakan lembar kegiatan dan berdiskusi

(tentang nama mata uang asing dan contoh produk Indonesia)

4. Guru bersama siswa membahas lembar kegiatan.
5. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum ia pahami, namun siswa

menjawab serentak bahwa tak ada yang materi yang ditanyakan lagi.

(b) kegiatan permainan turnamen

1. Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya (siswa yang peringkatnya sama tinggi berada pada satu meja turnamen begitu sebaliknya).
2. Siswa menempatkan diri pada meja yang sudah diumumkan oleh guru.
3. Guru menaruh amplop bernomor yang berisi soal turnamen pada setiap meja turnamen.
4. Guru mengumumkan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai. aturan permainannya yaitu:
 - a. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.
 - b. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal (tentang jual beli, barter dan uang kartal serta rasa bangga terhadap bangsa Indonesia) dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.
 - c. Skor di berikan kepada yang menjawab benar.

d. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.

e. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.

5. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota. Setelah menjumlahkan skor dari tiap anggota kemudian jumlah tersebut dibagi banyaknya anggota (rata-rata).

(4) Konfirmasi

Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memiliki skor tertinggi. Tetapi pada siklus I terdapat dua kelompok yang memiliki skor tertinggi yaitu kelompok rupiah dan ringgit. Untuk menentukan pemenangnya maka diadakan pertanyaan rebutan bagi kedua kelompok tersebut. Dan pertanyaan tersebut dijawab dengan benar dan tepat oleh tim ringgit, maka tim ringgitlah yang menjadi tim juara dengan peringkat I, disusul oleh tim rupiah di peringkat II, dan dolar di peringkat III.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, dimulai dengan guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Kemudian guru memberikan soal evaluasi pada siswa. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada kegiatan selanjutnya. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

b. Hasil Observasi Pembelajaran Siklus II

1) Keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran

Berdasarkan observasi keterampilan guru dalam pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

No.	Indikator	skala tampak
1	Merencanakan RPP	4
2	Membuka Pelajaran	3
3	Keterampilan Bertanya	4
4	Keterampilan memberi penguatan	3
5	keterampilan mengadakan variasi	2
6	keterampilan menjelaskan	2
7	pemberian materi pelajaran	3
8	penggunaan media	4
9	keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	4
10	keterampilan mengelola kelas	3
11	keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	3
12	keterampilan menutup pelajaran	4
13	Iklim pembelajaran (efektifitas proses pembelajaran)	3
Jumlah		42
Kategori		Baik

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut:

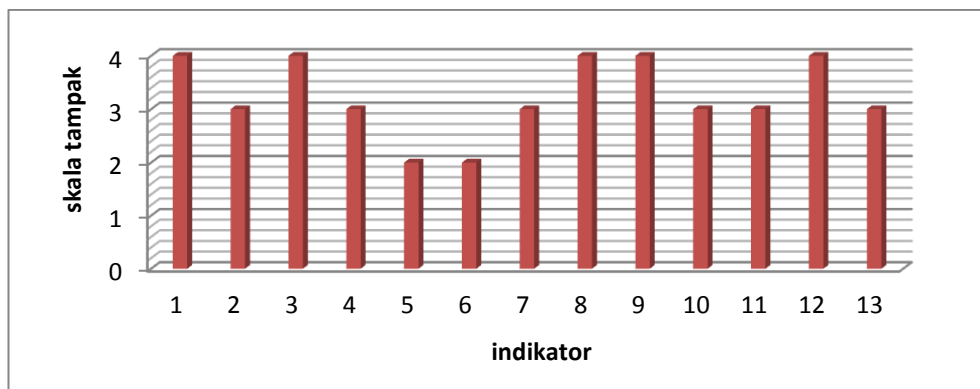


Diagram 4.5. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa dalam merencanakan pembelajaran guru sudah menunjukkan empat deskriptor. Dalam kegiatan pembelajaran, pada kegiatan membuka pelajaran, keterampilan membuka pelajaran guru masih terdapat satu indikator yang belum nampak yaitu menimbulkan motivasi. Pada saat tanya jawab guru telah menunjukkan empat deskriptor dari keterampilan bertanya. Dan dalam keseluruhan pembelajaran guru telah menunjukkan keterampilan memberikan penguatan, yaitu penguatan *verbal* dan *non verbal*.

Pada indikator keterampilan mengadakan variasi, guru hanya mampu menunjukkan dua deskriptor yaitu variasi suara dan penggunaan media. Sedangkan dua deskriptor lainnya belum terlihat. Sedangkan pada keterampilan menjelaskan pun guru baru menampakkan dua deskriptor dari keseluruhan empat deskriptor yaitu kejelasan bahasa dan penggunaan contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Kualitas materi ajar terlihat tiga deskriptor yang nampak, dan deskriptor yang belum nampak yaitu keterampilan guru untuk mengkombinasikan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Saat pembelajaran, guru tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan media, karena empat

deskriptor telah nampak. Keterampilan guru dalam membimbing diskusi kelompok kecil sudah dikuasai guru dengan baik, hal ini dapat dilihat dari keempat deskriptor telah nampak dalam pembelajaran. Sedangkan deskriptor pada indikator keterampilan mengelola kelas yang belum nampak adalah modifikasi tingkah laku dari guru. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan belum ada pada siklus kedua ini, deskriptor yang belum tampak yaitu membagi perhatian kepada berbagai tugas dan kebutuhan siswa. Dan pada keterampilan menutup pelajaran, guru sangat baik dalam menerapkannya. Tetapi secara keseluruhan iklim pembelajaran telah berlangsung dengan baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siklus II didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Kriteria Penilaian	skor rata-rata siklus II
1	Antusias mengikuti pembelajaran	3,36
2	Aktif bertanya	2,73
3	Aktif menjawab pertanyaan	2,55
4	Aktif dalam kerja kelompok	3
5	Dapat bekerja sama dengan teman	3
6	Aktif dalam permainan	3
7	Sportif dalam permainan	3,09
8	Tanggung jawab mewakili kelompok di meja turnamen	2,91
jumlah skor		23,64
Kategori		Baik

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut:

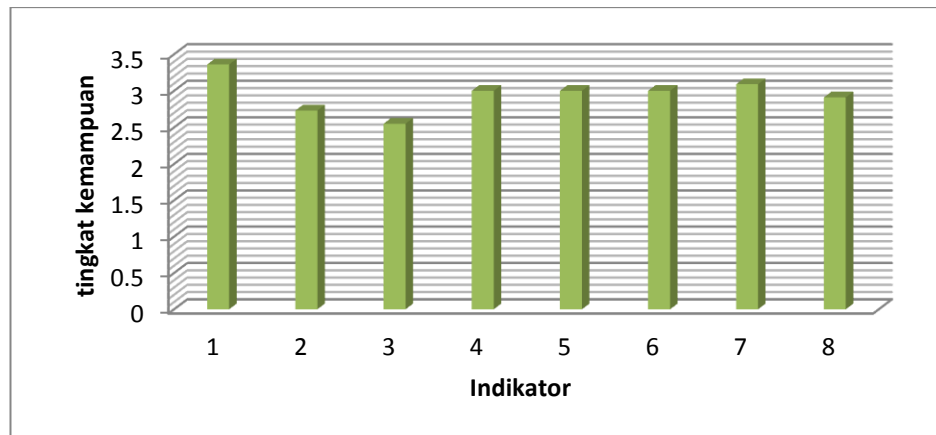


Diagram 4.6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan diagram di atas diperoleh gambaran bahwa pada saat pengajaran berlangsung semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran rata-rata sudah memperhatikan penjelasan dan perintah guru. Pada saat tanya jawab tentang materi pelajaran keaktifan siswa dalam bertanya rata-rata siswa bertanya sebanyak 2-3 kali. Sedangkan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan rata-rata siswa menjawab 2-3 kali siswa dan ada siswa yang menjawab 1 kali.

Pada saat pembagian tim sudah berjalan lancar. Para siswa sudah mengetahui kelompok diskusi masing-masing. Setelah mendengar perintah guru untuk membentuk kelompok, mereka sudah bisa menempatkan diri pada tempat masing-masing. Dalam berdiskusi aktivitas siswa dalam kerja kelompok rata-rata siswa tanggap dan cekatan dalam mengerjakan tugas kelompok dan dalam kerjasama dengan teman rata-rata siswa membantu semua teman anggota kelompok.

Dalam pelaksanaan turnamen, pembagian siswa pada meja turnamen sudah berjalan lancar. Pada saat permainan keaktifan siswa dalam permainan rata-rata siswa menjawab pertanyaan baik itu giliran dia jadi penjawab maupun saat jadi penantang ketika penjawab tidak bisa menjawab. Tetapi terkadang ada beberapa siswa yang kadang lupa pada gilirannya untuk membaca ataupun sebagai penjawab. Tanggung jawab dan keaktifan siswa dalam mewakili kelompok di meja turnamen rata-rata siswa bersemangat dan penuh tanggung jawab untuk bersaing dengan teman yang berasal dari kelompok yang berbeda. Sportifitas siswa dalam penghitungan skor rata-rata sudah mematuhi semua aturan yang berlaku dalam permainan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus II aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mendapatkan kategori ketuntasan baik.

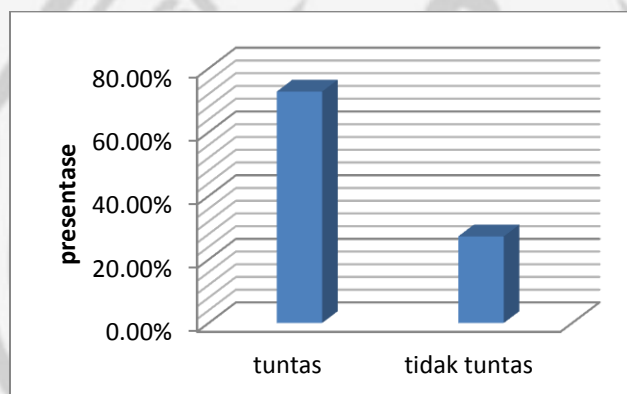
3) Paparan Hasil Belajar

Pelaksanaan penelitian ini di setiap siklus diadakan tes tertulis sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi yang telah disampaikan saat pembelajaran. Pelaksanaan tes individual ini dilakukan setiap akhir pembelajaran pada setiap siklus. Tes tertulis yang digunakan berupa pilihan ganda. Ketuntasan belajar individual yang ditetapkan jika siswa mendapat nilai ≥ 60 dan ketuntasan belajar klasikal ditetapkan $\geq 90\%$ siswa mendapatkan nilai ≥ 60 . Berdasarkan analisis data hasil tes akhir siklus II disajikan dalam tabel di bawah ini yaitu:

Tabel 4.7. Hasil Belajar IPS Siklus II

Nilai tertinggi	85
Nilai terendah	35
Jumlah siswa tuntas	8
Jumlah siswa tidak tuntas	3
Persentase siswa tuntas	72,73%
Persentase siswa tidak tuntas	27,27%

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut:

**Diagram 4.7. Hasil Belajar Siswa IPS Siklus II**

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai terendah yang diperoleh yaitu 35 dan nilai tertinggi 85 dengan ketuntasan 72,73% (8 siswa) tuntas dan 27,27% (3 siswa) tidak tuntas. Hal ini berarti ketuntasan hasil belajar klasikal untuk siklus II sebesar 72,73%.

Dengan pelaksanaan tindakan siklus II dalam pembelajaran IPS dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari 54,55% menjadi 72,73% siswa tuntas. Hal tersebut belum mencapai tujuan yang diharapkan yaitu sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah

ditetapkan sebesar 90% siswa tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa siklus II belum berhasil dan perlu dilaksanakan siklus III.

c. Refleksi

Tahap refleksi ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis data. Berdasarkan deskripsi dan hasil observasi pada siklus II, maka dalam pembelajaran ini ditemukan bahwa:

- 1) Saat tanya jawab rata-rata siswa sudah aktif baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan.
- 2) Dalam pembagian tim dan meja turnamen sudah berjalan lancar dan semua siswa sudah bersemangat dan fokus dalam pembelajaran.
- 3) Dalam belajar tim rata-rata siswa sudah membantu semua teman dalam bekerja sama.
- 4) Guru sudah optimal dalam membangkitkan kemampuan siswa dalam tanya jawab.
- 5) Guru dalam membimbing kelompok baik saat belajar tim maupun saat siswa menghitung skor tim masih sudah optimal.
- 6) Keterampilan guru dalam mengajar rata-rata sudah baik
- 7) Iklim pembelajaran di kelas sudah baik
- 8) Hasil belajar klasikal pada siklus II menunjukkan persentase sebesar 72,73%, hal ini belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan.

d. Revisi

Dari hasil refleksi pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan belum tercapai, agar pembelajaran dapat berkualitas maka guru harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Peneliti harus meningkatkan kemampuannya dalam mengkondisikan dan mengelola interaksi kelas agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 2) Guru memastikan siswa telah benar-benar memahami materi yang telah dijelaskan guru, dengan memberikan pertanyaan mengenai materi.
- 3) Menciptakan pembelajaran yang menarik dengan mengoptimalkan penggunaan media dan keterampilan mengadakan variasi serta keterampilan menjelaskan sehingga menarik perhatian siswa dan meningkatkan keaktifan siswa.
- 4) Pada saat turnamen, guru sebaiknya sering memantau cara siswa bermain, dan mengingatkan siswa tentang peraturan permainannya.
- 5) Membimbing siswa agar bersungguh-sungguh terlibat dalam

pengajaran, belajar tim dan turnamen guna melatih kemampuan yang dimiliki agar mendapatkan skor sebanyak-banyaknya untuk skor tim, selain itu agar hasil belajarnya meningkat.

4. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus III

a. Deskripsi observasi proses pembelajaran

1) Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan pada perencanaan siklus III sebagai berikut:

- 5) Menyusun RPP tentang penggunaan uang sesuai dengan kegunaan uang yang diajarkan secara tematik dengan tema “kegiatan”
- 6) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa paket IPS kelas III dengan media peta konsep, teks lagu “suka menabung”, dan teks bacaan.
- 7) Menyiapkan lembar pembagian meja turnamen, amplop bernomor berisi soal dan jawaban, lembar skor permainan/turnamen dan soal evaluasi
- 8) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan keterampilan guru.

2) Pelaksanaan

Berdasarkan hasil dari catatan lapangan pelaksanaan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

Siklus III dilaksanakan pada:

Nama Sekolah	: SD N Kandri 02
Hari, tanggal	: Rabu, 18 Mei 2011
Mata Pelajaran	: IPS
Kelas / Semester	: III / II
Waktu	: 3 x 30 menit

Siklus : I

Uraian Kegiatan

Kegiatan pada pertemuan ini adalah meliputi pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup.

a) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dimulai dengan guru meminta ketua kelas memimpin teman-temannya berdoa. Setelah itu guru memberi salam dan melakukan presensi. Kemudian dilanjutkan

1. guru menanyakan jenis uang kartal (uang kertas dan uang logam), kemudian menanyakan cara mendapatkannya, dan apa yang akan dilakukan siswa jika mendapat uang yang banyak
2. Menyampaikan motivasi
3. Menyampaikan tujuan belajar

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti terdapat tiga tahap pelaksanaan yang akan dibahas sebagai berikut :

(1) Eksplorasi

1. Siswa menyanyikan lagu suka menabung
2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai makna lagu “menabung”
3. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegunaan uang
4. Perwakilan siswa membaca teks bacaan

(2) Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi, terdapat dua kegiatan berkelompok.

Yaitu kegiatan diskusi kelompok dan permainan turnamen.

Kegiatan diskusi kelompok dan permainan turnamen memiliki susunan kelompok yang berbeda.

(a) Kegiatan diskusi kelompok

1. Siswa dibagi secara heterogen menjadi kelompok belajar dengan beranggotakan 4 anak dan menunjuk salah satu anak sebagai ketua kelompok.
2. Guru membagi lembar kegiatan kepada siswa.
3. Siswa mengerjakan lembar kegiatan dan berdiskusi (membaca teks bacaan dan menjawab pertanyaannya)
4. Guru bersama siswa membahas lembar kegiatan.
5. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk menanyakan materi yang belum ia pahami, namun siswa menjawab serentak bahwa tak ada yang materi yang ditanyakan lagi.

(b) kegiatan permainan turnamen

1. Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya (siswa yang peringkatnya sama tinggi berada pada satu meja turnamen begitu sebaliknya).
2. Siswa menempatkan diri pada meja yang sudah diumumkan oleh guru.

3. Guru menaruh amplop bernomor yang berisi soal turnamen pada setiap meja turnamen.
4. Guru mengumumkan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai. aturan permainannya yaitu:

- a. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.
- b. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal (tentang jual beli, barter dan uang kartal serta rasa bangga terhadap bangsa Indonesia) dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.
- c. Skor di berikan kepada yang menjawab benar.
- d. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.
- e. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.

5. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota. Setelah menjumlahkan skor dari tiap anggota kemudian jumlah tersebut dibagi banyaknya anggota (rata-rata).

(3) Konfirmasi

Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memiliki skor tertinggi. Tetapi pada siklus I terdapat dua kelompok yang memiliki skor tertinggi yaitu kelompok rupiah dan ringgit.

Untuk menentukan pemenangnya maka diadakan pertanyaan rebutan bagi kedua kelompok tersebut. Dan pertanyaan tersebut dijawab dengan benar dan tepat oleh tim ringgit, maka tim ringgitlah yang menjadi tim juara dengan peringkat I, disusul oleh tim rupiah di peringkat II, dan dolar di peringkat III.

d) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, dimulai dengan guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. Kemudian guru memberikan soal evaluasi pada siswa. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada kegiatan selanjutnya. Kemudian guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

b. Hasil Observasi Pembelajaran Siklus III

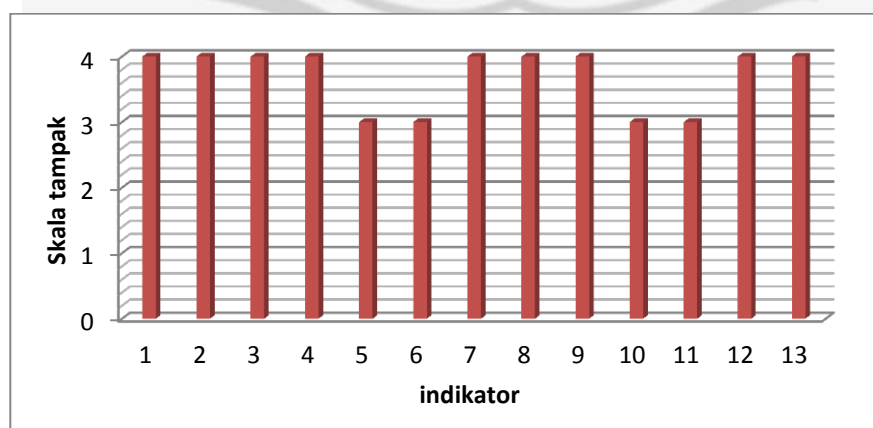
1) Keterampilan guru dalam pelaksanaan pembelajaran

Berdasarkan observasi keterampilan guru dalam pembelajaran pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III

No.	Indikator	skala tampak
1	Merencanakan RPP	4
2	Membuka Pelajaran	4
3	Keterampilan Bertanya	4
4	Keterampilan memberi penguatan	4
5	keterampilan mengadakan variasi	3
6	keterampilan menjelaskan	3
7	pemberian materi pelajaran	4
8	penggunaan media	4
9	keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	4
10	keterampilan mengelola kelas	3
11	keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	3
12	keterampilan menutup pelajaran	4
13	Iklim pembelajaran (efektifitas proses pembelajaran)	4
Jumlah		48
Kategori		Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut:

**Diagram 8. Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus III**

Berdasarkan diagram di atas didapatkan bahwa keterampilan guru dalam merencanakan RPP sudah baik. Sehingga pembelajaran sudah terjadi sesuai dengan baik. Pada saat membuka pelajaran guru sudah menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, menyampaikan tujuan dan membuat kaitan antara materi yang dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan siswa. Selain itu di tengah kegiatan pembelajaran guru sudah menggunakan keterampilan memberi penguatan dan mengadakan variasi sehingga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pengajaran guru sudah menyampaikan materi dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari kejelasan bahasa yang digunakan guru, serta penggunaan contoh ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Suasana keaktifan kelas sudah nampak sangat baik saat terjadi kegiatan tanya jawab.

Dalam belajar tim atau diskusi, guru sudah membagi siswa secara heterogen menjadi tiga kelompok yang beranggotakan tiga sampai empat orang pada setiap timnya dan membagi lembar kegiatan

untuk berdiskusi. Dalam pembagian tim sudah berjalan lancar. Dalam belajar tim guru membimbing semua siswa dalam setiap kelompok.

Sebelum turnamen dilaksanakan guru memberikan pengarahan pada siswa untuk menuju ke meja turnamen masing-masing. Setelah itu guru menjelaskan aturan permainan, semua siswa sudah memahami penjelasan guru. Guru memberikan evaluasi dalam

bentuk *game* dan evaluasi sesuai dengan kurikulum, materi dan tujuan pembelajaran. Setelah turnamen selesai guru mengarahkan siswa dalam menghitung skor kelompok, hal ini guru mengarahkan semua siswa dalam tiap-tiap kelompok untuk menghitung skor kelompok.

Pada kegiatan akhir guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran dan memberikan evaluasi tertulis sebagai evaluasi akhir.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus III keterampilan guru dalam pembelajaran IPS dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mendapatkan kategori ketuntasan baik sekali.

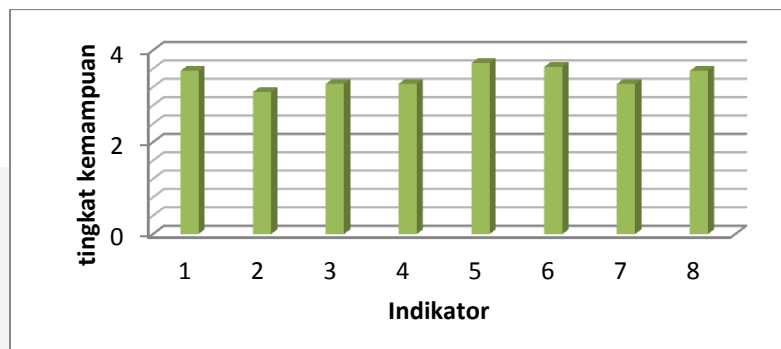
2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Kriteria Penilaian	skor rata-rata siklus III
1	Antusias mengikuti pembelajaran	3,55
2	Aktif bertanya	3,09
3	Aktif menjawab pertanyaan	3,27
4	Aktif dalam kerja kelompok	3,27
5	Dapat bekerja sama dengan teman	3,72
6	Aktif dalam permainan	3,64
7	Sportif dalam permainan	3,27
8	Tanggung jawab mewakili kelompok di meja turnamen	3,55
jumlah skor		27,36
Kategori		Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut:



Tabel 4.9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

Berdasarkan diagram di atas diperoleh gambaran bahwa pada saat pengajaran berlangsung semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran rata-rata sudah memperhatikan penjelasan dan perintah guru. Pada saat tanya jawab tentang materi pelajaran melalui sebuah media gambar keaktifan siswa dalam bertanya rata-rata siswa bertanya sebanyak 2-3 kali. Sedangkan keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan rata-rata siswa menjawab 2-3 kali siswa dan ada siswa yang menjawab 1 kali.

Pada saat pembagian tim Pada saat pembagian tim sudah berjalan lancar. Karena mereka sudah hafal anggota kelompok masing-masing. Dalam berdiskusi aktivitas siswa dalam kerja kelompok rata-rata siswa tanggap dan cekatan dalam mengerjakan tugas kelompok dan dalam bekerjasama dengan teman rata-rata siswa membantu semua teman dalam bekerjasama.

Dalam pelaksanaan turnamen, pembagian siswa pada meja turnamen sudah berjalan lancar. Pada saat permainan keaktifan siswa

dalam permainan rata-rata siswa menjawab pertanyaan baik itu giliran dia jadi penjawab maupun saat jadi penantang ketika penjawab tidak bisa menjawab. Tanggung jawab dan keaktifan siswa dalam mewakili kelompok di meja turnamen rata-rata siswa bersemangat dan penuh tanggung jawab untuk bersaing dengan teman yang berasal dari kelompok yang berbeda. Sportifitas siswa dalam penghitungan skor rata-rata sudah mematuhi semua aturan yang berlaku dalam permainan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus III aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mendapatkan kategori ketuntasan sangat baik.

3) Paparan Hasil Belajar

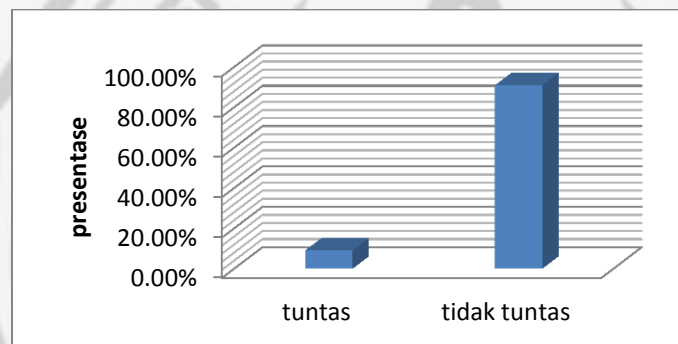
Pelaksanaan penelitian ini di setiap siklus diadakan tes tertulis sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa terhadap materi yang telah disampaikan saat pembelajaran. Pelaksanaan tes individual ini dilakukan setiap akhir pembelajaran pada setiap siklus. Tes tertulis yang digunakan berupa pilihan ganda. Ketuntasan belajar individual yang ditetapkan jika siswa mendapat nilai ≥ 60 dan ketuntasan belajar klasikal

ditetapkan $\geq 90\%$ siswa mendapatkan nilai ≥ 60 . Berdasarkan analisis data hasil tes akhir siklus II disajikan dalam tabel di bawah ini yaitu:

Tabel 4.10. Hasil Belajar IPS Siklus III

Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	33
Jumlah siswa tuntas	10
Jumlah siswa tidak tuntas	1
Persentase siswa tuntas	90,91%
Persentase siswa tidak tuntas	9,09%

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya disajikan dalam diagram berikut:

**Diagram 4.10. Hasil Belajar IPS Siklus III**

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa nilai terendah yang diperoleh yaitu 33 dan nilai tertinggi 100 dengan ketuntasan 90,91% (10 siswa) tuntas dan 9,09% (1 siswa) tidak tuntas. Hal ini berarti ketuntasan hasil belajar klasikal untuk siklus III sebesar 90,91%.

Dengan pelaksanaan tindakan siklus III dalam pembelajaran IPS dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari 72,73% menjadi 90,91% siswa tuntas. Hal tersebut sudah mencapai tujuan yang diharapkan yaitu sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah

ditetapkan sebesar 90% siswa tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa siklus III telah berhasil.

Berdasarkan deskripsi data pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *Teams games tournament* tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa meningkat pada siklus III.

Tabel 4.11 Peningkatan Keterampilan Guru dari Siklus I, II dan III

No.	Indikator	skala tampak		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Merencanakan RPP	4	4	4
2	Membuka Pelajaran	3	3	4
3	Keterampilan Bertanya	3	4	4
4	Keterampilan memberi pengetahuan	2	3	4
5	keterampilan mengadakan variasi	2	2	3
6	keterampilan menjelaskan	2	2	3
7	pemberian materi pelajaran	3	3	4
8	penggunaan media	4	4	4
9	keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	3	4	4
10	keterampilan mengelola kelas	2	3	3
11	keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	3	3	3
12	keterampilan menutup pelajaran	4	4	4
13	Iklim pembelajaran (efektifitas proses pembelajaran)	2	3	4
Jumlah		37	42	48
Kategori		baik	Baik	sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya dapat disajikan dalam diagram di bawah ini:

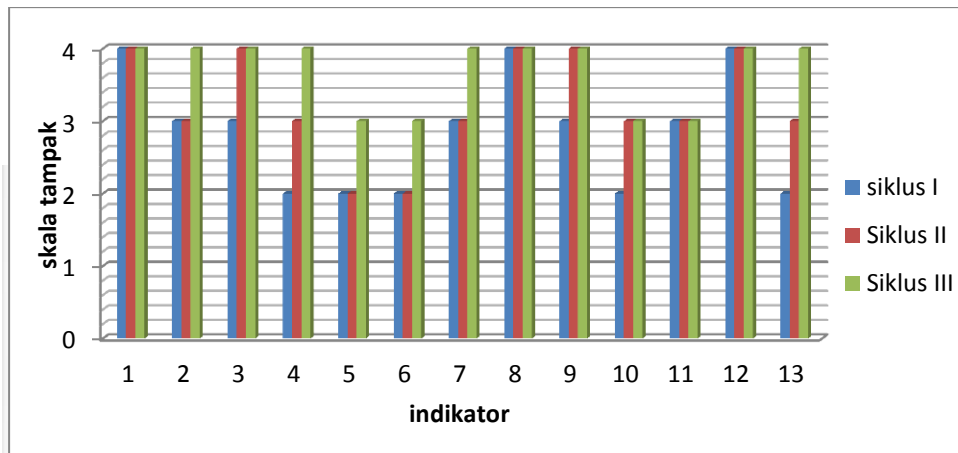


Diagram 4.11. Peningkatan Keterampilan Guru dari Siklus I, II dan III

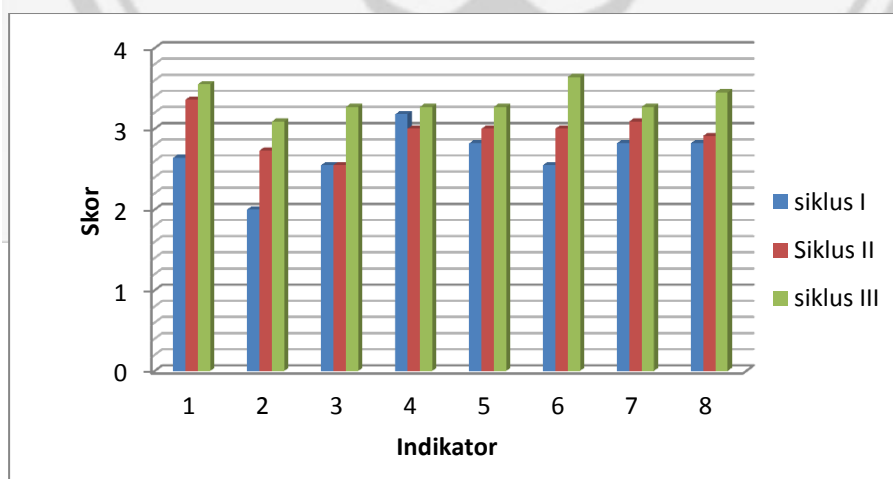
Berdasarkan rekapitulasi di atas pada siklus I skor keterampilan guru sebesar 37 dengan kategori baik. Siklus II skor keterampilan guru sebesar 42 dengan kategori. Dan siklus III skor keterampilan guru sebesar 48 dengan kategori sangat baik.

Selain peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa pun mengalami peningkatan pada tiap siklus. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel dan diagram berikut:

Tabel 4.12. Peningkatan Aktivitas Siswa dari Siklus I, II dan III

No.	Kriteria Penilaian	Skor rata-rata siklus I	skor rata-rata siklus II	Skor rata-rata Siklus III
1	Antusias mengikuti pembelajaran	2,64	3,36	3,55
2	Aktif bertanya	2	2,73	3,09
3	Aktif menjawab pertanyaan	2,55	2,55	3,27
4	Aktif dalam kerja kelompok	3,18	3	3,27
5	Dapat bekerja sama dengan teman	2,82	3	3,72
6	Aktif dalam permainan	2,55	3	3,64
7	Sportif dalam permainan	2,82	3,09	3,27
8	Tanggung jawab mewakili kelompok di meja turnamen	2,82	2,91	3,45
jumlah skor		21,38	23,64	27,26
Kategori		baik	baik	Sangat baik

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya dapat disajikan dalam diagram di bawah ini:

**Diagram 4.12. Peningkatan Aktivitas Siswa dari Siklus I, II dan III**

Berdasarkan rekapitulasi di atas pada siklus I skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 21,38 dengan kategori baik. Kemudian meningkat pada siklus II skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 23,64 dengan kategori baik. Dan meningkat lagi pada siklus III skor rata-rata aktivitas siswa sebesar 27,26 dengan kategori sangat baik.

Hasil belajar juga mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar

No	Kategori	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Nilai tertinggi	95	75	75	100
2	Nilai terendah	15	15	35	33
3	Jumlah siswa tuntas	4	6	8	10
4	Jumlah siswa tidak tuntas	7	5	3	1
5	Persentase siswa tuntas	36,4%	54,55%	72,73%	90,91%
6	Persentase siswa tidak tuntas	63,6%	45,45%	27,27%	9,09%
7	Rata-rata	53,6	58,64	63,18	76,09

Berdasarkan tabel di atas, selengkapnya dapat disajikan dalam diagram di bawah ini:

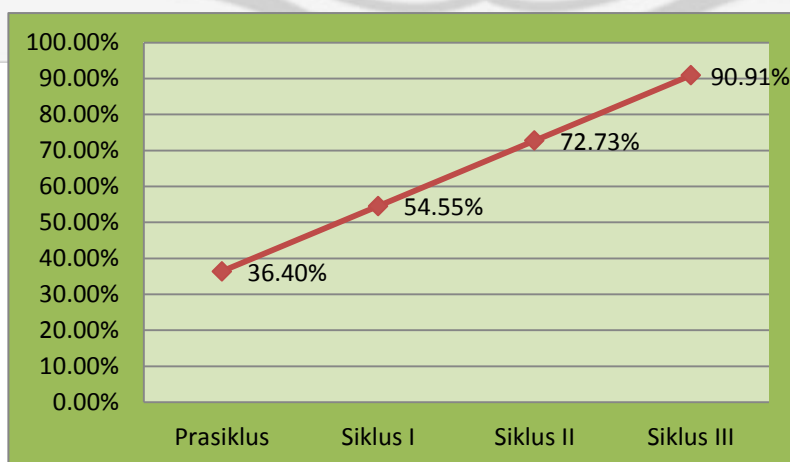


Diagram 4.13. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan diagram di atas, sebelum siklus I dilakukan ketuntasan hasil belajar klasikal sebesar 36,4%. Setelah dilakukan siklus I terjadi peningkatan hasil belajar klasikal menjadi 54,55%. Setelah dilakukan siklus II terjadi peningkatan hasil belajar klasikal menjadi 72,73%. Dan setelah terjadi perbaikan lagi pada siklus III terjadi peningkatan hasil belajar klasikal sebesar 90,91%.

Berdasarkan data diatas pembelajaran yang akan diteliti oleh peneliti bersama observer dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan menggunakan *cooperative learning* tipe *Teams games tournament* berhenti sampai siklus III karena indikator keberhasilan sudah tercapai dengan baik.

c. Refleksi

Tahap refleksi ini bertujuan untuk mengkaji dan menganalisis data. Berdasarkan deskripsi dan hasil observasi pada siklus III, maka dalam pembelajaran ini ditemukan bahwa:

- 1) Pada pembelajaran IPS siklus III ini keterampilan guru sudah dikuasai dengan baik
- 2) Aktivitas belajar siswa juga sudah meningkat
- 3) Kualitas materi ajar yang diberikan juga sudah baik, sudah ada

kesesuaian antara tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa, adanya keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yg tersedia, materinya pun juga sudah sistematis dan kontekstual

- 4) Kualitas media juga sudah sangat baik, hal ini dapat dilihat dari media yang sudah dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna,

dapat memfasilitasi proses interaksi siswa dan siswa serta guru dan siswa, selain itu siswa juga sudah aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada

- 5) Iklim pembelajaran juga sudah kondusif dan berjalan lancar
- 6) Hasil belajar klasikal pada siklus III menunjukkan persentase sebesar 90,91%, hal ini sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditetapkan.

d. Revisi

Dari hasil refleksi pada siklus III maka dapat disimpulkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan sudah tercapai, agar pembelajaran dapat berkualitas maka guru harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Selalu meningkatkan kemampuannya dalam mengkondisikan dan mengelola interaksi kelas agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 2) Dalam memberi penjelasan sebaiknya guru juga berkeliling ke seluruh ruang kelas dan memberi penguatan, selain itu guru juga harus memberi penekanan pada masalah pokok sehingga siswa dapat menangkap materi lebih jelas.
- 3) Berusaha menciptakan pembelajaran yang inovatif agar dapat menarik perhatian siswa dan keaktifan siswa.

B. Pembahasan

1. Pemaknaan Temuan Penelitian

Pembahasan didasarkan pada hasil observasi dan refleksi pada setiap siklusnya. Menurut Uzer Usman (2009, 74-107) dalam kegiatan belajar mengajar guru memiliki peran yang sangat penting. Untuk itu guru harus menguasai sedikitnya delapan keterampilan mengajar, yaitu: (1) keterampilan bertanya, (2) keterampilan memberi penguatan, (3) keterampilan mengadakan variasi, (4) keterampilan menjelaskan, (5) keterampilan membuka dan menutup pelajaran, (6) keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, (7) keterampilan mengelola kelas, (8) keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan.

Diendrich yang dikutip oleh Sardiman (2011:101) menggolongkan aktivitas sebagai berikut: (1) *Visual activities*, (2) *Oral activities*, (3) *Listening activities*, (4) *Writing activities*, (5) *Drawing activities*, (6) *Motor activities*, (7) *Mental activities*, (8) *Emotional activities*. Aktivitas-aktivitas yang dikemukakan oleh Diendrich dijadikan dalam indikator dalam penelitian ini.

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa 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 utama dan penggunaan kelompok sejawat menjadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif (Trianto, 2007: 41). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu

tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (<http://www.scribd.com/doc/31253549/Team-Game-Tournament>, diakses 19 Februari 2011: 13.05).

Berdasarkan uraian di atas guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa saat pembelajaran berlangsung. Siswa dituntut aktif dalam pembelajaran baik saat pengajaran, belajar tim maupun permainan. Hal ini diharapkan siswa dapat memahami konsep IPS dengan baik sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) satu kompetensi dasar terdiri dari beberapa kompetensi dasar dan setiap kompetensi dasar dijabarkan ke dalam indikator-indikator pencapaian hasil belajar yang dirumuskan atau dikembangkan oleh guru dengan mempertimbangkan situasi sekolah/daerah masing-masing. Indikator yang dikembangkan merupakan acuan yang digunakan untuk menilai pencapaian kompetensi dasar bersangkutan. Dan Bloom pada tahun 1956 mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu *cognitive*, *affective*, dan *psychomotor* (Poerwanti, 2008:1-23).

Pada pembelajaran tematik penilaian dilakukan untuk mencapai ketercapaian Kompetensi dasar dan indikator pada tiap-tiap mata pelajaran yang terdapat pada tema tersebut. Dengan demikian penilaian dalam hal ini tidak lagi terpadu melalui tema, melainkan sudah terpisah-pisah sesuai dengan Kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator mata pelajaran (Trianto, 2010:197).

Berikut adalah pembahasan hasil observasi terhadap keterampilan guru dan siswa serta hasil belajar siswa menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang mengacu pada teori para ahli tersebut. Secara rinci dapat disajikan pembahasan dari tiap siklus sebagai berikut:

a. Siklus I

1) Hasil Keterampilan Guru

Pada siklus I dalam merencanakan RPP guru telah mendapat skor 4, karena empat deskriptor dari indikator merencanakan RPP sudah nampak pada kegiatan pembelajaran IPS. Keempat indikator itu adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bahan pelajaran, model pembelajaran, dan alat evaluasi.

Indikator keterampilan membuka pelajaran, guru mendapat skor 3, karena ada tiga deskriptor yang telah nampak. Deskriptor itu adalah menarik perhatian siswa, menyampaikan tujuan dan membuat kaitan antara materi dengan pengalaman dan pengetahuan siswa.

Pada indikator keterampilan bertanya, guru mendapat skor 3 karena ada tiga deskriptor yang nampak. Deskriptor itu yaitu pemberian waktu berpikir, pemindahan giliran, dan penyebaran.

Pada indikator keterampilan memberi penguatan guru hanya mendapat skor 2. Karena baru dua deskriptor yang nampak, yaitu penguatan *verbal* dan *nonverbal* (gerak isyarat).

Pada keterampilan mengadakan variasi, guru pun juga baru mendapat skor 2. Hal ini dikarenakan baru ada dua deskriptor yang nampak, yaitu variasi suara dan variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran.

Keterampilan menjelaskan guru juga belum optimal, karena baru mendapat skor 2. Karena baru dua deskriptor yang nampak, yaitu kejelasan bahasa yang mudah dimengerti siswa dan penggunaan contoh dan ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.

Kualitas pemberian materi pembelajaran mendapat skor 3 karena deskriptor yang nampak ada tiga. Yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa, adanya keseimbangan antara keluasaan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia, serta dapat mengkombinasikan partisipasi aktif siswa.

Kualitas media mendapat skor 4, karena ada empat deskriptor yang telah nampak. Yaitu dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mampu memfasilitasi interaksi siswa dan siswa serta guru dan siswa, media memperkaya pengalaman belajar siswa, siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar.

Pada keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, guru mendapat skor 3. Deskriptor yang nampak yaitu memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi, meningkatkan urunan siswa, dan menyebarkan kesempatan berpartisipasi.

Pada keterampilan mengelola kelas, guru mendapat skor 2. Karena ada dua deskriptor yang nampak, yaitu menunjukkan sikap tanggap dan memberi pengetahuan.

Pada keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan, guru mendapat skor 3. Karena ada tiga deskriptor yang nampak yaitu keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, keterampilan membentuk kelompok secara tepat, dan keterampilan membimbing dan memudahkan belajar.

Keterampilan menutup pelajaran telah mendapat skor 4. Karena semua deskriptor telah nampak. Yaitu memberi penghargaan bagi kelompok, merangkum inti pelajaran, mengevaluasi, dan mengembalikan situasi kelas seperti semula.

Iklim pembelajaran mendapat skor 2. Karena deskriptor yang nampak hanya suasana kelas yang terkendali sesuai dengan rencana dan

suasana kelas terkendali melalui penyesuaian.

Dari hasil observasi siklus I bahwa pada keterampilan guru dalam pembelajaran sudah baik dengan skor 37.

2) Hasil Aktivitas Siswa

Pada siklus I antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 2,64 artinya rata-rata siswa memperhatikan penjelasan guru dan tidak bermain dengan temannya.

Keaktifan siswa dalam bertanya mendapat skor rata-rata 2 artinya rata-rata siswa bertanya sebanyak satu kali.

Keaktifan siswa menjawab pertanyaan guru mendapat skor rata-rata 2,55, artinya rata-rata siswa menjawab pertanyaan sebanyak 2-3 kali dan jawabannya tepat. Tetapi juga ada siswa yang menjawab 1 kali dan jawabannya tepat.

Indikator aktif dalam kerja kelompok mendapat skor rata-rata 3,18. Artinya siswa tanggap dalam mengerjakan tugas kelompok. Bahkan ada siswa yang sangat aktif, tanggap dan cekatan dalam kegiatan kelompok.

Kerjasama siswa dengan teman satu kelompok mendapatkan skor rata-rata 2,82 artinya rata-rata siswa membantu teman yang disukai dalam bekerjasama dan ada juga siswa membantu semua teman dalam bekerjasama.

Keaktifan siswa dalam permainan mendapatkan skor 2,55 artinya rata-rata siswa menjawab pertanyaan ketika dia jadi penjawab saja. Tetapi ada siswa yang menjawab pertanyaan sebanyak lebih dari tiga kali ketika dia jadi penjawab dan penantang.

Sportifitas siswa dalam permainan mendapatkan skor 2,82 artinya rata-rata siswa mematuhi satu sampai dua aturan yang berlaku, tetapi juga ada siswa yang mematuhi lebih dari dua aturan yang berlaku.

Indikator tanggung jawab mewakili kelompok di meja turnamen mendapatkan skor rata-rata 2,82. Artinya siswa mengetahui nama kelompok asal (diskusi) dan nama kelompok di meja turnamen, ada tanggung jawab sebagai pembaca soal dan penjawab soal, serta tanggung jawab menghitung perolehan skor.

Dari hasil observasi siklus I bahwa pada aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah sangat baik dengan skor 21,38.

3) Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS

Setelah dilakukan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I hasil belajar meningkat dari ketuntasan hasil belajar klasikal dari 36,4% menjadi 54,55% artinya dari 11 siswa yang tuntas hanya 6 siswa.

Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar klasikal belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Berdasarkan refleksi hal ini disebabkan karena siswa belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran dan guru belum optimal menerapkan keterampilan mengajarnya. Untuk itu guru harus berusaha membangkitkan semangat dan keterlibatan siswa

dalam pembelajaran agar dalam turnamen siswa bisa mendapatkan skor sebanyak-banyaknya untuk skor tim, selain itu agar hasil belajarnya juga meningkat.

b. Siklus II

1) Hasil Keterampilan Guru

Pada siklus I dalam merencanakan RPP guru telah mendapat skor 4, karena empat deskriptor dari indikator merencanakan RPP sudah nampak pada kegiatan pembelajaran IPS. Keempat indikator itu adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bahan pelajaran, model pembelajaran, dan alat evaluasi.

Indikator keterampilan membuka pelajaran, guru mendapat skor 3, karena ada tiga deskriptor yang telah nampak. Deskriptor itu adalah menarik perhatian siswa, menyampaikan tujuan dan membuat kaitan antara materi dengan pengalaman dan pengetahuan siswa.

Pada indikator keterampilan bertanya, guru mendapat skor 4 karena ada empat deskriptor yang nampak. Deskriptor itu yaitu penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat, pemberian waktu berpikir, pemindahan giliran, dan penyebaran.

Pada indikator keterampilan memberi penguatan guru hanya mendapat skor 3. Karena ada tiga deskriptor yang nampak, yaitu penguatan *verbal*, *nonverbal* (gerak isyarat) dan *nonverbal* (pendekatan langsung).

Pada keterampilan mengadakan variasi, guru pun juga baru mendapat skor 2. Hal ini dikarenakan baru ada dua deskriptor yang nampak, yaitu variasi suara dan variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran.

Keterampilan menjelaskan guru juga belum optimal, karena baru mendapat skor 2. Karena baru dua deskriptor yang nampak, yaitu kejelasan bahasa yang mudah dimengerti siswa dan penggunaan contoh dan ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.

Kualitas pemberian materi pembelajaran mendapat skor 3 karena deskriptor yang nampak ada tiga. Yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa, adanya keseimbangan antara keluasaan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia, serta dapat mengkombinasikan partisipasi aktif siswa.

Kualitas media mendapat skor 4, karena ada empat deskriptor yang telah nampak. Yaitu dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mampu memfasilitasi interaksi siswa dan siswa serta guru dan siswa, media memperkaya pengalaman belajar siswa, siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar.

Pada keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, guru mendapat skor 4. Deskriptor yang nampak yaitu memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi, memperluas masalah atau uraian pendapat, menganalisis pandangan siswa, meningkatkan uraian siswa, dan menyebarkan kesempatan berpartisipasi.

Pada keterampilan mengelola kelas, guru mendapat skor 3. Karena ada tiga deskriptor yang nampak, yaitu menunjukkan sikap tanggap, menegur dan memberi pengetahuan.

Pada keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan, guru mendapat skor 3. Karena ada tiga deskriptor yang nampak yaitu

keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, keterampilan membentuk kelompok secara tepat, dan keterampilan membimbing dan memudahkan belajar.

Keterampilan menutup pelajaran telah mendapat skor 4. Karena semua deskriptor telah nampak. Yaitu memberi penghargaan bagi kelompok, merangkum inti pelajaran, mengevaluasi, dan mengembalikan situasi kelas seperti semula.

Iklm pembelajaran mendapat skor 3. Karena deskriptor yang nampak ada tiga, yaitu pembelajaran lancar, suasana kelas yang terkendali sesuai dengan rencana dan suasana kelas terkendali melalui penyesuaian.

Dari hasil observasi siklus II bahwa pada keterampilan guru dalam pembelajaran sudah baik dengan skor 42.

2) Hasil Aktivitas Siswa

Pada siklus II antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 3,36 artinya rata-rata siswa memperhatikan penjelasan guru dan tidak bermain dengan temannya, serta ada beberapa siswa yang memperhatikan guru dan merespon penjelasan guru dengan menjawab atau bertanya pada guru.

Keaktifan siswa dalam bertanya mendapat skor rata-rata 2,73 artinya rata-rata siswa bertanya sebanyak satu kali, serta ada beberapa siswa yang bertanya sebanyak 2-3 kali.

Keaktifan siswa menjawab pertanyaan guru mendapat skor rata-rata 2,55, artinya rata-rata siswa menjawab pertanyaan sebanyak 2-3 kali

dan jawabannya tepat. Tetapi juga ada siswa yang menjawab 1 kali dan jawabannya tepat.

Indikator aktif dalam kerja kelompok mendapat skor rata-rata 3. Artinya rata-rata siswa tanggap dalam mengerjakan tugas kelompok.

Kerjasama siswa dengan teman satu kelompok mendapatkan skor rata-rata 3 artinya rata-rata siswa membantu teman yang disukai dalam bekerjasama dan ada juga siswa membantu semua teman dalam bekerjasama.

Keaktifan siswa dalam permainan mendapatkan skor 3 artinya rata-rata siswa yang menjawab pertanyaan sebanyak lebih dari tiga kali ketika dia jadi penjawab dan penantang.

Sportifitas siswa dalam permainan mendapatkan skor 3,09 artinya rata-rata siswa mematuhi satu sampai dua aturan yang berlaku, tetapi juga ada siswa yang mematuhi lebih dari dua aturan yang berlaku.

Indikator tanggung jawab mewakili kelompok di meja turnamen mendapatkan skor rata-rata 2,91. Artinya siswa mengetahui nama kelompok asal (diskusi) dan nama kelompok di meja turnamen, ada tanggung jawab sebagai pembaca soal dan penjawab soal, serta tanggung jawab menghitung perolehan skor.

Dari hasil observasi siklus II bahwa pada aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah sangat baik dengan skor 23,64.

3) Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS

Setelah dilakukan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus II hasil belajar meningkat dari ketuntasan hasil belajar klasikal dari 54,55% menjadi 72,73% artinya dari 11 siswa yang tuntas hanya 8 siswa.

Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar klasikal belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Berdasarkan refleksi hal ini disebabkan karena siswa belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran dan guru belum optimal menerapkan keterampilan mengajarnya, serta kurang memperhatikan dengan baik jalannya turnamen. Untuk itu guru harus lebih berusaha membangkitkan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agar dalam turnamen siswa bisa mendapatkan skor sebanyak-banyaknya untuk skor tim, selain itu agar hasil belajarnya juga meningkat.

c. Siklus III

1) Hasil Keterampilan Guru

Pada siklus I dalam merencanakan RPP guru telah mendapat skor 4, karena empat deskriptor dari indikator merencanakan RPP sudah nampak pada kegiatan pembelajaran IPS. Keempat indikator itu adalah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bahan pelajaran, model pembelajaran, dan alat evaluasi.

Indikator keterampilan membuka pelajaran, guru mendapat skor 4, karena ada tiga deskriptor yang telah nampak. Deskriptor itu adalah

menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, menyampaikan tujuan dan membuat kaitan antara materi dengan pengalaman dan pengetahuan siswa.

Pada indikator keterampilan bertanya, guru mendapat skor 4 karena ada empat deskriptor yang nampak. Deskriptor itu yaitu penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat, pemberian waktu berpikir, pemindahan giliran, dan penyebaran.

Pada indikator keterampilan memberi penguatan guru mendapat skor 4. Karena ada empat deskriptor yang nampak, yaitu penguatan *verbal*, *nonverbal* (gerak isyarat, pendekatan langsung, sentuhan).

Pada keterampilan mengadakan variasi, guru pun juga baru mendapat skor 3. Hal ini dikarenakan ada tiga deskriptor yang nampak, yaitu variasi suara, gerakan badan mimik, serta variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran,

Keterampilan menjelaskan guru mendapat skor 3. Karena ada tiga deskriptor yang nampak, yaitu kejelasan bahasa yang mudah dimengerti siswa, penggunaan contoh dan ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, serta penggunaan balikan yang memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan pemahaman atau keraguan.

Kualitas pemberian materi pembelajaran mendapat skor 4 karena deskriptor yang nampak ada empat. Yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa, adanya keseimbangan antara keluasaan dan kedalaman materi dengan waktu yang

tersedia, materi pembelajaran sistematis dan kontekstual, serta dapat mengkombinasikan partisipasi aktif siswa.

Kualitas media mendapat skor 4, karena ada empat deskriptor yang telah nampak. Yaitu dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, mampu memfasilitasi interaksi siswa dan siswa serta guru dan siswa, media memperkaya pengalaman belajar siswa, siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar.

Pada keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, guru mendapat skor 4. Deskriptor yang nampak yaitu memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi, memperluas masalah atau uraian pendapat, menganalisis pandangan siswa, meningkatkan uraian siswa, dan menyebarkan kesempatan berpartisipasi.

Pada keterampilan mengelola kelas, guru mendapat skor 3. Karena ada tiga deskriptor yang nampak, yaitu menunjukkan sikap tanggap, menegur dan memberi pengetahuan.

Pada keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan, guru mendapat skor 3. Karena ada tiga deskriptor yang nampak yaitu keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi, keterampilan membentuk kelompok secara tepat, dan keterampilan membimbing dan memudahkan belajar.

Keterampilan menutup pelajaran telah mendapat skor 4. Karena semua deskriptor telah nampak. Yaitu memberi penghargaan bagi kelompok, merangkum inti pelajaran, mengevaluasi, dan mengembalikan situasi kelas seperti semula.

Iklim pembelajaran mendapat skor 4. Karena deskriptor yang nampak ada empat, yaitu pembelajaran lancar, suasana kelas yang terkendali sesuai dengan rencana, suasana kelas terkendali melalui penyesuaian, serta mengarah pada terbentuknya dampak pengiring (misalnya ada kesempatan bagi siswa untuk bekerjasama, tanggungjawab, dan tanggung rasa)

Dari hasil observasi siklus III bahwa pada keterampilan guru dalam pembelajaran sudah sangat baik dengan skor 48.

2) Hasil Aktivitas Siswa

Pada siklus III antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 3,55 artinya rata-rata siswa memperhatikan penjelasan guru dan tidak bermain dengan temannya, serta ada beberapa siswa yang memperhatikan guru dan merespon penjelasan guru dengan menjawab atau bertanya pada guru.

Keaktifan siswa dalam bertanya mendapat skor rata-rata 3,09 artinya rata-rata siswa bertanya sebanyak 2-3 kali, bahkan ada siswa yang bertanya lebih dari tiga kali.

Keaktifan siswa menjawab pertanyaan guru mendapat skor rata-rata 3,27, artinya rata-rata siswa menjawab pertanyaan sebanyak 2-3 kali dan jawabannya tepat. Tetapi juga ada siswa yang menjawab lebih dari tiga kali dan jawabannya tepat.

Indikator aktif dalam kerja kelompok mendapat skor rata-rata 3,27. Artinya rata-rata siswa tanggap dalam mengerjakan tugas kelompok.

Bahkan ada siswa yang sangat aktif, tanggap dan cekatan dalam kegiatan kelompok.

Kerjasama siswa dengan teman satu kelompok mendapatkan skor rata-rata 3,27 artinya rata-rata siswa membantu teman yang disukai dalam bekerjasama dan ada juga siswa membantu semua teman dalam bekerjasama.

Keaktifan siswa dalam permainan mendapatkan skor 3,64 artinya rata-rata siswa yang menjawab pertanyaan sebanyak lebih dari tiga kali ketika dia jadi penjawab dan penantang serta semua jawabannya benar.

Sportifitas siswa dalam permainan mendapatkan skor 3,27 artinya rata-rata siswa mematuhi dua aturan yang berlaku, tetapi juga ada siswa yang mematuhi semua aturan yang berlaku.

Indikator tanggung jawab mewakili kelompok di meja turnamen mendapatkan skor rata-rata 3,45. Artinya siswa mengetahui nama kelompok asal (diskusi) dan nama kelompok di meja turnamen, ada tanggung jawab sebagai pembaca soal dan penjawab soal, serta tanggung jawab menghitung perolehan skor, selain itu siswa juga melaporkan ke kelompok asal.

Dari hasil observasi siklus III bahwa pada aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah sangat baik dengan skor 27,36.

3) Hasil Belajar Siswa

Setelah dilakukan pembelajaran dengan pendekatan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus III hasil belajar meningkat

dari ketuntasan hasil belajar klasikal dari 72,73% menjadi 90,91% artinya dari 40 siswa yang tuntas hanya 10 siswa.

Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa pada siklus III menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar klasikal sudah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

2. Implikasi Hasil Penelitian

Implikasi yang didapat dari hasil penelitian ini ada tiga, yaitu implikasi teoritis, implikasi praktis, dan implikasi paedagogis.

a. Implikasi Praktis

Implikasi Praktis dari penelitian ini yaitu adanya temuan-temuan positif ke arah pengayaan pengetahuan soal-soal IPS dalam pembelajaran. Penelitian ini juga dapat membuka wawasan dan pendalaman materi pada pembelajaran IPS. Selain itu memberikan gambaran tentang pembelajaran IPS yang terpadu dengan mata pelajaran lain (dalam penelitian ini pendidikan kewarganegaraan, bahasa Indonesia). Penelitian ini menambah wawasan guru dalam mengelola pembelajaran IPS dengan menggunakan *cooperative learning* tipe *teams games tournament*. Guru juga dapat lebih memahami kebutuhan dan kondisi siswa dalam pembelajaran sehingga

dapat menciptakan situasi pembelajaran yang sesuai dan tepat bagi siswanya. Selain itu juga dapat juga membuka wawasan akan beragamnya media dan teknik pengajaran lain yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Implikasi Teoritis

Implikasi teoritis dari penelitian ini adalah untuk menambah ilmu pengetahuan tentang penelitian tindakan kelas, sehingga dapat memacu guru dan peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis demi meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Penelitian ini juga dapat sebagai bahan referensi untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif dan menyenangkan, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menerapkan teknik skrambel dalam pembelajaran.

c. Implikasi Paedagogis

Penelitian ini berimplikasi secara paedagogis yaitu memberikan gambaran yang jelas tentang keberhasilan motivasi dan peningkatan hasil pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut adalah keberhasilan guru dalam mengelola kelas, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, dan siswa itu sendiri. Faktor-faktor itu saling terkait satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu faktor-faktor tersebut harus dikembangkan dengan baik untuk menghasilkan kualitas suatu proses pembelajaran. Metode dan media pembelajaran harus tepat dengan materi pembelajaran. Sumber belajar harus sesuai dengan materi yang sedang diajarkan saat itu, sehingga minat dan motivasi siswa semakin meningkat, dan mereka dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Semua faktor diatas dapat terpenuhi dengan baik jika keterampilan guru dalam mengelola kelas juga baik.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan siklus I sampai siklus III yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut :”kualitas pembelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Turnamen* (TGT) pada siswa kelas III SDN Kandri 02 Semarang”. Dibuktikan dengan peningkatan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada tiap siklus.

1. Pada pembelajaran siklus I, jumlah skor dari hasil pengamatan keterampilan guru dalam pembelajaran kooperatif adalah 37 dengan kategori baik. Kemudian dalam siklus II dan siklus III terjadi peningkatan jumlah skor, dengan jumlah skor pada siklus II adalah 42 dengan kategori baik dan pada siklus III adalah 48 dengan kategori sangat baik.
2. Pada pembelajaran siklus I, jumlah skor rata-rata yang didapat dari hasil pengamatan aktivitas siswa adalah 21,38 dengan kategori baik. Kemudian setelah dilaksanakan siklus II dan siklus III terjadi peningkatan jumlah skor rata-rata aktivitas siswa, dengan jumlah skor pada siklus II adalah 23,64 dengan kategori baik dan pada siklus III adalah 27,26 dengan kategori sangat baik.
3. Pada pembelajaran siklus I tingkat ketuntasan belajar mencapai 54,55%. Kemudian terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar yang terjadi pada siklus II sebesar 72,73%, dan pada siklus III sebesar 90,91%. Selain itu

juga terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas. Pada siklus I nilai rata-ratanya adalah 58,64, nilai rata-rata siklus II adalah 63,18, dan meningkat pada siklus III dengan nilai rata-rata kelas sebesar 76,09.

B. Saran dan Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran-saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik atau para guru agar pembelajaran dapat terselenggara dengan efektif dan bermakna maka guru harus menggunakan keterampilan mengajar dengan baik. Selain memperhatikan aspek keterampilan mengajar guru harus memperhatikan faktor-faktor lain seperti penggunaan media, kualitas materi dan bahan ajar, iklim pembelajaran, dan sistem pembelajaran agar kualitas pembelajaran yang bagus dapat tercapai.
2. Agar kegiatan belajar mengajar dapat bermakna maka perlu adanya partisipasi aktif siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberi kesempatan seluas-luasnya pada siswa untuk bertanya mengenai materi. Alternatif lain adalah menyelipkan permainan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Agar hasil belajar siswa dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan prosentase ketuntasan klasikal kelas lebih dari 50% maka kualitas pembelajaran harus meningkat. Hal ini dapat diperhatikan dari indikator-indikator kualitas pembelajaran, yaitu keterampilan guru, keterampilan siswa, kualitas bahan dan materi ajar, pemakaian media, iklim pembelajaran, serta sistem pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2007. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Anonymous. 2010. *Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan*. (Online) (<http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran/>, diunduh 15 November 2010, 10:06)
- Aries, Erna Febru. 2008. Teknik Pengumpulan Data. (Online) (<http://ardhana12.wordpress.com/2008/02/08/teknik-pengumpulan-data-kualitatif/>), diunduh 3 Desember 2010:14.00
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Pers
- Asrofudin. 2010. *Media Pembelajaran Grafis*. (online). <http://www.canboyz.co.cc/2010/05/media-pembelajaran-grafis-makalah.html> (diunduh 20 Maret 2011: 22.02)
- Badrudin, Agus. 2009. *Makalah Konsep Pendidikan IPS dan Karakteristik Pendidikan IPS SD*. (online) (<http://beduatsuko.blogspot.com/2009/02/makalah-konsep-pendidikan-ips-dan.html>, diunduh 17 januari 2011:13.48)
- Baharuddin, Nur Wahyuni. 2009. *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzzmedia.
- Chaniago, Defri Ahmad. 2010. *Aktivitas Belajar*. (online) (<http://id.shvoong.com/social-sciences/1961162-aktifitas-belajar/>, diunduh 15 februari 2011: 6.36)
- Dalyana, Zona. 2011. *Pengertian hasil Belajar 2*. (Online) (<http://dalyanasblog.blogspot.com/2011/01/pengertian-hasil-belajar-2.html>, diunduh 27 Februari 2011:10.40)
- Depdiknas. 2004. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi

- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Dika. 2010. *Karakteristik dan Hakikat IPS di SD*. (online). <http://www.7generasi.co.cc/2010/04/karakteristik-dan-hakikat-ips-di-sd.html>, diunduh 17 januari 2011:13.50
- Hamalik, Oemar. 2009. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Herrhyanto, Nar dan Akib Hamid. 2008. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hidayati, Mujinem, Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Ningtiyas, Nanik Purwa. 2010. *Penerapan Model Teams Games and Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Banjarejo 02, Kecamatan Pakis*. (online). <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/8390>, diunduh 10 Januari 2011:10.36
- PLPG Universitas Negeri Makasar. 2010. *Model Pembelajaran Efektif di Sekolah Dasar*. (Online) (<http://www.ebooklibs.com/red.php?web=http://sertifikasi.unm.ac.id/Model%20Pembelajaran/1011%20Model%20Pembelajaran%20SD.pdf>) diunduh 25 Februari 2011:12.30)
- Poerwanti, Endang dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Poerwodarminto. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Riyana, Cepi. 2006. *Hakikat Kualitas Pembelajaran*. (Online). <http://cepiriyana.blogspot.com/2006/06/hakikat-kualitas-pembelajaran.html>, diunduh 4 November 2011: 12.20
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Solihatin, Etin dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Sudrajat, Akhmad. 2008. Model Tematik Kelas Awal. (Online) <http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2008/07/model-tematik-kelas-awal.pdf>, diunduh 25 Februari 2011:10.40

Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning teori dan aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

Suryosubroto, B. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. Jakarta: Rineka Cipta

Tim Reviu dan revisi APKG. 1999. *Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG)*. Dirjen Dikti Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tri Anni, Catharina dkk. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UNNES PRESS

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi pustaka.

Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Prestasi Pustaka Karya

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara

Usman, Moh. Uzer. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset

Wiyanti, Sri. 2010. Variasi Penataan Kelas Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD N 02 Lemahbang Kecamatan Jumopolo. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta (Online) etd.eprints.ums.ac.id/8743/1/A51007046.pdf, diunduh 10 Februari 2011:16.58

Yuliati. 2010. *Penerapan Metode Kooperatif Model Team Games Tournament (TGT) Sebagai Alternatif Meningkatkan Prestasi Belajar IPS pada Siswa Kelas I SDN Bunulrejo 1 Kecamatan Blimbing Kota Malang*. (online). <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/6294>, diunduh 12 Januari 2011:09.15

Zuhairi, Atmin dan Atwi Suparman. 2010. *Khasanah Inovasi, difusi Inovasi, dan Implikasi inovasi, terhadap kualitas pembelajaran*. (online). <http://sutisna.com/jurnal/jurnal-pendidikan/khasanah-inovasi-difusi-inovasi-dan-implikasi-inovasi-terhadap-kualitas-pembelajaran/> diunduh 25 Januari 2011:20:00

BIODATA PENELITIAN

Nama : Aditiyaningtiyas
NIM : 1402407046
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes
Peran dalam penelitian : Ketua Peneliti

Nama : Maemonah
NIP : 19640724 200701 2 006
Jabatan : Guru Kelas III
Peran dalam penelitian : Guru Mitra

Nama : Fakhrur, S.Pd
NIP : 19611015 19801 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Peran dalam penelitian : Penanggung Jawab

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul :

**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS MELALUI
COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT
(TGT) PADA SISWA KELAS III SDN KANDRI 02 SEMARANG**

No	Variabel	Indikator	Sumber data	Alat/Instrumen
1.	Keterampilan guru dalam pembelajaran IPS melalui <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i>	1. Merencanakan RPP 2. Keterampilan membuka pelajaran 3. Keterampilan bertanya 4. Keterampilan memberi penguatan 5. Keterampilan mengadakan variasi 6. Keterampilan menjelaskan 7. Kualitas Penyampaian materi 8. Kualitas Penggunaan media 9. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil 10. Keterampilan mengelola kelas 11. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan 12. Keterampilan menutup pelajaran 13. Iklim pembelajaran (efektifitas proses pembelajaran)	a. Guru b. Foto c. Catatan lapangan	a. lembar observasi b. catatan lapangan
2	Aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS melalui <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)</i>	1. Antusias mengikuti pembelajaran 2. Aktif bertanya 3. Aktif menjawab pertanyaan 4. Aktif dalam kerja kelompok 5. Dapat bekerja sama dengan teman 6. Aktif dalam permainan 7. Sportif dalam permainan 8. Tanggung jawab mewakili kelompok di meja turnamen 9. Menghitung skor	a. Siswa b. Foto c. catatan lapangan	a. lembar observasi b. catatan lapangan
3.	Hasil belajar siswa dalam pembelajaran	Siklus I 2.3.1. Membedakan peran penjual dan pembeli	a. Siswa b. Nilai evaluasi	Soal evaluasi

	IPS dan mapel yang dipeajari secara tematik	2.3.2. Menyebutkan lima tempat kegiatan jual beli 2.3.3. Menyebutkan lima syarat terjadi pasar 2.3.4. Menjelaskan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar tradisional 2.3.5. Menjelaskan keuntungan dan kerugian jual beli di pasar swalayan Siklus II 2.4.1. Menyebutkan pengertian barter 2.4.2. Menyebutkan jenis uang kartal 2.4.3. Menyebutkan jenis uang giral 2.4.4. Menyebutkan tiga ciri-ciri uang logam 2.4.5. Menyebutkan tiga ciri-ciri uang kertas Siklus III 2.5.1. Menyebutkan jenis mata uang lima negara 2.5.2. Menyebutkan dua kegunaan uang 2.5.3. Menyebutkan tiga cara mengelola uang		
--	--	---	--	--

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Pertemuan Siklus

Nama guru : Aditiyaningtiyas

Nama SD : SDN Kandri 02 kecamatan Gunungpati kota Semarang

Kelas : III

Mata Pelajaran: IPS

Hari/tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator	Deskriptor	Skala tampak			
			1	2	3	4
1	Merencanakan RPP	1. tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 2. bahan belajar, 3. model pembelajaran, 4. alat evaluasi.				
2	Membuka pelajaran	1. menarik perhatian siswa 2. menimbulkan motivasi 3. menyampaikan tujuan 4. membuat kaitan antara materi yang dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan siswa				
3	Keterampilan bertanya	1. penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat 2. pemberian waktu berpikir 3. pemindahan giliran 4. penyebaran				
4	Keterampilan memberi penguatan	1. <i>verbal</i> 2. <i>nonverbal</i> (gerak isyarat) 3. <i>nonverbal</i> (pendekatan langsung) 4. <i>nonverbal</i> (sentuhan)				

5	Keterampilan mengadakan variasi	1. variasi suara 2. gerakan badan mimik 3. tingkah laku guru 4. variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran				
6	Keterampilan menjelaskan	1. kejelasan bahasa atau istilah yang mudah dimengerti siswa 2. penggunaan contoh dan ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari 3. pemberian tekanan pada masalah pokok 4. penggunaan balikan yang memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan pemahaman atau keraguan				
7	Pemberian materi pembelajaran	1. Kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa 2. Ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia 3. Materi pembelajaran sistematis dan kontekstual 4. Dapat mengkombinasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin				
8	Penggunaan media	1. Dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. 2. Mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa. 3. Media pembelajaran dapat memperkaya				

		pengalaman belajar siswa. 4. siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.				
9	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	1. memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi 2. memperluas masalah atau urun pendapat, menganalisis pandangan siswa 3. meningkatkan urunan siswa 4. menyebarkan kesempatan berpartisipasi				
10	Keterampilan mengelola kelas	1. menunjukkan sikap tanggap 2. menegur 3. memberi penguatan 4. modifikasi tingkah laku.				
11	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	1. keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi 2. keterampilan membentuk kelompok secara tepat 3. membagi perhatian kepada berbagai tugas dan kebutuhan siswa 4. keterampilan membimbing dan memudahkan belajar				
12	Keterampilan menutup pelajaran	1. memberikan penghargaan bagi kelompok 2. merangkum inti pelajaran (membuat ringkasan) 3. mengevaluasi 4. mengembalikan situasi kelas seperti				

		semula				
13	Iklim pembelajaran (efektifitas proses pembelajaran)	1. Pembelajaran lancar 2. Suasana kelas terkendali sesuai dengan rencana 3. Suasana kelas terkendali melalui penyesuaian 4. Mengarah pada terbentuknya dampak pengiring (misalnya ada kesempatan bagi siswa untuk dapat bekerjasama, bertanggung jawab, tenggang rasa)				
	Jumlah skor					

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Kategori	Skala	Nilai
Sangat baik	Nilai tertinggi sampai $\geq k_3$	52 – 44
Baik	$\leq k_3$ sampai $\geq k_2 = \text{median}$	43 – 34
Cukup	$\leq k_2 = \text{median}$ sampai $\geq k_1$	33 – 24
Kurang	$\leq k_1$ sampai nilai terendah	23 – 13

jumlah skor = kategori

LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA

Pertemuan Siklus

Nama Siswa :

Nama SD : SDN Kandri 02 kecamatan Gunungpati kota Semarang

Kelas : III

Mata Pelajaran: IPS

Petunjuk : berilah tanda check (✓) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan kriteria penilaian!

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Kemampuan				Jumlah
		1	2	3	4	
1	Antusias mengikuti pembelajaran					
2	Aktif bertanya					
3	Aktif menjawab pertanyaan					
4	Aktif dalam kerja kelompok					
5	Dapat bekerja sama dengan teman					
6	Aktif dalam permainan					
7	Sportif dalam permainan					
8	Tanggung jawab mewakili kelompok di meja turnamen					
	Jumlah skor					

Kategori	Skala	Nilai
Sangat baik	Nilai tertinggi sampai $\geq k_3$	32 – 27
Baik	$\leq k_3$ sampai $\geq k_2 = \text{median}$	26 – 20
Cukup	$\leq k_2 = \text{median}$ sampai $\geq k_1$	19 – 14
Kurang	$\leq k_1$ sampai nilai terendah	13 – 8

jumlah skor = kategori

Kriteria keberhasilan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS
Melalui Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Siswa Kelas III di SDN Kandri 02 Semarang

Kategori pengamatan	Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)	ket
1. Antusias mengikuti pembelajaran	Siswa memperhatikan guru dan merespon penjelasan	Siswa hanya memperhatikan penjelasan guru	Siswa kadang bermain sendiri, kadang memperhatikan	Siswa bermain sendiri, mengobrol dengan teman	
2. Aktif bertanya	Siswa bertanya lebih dari 3 kali	Siswa bertanya sebanyak 2-3 kali	Siswa hanya bertanya satu kali	Siswa tidak pernah bertanya	
3. Aktif menjawab pertanyaan	Siswa menjawab lebih dari tiga kali dan jawabannya tepat	Siswa menjawab 2-3 kali dan jawabannya tepat	Siswa hanya menjawab 1 kali dan jawabannya tepat	Siswa tidak pernah menjawab pertanyaan	
4. Aktif dalam kerja kelompok	Sangat aktif, tanggap dan cekatan dalam kegiatan kelompok	Siswa tanggap dalam mengerjakan tugas kelompok	Asal ikut kegiatan kelompok, dan mengacaukan	Diam dalam kelompok	
5. Dapat bekerja sama dengan teman	Siswa membantu semua teman dalam bekerjasama	Siswa membantu teman yang disukai dalam bekerjasama	Siswa kadang membantu temannya kadang tidak	Siswa tidak dapat berkomunikasi dengan teman	
6. Aktif dalam permainan	Siswa menjawab pertanyaan sebanyak lebih dari tiga kali baik itu giliran dia jadi penjawab maupun saat jadi penantang	Siswa menjawab pertanyaan sebanyak lebih dari tiga kali ketika dia jadi penjawab, tetapi kadang menjawab pertanyaan ketika dia jadi penantang	Siswa hanya menjawab pertanyaan ketika dia jadi penjawab saja	Siswa tidak menjawab pertanyaan baik itu giliran dia jadi penjawab maupun saat jadi penantang	
7. Sportif dalam permainan	Mematuhi semua aturan yang berlaku dalam permainan	Mematuhi beberapa aturan yang berlaku dalam permainan	Mematuhi 1 sampai 2 aturan saja yang berlaku dalam permainan	Tidak mematuhi semua aturan yang berlaku dalam permainan	

8. Tanggung jawab mewakili kelompok di meja turnamen	Tahu nama kelompok diskusi dan nama kelompok turnamen, tahu tugas sebagai pembaca, dan penjawab I dan penantang, menuliskan skor, melaporkan skor	Tahu nama kelompok diskusi dan nama kelompok turnamen, tahu tugas sebagai pembaca, dan penjawab I dan penantang, menuliskan skor	Tahu nama kelompok diskusi dan nama kelompok turnamen, tahu tugas sebagai pembaca, dan penjawab I dan penantang	Tahu nama kelompok asal/diskusi dan nama kelompok turnamen	
--	---	--	---	--	--



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I

Tema : Kegiatan
Kelas/semester : III/2
Hari/tanggal : Rabu, 4 Mei 2010
Alokasi waktu : 3 x 30 menit

I. Standar Kompetensi

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

B. Seni Budaya dan Keterampilan

Seni Musik

11. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik

C. Pendidikan Kewarganegaraan

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

II. Kompetensi Dasar

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

2.4. Menenal sejarah uang

B. Seni Budaya dan Keterampilan

11.2. Menyanyikan lagu daerah dan lagu anak-anak dengan iringan sederhana

C. Pendidikan Kewarganegaraan

4.2. Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia

III. INDIKATOR

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

- 2.4.1. Menjelaskan pengertian barter
- 2.4.2. Menyebutkan alat tukar zaman dahulu
- 2.4.3. Menyebutkan jenis uang kartal
- 2.4.4. Menyebutkan ciri uang logam
- 2.4.5. Menyebutkan ciri uang kertas

B. Seni Budaya dan Keterampilan

- 11.2.1. Menyanyikan lagu anak

C. Pendidikan Kewarganegaraan

4.2.1. Menyebutkan tiga contoh perilaku yang menunjukkan rasa bangga sebagai anak Indonesia

IV. TUJUAN PEMBELAJARAN

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

2.4.1. Melalui pengamatan gambar siswa dapat menjelaskan pengertian barter dengan benar

2.4.2. Melalui penjelasan siswa dapat menyebutkan alat tukar zaman dahulu dengan benar

2.4.3. Melalui pengamatan peta konsep siswa dapat menyebutkan jenis uang kartal dengan jelas

2.4.4. Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan ciri uang logam dengan benar

2.4.5. Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan ciri uang kertas dengan benar

B. Seni Budaya dan Keterampilan

11.2.1. Melalui demonstrasi siswa dapat menyanyikan lagu anak dengan tepat

C. Pendidikan Kewarganegaraan

4.2.1. Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan tiga contoh perilaku yang menunjukkan rasa bangga sebagai anak Indonesia dengan tepat

V. Materi Pokok

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

Sejarah Uang

B. Seni Budaya dan keterampilan

Menyanyikan lagu anak

C. Pendidikan Kewarganegaraan

Bangga sebagai anak Indonesia

VI. Metode, Media, dan Sumber Belajar

A. Metode

1. Demonstrasi

2. Tanya jawab
3. Pengamatan
4. Diskusi

B. Media

1. Peta Konsep
2. Lagu anak “aku cinta rupiah”
3. Mata uang Indonesia logam dan kertas

C. Sumber Belajar

1. KTSP 2006
2. Silabus kelas 3 SD tahun Pelajaran 2010/2011
3. BSE Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 3 SD/MI oleh M Shaleh Muhammad
4. BSE IPS 3 untuk SD/MI kelas 3 oleh Muhammad Nursa’ban dan Rusmawan
5. BSE Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 3 SD/MI oleh Sunarso dan Anis Kusuma
6. BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas 3 oleh Slamet dkk
7. Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Prakegiatan (± 5 menit)

1. Salam dan doa
2. Absensi
3. Pengondisian kelas
4. Menyiapkan alat pembelajaran

B. Kegiatan Awal (± 5 menit)

1. Apersepsi : menanyakan siswa perbedaan antara penjual dan pembeli.
2. Menyampaikan motivasi
3. Menyampaikan tujuan belajar

C. Kegiatan Inti (± 50 menit)

a) Eksplorasi

1. Menyimak lagu “aku cinta rupiah”.
2. Siswa menyimak penjelasan dari guru makna lagu “aku cinta rupiah “
3. Tanya jawab contoh perilaku yang menunjukkan rasa bangga sebagai anak Indonesia
4. Guru menunjukkan peta konsep, dan siswa menyimak penjelasan dari guru
5. Guru menampilkan gambar peristiwa jual beli di zaman dulu, guru menunjukkan contoh uang kartal.

b) Elaborasi

1. Siswa dibagi secara heterogen menjadi kelompok belajar dengan beranggotakan 4 anak dan menunjuk salah satu anak sebagai ketua kelompok.
2. Guru membagi lembar kegiatan kepada siswa.
3. Siswa mengerjakan lembar kegiatan dan berdiskusi (tentang perbedaan barter/jual beli dan perbedaan uang logam dan uang kertas serta contoh sikap bangga kepada Indonesia) untuk membantu teman sekelompok yang belum jelas.
4. Guru bersama siswa membahas lembar kegiatan.
5. Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya (siswa yang peringkatnya sama tinggi berada pada satu meja turnamen begitu sebaliknya).
6. Siswa menempatkan diri pada meja yang sudah diumumkan oleh guru.
7. Guru menaruh amplop bernomor yang berisi soal turnamen pada setiap meja turnamen.
8. Guru mengumumkan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai. aturan permainannya yaitu:
 - a. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.

b. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal (tentang jual beli, barter dan uang kartal serta rasa bangga terhadap bangsa Indonesia) dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.

c. Skor di berikan kepada yang menjawab benar.

d. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.

e. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.

9. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota. Setelah menjumlahkan skor dari tiap anggota kemudian jumlah tersebut dibagi banyaknya anggota (rata-rata).

c) Konfirmasi

1. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

D. Kegiatan Akhir

1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Tindak lanjut.
4. Guru menutup pelajaran: meminta siswa membereskan alat tulis dan salam

VIII. EVALUASI

A. Prosedur tes

1. Tes awal : ada
2. Tes dalam proses : ada
3. Tes akhir : ada

B. Jenis tes : tertulis

C. Bentuk tes : isian singkat, pilihan ganda

D. Alat tes : lembar kegiatan, lembar pengamatan dan soal turnamen



Pembagian kelompok Games Tournament		
No	Nama siswa	Kelompok asal
I	Alexander Jaymay Rojas	Rupiah
	Mohammad David Gilang S	Dolar
	Renaldi Apri Pradana	Ringgit
II	Ferra Ariyani	Rupiah
	Salbiah Dita Aprilia	Dolar
	Erwin Triana	Ringgit
	Chindy Alfiana tantric	Rupiah
III	Luluk Wijaya Kusuma	Dolar
	Nina Risqiana Cahyani	Ringgit
	Melinda Febrianasari	Rupiah
	Aprilia Paramitha	Dolar

Rupiah	Dolar	Ringgit
Alexander Jaymay Rojas	Mohammad DavidGilang S	Renaldi Apri Pradana
Ferra Ariyani	Salbiah Dita Aprilia	Erwin Triana
Chindy Alfiana Tantri	Luluk Wijaya Kusuma	Nina Risqiana Cahyani
Melinda Febriana Sari	Aprilia Paramitha	

Pembagian kelompok Games Tournament

Meja ke-	Nama siswa	Kelompok asal
I	Alexander Jaymay Rojas Mohammad David Gilang S Renaldi Apri Pradana	Rupiah Dolar Ringgit
II	Ferra Ariyani Salbiah Dita Aprilia Erwin Triana Chindy Alfiana tantric	Rupiah Dolar Ringgit Rupiah
III	Luluk Wijaya Kusuma Nina Risqiana Cahyani Melinda Febrianasari Aprilia Paramitha	Dolar Ringgit Rupiah Dolar

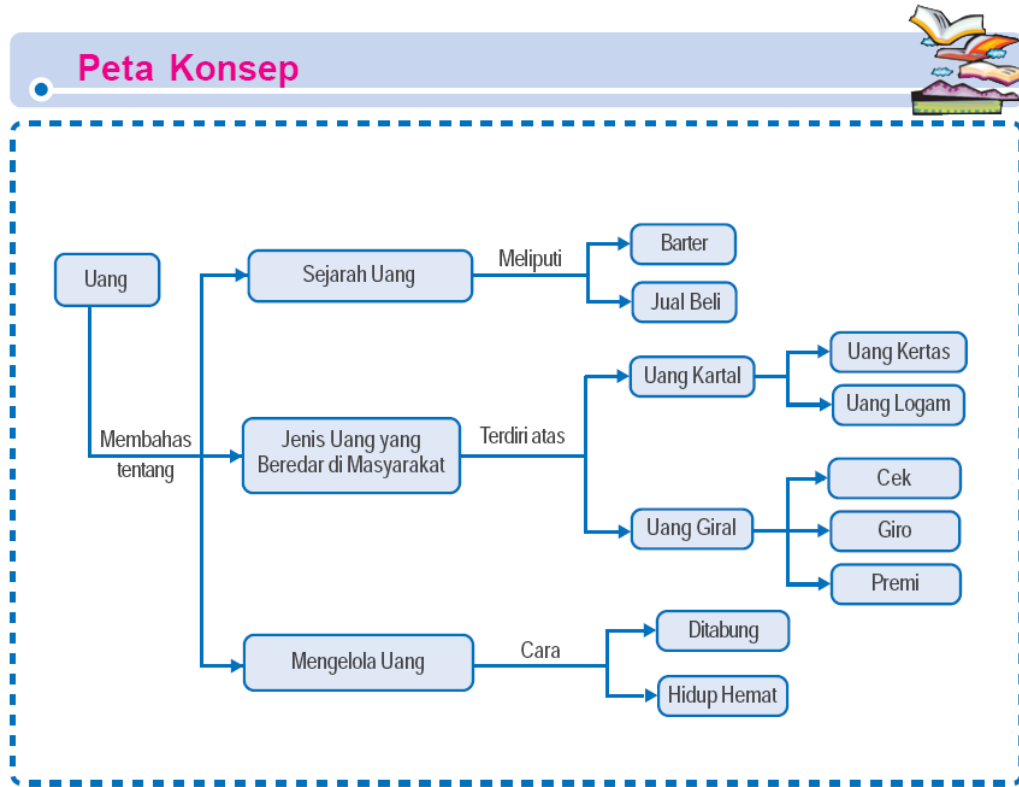
Lembar skor permainan

Meja.....

[illegible]

Media

Peta konsep untuk “Materi Uang”



Teks lagu “aku cinta rupiah”

aku cinta rupiah biar dolar dimana-mana
aku cinta rupiah karena ku anak Indonesia
mau beli baju, pakai rupiah
jajannya juga pakai rupiah
mau beli buku, buku sekolah
pakai rupiah ya bayarnya...

Uang kartal >> Uang logam yang beredar di Indonesia



Uang Kartal >> uang kertas yang beredar di Indonesia

Sisi Pertama	Sisi Kedua
	
	
	
	
	
	
	
	

Lembar Kegiatan

Nama Kelompok:
Nama Anggota:

Diskusikan dengan teman kelompokmu

1. Apa yang dimaksud dengan barter?
2. Terbuat dari apakah uang pada zaman dahulu?
3. Coba amati perbedaan uang logam dan uang kertas! Tulis perbedaannya!

Jenis Perbedaan	Uang logam	Uang Kertas
Bentuk		
Bahan		
Nominal		

4. Lagu “aku cinta rupiah” merupakan salah satu contoh yang mencerminkan bahwa kita harus bangga dan mau menggunakan mata uang rupiah untuk melakukan jual beli. Coba sebutkan tiga contoh lain yang mencerminkan bahwa kita bangga sebagai anak Indonesia!

Jawaban

1. barter adalah cara bejual beli pada zaman dahulu dengan saling menukar barang-barang
- 2.Kulit hewan, tembaga, perak, emas
3. perbedaan uang logam dan uang kertas

Jenis Perbedaan	Uang logam	Uang Kertas
Bentuk	Bundar	Persegi panjang
Bahan	Logam	Kertas
Nominal	50, 100, 500, 1000	100, 500, 1000, 2000, 5000, 10000, 20000, 50000, 100000

4. Contoh perilaku yang mencerminkan rasa bangga sebagai anak Indonesia antara lain: menggunakan produk/barang buatan Indonesia, rajin dan giat belajar, suka bergotong royong

Soal Evaluasi

1. Setiap orang harus untuk memenuhi kebutuhan.
a. pergi b. bekerja c. membeli d. menjual
2. Barter adalah cara penukaran
a. barang dengan uang c. barang dengan tenaga
b. barang dengan barang d. uang dengan uang
3. Alat tukar di bawah ini adalah ...
a. barang dan uang c. barang dan tenaga
b. uang dan tenaga d. semua benar
4. Kegiatan seekor ayam yang ditukar dengan setandan pisang, cara ini disebut kegiatan ...
a. jual beli b. barter c. takaran d. Pasaran
5. Bu Anis memiliki gula pasir, kemudian ditukar dengan uang milik Bu Hasan. Bu Anis dan Bu Hasan melakukan kegiatan
a. jual beli b. barter c. takaran d. Pasaran
6. Orang yang memiliki uang untuk ditukar dengan barang disebut ...
a. penjual b. pembeli c. tengkulak d. rentenir
7. Orang yang memiliki barang untuk ditukar dengan uang disebut ...
a. penjual b. pembeli c. tengkulak d. rentenir
8. Alat pembayaran yang syah pada zaman sekarang adalah ...
a. besi b. kulit hewan c. uang d. Seng
9. Uang digunakan sebagai alat tukar pada zaman sekarang karena ...
a. lebih praktis c. mudah dibawa dan disimpan
b. nilai tukar dapat diukur d. semua benar

10.



Gambar di samping adalah jenis

- a. uang logam
 - b. uang kertas
 - c. uang giral
 - d. uang barang
11. Bahan yang digunakan untuk membuat uang pada zaman dahulu, kecuali ...
- a. emas b. tembaga c. kulit hewan d. Batu

12. Berikut adalah ciri-ciri uang kertas, *kecuali*
- a. bergambar Garuda Pancasila
 - b. bertuliskan Bank Indonesia
 - c. berbentuk lingkaran
 - d. bertanda tangan Gubernur Bank Indonesia
13. Salah satu ciri uang logam adalah
- a. berbentuk persegi panjang
 - b. berbentuk bundar
 - c. terbuat dari kertas
 - d. mudah rusak
14. Uang kartal yang beredar di masyarakat terdiri dari
- a. kartal dan giral
 - b. kertas dan kartal
 - c. logam dan kertas
 - d. giral dan logam
15. Nilai nominal tertinggi yang dimiliki uang kertas Indonesia adalah ...
- a. 10.000
 - b. 20.000
 - c. 50.000
 - d. 100.000
16. Sikap bangga sebagai anak Indonesia, contohnya
- a. memakai produk Indonesia
 - b. meniru budaya negara lain
 - c. malas belajar
 - d. menghina budaya bangsa lain
17. Kemerdekaan harus diisi dengan
- a. bersenang-senang
 - b. pembangunan
 - c. bermalas-malasan
 - d. bermain
18. Dengan suku lain kita harus
- a. menghormati
 - b. mencemooh
 - c. memusuhi
 - d. menghina
19. Kita harus ... dengan tetangga
- a. hidup rukun
 - b. saling bermusuhan
 - c. saling pamer
 - d. saling menghina
20. Agar menjadi orang yang berguna bagi negara sekarang saatnya murid ...
- a. Melihat televisi
 - b. Membantu orang tua
 - c. Menuntut ilmu
 - d. Mencari nafkah

[illegible]

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. a | 8. c | 15. d |
| 2. b | 9. d | 16. a |
| 3. a | 10. a | 17. b |
| 4. b | 11. d | 18. a |
| 5. a | 12. c | 19. a |
| 6. b | 13. b | 20. c |
| 7. a | 14. c | |

$$\text{skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

B : banyaknya butir yang dijawab benar

N : banyaknya butir soal

Penilaian Menyanyikan lagu anak

No	Nama	Aspek yang dinilai																Jumlah skor	nilai
		Suara				Keberanian				Sikap				keseriusan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Melinda F																		
2	Aprilia P																		
3	Renaldi Apri L																		
4	Ferra Ariyani																		
5	Luluk Wijaya K																		
6	Salbiah Dita																		
7	Alexander																		
8	Moh david																		
9	Erwin T																		
10	Nina Risqiana c																		
11	Chindy Alfiana																		

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS II

Tema : Kegiatan
Kelas/semester : III/2
Hari/tanggal : Selasa, 10 Mei 2011
Alokasi waktu : 3 x 30 menit

I. Standar Kompetensi

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

B. Bahasa Indonesia

Berbicara

6. Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan dengan bertelepon dan bercerita

C. Pendidikan Kewarganegaraan

4. Memiliki kebanggaan sebagai bangsa Indonesia

II. Kompetensi Dasar

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

2.4. Mengetahui sejarah uang

B. Bahasa Indonesia

6.2 Menceritakan peristiwa yang pernah dialami, dilihat, atau didengar

C. Pendidikan Kewarganegaraan

4.2. Menampilkan rasa bangga sebagai anak Indonesia

III. Indikator

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

2.4.6. Menyebutkan jenis uang giral

2.4.7. Menyebutkan lima nama mata uang asing

2.4.8. Menyebutkan lembaga yang membuat uang

B. Bahasa Indonesia

6.2.1. Menceritakan kembali cerita yang pernah dialami

C. Pendidikan Kewarganegaraan

4.2.2. Menyebutkan tiga hasil karya Indonesia

IV. Tujuan Pembelajaran

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

2.4.6. Melalui pengamatan gambar siswa dapat menyebutkan jenis uang giral dengan benar

2.4.7. Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan lima nama mata uang asing dengan benar

2.4.8. Melalui penjelasan siswa dapat menyebutkan lembaga yang membuat uang dengan benar

B. Bahasa Indonesia

6.2.1. Melalui tanya jawab siswa dapat menceritakan kembali cerita yang pernah dialami dengan baik

C. Pendidikan Kewarganegaraan

4.2.2. Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan tiga hasil karya Indonesia

V. Materi Pokok

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

Jenis uang

B. Bahasa Indonesia

Bercerita lisan

C. Pendidikan Kewarganegaraan

Bangga sebagai Anak Indonesia

VI. Metode, Media dan Sumber Belajar

A. Metode

1. Tanya jawab
2. Pengamatan
3. Diskusi
4. Penjelasan

B. Media

1. Peta Konsep

2. Gambar uang giral
3. Gambar karya Indonesia
4. Kartu nama negara dan nama mata uang negara lain

C. Sumber Belajar

1. KTSP 2006
2. Silabus kelas 3 SD tahun Pelajaran 2010/2011
3. BSE Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 3 SD/MI oleh M Shaleh Muhammad
4. BSE IPS 3 untuk SD/MI kelas 3 oleh Muhammad Nursa'ban dan Rusmawan
5. BSE Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 3 SD/MI oleh Sunarso dan Anis Kusuma
6. BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas 3 oleh Slamet dkk
7. Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Prakegiatan ($\pm$ 5 menit)

1. Salam dan doa
2. Absensi
3. Pengondisian kelas
4. Menyiapkan alat pembelajaran

B. Kegiatan Awal ($\pm$ 5 menit)

1. Apersepsi : menanyakan pengertian barter, masalah jual beli dan contoh jenis uang yang beredar di masyarakat (uang kartal : uang kertas dan uang logam)
2. Menyampaikan motivasi
3. Menyampaikan tujuan belajar

C. Kegiatan Inti ($\pm$ 50 menit)

a) Eksplorasi

1. Siswa menyimak penjelasan peta konsep dari guru

2. Tanya jawab tentang gambar-gambar contoh uang giral
3. Siswa melakukan tanya jawab tentang kegiatan yang pernah dialami dengan uang giral
4. Siswa memperhatikan gambar hasil karya bangsa Indonesia

b) Elaborasi

1. Siswa dibagi secara heterogen menjadi kelompok belajar dengan beranggotakan 4 anak dan menunjuk salah satu anak sebagai ketua kelompok.
2. Guru membagi lembar kegiatan kepada siswa.
3. Siswa mengerjakan lembar kegiatan dan berdiskusi (tentang nama mata uang asing dan contoh produk Indonesia) untuk membantu teman sekelompok yang belum jelas.
4. Guru bersama siswa membahas lembar kegiatan.
Siswa memasang kartu nama negara dengan nama mata uang. Siswa mempresentasikan hasil diskusi.
5. Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya (siswa yang peringkatnya sama tinggi berada pada satu meja turnamen begitu sebaliknya).
6. Siswa menempatkan diri pada meja yang sudah diumumkan oleh guru.
7. Guru menaruh amplop bernomor yang berisi soal turnamen pada setiap meja turnamen.
8. Guru mengumumkan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai. aturan permainannya yaitu:
 - a. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.
 - b. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal (contoh uang giral, nama mata uang asing dan contoh produk Indonesia) dan yang berhak menunjukkan jawaban

apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.

c. Skor di berikan kepada yang menjawab benar.

d. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.

e. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.

9. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota. Setelah menjumlahkan skor dari tiap anggota kemudian jumlah tersebut dibagi banyaknya anggota (rata-rata).

c) Konfirmasi

1. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

D. Kegiatan Akhir ($\pm$ 20 menit)

1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran.
2. Siswa mengerjakan soal evaluasi
3. Tindak lanjut.
4. Guru menutup pelajaran: meminta siswa membereskan alat tulis dan salam

VIII. Evaluasi

A. Prosedur tes

1. Tes awal : ada
2. Tes dalam proses : ada
3. Tes akhir : ada

B. Jenis tes : tertulis

C. Bentuk tes : isian singkat, pilihan ganda

D. Alat tes : lembar kegiatan, lembar pengamatan dan soal turnamen



Nama Kelompok:

Nama Anggota:

Lembar Kegiatan

Pasangkan nama negara di bawah ini dengan mata uang yang sesuai di sampingnya!

- | | |
|---------------|-----------|
| 1. Indonesia | • Dolar |
| 2. Singapura | • Peso |
| 3. Filipina | • Real |
| 4. Malaysia | • Rupiah |
| 5. Arab Saudi | • Ringgit |

Jawaban

memasangkan

- | | | |
|---------------|---|---------|
| 1. Indonesia | = | Rupiah |
| 2. Singapura | = | Dolar |
| 3. Filipina | = | Peso |
| 4. Malaysia | = | Ringgit |
| 5. Arab Saudi | = | Real |

Ceritakan apa yang kalian ketahui tentang gambar di bawah ini!



gambar 1



gambar II



gambar III

Gambar I :Angklung

Berasal dari Jawa Barat. Terbuat dari bambu

Gambar II:Batik

Merupakan kain yang bermotif. Berasal dari Jawa, Indonesia. Tetapi tempat lain di Indonesia mempunyai motif lain yang juga khas.

Gambar III: Borobudur

Peninggalan budaya Indonesia yang berasal dari Magelang, Jawa Tengah.

Soal Evaluasi

1. Alat pembayaran (tukar) dalam bentuk surat-surat berharga adalah ...
a. kartal b. giral c. logam d. kurs
2. Alat pembayaran giral yang pembayarannya dilakukan melalui kantor pos adalah ...
a. cek b. giro c. wesel d. polis
3. Wesel termasuk alat pembayaran berupa uang ...
a. kartal b. giral c. logam d. kertas
4. Cek termasuk jenis uang ...
a. kartal b. giral c. logam d. kertas
5. Uang yang kita gunakan sehari-hari dicetak oleh ...
a. Perum Peruri c. Departemen Keuangan
b. Perum percetakan negara d. Pegadaian
6. Perbedaan antara nilai tukar mata uang rupiah dan mata uang asing disebut ...
a. kartal b. giral c. logam d. kurs
7. Yang berhak untuk mengeluarkan uang dan mengedarkan uang rupiah ...
a. Bank Indonesia c. Bank Nasional Indonesia
b. Bank Rakyat Indonesia d. Bank Perkreditan Rakyat
8. Nama mata uang Indonesia adalah ...
a. rupiah b. ringgit c. dolar d. real
9. Nama mata uang malaysia adalah ...
a. rupiah b. ringgit c. dolar d. real
10. Real adalah nama mata uang negara ...
a. Indonesia b. Amerika c. India d. Arab saudi
11. Nama mata uang Singapura adalah ...
a. rupiah b. ringgit c. dolar d. real
12. Perusahaan besar melakukan pembayaran dengan ...
a. wesel b. uang tunai c. giro d. Kurs
13. Peso merupakan mata uang negara ...
a. Filipina b. Thailand c. Singapura d. Australia

14. Kita dapat menukar mata uang rupiah dengan mata uang asing di ...
 a. bank b. warung c. toko d. Pegadaian
15. Berikut ini contoh uang giral adalah ...
 a. uang logam dan uang kertas c. uang kertas dan wesel
 b. cek dan wesel d. cek dan uang logam
16. Baju batik merupakan produk buatan
 a. Luar Negeri b. Indonesia c. Malaysia d. Amerika
17. Kita harus bangga dengan
 a. buatan luar negeri c. budaya negara lain
 b. buatan Indonesia d. budaya luar angkasa
18. Tempat wisata budaya yang terletak di Jawa Tengah adalah ...
 a. Pantai parangtritis c. Pura Besakih
 b. Candi Borobudur d. Peninggalan Singasari
19. Memakai sepatu buatan Indonesia, saya merasa
 a. bangga b. malu c. minder d. rendah diri
20. Angklung merupakan alat musik dari daerah
- a. Jawa Barat c. Jawa Tengah
 b. Jawa Timur d. Jakarta

Jawaban

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. b | 8. a | 15. b |
| 2. c | 9. b | 16. b |
| 3. b | 10. d | 17. b |
| 4. b | 11. c | 18. b |
| 5. a | 12. c | 19. a |
| 6. d | 13. a | 20. a |
| 7. a | 14. a | |

$$\text{skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

B : banyaknya butir yang dijawab benar

N : banyaknya butir soal

Media

Gambar cek

BCA BANK CENTRAL ASIA KCP BURANGRANG-KCU A
Peserta Kiring Waktul Luar Wilayah
CEK No. **XV 233774**

Atas penyerahan cek ini bayarlah kepada _____ atau pembawa *)

uang sejumlah rupiah (dalam huruf) _____

Rp. _____

DARIS SANJAYA
4383039234
31/01/2008

*) coret kata-kata "atau pembawa" apabila cek dimaksudkan untuk dibayarkan hanya kepada nasabah yang namanya tercantum dalam cek

23.08.07

Tanda tangan (dan cap perusahaan) (jangan melewati garis batas ini)

Bank Danamon
Dapat diuangkan di seluruh kantor Bank Danamon
Peserta Kiring Waktul Luar Wilayah
CEK No. **2208581**

Atas penyerahan cek ini bayarlah kepada _____ atau pembawa

uang sejumlah Rupiah _____

(dalam huruf) _____

Rp. _____

STAMPIL PERUSAHAAN _____

TANDA TANGAN _____

05.01.04

STAMPIL, SINGKAT, TANDA TANGAN, JIKA ADA, MELAKUKAN GABUNGAN

Gambar giro

BCA BANK CENTRAL ASIA KCP BURANGRANG-KCU A
Peserta Kiring Waktul Luar Wilayah
BILYET GIRO No. **YA 440383**

Diminta kepada Saudara supaya pada tanggal _____

memindahkan dana atas beban rekening kami sejumlah _____

Rp. _____

untuk untung rekening nomor _____ atas nama _____ pada Bank _____

DARIS SANJAYA
4383039234
29/05/2008

*) nominal dalam huruf

24.01.08

Tanda tangan (dan cap perusahaan) (jangan melewati garis batas ini)

Gambar wesel

APLIKASI PENGIRIMAN WESELOS DALAM NEGERI

POS INDONESIA ☐ WESTRON PRIMA ☐ WESTRON STANDAR ☐ WESELOS BIASA

Jumlah yang dikirim : _____ Jenis weselos _____ Tanggal kirim _____

Rp. _____ Nomor resi : _____

Terbilang : _____

Dikirim oleh : _____ Diturunkan kepada : _____

Telepon : _____

Biaya kirim : _____

Rp. _____

Berita : _____

Tandatangan Pengirim : _____ Petugas Pos Penerima _____

Cap

WP - 1

Penggunaan weselos ini di Kantor Pos : _____

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SIKLUS III

Tema : Kegiatan
Kelas/semester : III/2
Hari/tanggal : Rabu, 18 Mei 2011
Alokasi waktu : 3 x 30 menit

I. Standar Kompetensi

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

2. Memahami jenis pekerjaan dan penggunaan uang

B. Bahasa Indonesia

Membaca

7. Memahami teks dengan membaca intensif (150-200 kata) dan membaca puisi

C. Seni Budaya dan Keterampilan

11. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik

II. Kompetensi Dasar

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

2.5. Mengenal penggunaan uang sesuai dengan kebutuhan

B. Bahasa Indonesia

7.1. Menjawab dan atau mengajukan pertanyaan tentang isi teks agak panjang (150-200 kata) yang dibaca secara intensif

C. Seni Budaya dan Keterampilan

11.2. Menyanyikan lagu daerah dan lagu anak-anak dengan iringan sederhana

III. Indikator

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

2.5.1. Menyebutkan dua kegunaan uang

2.5.2. Menyebutkan tiga cara mengelola uang

B. Bahasa Indonesia

7.1.1. Menjawab pertanyaan teks

C. Seni Budaya dan Keterampilan

11.2.1. Menyanyikan lagu anak

IV. Tujuan Pembelajaran

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

2.5.1. Melalui penjelasan siswa dapat menyebutkan dua kegunaan uang dengan baik

2.5.2. Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan tiga cara mengelola uang dengan tepat

B. Bahasa Indonesia

7.1.1. Melalui diskusi siswa dapat menjawab pertanyaan teks dengan benar

C. Seni Budaya dan Keterampilan

11.2.1. Melalui demonstrasi siswa dapat menyanyikan lagu anak dengan tepat

V. Materi Pokok

A. Ilmu Pengetahuan Sosial

Kegunaan Uang

B. Bahasa Indonesia

Membaca teks bacaan

C. Seni Budaya dan Keterampilan

Menyanyikan lagu anak

VI. Metode, Media dan Sumber Belajar

A. Metode

1. Tanya jawab
2. Diskusi
3. Penjelasan
4. Demonstrasi

B. Media

1. Teks lagu “suka Menabung”
2. Teks bacaan

3. Peta konsep

C. Sumber Belajar

1. KTSP 2006
2. Silabus kelas 3 SD tahun Pelajaran 2010/2011
3. BSE Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 3 SD/MI oleh M Shaleh Muhammad
4. BSE IPS 3 untuk SD/MI kelas 3 oleh Muhammad Nursa'ban dan Rusmawan
5. BSE Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 3 SD/MI oleh Sunarso dan Anis Kusuma
6. BSE Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI kelas 3 oleh Slamet dkk
7. Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

A. Pra kegiatan (± 5 menit)

1. Salam dan doa
2. Absensi
3. Pengondisian kelas
4. Menyiapkan alat pembelajaran

B. Kegiatan Awal (± 15 menit)

1. Guru melakukan apersepsi: guru menanyakan jenis uang kartal (uang kertas dan unag logam), kemudian menanyakan cara mendapatkannya, dan apa yang akan dilakukan siswa jika mendapat uang yang banyak
2. Menyampaikan motivasi
3. Menyampaikan tujuan belajar

C. Kegiatan Inti (± 50 menit)

- a) Eksplorasi
 1. Siswa menyanyikan lagu suka menabung

Teks lagu “Menabung”

bang bing bung bang

kita ke bank

bang bing bung hey

kita nabung

tang ting tung hey

jangan dihitung

tahu tahu kita nanti dapat untung

2. Siswa memperhatikan penjelasan guru mengenai makna lagu “menabung”
3. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru mengenai kegunaan uang
4. Perwakilan siswa membaca teks bacaan

b) Elaborasi

1. Siswa dibagi secara heterogen menjadi kelompok belajar dengan beranggotakan 4 anak dan menunjuk salah satu anak sebagai ketua kelompok.
2. Guru membagi lembar kegiatan kepada siswa.
3. Siswa mengerjakan lembar kegiatan dan berdiskusi untuk membantu teman sekelompok yang belum jelas.
4. Guru bersama siswa membahas lembar kegiatan (membaca teks bacaan dan menjawab pertanyaannya)
5. Guru mengumumkan penempatan siswa pada meja turnamen sesuai dengan peringkat sebelumnya (siswa yang peringkatnya sama tinggi berada pada satu meja turnamen begitu sebaliknya).
6. Siswa menempatkan diri pada meja yang sudah diumumkan oleh guru.
7. Guru menaruh amplop bernomor yang berisi soal turnamen pada setiap meja turnamen.

8. Guru mengumumkan aturan permainan sebelum kegiatan turnamen dimulai. aturan permainannya yaitu:

a. Siswa mengundi siapa yang bertindak sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang pada setiap meja turnamen.

b. Siswa yang bertindak sebagai pembaca soal, membacakan soal dan yang berhak menunjukkan jawaban apabila jawaban penjawab salah dan tidak ada penantang yang berani menjawab.

c. Skor di berikan kepada yang menjawab benar.

d. Hal ini dilakukan sampai semua siswa pada setiap meja turnamen mendapatkan giliran secara rata sebagai pembaca soal, penjawab dan penantang.

e. Siswa menjumlah skor yang diperoleh.

9. Siswa kembali ke kelompok asal untuk menjumlahkan skor yang diperoleh dari semua anggota. Setelah menjumlahkan skor dari tiap anggota kemudian jumlah tersebut dibagi banyaknya anggota (rata-rata).

c) Konfirmasi

1. Guru memberikan penghargaan pada kelompok yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

D. Kegiatan Akhir ($\pm$ 20 menit)

1. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pelajaran.

2. Siswa mengerjakan soal evaluasi

3. Tindak lanjut.

4. Guru menutup pelajaran: meminta siswa membereskan alat tulis dan salam



Lembar Kegiatan

Nama Kelompok:

Nama Anggota:

I. Teks Bacaan

Keluarga Pak Sabar Pandai Mengelola Uang

Pak Sabar seorang buruh pabrik. Ia mempunyai istri dan seorang anak. Pak Sabar tinggal di rumah kontrakan. Milik Pak Mugini. Pagi-pagi, Pak Sabar berangkat kerja. Menjelang magrib baru kembali di rumah. Malam hari berdagang rebusan, ubi, pisang, dan kacang tanah. Pak Sabar dan keluarga sangat prihatin. Akan tetapi, mereka giat bekerja.

Penggunaan uang mereka atur sebaik-baiknya. Mereka utamakan membeli bahan pokok, misalnya, beras, minyak tanah, minyak goreng, gula, dan lain-lain. Kemudian membeli yang lain. Seperti gerobak dorong untuk dagangan. Pak Sabar tidak harus memikul lagi. Pak Sabar pandai mengatur uang. Setiap bulan selalu menyisihkan uang. Berapa pun besarnya. Uang itu pasti ditabung. Lama-lama uangnya banyak. Pak Sabar dapat membeli rumah. Rumah itu kecil. Cukup memadai untuk keluarga Pak Sabar.

Pak Sabar tidak lagi berdagang keliling rebusan. Di rumahnya sudah ada warung. Pak Sabar sekeluarga bahagia. Uang hasil usahanya terbatas. Ia mampu mengelolanya dengan baik. Pak Sabar merasakan manfaatnya. ***“Bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian”***.

Banyak yang dihadapi dalam kehidupan. Kadang-kadang tidak diketahui sebelumnya. Misalnya yang dialami keluarga Pak Sabar. Anak Pak Sabar jatuh sakit. Anaknya dirawat di rumah sakit. Dia memerlukan biaya. Untuk membeli obat dan biaya perawatan. Untung, Pak Sabar mempunyai tabungan. Banyak manfaat yang dialami Pak Sabar. Dari tidak punya rumah. Menjadi punya rumah.

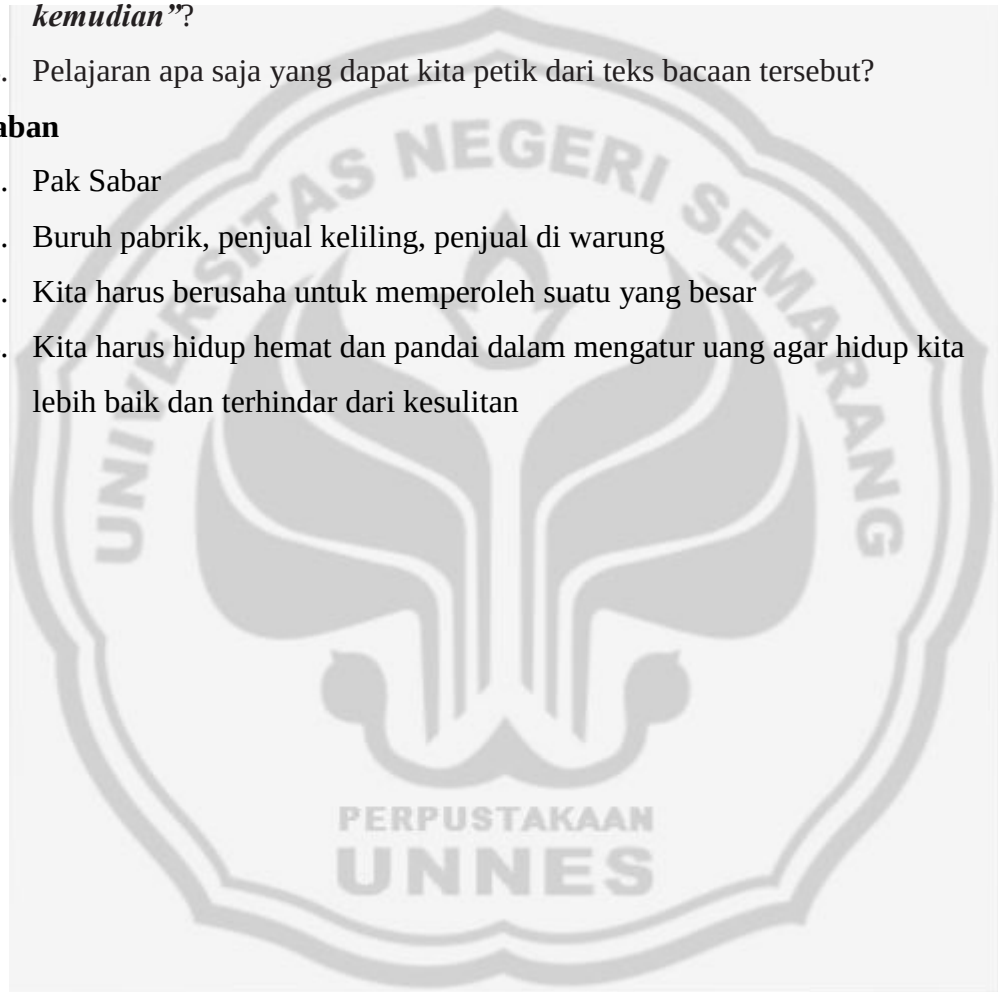
Pengalaman Pak Sabar pelajaran berharga. Biasakanlah mengelola keuangan dengan baik. Hindari cara hidup boros!

Pertanyaan:

1. Siapa tokoh utama dalam cerita di atas?
2. Apa pekerjaan yang ditekuni oleh keluarga pak Sabar?
3. Apa kata peribahasa *“Bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian”*?
4. Pelajaran apa saja yang dapat kita petik dari teks bacaan tersebut?

Jawaban

1. Pak Sabar
2. Buruh pabrik, penjual keliling, penjual di warung
3. Kita harus berusaha untuk memperoleh suatu yang besar
4. Kita harus hidup hemat dan pandai dalam mengatur uang agar hidup kita lebih baik dan terhindar dari kesulitan



Soal Evaluasi

1. Agar kita memiliki simpanan uang, kita harus
 - a. meminta-minta
 - b. menabung
 - c. boros
 - d. bekerja
2. Menggunakan uang sesuai kebutuhan kita berarti kita
 - a. kikir
 - b. hemat
 - c. tamak
 - d. pelit
3. Salah satu cara mengelola uang dengan baik adalah
 - a. membuat rencana sebelum menggunakan
 - b. membelanjakan semuanya
 - c. membeli semua barang yang kita inginkan
 - d. membeli yang mahal-mahal
4. Manfaat mengelola uang dengan baik adalah
 - a. penggunaan uang jadi terarah
 - b. bisa belanja sesuka hati
 - c. uang cepat habis
 - d. membeli barang yang kita suka
5. Kebiasaan menabung adalah perbuatan
 - a. baik
 - b. pelit
 - c. buruk
 - d. tamak
6. Di bawah ini nama bank swasta, kecuali
 - a. BCA
 - b. BRI
 - c. Bank Danamon
 - d. Lippo
7. Yang sebaiknya kita lakukan bila mempunyai uang lebih adalah
 - a. ditabung
 - b. beli jajan
 - c. beli mainan
 - d. beli hp
8. Berikut keuntungan-keuntungan dari kegiatan menabung, *kecuali*
 - a. cepat habis
 - b. mendapat bunga
 - c. dijamin aman
 - d. dapat diambil sewaktu-waktu
9. Tempat menabung yang paling aman adalah ...
 - a. Celengan
 - b. bank
 - c. di bawah bantal
 - d. dompet
10. Uang rupiah merupakan alat pembayaran yang sah karena
 - a. dijamin oleh negara
 - b. gambarnya bagus
 - c. terbuat dari kertas
 - d. praktis

11. Lagu menabung diciptakan oleh

- a. Titi Puspa b. Saskia c. Titi Sandora d. Titi Dj

12. Dari lagu “menabung” sebaiknya kita menabung di

- a. kantor pos b. bank c. celengan d. telkom

13. Keuntungan menabung di bank salah satunya adalah ...

- a. mendapat bunga c. mendapat laba
b. mendapat diskon d. mendapat rugi

14. “*berakit-rakit ke hulu, ke tepian*”. Kata yang tepat untuk melengkapi peribahasa tersebut adalah

- a. Berjalan-jalan c. Berenang-renang
b. Merangkak d. Bermain-main

15. hidup hemat dimulai sejak ...

- a. kecil b. besar c. dewasa d. tua

Kunci jawaban

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. a | 6. b | 11. a |
| 2. b | 7. a | 12. b |
| 3. a | 8. a | 13. a |
| 4. a | 9. b | 14. c |
| 5. a | 10. a | 15. a |

$$\text{skor} = \frac{B}{N} \times 100$$

B : banyaknya butir yang dijawab benar

N : banyaknya butir soal

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Pertemuan 1 Siklus I

Nama guru : Aditiyaningtiyas

Nama SD : SDN Kandri 02 kecamatan Gunungpati kota Semarang

Kelas : III

Mata Pelajaran: IPS

Hari/tanggal : Rabu, 4 Mei 2010

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator	Deskriptor	Skala tampak			
			1	2	3	4
1	Merencanakan RPP	1. tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 2. bahan belajar, 3. model pembelajaran, 4. alat evaluasi.	√	√	√	√
2	Membuka pelajaran	1. menarik perhatian siswa 2. menimbulkan motivasi 3. menyampaikan tujuan 4. membuat kaitan antara materi yang dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan siswa	√	√		√
3	Keterampilan bertanya	1. penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat 2. pemberian waktu berpikir 3. pemindahan giliran 4. penyebaran		√	√	√
4	Keterampilan memberi penguatan	1. <i>verbal</i> 2. <i>nonverbal</i> (gerak isyarat) 3. <i>nonverbal</i> (pendekatan langsung) 4. <i>nonverbal</i> (sentuhan)	√	√		
5	Keterampilan mengadakan variasi	1. variasi suara 2. gerakan badan mimik 3. tingkah laku guru			√	

		4. variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran				√
6	Keterampilan menjelaskan	1. kejelasan bahasa atau istilah yang mudah dimengerti siswa 2. penggunaan contoh dan ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari 3. pemberian tekanan pada masalah pokok 4. penggunaan balikan yang memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan pemahaman atau keraguan	√	√		
7	Pemberian materi pembelajaran	1. Kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa 2. Ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia 3. Materi pembelajaran sistematis dan kontekstual 4. Dapat mengkombinasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin	√	√		√
8	Penggunaan media	1. Dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. 2. Mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa. 3. Media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. 4. siswa aktif berdiskusi	√	√	√	

		dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.				√
9	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	1. memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi 2. memperluas masalah atau urun pendapat, menganalisis pandangan siswa 3. meningkatkan urunan siswa 4. menyebarkan kesempatan berpartisipasi	√		√	√
10	Keterampilan mengelola kelas	1. menunjukkan sikap tanggap 2. menegur 3. memberi penguatan 4. modifikasi tingkah laku.	√		√	
11	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	1. keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi 2. keterampilan membentuk kelompok secara tepat 3. membagi perhatian kepada berbagai tugas dan kebutuhan siswa 4. keterampilan membimbing dan memudahkan belajar	√	√		√
12	Keterampilan menutup pelajaran	1. memberikan penghargaan bagi kelompok 2. merangkum inti pelajaran (membuat ringkasan) 3. mengevaluasi 4. mengembalikan situasi kelas seperti semula	√	√	√	√
13	Iklim pembelajaran (efektifitas proses)	1. Pembelajaran lancar 2. Suasana kelas				

pembelajaran)	terkendali sesuai dengan rencana 3. Suasana kelas terkendali melalui penyesuaian 4. Mengarah pada terbentuknya dampak pengiring (misalnya ada kesempatan bagi siswa untuk dapat bekerjasama, bertanggung jawab, tenggang rasa)	√	√		
Jumlah skor		10	10	8	9

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Kategori	Skala	Nilai
Sangat baik	Nilai tertinggi sampai $\geq k_3$	52 – 44
Baik	$\leq k_3$ sampai $\geq k_2 = \text{median}$	43 – 34
Cukup	$\leq k_2 = \text{median}$ sampai $\geq k_1$	33 – 24
Kurang	$\leq k_1$ sampai nilai terendah	23 – 13

jumlah skor = 37 kategori Baik

Observer



Maemonah

NIP. 19640724 2007012006

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Pertemuan 2 Siklus II

Nama guru : Aditiyaningtiyas

Nama SD : SDN Kandri 02 kecamatan Gunungpati kota Semarang

Kelas : III

Mata Pelajaran: IPS

Hari/tanggal : Selasa, 10 Mei 2010

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator	Deskriptor	Skala tampak			
			1	2	3	4
1	Merencanakan RPP	1. tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 2. bahan belajar, 3. model pembelajaran, 4. alat evaluasi.	√	√	√	√
2	Membuka pelajaran	1. menarik perhatian siswa 2. menimbulkan motivasi 3. menyampaikan tujuan 4. membuat kaitan antara materi yang dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan siswa	√	√		√
3	Keterampilan bertanya	1. penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat 2. pemberian waktuberpikir 3. pemindahan giliran 4. penyebaran	√	√	√	√
4	Keterampilan memberi penguatan	1. <i>verbal</i> 2. <i>nonverbal</i> (gerak isyarat) 3. <i>nonverbal</i> (pendekatan langsung) 4. <i>nonverbal</i> (sentuhan)	√	√	√	
5	Keterampilan mengadakan variasi	1. variasi suara 2. gerakan badan mimik 3. tingkah laku guru	√			

		4. variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran				√
6	Keterampilan menjelaskan	1. kejelasan bahasa atau istilah yang mudah dimengerti siswa 2. penggunaan contoh dan ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari 3. pemberian tekanan pada masalah pokok 4. penggunaan balikan yang memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan pemahaman atau keraguan	√	√		
7	Pemberian materi pembelajaran	1. Kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa 2. Ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia 3. Materi pembelajaran sistematis dan kontekstual 4. Dapat mengkombinasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin	√	√	√	
8	Penggunaan media	1. Dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. 2. Mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa. 3. Media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. 4. siswa aktif berdiskusi	√	√	√	

		dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.				√
9	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	1. memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi 2. memperluas masalah atau urun pendapat, menganalisis pandangan siswa 3. meningkatkan urunan siswa 4. menyebarkan kesempatan berpartisipasi	√		√	√
10	Keterampilan mengelola kelas	1. menunjukkan sikap tanggap 2. menegur 3. memberi penguatan 4. modifikasi tingkah laku.	√	√	√	
11	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	1. keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi 2. keterampilan membentuk kelompok secara tepat 3. membagi perhatian kepada berbagai tugas dan kebutuhan siswa 4. keterampilan membimbing dan memudahkan belajar	√	√		√
12	Keterampilan menutup pelajaran	1. memberikan penghargaan bagi kelompok 2. merangkum inti pelajaran (membuat ringkasan) 3. mengevaluasi 4. mengembalikan situasi kelas seperti semula	√	√	√	√
13	Iklim pembelajaran (efektifitas proses)	1. Pembelajaran lancar 2. Suasana kelas	√			

pembelajaran)	terkendali sesuai dengan rencana	√			
	3. Suasana kelas terkendali melalui penyesuaian		√		
	4. Mengarah pada terbentuknya dampak pengiring (misalnya ada kesempatan bagi siswa untuk dapat bekerjasama, bertanggung jawab, tenggang rasa)				
Jumlah skor		13	12	9	8

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Kategori	Skala	Nilai
Sangat baik	Nilai tertinggi sampai $\geq k3$	52 – 44
Baik	$\leq k3$ sampai $\geq k2 = \text{median}$	43 – 34
Cukup	$\leq k2 = \text{median}$ sampai $\geq k1$	33 – 24
Kurang	$\leq k1$ sampai nilai terendah	23 – 13

jumlah skor = 42 kategori Baik

Observer



Maemonah

NIP. 19640724 2007012006

LEMBAR PENGAMATAN KETERAMPILAN GURU

Pertemuan 3 Siklus III

Nama guru : Aditiyaningtiyas

Nama SD : SDN Kandri 02 kecamatan Gunungpati kota Semarang

Kelas : III

Mata Pelajaran: IPS

Hari/tanggal : Rabu, 18 Mei 2010

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom tingkat kemampuan yang sesuai dengan indikator pengamatan!

No	Indikator	Deskriptor	Skala tampak			
			1	2	3	4
1	Merencanakan RPP	1. tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 2. bahan belajar, 3. model pembelajaran, 4. alat evaluasi.	√	√	√	√
2	Membuka pelajaran	1. menarik perhatian siswa 2. menimbulkan motivasi 3. menyampaikan tujuan 4. membuat kaitan antara materi yang dipelajari dengan pengalaman dan pengetahuan siswa	√	√	√	√
3	Keterampilan bertanya	1. penggunaan pertanyaan secara jelas dan singkat 2. pemberian waktuberpikir 3. pemindahan giliran 4. penyebaran	√	√	√	√
4	Keterampilan memberi penguatan	1. <i>verbal</i> 2. <i>nonverbal</i> (gerak isyarat) 3. <i>nonverbal</i> (pendekatan langsung) 4. <i>nonverbal</i> (sentuhan)	√	√	√	√
5	Keterampilan mengadakan variasi	1. variasi suara 2. gerakan badan mimik 3. tingkah laku guru	√	√		

		4. variasi dalam penggunaan media dan alat pengajaran				√
6	Keterampilan menjelaskan	1. kejelasan bahasa atau istilah yang mudah dimengerti siswa 2. penggunaan contoh dan ilustrasi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari 3. pemberian tekanan pada masalah pokok 4. penggunaan balikan yang memberi kesempatan siswa untuk menunjukkan pemahaman atau keraguan	√	√		√
7	Pemberian materi pembelajaran	1. Kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dikuasai siswa 2. Ada keseimbangan antara keluasan dan kedalaman materi dengan waktu yang tersedia 3. Materi pembelajaran sistematis dan kontekstual 4. Dapat mengkombinasikan partisipasi aktif siswa dalam belajar semaksimal mungkin	√	√	√	√
8	Penggunaan media	1. Dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. 2. Mampu memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, siswa dan siswa. 3. Media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. 4. siswa aktif berdiskusi	√	√	√	√

		dan mencari informasi melalui berbagai sumber belajar yang ada.				
9	Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	1. memusatkan perhatian siswa pada tujuan dan topik diskusi 2. memperluas masalah atau urun pendapat, menganalisis pandangan siswa 3. meningkatkan urunan siswa 4. menyebarkan kesempatan berpartisipasi	√			
10	Keterampilan mengelola kelas	1. menunjukkan sikap tanggap 2. menegur 3. memberi penguatan 4. modifikasi tingkah laku.	√			
11	Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	1. keterampilan mengadakan pendekatan secara pribadi 2. keterampilan membentuk kelompok secara tepat 3. membagi perhatian kepada berbagai tugas dan kebutuhan siswa 4. keterampilan membimbing dan memudahkan belajar	√			
12	Keterampilan menutup pelajaran	1. memberikan penghargaan bagi kelompok 2. merangkum inti pelajaran (membuat ringkasan) 3. mengevaluasi 4. mengembalikan situasi kelas seperti semula	√			
13	Iklim pembelajaran (efektifitas proses)	1. Pembelajaran lancar 2. Suasana kelas	√			

	pembelajaran)	terkendali sesuai dengan rencana		√		
		3. Suasana kelas terkendali melalui penyesuaian			√	
		4. Mengarah pada terbentuknya dampak pengiring (misalnya ada kesempatan bagi siswa untuk dapat bekerjasama, bertanggung jawab, tenggang rasa)				√
	Jumlah skor		13	13	10	12

Skala Penilaian	Penjelasan
1	Satu deskriptor tampak
2	Dua deskriptor tampak
3	Tiga deskriptor tampak
4	Empat deskriptor tampak

Kategori	Skala	Nilai
Sangat baik	Nilai tertinggi sampai $\geq k_3$	52 – 44
Baik	$\leq k_3$ sampai $\geq k_2 = \text{median}$	43 – 34
Cukup	$\leq k_2 = \text{median}$ sampai $\geq k_1$	33 – 24
Kurang	$\leq k_1$ sampai nilai terendah	23 – 13

jumlah skor = 48 kategori Baik

Observer



Maemonah

NIP. 19640724 2007012006

**REKAPITULASI DATA HASIL PENGAMATAN
TERHADAP KETERAMPILAN GURU
DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI TGT**

No.	Indikator	skala tampak		
		siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Merencanakan RPP	4	4	4
2	Membuka Pelajaran	3	3	4
3	Keterampilan Bertanya	3	4	4
4	Keterampilan memberi pengetahuan	2	3	4
5	keterampilan mengadakan variasi	2	2	3
6	keterampilan menjelaskan	2	2	3
7	pemberian materi pelajaran	3	3	4
8	penggunaan media	4	4	4
9	keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil	3	4	4
10	keterampilan mengelola kelas	2	3	3
11	keterampilan mengajar kelompok kecil dan perseorangan	3	3	3
12	keterampilan menutup pelajaran	4	4	4
13	Iklim pembelajaran (efektifitas proses pembelajaran)	2	3	4
Jumlah		37	42	48
Kategori		Baik	baik	sangat baik

**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS III SDN KANDRI 02 SEMARANG
MELALUI TGT PADA SIKLUS I**

No.	Nama Siswa	Indikator								jumlah	kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Melinda Febriana Sari	2	2	2	3	3	2	2	2	18	cukup
2	Aprilia Paramitha	2	2	2	3	2	3	2	3	19	cukup
3	Renaldi Apri Pradana	3	2	3	4	3	3	4	3	25	baik
4	Ferra Ariyani	3	2	2	3	2	2	2	2	18	cukup
5	Luluk Wijaya Kusuma	3	2	3	3	4	3	4	3	25	baik
6	Salbiah Dita Aprilia	3	2	3	3	3	2	3	3	22	baik
7	Alexander Jaymas Rojas	3	2	3	4	3	3	4	3	25	baik
8	Mohammad David Gilang S	3	2	3	3	3	3	4	3	24	baik
9	Erwin Triana	2	2	2	3	2	2	2	3	18	cukup
10	Nina Risqiana Cahyani	3	2	2	3	3	3	2	3	21	baik
11	Cindy Alfiana Tantri	2	2	3	3	3	2	2	3	20	baik
Jumlah		29	22	28	35	31	28	31	31	235	
rata-rata		2,64	2	2,55	3,18	2,82	2,55	2,82	2,82	21,364	baik
Kategori		baik	cukup	bak	baik	baik	Baik	baik	baik		

**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS III SDN KANDRI 02 SEMARANG
MELALUI TGT PADA SIKLUS II**

No.	Nama Siswa	Indikator								jumlah	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Melinda Febriana Sari	3	2	2	3	3	3	2	3	21	Baik
2	Aprilia Paramitha	3	3	2	3	3	3	3	2	22	Baik
3	Renaldi Apri Pradana	3	3	3	3	3	3	4	3	25	baik
4	Ferra Ariyani	3	2	2	3	3	3	2	3	21	baik
5	Luluk Wijaya Kusuma	4	3	3	3	3	3	4	3	26	baik
6	Salbiah Dita Aprilia	4	3	3	3	3	3	3	3	25	baik
7	Alexander Jaymas Rojas	4	3	3	3	3	3	4	3	26	baik
8	Mohammad David Gilang S	3	3	2	3	3	3	4	3	24	baik
9	Erwin Triana	3	2	2	3	3	3	2	3	21	baik
10	Nina Risqiana Cahyani	4	3	3	3	3	3	3	3	25	baik
11	Cindy Alfiana Tantri	3	3	3	3	3	3	3	3	24	baik
Jumlah		37	30	28	33	33	33	34	32	260	
rata-rata		3,36	2,73	2,55	3	3	3	3,09	2,91	23,636	baik
Kategori		Baik	baik	baik	baik	baik	Baik	baik	baik		

**HASIL PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA
I PEMBELAJARAN IPS KELAS III SDN KANDRI 02 SEMARANG
MELALUI TGT PADA SIKLUS III**

[illegible]

DAFTAR NILAI IPS PRASIKLUS SISWA KELAS III
SDN KANDRI 02 SEMARANG

No.	NIS	Nama Siswa	Nilai	Ket
1	329	Melinda Febrianasari	15	Tidak tuntas
2	331	Aprilia Paramitha	30	Tidak tuntas
3	332	Renaldi Apri Pradana	90	Tuntas
4	335	Ferra Ariyani	50	Tidak tuntas
5	337	Luluk Wijaya Kusuma	45	Tidak tuntas
6	344	Salbiah Dita Aprilia	55	Tidak tuntas
7	345	Alexander Jaymay Rojas	90	Tuntas
8	347	Mohammad David Gilang S	95	Tuntas
9	348	Erwin Triana	70	Tuntas
10	349	Nina Risqiana Cahyani	30	Tidak tuntas
11	351	Chindy Alfiana Tantri	50	Tidak tuntas
Jumlah			620	
Rata-rata			56,36364	

DAFTAR NILAI DAN KETUNTASAN
PEMBELAJARAN IPS KELAS III SDN KANRI 02 SEMARANG
MELALUI TGT PADA SIKLUS I

No.	NIS	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	329	Melinda Febriana Sari	65	Tuntas
2	331	Aprilia Paramitha	55	tidak tuntas
3	332	Renaldi Apri Pradana	55	tidak tuntas
4	335	Ferra Ariyani	70	Tuntas
5	337	Luluk Wijaya Kusuma	45	tidak tuntas
6	344	Salbiah Dita Aprilia	75	Tuntas
7	345	Alexander Jaymas Rojas	75	Tuntas
8	347	Mohammad David Gilang S	50	tidak tuntas
9	348	Erwin Triana	15	tidak tuntas
10	349	Nina Risqiana Cahyani	65	Tuntas
11	351	Cindy Alfiana Tantri	75	Tuntas
Jumlah			645	
rata-rata			58,63636	

DAFTAR NILAI DAN KETUNTASAN
PEMBELAJARAN IPS KELAS III SDN KANRI 02 SEMARANG
MELALUI TGT PADA SIKLUS II

No.	NIS	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	329	Melinda Febriana Sari	70	Tuntas
2	331	Aprilia Paramitha	70	Tuntas
3	332	Renaldi Apri Pradana	75	Tuntas
4	335	Ferra Ariyani	50	tidak tuntas
5	337	Luluk Wijaya Kusuma	60	Tuntas
6	344	Salbiah Dita Aprilia	75	Tuntas
7	345	Alexander Jaymas Rojas	75	Tuntas
8	347	Mohammad David Gilang S	65	Tuntas
9	348	Erwin Triana	35	tidak tuntas
10	349	Nina Risqiana Cahyani	85	Tuntas
11	351	Cindy Alfiana Tantri	35	tidak tuntas
Jumlah			695	
Rata-rata			63,18182	

DAFTAR NILAI DAN KETUNTASAN
PEMBELAJARAN IPS KELAS III SDN KANRI 02 SEMARANG
MELALUI TGT PADA SIKLUS III

No.	NIS	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan
1	329	Melinda Febriana Sari	86	Tuntas
2	331	Aprilia Paramitha	93	Tuntas
3	332	Renaldi Apri Pradana	73	Tuntas
4	335	Ferra Ariyani	67	Tuntas
5	337	Luluk Wijaya Kusuma	86	Tuntas
6	344	Salbiah Dita Aprilia	73	Tuntas
7	345	Alexander Jaymas Rojas	80	Tuntas
8	347	Mohammad David Gilang S	60	Tuntas
9	348	Erwin Triana	33	tidak tuntas
10	349	Nina Risqiana Cahyani	100	Tuntas
11	351	Cindy Alfiana Tantri	86	Tuntas
Jumlah			837	
Rata-rata			76,09091	



Gb 1 kegiatan eksplorasi



Gb 2 kegiatan tanya jawab



Gb 3 kegiatan diskusi (belajar tim)



Gb 4 dan Gb 5 mempresentasikan hasil diskusi



Gb 6 penjelasan aturan TGT



Gb 7 kegiatan Teams Games Tournament (TGT)



Gb 8 penghargaan tim



Gb 9 evaluasi





