**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu proses pewarisan budaya dan pengalaman-pengalaman belajar yang terprogram dalam bentuk pendidikan formal di sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.

Melalui pendidikan manusia berharap nilai-nilai kemanusian diwariskan, bukan sekedar diwariskan, melainkan untuk menginternalisai dalam watak dan kepribadian. Nilai-nilai kemanusian menjadi penuntun manusia untuk hidup berdampingan dengan manusia lain, upaya pendidikan melalui internalisasi nilai-nilai kemanusiaan menuntut untuk memanusiakan manusia. Oleh karena itu pendidikan menjadi kebutuhan manusia.

Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 menyebutkan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”(Mugas, 2014: 1).

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Sedangkan sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan pendidikan perlu terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kemajuan bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik, dengan adanya berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia.

1

1

Berbagai upaya yang telah ditempuh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain: pembaharuan kurikulum, pengembangan model pembelajaran,perubahan sistem penilaian, dan lain sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah model yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran disekolah.Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung didalam kelas berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung kurang aktif. Banyak cara yang dapat dilaksanakan agar siswa menjadi aktif, salah satunya dengan merubah paradigma pembelajaran. Guru bukan sebagai pusat pembelajaran,melainkan sebagai pembimbing, motivator, dan fasilitator. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswalah yang dituntut untuk aktif sehingga guru bukan merupakan peran utama dalam pembelajaran.Oleh karena itu perlu dikembangkan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan sangat membantu keberhasilan proses belajar mengajar dikelas. Sebenarnya banyak model yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, namun pemakaian model pembelajaran selama ini banyak guru yang hanya terfokus pada satu model saja yang pada akhirnya membuat siswa merasa jenuh belajar dan membosankan. Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak jenuh dalam belajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Karena pada tipe ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui pada proses pembelajaran salah satunya kompetisi dalam kelompok yang dikemas dalam suatu permainan agar pembelajaran tidak membosankan.

Pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* juga membuat siswa aktif mencari penyelesaiaan masalah untuk mengkomunikasikan pengetahuan yang dimiliki kepada orang lain, sehingga masing masing siswa menguasai materi. Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru. Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* maka siswa akan termotivasi untuk belajar karena model ini juga mengadung unsur permainan. Biasanya penggunaan model pembelajaran yang menoton dapat mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Hasil penelitian yang relevan telah dilakukan olehIndra Mugas (2014), dengan judul penelitian penerapan medel pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dengan media pawer point untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada siswa kelas VC SD Islam Hidayatullah Kota Semarang. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada siklus 1 belum mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan dimana hasil perolehan skor rata-rata 14,4 dan termasuk dalam kreteria cukup dengan hasil belajar siswa telah memenuhi KKM sebanyak 20 siswa (71,4%) dan jumlah siswa yang belum memenuhi KKM berjumlah 8 siswa (28,6%).Namun, pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan. Hal ini ditunjukkan pada hasil tes siklus II dengan presentase hasil belajar mencapai 17,6 dengan rata-rata kelas 78,3. Sedangkan presentase hasil belajar siswa yang telah memenuhi KKM berjumlah 22 siswa (78,6%) dan jumlah siswa yang belim memenuhi KKM berjumlah 6 siswa (22,4%).Dari data tersebut di ketahui bahwa pada siklus I telah mencapai hasil belajar yang meningkat dengan kategori kurang, namun pada siklus II sudah berkategori baik.Hal ini membuktikan bahwa penerapan medel pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS telah berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukakan oleh Indra Mugas, maka calon peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* diharapkan hasil belajar siswa di harapkan dapat meningkat. Namun kenyataannya di lapangan tidak sesuai dengan harapan. Berdasarkan data awal yang didapatkan calon peneliti dan guru kelas IV di SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai di peroleh hasil belajar IPS siswa masih rendah atau belum mencapai kreteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah 70. Hal ini terbukti dari data berupa nilai ulangan akhir semester I kelas IV tahun ajaran 2015/2016 yang diperoleh dari daftar nilai siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai terdapat 16 siswa terdapat 10 siswa mendapat nilai ≤70, dengan kelas yaitu 62 % dan apabila disesuaikan dengan KKM yaitu 70 berarti masih lebih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM.

 Berdasarkan informasi tersebut maka calon peneliti melakukan prapenelitian dengan mengamati cara guru mengajar dan siswa dalam belajar untuk mengungkapakan penyebab rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Adapun hasil pengamatan peneliti terhadap guru dalam mengajar yaitu yaitu (1) guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, (2) guru kurang mengetahui kharakteristik individual misalnya bakat, minat dan kegemaran, (3) guru kurang menjalin hubungan keakraban dengan siswa, (4) guru kurang membangun persaingan yang sehat dalam kelas agar siswa meningkatkan partisipasinya, (5) guru kurang membuat siswa belajar dalam situasi yang menyenangkan. Sedangkan hasil pengamatan terhadap siswa yaitu, (1) siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, (2) siswa hanya mencatat dan menghafal materi, (3) ada siswa yang mengganggu temannya, ada yang pura-pura belajar serta sebagian siswa yang bercerita pada proses pembelajaran , (4) pada saat mengerjakan tugas masih banyak siswa yang malas mengerjakan tugas, (5) siswa kurang antisias dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai untuk mengetahui secara pasti bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa perlu dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai.

1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)) adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi akademis/lembaga pendidikan, menjadi informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan sebagai masukan dalam upaya perbaikan pembelajaran IPS sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum.
3. Bagi peneliti, sebagai referensi atau bahan banding bagi peneliti yang ingin mengkaji permasalahan yang relevan.
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi guru kelas, sebagai bahan masukan dalam memberikan penanganan terhadap siswa yang teridentifikasi memiliki hasil belajar rendah, khususnya dalam bidang studi IPS.
6. Bagi peserta didik dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dalam proses pembelajaran IPS, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
7. Bagi sekolah hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi positif pada sekolah dalam rangka perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
	* + 1. **Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)**
	1. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang memilki aturan-aturan tertentu. Prinsip dasar pembelajaran kooperatif adalah siswa membetuk kelompok kecil dan saling mengajar sesamanya untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran kooperatif siswa pandai mengajar siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan. Siswa kurang pandai dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan karena banyak teman yang membantu dalam memotivasinya. Siswa yang sebelumnya terbiasa bersikap fasif setelah menggunakan pembelajaran kooperatif akan terpaksa berpartisipasi secara aktif agar bisa diterima oleh anggota kelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif pada hakekatnya adalah suatu model pembelajaran kelompok kecil yang menekankan atau mempersyaratkan kerja sama serta tanggung jawab individual setiap anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas bersama, sehingga seluruh anggota kelompok dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

* 1. **Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi. Kolaborasi ini penting karena masih banyak siswa yang kurang dalam keterampilan sosial. Menurut Slavin (Trianto, 2013: 57) menyatakan bahwa:

8

Tujuan pembelajaran kooperatif adalah siswa bekerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya. Sebagai tambahan, belajar kooperatif menekankan pada tujuan dan konsekuen kelompok yang hanya dapat dicapai jika semua angggota kelompok mencapai tujuan atau pengasaan materi.

Sedangkan Johnson (Trianto, 2013:57) Menyatakan bahwa:

“Tujuan pokok belajar kooperatif adalah memaksimalkan belajar siswa untuk peningkatan prestasi akademik dan pemahaman baik secara individu maupun secara kelompok. Karena siswa bekerja dalam suatu teams, maka dengan sendirinya dapat memperbaiki hubungan antar beberapa siswa dari berbagai latar belakang etnis dan kemampuan, mengembangkan keterampilan-keterampilan proses kelompok dan pemecahan masalah”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik unggul dan membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit, dan membantu siswa menumbuhkan kemampuan berfikir kritis. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerhak sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

* 1. **Unsur Penting Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Johnson dan Sutton (Trianto, 2013: 60), terdapat lima unsur penting dalam belajar kooperatif, yaitu :

1. Saling ketergantungan yang bersifat positif antara siswa. Dalam belajar kooperatif siswa merasa bahwa mereka sedang bekerja sama untuk mencapai satu tujuan dan terikat satu sama lain.
2. Interaksi antar siswa yang semakin meningkat. Belajar kooperatif akan meningkatkan interaksi antar siswa.
3. Tanggug jawab individual dalam kelompok dapat berupa tanggung jawab siswa.
4. Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil, dalam pembelajaran kooperatif.
5. Proses kelompok terjadi jika anggota kelompok mendiskusikan bagaiman mereka akan mencapai tujuan dengan baik dan membuat hubungan yang baik.

Sedangkan menurut Arends (Mappasoro S, 2011: 85) ada tujuh unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu :

1. Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup dan sepenangungan bersama.
2. siswa bertanggunga jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik sendiri.
3. siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memilki tujuan yang sama.
4. Siswa harus membagi tugas dan bertanggunga jawab yang sama diantaranya anggota kelompoknya.
5. Siswa akan dikenakan atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua kelompok.
6. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan untuk belajar semua selama proses belajar
7. Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang dipelajari kelompoknya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa unsur pembelajaran kooperatif yaitu, (a) siswa dengan anggota kelompoknya akan saling ketergantungan antara satu dengan yang lainnya, (b) semua siswa melakukan interaksi dan saling bekerja sama, (c) siswa mempunyai tanggung jawab individual demi mencapai tujuan bersama, (d) siswa dengan anggota kelompoknya mengembangkan keterampilan sosial, dan (e) guru membentuk kelompok secara heterogen dan dilihat dari kemampuan setiap siswa.

* 1. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)**

Menurut Asma ( Mappasoro, 2011: 93) “*Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu model pembelajaran yang di dahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertnyaan kepada siswa”. Sedangkan menurut Rusman ( Mappasoro, 2011: 93) “*Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku dan ras yang berbeda”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran TGT *(Team Games Tournament)* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan.

Menurut Jackuei Alberti (Robert S. Slavin, 2005: 94) menyatakan bahwa

Menggunakan STAD dan TGT telah membawa peningkatan dan signifikan terhadap nilai ujian siswa saya. Memang ada kesuksesan lainnya juga, tetapi yang paling menyenangkan bagi siswa adalah nilai ujian. Pada mulanya memang nilai ujian memang tidak meningkat. Hanya setelah para siswa mulai bekerja sama sebagai tim yang sesungguhnya barulah nilai ujian menjadi lebih baik. Dalam 5 ujian terakhir saya memiliki siswa yang nilai ujiannya dibawah 85. Sebelum saya mulai menggunakan STAD dan TGT, nilai ujian siswa-siswa saya hanya berkisar antara 50-an hingga 90-an untuk ujian yang sama. Kini saya menyimpulkan bahwa penelitian itu benar ! nilai ujian meningkat ketika pembelajaran kooperatif digunakan di dalam kelas.

* 1. **Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament***

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut :

1. Penyajian kelas. Pada langkah ini guru menyajikan materi pembelajaran, sementara dipihak lain siswa diharapkan benar-benar memperhatikan dan memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru sebagai modal bagiannya untuk bekerja di dalam kegiatan kelompok.
2. Belajar dalam kelompok-kelompok kecil 4-5 orang dengan anggota yang heterogen dilihat dari prestasi akademik,jenis kelamin dan ras atau etnik. Tugas utama dalam belajar kelompok ialah mendalami materi pembelajaran yang telah disajikan oleh guru sebelumnya dan sekaligus sebagai persiapan untuk mengikuti *games* dan *tournament*.
3. Permainan (*games*) yang terdiri dari pertnyaan- pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang di peroleh siswa untuk penyajian kelas oleh guru dan melalui belajar kelompok. Pada umumnya, permainan (*games*) terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor. Dalam hal ini siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab pertanyaan itu akan mendapatkan skor yang nantinya akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.
4. Turnamen, yang dilakukan pada akhir minggu atau pada saat unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Pada awal turnamen guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja turnamen I, tiga siswa berikutnya pada meja turnamen II, dan seterusnya.
5. Penghargaan kelompok (*team recognize*). Dalam tahap ini guru mengumumkan kelompok yang menang. Masing-masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kreteria yang ditentukan.
	1. **Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament***

Menurut Wena Made (2013: 146) Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* adalah sebagai berikut :

1. Terjadi interaksi belajar mengajar agar siswa dapat bekerja sama membahas dan menyelesaikan masalah
2. Dapat mengetahui karakteristik individual, misalnya dalam bakat minat dan kegemaran.
3. Menjalin hubungan keakrapan.
4. Mengatasi bahan pelajaran yang kurang fasilitasnya.
5. Untuk meningkatkan partisipasi siswa.
6. Membangun persaingan belajar yang sehat dalam kelas.
7. Membuat siswa belajar dalam situasi yang menyenangkan.

Sedangakan kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* ()TGT adalah sebagai berikut :

1. Membutuhkan persiapan yang matang, baik oleh guru maupun siswa.
2. Guru yang tidak terlatih mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai.
3. Membutuhkan ruang kelas yang luas.
4. Permainan yang tidak terkontrol menimbulkan kegaduhan yang tidak terarah.

**2. Hasil Belajar**

* + - 1. **Pengertian Belajar**

Menurut Mappasoro S, (2012: 2) “belajar adalah aktivitas mental yang terjadi karena adanya intekasi aktif antar individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifatrelatif tetap dalam aspek-aspek seperti aspek kognitif, psikomotor dan afektif”.Sedangkan menurut Gagne (Suprijono Agus, 2009: 2) “belajar adalah perubahan disposis atau kemapuan yang dicapai seorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seorang secara alamiah”.

Berdasarkan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas psikis yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh sebuah pengetahuan yang pengetahuannya tersebut dapat diaplikasikan ke dalam kehidupannya sehari-hari.

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa belajar merupakan proses internal yang tejadi pada diri siswa. Dari segi siswa, belajar merupakan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor, sementara dari segi siswa (guru) belajar merupakan akibat tindakan pembelajaran, dengan perkataan lain belajar kaitannya dengan usaha atau rekayasa pembelajaran. Dengan demikian, guru seyogianya mengatur dan menyiapkan program pembelajaran sesuai dengan hasil/tujuan belajar yang hendak dicapai.

* + - 1. **Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2013: 5) ”hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri seorang siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar di sekolah”. Sedangkan menurut Nawawi (Susanto, 2013: 5) “menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikansedangkan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Sedangkan menurut pemikiran Gagne (Suprijono Agus, 2009: 4), hasil belajar berupa :

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas menhungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, bail lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu yaitu kemapuan mempresentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemapuan menerima atau menolak objek berdasarkan peniaian terhadap objek tersebut.

Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses dari dalam diri seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

* + - 1. **Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2013: 5) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut :

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemapuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, sikap dan kebiasaan belajar.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajarnya yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Kedaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berprilaku yang kurang bak dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa

Di samping dua faktor hasil belajar di atas ada juga faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Faktor tersebut banyak menarik perhatian para ahli pendidikan untuk diteliti, seberapa jauh konstribusi yang diberikan oleh faktor tersebut terhadap hasil belajar siswa. Adanya pengaruh dari dalam diri siswa merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang disadarinya. Siswa harus merasakan adanya kebutuhan untuk belajar dan berprestasi. Dia harus berusaha mengarahkan segala daya dan upaya untuk dapat mencapainya.

Hasil yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya ada faktor yang di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruh hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Oleh sebab itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran.

1. **Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar**
	1. **Pengertian IPS**

Menurut Susanto (2013: 137) menyatakan bahwa

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat sekolah dasar. Luasnya kajian IPS ini mencakup sebagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semuanya dalam ilmusosial ini. Segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dan dikaji dalam sosiologi. Aspek ekonomi yang meliputiperkembangan, faktor, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi. Aspek budaya dengan segala perkembangan dan permasalahannya dipelajari dalam antropologi. Aspek sejarah yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah. Begitu juga aspek geografi yang memberikan karakter ruang terhadap kehidupan di masyarakat dipelajari dalam ilmu geografi.

Sedangkan menurut Zuraik (Susanto, 2013: 137) menyatakan bahwa

IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang bak dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial dan rasional dan penuh tanggung jawab, sehingga oleh karenanya di ciptakan nilai-nilai.

Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat di simpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang mempelajari manusia dalam aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

* 1. **Hakekat IPS**

Menurut Yaba dan Sri Hastati (2009: 1) hakekat IPS adalah sebagai berikut :

1. Perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial.
2. Integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti: sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, ilmu polotik dan psikologi sosial.
3. Menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat sekeliling.
4. IPS bukan ilmu sosial walaupun bidang perhatiannya sama yaitu hubungan timbal balik antara manusia (*human relation ship*).
5. IPS hanya terdapat pada program di sekolah.
6. IPS merupakan penyederhanaan ilmu sosial untuk pengajaran.
	1. **Tujuan IPS**

Tujuan utama pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memilki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Secara terperinci, Mutakin (Susanto, 2013:145) merumuskan tujuan pembelajaran IPS di sekolah, sebagai berikut :

1. Memiliki kesadaran dan peduli terhadap masyarakat atau lingkungan, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial.
3. Mampu menggunakan model-model yang proses berfikir dan membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri agar survive yang kemudian betanggung jawab membangun masyarakat.

Sedangkan menurut Awan Mutakin (Trianto, 2010:176) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah sebagai berikut :

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berfikir serta membuat keputusan.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah sosial, serta mampu membuat analisis kritis.
5. Mampu mengembangkan berbagai potensi.
6. Memotivasi seorang siswa untuk berindak berdasarkan moral.
7. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
8. Mempersiapkan siswa menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupannya.
9. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi pelajaran IPS yang diberikan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS adalah untuk mempelajari kondisi lingkungan masyarakat sehingga siswa akan dapat mengamati dan mempelajari norma-norma atau peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku di dalam masyarakat tersebut, sehingga siswa mendapat pengalaman lansung adanya hubungan timbal balik yang sangat mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat.

Dari beberapa pembahasan IPS di atas maka peneliti mengambil materi tentang pekembangan teknologi produksi, komunikasi dan tranportasi dan masalah-masalah sosial dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar adalah sebagai berikut :

|  |  |
| --- | --- |
| **Standar Kompetensi** | **Kompetensi Dasar** |
| 2.  Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan   provinsi | 2.4 Mengenal perkembangan teknologi produksi komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. |
| 2.4 Mengenal masalah-masalah sosial yang ada di daerahnya. |

1. **Kerangka Pikir**

Rendahnya hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai dikarenakan oleh 2 aspek yaitu aspek guru dan siswa guru dalam mengajar, yaitu (1) guru kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, (2) guru kurang mengetahui kharakteristik individual misalnya bakat, minat dan kegemaran, (3) guru kurang menjalin hubungan keakraban dengan siswa, (4) guru kurang menbangun persaingan yang sehat dalam kelas agar siswa meningkatkan partisipasinya, (5) guru kurang membuat siswa belajar dalam situasi yang menyenangkan.Sedangkan hasil pengamatan terhadap siswa yaitu, (1) siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, (2) siswa hanya mencatat dan menghafal materi, (3) ada siswa yang mengganggu temannya, ada yang pura-pura belajar serta sebagian siswa yang bercerita pada proses pembelajaran , (4) pada saat mengerjakan tugas masih banyak siswa yang malas mengerjakan tugas, (5) siswa kurang antisias dalam proses pembelajaran.

Jadi mengatasi hal tersebut peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dimana melalui langkah-langkah model pembelajaran ini secara garis besar terdiri dari lima langkah, yaitu (a) penyajian kelas (b) pembagian kelompok (c) pemainan (*Games*) (d) turnamen (e) penghargaan kelompok diharapkan dapat menfasilitasi siswa dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS.

Untuk lebih jelasnya lihatlah bagan berikut :

Hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai

Aspek guru

Aspek siswa

1. Guru kurang melibatkan siswa
2. Guru kurang mengetahui kharakteristik individual siswa
3. Guru kurang menjalin hubungan keakraban dengan siswa
4. guru kurang menbangun persaingan yang sehat dalam kelas agar siswa miningkatkan partisipasinya
5. guru kurang membuat siswa belajar dalam situasi yang menyenangkan
6. Kurang memperhatikan penjelasan guru.
7. Sekedar mencatat dan menghafal materi kemudian mengerjakan tugas
8. Ada yang mengganggu teman, ribut dan amakan di dalam kelas.
9. Tidak percaya diri dalam mengerjakan tugas.
10. Antusias siswa kurang.

Hasil belajar siswa IPS rendah

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* :

1. Penyajian kelas (penjelasan materi)
2. Pembagian kelompok
3. Membuat permainan (*games*)
4. Pelaksanaan turnamen
5. Pemberian penghargaan

Hasil belajar IPS siswa kelas kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten meningkat

**C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian pustaka di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam pembelajaran IPS*,* maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Model dan Jenis Penelitian**
2. **Model Penelitian**

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model kualitatif deskriptif. Menurut Sinring dkk (2012) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan model deduktif serta disusun dalam bentuk narasi yang bersifat kreatif. Model ini dipilih untuk melihat gambaran aktifitas siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran dikelas IV SD 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang umum disingkat dengan PTK (dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*). Arikunto dkk (2012:58) mengatakan “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya”. PTK berfokus pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas dan dilakukan pada situasi alami.

1. **Fokus Penelitian**
	* + 1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Penelitian ini difokuskan bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan keberhasilan dalam pembelajaran IPS.

23

* + - 1. Hasil Belajar IPS

Hasil belajar yang dimaksud tingkat keberhasilan atau ukuran untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai suatu mata pelajaran khususnya mata pelajaran IPS yang sudah diajarkan dalam proses pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

1. **Setting dan SubjekPenelitian**
2. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai sebagai sekolah mitra. Pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

Peneliti memilih sekolah ini sebagai objek penelitian karena hasil belajar siswa mata pelajaran IPS masih di bawah rata-rata dan adanya dukungan dari kepala sekolah.

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 75Lembanna, Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai, dengan jumlah 16, terdiri dari 10 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti sedangkan guru kelas IV SD Negeri 75 Lembanna bertindak sebagai observer. Siswa yang aktif dan terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 dengan sasaran utama meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Memilih siswa Kelas IV sebagai objek penelitian karena (1) adanya variasi siswa, dilihat dari status sosial, pendidikan, dan pekerjaan orang tua, (2) tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV yang sudah dapat bekerja secara berkelompok, (3) ditemukan siswa yang kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru.

1. **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilakukan di kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupatean Sinjai yang berdaur ulang siklus dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Arikunto (2012) mengemukakan secara garis besar pada model penelitian tindakan terdapat empat tahapan yang dilalui yaitu: 1) Perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Siklus pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan peneliti dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Siklus I

Siklus II

Berhasil

Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto 2012:16)

Siklus 1 dilaksanakan selama 2 kali pertemuan sebanyak 4 jam pelajaran (4×35 menit). Pertemuan pertama untuk proses pembelajaran sebanyak 2 jam pelajaran (2 × 35 menit) dengan materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan tranportasi dan pertemuan terakhir untuk *games* dan turnamen siklus 1 setelah selesai maka dilaksanakan tes akhir siklus 1.

Siklus 1 dilaksanakan selama dua kali dua puluh lima menit (2×35 menit), secara rinci desain pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. **Perencanaan**

Perencanaan adalah persiapan perencanaan tindakan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu:

1. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dasar yang akan di sampaikan kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir.
2. Melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai rencana dan teknik penelitian.
3. Membuat perencanaan pembelajaran (RPP).
4. Menyusun pembagian siswa sebanyak 4 kelompok.
5. Membuat lembar observasi guru dan siawa dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
6. Merencanakan dan membuat soal-soal tes evaluasi.
7. Menentukan KKM yang ingin dicapai yaitu 70.
8. Menyediakan alan untuk mendokumentasikan misalnya kamera.
9. **Pelaksanaan**

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan desain model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* yang di rencanakan. Dalam usaha kearah perbaikan suatu perencanaan bersifat fleksibel yang disetiap perubahan sesuai apa yang terjadi dalam proses pelasanaan di lapangan tahap pelaksanaan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi :

1. Tahap mengajar
2. Guru memberikan kegiatan pembukaan.
3. Guru menjelaskan materi secara garis besarnya saja.
4. Tahap belajar kelompok
5. Siswa berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
6. Siswa mempunyai tugas untuk mempelajari materi pelajaan secara berkelompok dengan menggunakan LKS yang telah disiapakan.kemudian, wakil dari salah satu kelompok mempresentasikan hasil pengerjaan LKS.
7. Tahap permainan
8. Permainan diikuti semua kelompok, permainan ini bertujuan untuk menjadikan pembelajaran IPS lebih menyenangkan.
9. Permainan berisi pertanyaaan-pertanyaan untuk menguji kemampuan siswa yang diperoleh persentase kelas dan belajar kelompok.
10. Bentuk *games* yang di buat oleh peneliti dengan siswa mencabut satu nomor siswa ini berasal dari kelompok pembaca kemudian mencari pertnyaaannya pada kartu pemainan. setelah itu siswa tersebut menjawab pertanyaan tersebut kemudian menbacakan jawabannya kemudian kelompok penantang bertugas untuk menyetujui jawaban yang diberikan dari kelompok pembaca jika jawaban benar maka siswa tersebut akan mendapatkan skor.
11. Tahap kompetisi (Turnamen)
12. Setiap siswa mewakili kelompok masing-masing bertanding dengan siswa yang mewakili kelompok lain dengan kemampuan setara.
13. Nilai yang diperoleh siswa di jumlahkan dengan teman sekolompoknya.
14. Tahap penghargaan
15. Semua kelompok dijumlahkan skor yang didapatknnya. Kemudian diumumkan kelompok yang mempuyai skor paling tinggi, sedang dan rendah.
16. Kelompok yang mempunyai nilai atu skor yang paling tinggi mendapatkan hadiah.
17. **Pengamatan**

Tahap pengamatan, mengamati seluruh proses tindakan dan pada saat selesai tindakan dengan menggunakan lembar pengamatan guru dan siswa oleh peneliti sebelumnya sesuai dengan tahap dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran IPS. Fokus pengamatan adalah aktivitas guru dan siswa mulai pada tahap pembelajaran, saat pembelajaran, dan akhir pembelajaran.

1. **Refleksi**

Tahap terakhir dalam pelaksanaan penelitian tindakan ini adalah mengadakan refleksi. Refleksi dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian melakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi adanya ketidaksesuaian atau kekurangan-kekurangan dalam praktek pembelajaran yang telah dilakukan. Kekurangan-kekurangan yang didapatkan dalam siklus I akan dipergunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus II. Kekurangan pada siklus I diperbaiki pada siklus II, sehingga yang dicapai pada siklus berikutnya dapat sesuai dengan apa yang diharapkan.

Peneliti merencanakan melaksanakan penelitian tindakan kelas ini dengan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II. Setiap siklus dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan 2x35 menit.

1. **Teknik Pengumpulan Data**
2. **Observasi**

Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi bertujuan untuk mengamati proses belajar mengajar di dalam kelas dan kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dan perencanaan yang telah disusun serta untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan sesuai yang dikehendaki.

1. **Tes**

Tes merupakan salah satu alat ukur yang akan digunakan calon peneliti. Tes dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar IPS siswa kelas IV. Bentuk tesnya berupa tes siklus berbentuk uraian (essay) yang dilaksanakan pada akhir setiap siklus.

1. **Dokumentasi**

Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan data awal siswa dan foto pelaksanaan tindakan sebagai bukti bahwa penelitian ini benar dilakukan. Dokumentasi merupakan data penunjang dalam penelitian baik berupa dokumen primer maupun sekunder yang menunjang proses pembelajaran di kelas. Dokumen-dokumen tersebut dapat berupa data hasil belajar siswa seperti nilai tugas, nilai ulangan semester, nilai rapor, nilai KKM kelas IV, dan tingkat pencapaian ketuntasan hasil belajar yang telah ditentukan dalam pembelajaran IPS di kelas IV. Data ini dapat bermanfaat bagi peneliti untuk melengkapi bahkan memperkuat data hasil wawancara dan observasi, dan kemudian dianalisa dan ditafsirkan menurut fokus permasalahan penelitian.

1. **Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**
2. **Teknik Analisis Data**

Pengelolaan data dianalisis secara kualitatif deskriptif. Data kualitatif digunakan untuk menjelaskan hasil yang mengarah kepada proses belajar mengajar (aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru).

Data kuantitatif digunakan untuk menghitung hasil belajar IPS siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diperoleh dengan alat tes hasil belajar. Adapun data yang dianalisis tersebut antara lain: nilai akhir, nilai rata-rata, persentase ketuntatasan belajar dan persentase ketidaktuntasan belajar. Analisis data tersebut dihitung menggunakan persamaan sebagai berikut:

Analisis data tersebut dihitung menggunakan persamaan sebagai berikut:

1. Untuk menghitung nilai akhir

Skor Perolehan

Skor Maksimal

× 100

Nilai akhir =

1. Untuk menghitung nilai rata-rata

Jumlah Nilai Keseluruhan Siswa

Jumlah Siswa

× 100

Nilai rata-rata =

1. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar

Jumlah Siswa yang Tuntas

Jumlah Siswa Keseluruhan

× 100%

Persentase ketuntasan belajar =

1. Untuk menghitung persentase ketidaktuntasan belajar

× 100%

Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas

Jumlah Siswa Keseluruhan

Persentase ketidaktuntasan belajar = =

1. **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan terbagi atas 2 indikator yaitu indikator proses dan indikator hasil :

* 1. Indikator proses

Keberhasilan proses dilihat dari dua aspek yaitu aspek guru dan aspek siswa. Keberhasilan guru dapat dilihat pada kemampuan menimplementasikan perencanaan pembelajaran IPS dengan menerapakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Pada aspek ini penilaian keberhasilan difokuskan pada pelakasanaan proses pembelajaran sesuai dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai sesuai dengan standar berdasarkan ketepatan KKM yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut yaitu 70 presentase aktivitas siswa pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Format Kategori Standar Proses Pembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No  | Aktivitas (%) | Kategori nilai |
| 1. | 68-100% | Baik (B) |
| 2. | 34-67% | Cukup (C) |
| 3. | 0-33% | kurang(K) |

Sumber. Safari (Assiddik, 2014: 33)

* 1. Indikator Hasil

Dari segi hasil, penelitian ini dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi ajar stelah di terpakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Indikator keberhasilan pada penelitan ini adalah jika nilai hasil belajar telah memenuhi kreteria.Indikator keberhasilan hasil belajar siswa yang dicapai dalam pembelajaran yang berpacu pada kreteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran IPS yang berlaku di kelas IV SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupatean Sinjai. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila 80% siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yang telah ditetapkan denan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Tabel 3.2 Indikator Keberhasilan Hasil Belajar Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** |
| 87-100 | Baik sekali  |
| 74-86 | Baik  |
| 60-73 | Cukup |
| 46-59 | Kurang  |
| ≤ 45  | Sangat kurang |

 Sumber : Mugas, 2014: 85

Tabel 3.3 Indikator Keberhasilan Belajar Siswa SD Negeri 75 Lembanna Kecamatan Sinjai Barat Kabupaten Sinjai

|  |  |
| --- | --- |
| Interval Nilai | Kategori |
| 70-100 | Tuntas |
| 0-69 | Tidak Tuntas |