**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam membangun peradaban bangsa. Pendidikan adalah satu-satunya aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Lewat pendidikan bermutu, Bangsa dan Negara akan terjunjung tinggi martabatnya di mata dunia. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan seperti yang tertera dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 disebutkan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdasakan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dengan tujuan pendidikan dasar tersebut, pemerintah terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Berbagai inovasi dan program pembelajaran telah dilaksanakan pemerintah seperti, perubahan kurikulum, program sertifikasi guru dan dosen, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, berbagai program pelatihan dan pendidikan sampai peningkatan anggaran pendidikan dalam anggaran pendapatan belanja negara (APBN). Namun, upaya-upaya tersebut belum menampakkan hasil yang optimal. Hal ini mengisyaratkan bahwa pendidikan di sekolah dasar harus diselenggarakan sebaik mungkin karena jenjang pendidikan dasar merupakan jenjang dimana guru meletakkan pondasi yang nantinya berdiri berbagi bangunan pengetahuan. Untuk mencapai tujuan pendidikan diatas maka salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang sesuai adalah IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

 1

Mata pelajaran IPS penting karena mempunyai tujuan utama yakni mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, serta terampil dalam mangatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri, maupun yang menimpa masayarakat yang cepat berkembang dan mengalami perubahan. Lingkungan sosial budaya dengan perkembangan yang pesat seiring perubahan zaman menjadi tantangan mendasar dalam pembelajaran IPS. Oleh sebab guru dalam mata pelajaran IPS perlu mengembangkan kompetensi profesionalisme sesuai dengan tuntutan dalam dunia pendidikan yang berkembang pesat.

Kenyataannya, proses pembelajaran IPS masih sebatas transfer ilmu dari guru (*teaching oriented learning*), mata pelajaran IPS dipandang sebagai mata pelajaran berbasis *texbook* yang dalam pengimplementasiaanya siswa sering kali ditugaskan untuk membaca materi yang ada pada buku pengajaran sekaligus mencatat materi yang ada pada buku pengajaran , sementara rasionalisasi mempelajari IPS untuk jenjang pendidikan dasar yakni agar siswa dapat mensistematisasikan bahan, informasi, agar lebih peka terhadap berbagai masalah sosial serta mempertinggi rasa toleransi dan persaudaraan dilingkungannya. Berdasarkan kerucut pengalaman belajar, diketahui bahwa dengan hanya membaca materi pelajaran maupun mendengarkan penjelasan dari guru pengatahuan yang didapatkan hanya 10% dan 20% saja. Keller (Schunk, 2012:455) mengemukakan pembelajaran dapat terjadi hanya dengan sedikit interaksi dengan guru. Selanjutnya Anderson, dkk (Schunk, 2012) menyatakan bahwa teori kognitif pemrosesan informasi tentang belajar menitikberatkan penerimaan, pengorganisasian, dan pegodean informasi. Artinya guru diharapkan dapat menjadi fasilitator bagi siswanya dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya pada tanggal 1 November 2016 di SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar ditemukan informasi dari hasil wawancara dan pengamatan peneliti bahwa rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS disebabkan oleh faktor guru dan siswa, dilaporkan bahwa: (1) pengajaran IPS masih berpusat pada guru; (2) setiap pembelajaran kelompok, siswa hanya mengandalkan salah satu teman anggota kelompok untuk mengerjakan tugas kelompok sehingga hanya salah satu anggota kelompok saja yang menguasai materi yang diajarkan oleh guru; dan (3) guru menggunakan model pembelajaran yang tidak melibatkan semua siswa sehingga pembelajaran kurang menyenangkan bagi siswa dalam kelas. Namun inti dari permasalahan ini, guru belum memaksimalkan menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa aktif dalam kelompok kerjanya. Sehingga siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran perhatiannya semakin berkurang, karena hanya siswa tertentu yang mengerjakan tugas kelompoknya dan siswa yang pandai karena selalu megerjakan tugas dari guru.

Menurut Yunsirno (2010) kelas bukan segalanya tapi segalanya harus dimulai dari kelas. Seorang guru harus menjadi sutradara sekaligus aktor yang mampu mengubah kelas menjadi panggung teater sehingga membuat siswa yang adalah audiensnya terpukau dan mempunyai minat dan motivasi dalam belajar.

Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, efektif dan menyenangkan. Salah satunya yakni dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournament (TGT)* dalam pembelajaran. Model *Team Game Tournament*  merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar. Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model *Team Game Tournament* maka siswa dibawa dalam suasana belajar yang menyenangkan karena selain belajar kelompok, mereka juga memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka masing-masing sehingga akan timbul persaingan yang sehat diantara siswa yang akan menimbulkan semangat siswa dalam belajar.

Hal ini sejalan dengan asumsi yang diungkapkan Rudiana (2012: 24) mengemukakan bahwa manusia dapat bekerja dengan baik jika ia menyukai pekerjaannya. Berdasarkan asumsi inilah guru perlu merancang strategi mengajar yang dapat membuat siswa menikmati proses belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti bermaksud melihat pengaruh yang terjadi dengan mengadakan penelitian yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* ( TGT )terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar IPS siswa kelas V sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* di SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar?
3. Adakah pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar ?
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament*  terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar IPS siswa kelas V sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* di SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoretis**
2. Lembaga, bagi lembaga mendapatkan salah satu terobosan baru dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran. Dalam hal ini teori tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
3. Peneliti lain, bagi peneliti lainnya dapat dijadikan sebagai acuan dan teori dalam melaksanakan pembelajaran terutama yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT
4. **Manfaaat Praktis**.
5. Bagi Guru

Bagi guru model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* ini diharapkan dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar di kelas, agar siswa lebih bersemangat dalam menerima pelajaran yang berlangsung, sehingga apa yang menjadi tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1. Bagi Siswa

Bagi siswa model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dan menerima pelajaran di sekolah supaya tidak merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.

1. Bagi Sekolah

Bagi sekolah memperoleh sumbangan inovasi pembelajaran yang operasional yang cocok dan relevan dengan nuansa pembelajaran yang diinginkan dalam penerapan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) di sekolah.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Hakekat Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**
3. **Pembelajaran Kooperatif**
4. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

*Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau tim. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang mengutamakan kerja sama tim dalam manerima materi pelajaran. Slavin (2009: 4) mengemukakan pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif atau biasa disebut pembelajaran secara berkelompok merupakan pembelajaran yang erat kaitannya dengan berdiskusi.

Komalasari (Slavin 2009: 62) menyatakan bahwa

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan stuktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dari kelompok bergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun kelompok.

 8

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, di mana siswa diminta untuk bekerja sama dengan kelompoknya dalam menyelesaikan masalah. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen yang anggotanya 2-5 orang. Keberhasilan pemecahan masalah bergantung pada kerja sama anggota kelompok.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang di dalamnya mengondisikan para siswa untuk bekerja sama di dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar. Keberhasilan belajar dari kelompok bergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun kelompok.

1. **Prinsip Pembelajaran Kooperatif**

Roger dan David Johson (Rusman, 2010: 212) ada lima unsur dasar dalam pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut.

1. Prinsip ketergantungan positif (*positive interdependence),* yaitu dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan dalam penyelesaian tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok terebut. Keberhasilan kerja kelompok ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota kelompok. Oleh karena itu, semua anggota dalam kelompok akan merasakan saling ketergantungan.
2. Tanggung jawab perseorangan (*individual accountability),* yaitu keberhasilan kelompok sangat tergantung dari masing-masing anggota kelompoknya. Oleh karena itu, setiap anggota kelompok mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus di kerjakan dalam kelompok tersebut.
3. Interaksi tatap muka (*face to face promotion interaction)*, yaitu memberikan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka melakukan interaksi dan diskusi untuk saling member dan menerima informasi dari anggota kelompok lain.
4. Partisipasi dan komunikasi (*participation communication)*, yaitu melatih siswa untuk dapat berpartisipasi aktif dan berkomunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
5. Evaluasi proses kelompok, yaitu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka, agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip pembelajaran memiliki unsur dasar yang saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorang, interaksi, partisipasi dan komunikasi, serta evaluasi proses kelompok, hal inilah yang menjadi landasan atau prinsip pembelajaran kooperatif

1. **Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri : (1) untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif, (2) kelompok dibentuk dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, (3) jika dalam kelas, terdapat siswa-sisa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok pun terdiri dari ras, suku budaya, jenis kelamin yang berbeda pula, (4) penghargaan lebih di utamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.

Apabila diperhatiakan secara saksama, maka pembelajaran kooperatif ini mempunyai ciri-ciri tertentu dibandingkan dengan model lainnya. Arrend (Trianto 2007: 47) menyatakan bahwa pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajar
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang mempunyai kemampuan tinggi, sedang, dan rendah
3. Bila memungkinkan, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin, yang beragam dan
4. Penghargaan lebih berorientasi kepada kelompok dari pada individu.
5. **Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Struktur tujuan kooperatif terjadi jika siswa dapat mencapai tujuan mereka hanya jika siswa lain dengan siapa mereka bekerja sama mencapai tujuan tersebut. “Tujuan-tujuan pembelajaran ini mencakup tiga jenis tujuan penting, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman dan penghargaan keterampilan sosial ” (Trianto, 2007: 44).

Pembelajaran kooperatif dapat berjalan sesuai dengan harapan, dan maka siswa dapat bekerja secara produktif dalam kelompok, maka siswa perlu diajarkan keterampilan-keterampilan kooperatif. Keterampilan kooperatif tersebut berfungsi untuk melancarkan peranan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dapat dibangun dengan mengembangkan komunikasi antar anggota kelompok, sedangkan peranan tugas dapat dilakukan dengan membagi tugas antar anggota kelompok.

Lungren (Trianto, 2007: 46) menyusun keterampilan-keterampialan kooperatif tersebut secara rinci dalam tiga tingkatan keterampilan, yaitu:

1. Keterampilan kooperatif tingkat awal, antara lain:
2. Berada dalam tugas, yaitu menjalankan tugas sesuai dengan tanggung jawabnya;
3. Mengambil giliran dan berbagi tugas, yaitu menggantikan teman dengan tugas tertentu dan mengambil tanggung jawab tertentu dalam kelompok;
4. Mendorong adanya partisipasi, yaitu memotivasi semua anggota kelompok untuk memberikan konstribusi; dan
5. Menggunakan kesepakatan, yaitu menyamakan pendapat/persepsi.
6. Keterampilan kooperatif tingkat menengah, antara lain:
7. Mendengarkan dengan aktif, yaitu menggunakan pesan fisik dan verbal agar pembicara mengetahui anda secara energik menyerap informasi;
8. Bertanya, yaitu meminta atau menanyakan informasi atau klarifikasi lebih lanjut;
9. Menafsirkan, yaitu menyampaikan kembali informasi dengan kalimat berbeda;
10. Memeriksa ketepatan, yaitu membandingkan jawaban, memastikanbahwa jawaban tersebut benar.
11. Keterampilan kooperatif tingkat mahir

Keterampilan kooperatif tingkat mahir ini antara lain; mengolaborasi, yaitu memperluas konsep, membuat kesimpulan dan menghubungkan pendapat-pendapat dengan topic tertentu.

Berdasarkan uraian tinjauan tentang pembelajaran kooperatif ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tersebut memerlukan kerja sama antar siswa dan saling ketergantungan dalam struktur pencapaian tugas, tujuan, dan penghargaan. Keberhasilan pembelajaran ini tergantung dari keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok, dimana keberhasilan tersebut sangat berarti untuk mencapai suatu tujuan yang positif dalam belajar kelompok.

1. ***Team Game Tournament* (TGT)**
2. **Pengertian *Team Game Tournament* (TGT)**

*Team Game Tournament* merupakan salah satu variasi model pembelajaran kooperatif. Saco (Rusman, 2010: 224) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan- pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga di selingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

Permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa, misalnya akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini di maksudkan dalam agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permianan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai review materi pelajaran.

TGT 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 atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Shoimin (2014: 204) mengemukakan lima komponen utama dalam TGT

1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dalam pelajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas, siswa harus benar-benar memerhatiakn dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok atau *game* karena skor *game* akan membantu skor kelompok.

1. Kelompok (teams)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotnya heterogen dilihat dari presentasi akademik, jenis kelamin, dan rasa atau etnik.

1. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan kerja kelompok.

1. *Turnamen*

Turnamen pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi presentasinya dikelompokkan pada meja I, tiga meja selanjutnya pada meja II dan seterusnya.

1. *Team recognize* (penghargaan Kelompok)

Guru kemudian mengemukakan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

1. **Aturan Permainan Pada Medel *Team Game Tournament* (TGT)**

Pada saat pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* terdapat aturan-aturan permainan, Slavin (Sanjaya, 2008: 30) bahwa sebagai berikut:

Setiap anggota tim memperoleh penomoran 1, 2, 3, atau 4 yang ditentukan oleh guru. 2) Tim lain diberi penomoran oleh guru, sehingga semua anggota tim yang memperoleh nomor 1, akan bermain di turnamen 1, yang memperoleh nomor 2 akan bermain di turnamen 2, dan seterusnya. Ada 4 macam kartu yang akan menjadi destinasi (takdir) bagi tim yang melempar dadu, berdasarkan mata dadu yang muncul. Tim mungkin akan mendapat kartu yaitu: a) merah: berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang harus dijawab oleh si pelempar dadu (anggota tim yang ikut dalam turnamen itu). b) biru: berisi pertanyaan yang juga berkaitan dengan materi, yang dapat dijawab dari hasil diskusi bersama oleh seluruh anggota tim. c) hijau: berisi pertanyaan yang tidak berhubungan dengan materi pelajaran, tetapi bertujuan menguji anggota tim yang sedang ikut turnamen, apakah mereka mengetahui hal-hal yang sifatnya pribadi dari anggota-anggota timnya. d) kuning: berisi permintaan yang harus dipenuhi oleh anggota tim yang melempar dadu supaya dapat melempar dadu kembali untuk memperoleh kartu lainnya.

1. **Kelebihan dan Kekurangan Team Game Tournament (TGT)**

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang digunakan pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan. Shoimin (2014:207) mengemukakan kelebihan dan kelemahan antara lain:

Kelebihan model kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

1. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya.
2. Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
4. Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa tournamen dalam model ini.

Kelemahan model kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut:

1. Dalam model pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama.
2. Dalam model pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
3. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat membuat suasana kelas menjadi rileks, pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa, terjalin semangat kerjasama dan kompetitif dalam diri siswa, serta siswa memiliki kesempatan mengaktualisasikan diri atau berekspresi. Akan tetapi pada pelaksanaannya, memerlukan persiapan yang baik, serta fasilitas yang memadai yang juga dipersiapkan. Ada dapat diadaptasi dan dimanfaatkan tanpa memerlukan pengadaan fasilitas tambahan.

1. **Hakikat Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Gagne (Susanto, 2013: 1) “belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana satu organisme berubah prilakunya sebagai akibat pengalaman”. Selanjutnya Sudjana (Jihad dan Haris, 2012: 2) “ belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan dari diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditujukan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, kecakapan, dan kebiasaan”.

W.S Winkel (Susanto, 2013: 4) bahwa:

Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Berdasarkan definisi belajar dapat di tarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan perubahan terjadi pada prilaku yang relatif dalam berpikir, merasa dan bertindak.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu proses dari seorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang biasa disebut hasil belajar. Terciptanya proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar yang tinggi sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang berkualitas. Sejalan dengan hal tersebut Bloom (Sudjana, 2006) memaparkan lebih lanjut mengenai ranah (*domain*) dari hasil belajar, yaitu:

1. Ranah afektif, merupakan aspek yang berkaitan dengan perasaan, emosi, sikap, derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek,
2. Ranah psikomotor, merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan melakukan pekerjaan yang melibatkan anggota badan, kemampuan yang berkaitan dengan gerak fisik,
3. Ranah kognitif, merupakan aspek yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, kemampuan memperoleh pengetahuan, kemampuan yang berkaitan dengan perolehan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran.

Hasil belajar yakni prestasi yang dicapai oleh siswa sekolah dasar setelah mengikuti proses belajar yang berkenaan dengan materi suatu mata pelajaran yang mencakup tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tersebut dapat di ukur dengan menggunakan instrumen hasil belajar. Hasil belajar yang akan dinilai dari penelitian ini yaitu hasil belajar yang beriorientasi pada ranah kognitif siswa yang dapat diukur dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar. Dengan demikian yang dimaksud dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran IPS pada ranah kognitif. Skor tersebut dapat diperoleh dari hasil pemberian tes hasil belajar pada mata pelajaran IPS

1. **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dari diri maupun dari luar diri siswa. Pengenalan terhadap faktor-faktor tersebut penting sekali artinya dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Di samping itu, diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, akan dapat diidentifikasi faktor yang menyebabkan kegagalan bagi siswa sehingga dapat dilakukan antisipasi atau penanganan secara dini agar siswa tidak gagal dalam belajarnya atau mengalami kesulitan belajar yang dapat menghambat kesuksesan studi siswa. Guru perlu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar sehingga dapat dilakukan upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Bahkan guru dapat melakukan upaya antisipasi jika terjadi kesulitan belajar atau kegagalan siswa dalam belajar di sekolah.

Roestiyah (1996: 8) faktor-faktor yang mempengerahui hasil belajar anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu:

1. Faktor individual (internal) meliputi: a) kematangan pertumbuhan, b) intelegensi, c) latihan dan ulangan, d) sifat-sifat pribadi seorang, e) motivasi belajar.
2. Faktor sosial (eksternal) meliputi: a) keadaan keluarga siswa, b) masyarakat kelompok sebaya, c) pemujaan anak terhadap pribadi acuan diluar keluarga, d) tuntutan pelajaran oleh guru.

Berdasarkan pendapat di atas, pada hakikatnya terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, namun pada intinya dapat diklasifikasikan atas dua faktor, yaitu bersumber dari dalam diri siswa dan dari luar dirinya.

1. **Ciri-Ciri Hasil Belajar**

Hamalik (2001: 18) mengemukakan bahwa ciri-ciri hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Proses hasil mempunyai belajar ialah mengalami, berbuat, mereaksi dan mempunyai
2. Proses itu berjalan melalui bermacam-macam pengalaman dan mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman hasil belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan tertentu.
4. Pengalaman hasil belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan peserta didik sendiri yang mendorong motivasi secara berkesinambungan.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh heredi atas dan lingkungan.
6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara material dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan peserta didik.

Ciri perubahan yang merupakan perilaku belajar di antaranya adalah:

1. Bahwa perubahan itu internasional dalam arti pengalaman atau praktek atau latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukannya dan bukan secara kebetulan, dengan demikian perubahan karena kematangan atau keletihan atau karena penyakit tidak dapat dipandang secara perubahan belajar
2. bahwa perubahan itu positif dalam arti sesuai dengan yang diharapkan (normatif) atau criteria keberhasilan, baik dipandang dari segi peserta didik (tingkat abilitas dan bakat, khususnya tugas perkembangannya maupun dari segio guru (tuntutan masyarakat orang dewasa sesuai dengan tindakan standar kulturalnya)
3. Bahwa perubahan itu efektif dalam arti mempunyai pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar yang bersangkutan, serta fungsional dalam arti perubahan hasil belajar itu realitif tetap dan setiap saat diperlukan dapat direproduksi seperti dalam pemecahan masalah, baik dalam ujian, ulangan, maupun dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidup.
4. **Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
5. **Pengertian IPS**

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 (1996:4) bahwa IPS merupakan “hasil kombinasi atau hasil pemfusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik”. Artinya bahwa bidang studi IPS tidak lagi mengenal adanya gografi, ekonomi, sejarah secara terpisah melainkan semua disiplin ilmu tersebut diajarkan secara terpadu.

Edwar B. Wesley (Pada, 2006: 3) “memberikan batasan, bahwa IPS adalah mata pelajaran yang terseleksi, disederhanakan dan diorganisir secara sistematis untuk tujuan pengajaran”. S. Nasution (Pada, 2006: 3) mengemukakan bahwa “IPS adalah pembelajaran yang merupakan fusi atau paduan dari sejumlah mata pelajaran sosial”. Dari pendapat di atas menunjukkan pengertian bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kumpulan ilmu-ilmu sosial yang terseleksi dan disusun dalam bentuk yang sesuai untuk tujuan pengajaran. Jadi, dari ilmu-ilmu sosial tersebut dikumpulkan dan disusun berdasarkan fakta*,* konsepkemudian generalisasi*.* Kumpulan yang sengaja di susun ini melahirkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Berdasarkan fakta yang benar, melahirkan konsep dasar dan generalisasi ilmu-ilmu sosial, antara lain:

1. Ilmu Sejarah merupakan ilmu sosial *social science* yang merekam sejumlah aspek kejadian, baik dibidang sosial, budaya, geografi ekonomi maupun politik. Konsep utama dalam ilmu sejarah adalah waktu dan kejadian (peristiwa).
2. Ilmu Geografi merupakan ilmu sosial yang memiliki kajian tentang ruang dan jarak yang menjadi tempat tinggal manusia. Konsep-konsep yang seringkali digunakan oleh geografi adalah lokasi, kedudukan, situasi dan tempat, pembagian, dan perancangan.
3. Ilmu Ekonomi dan Koperasi adalah bidang ilmu sosial yang mempelajari tentang kemampuan manusia/masyarakat untuk menyesuaikan kebutuhan (konsumsi) mereka yang tidak terbatas kepada sumber-sumber data mereka yang terbatas. Ahli ekonomi tertarik pada kegiatan masyarakat dalam menggunakan sumber-sumber daya, baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam dalam menghasilkan barang atau jasa kemudian pendistribusiannya kepada masyarakat. Konsep-konsep yang sering digunakan dalam ilmu ekonomi dan koperasi ini antara lain: kelangkaan*,* spesialisasi*,* saling ketergantungan*,* pasar serta kebijaksanaan umum dan pemerintahan.
4. Ilmu Politik dan Pemerintahan merupakan Ilmu yang mempelajari tentang kenegaraan atau politik.
5. Sosiologi ilmu sosial yang mengamati keanggotaan orang-orang dalam kelompok, seperti keluarga, sekolah, lembaga, agama, dan pemerintah. Proses sosial dari interaksi yang paling sederhana ke sosialisasi, kerjasama, persaingan (kompetisi) dan pertentangan (konflik). Konsep-konsep utama dalam sosiologi mencakup kelompok*,* lembaga*,* peran*,* norma*,* nilai*,* sosialisasi*,* dan masyarakat *.*
6. Antropologi konsep dasar yang membentuk ilmu ini meliputi kebudayaan*,* adat istiadat*,* etika*,* ras, tradisi*,* hukum*,* dan keyakinan*.*
7. **Tujuan pembelajaran IPS**

Barr, dkk (Pada, 2006: 7) mengemukakan tujuan IPS adalah untuk menyiapkan para siswa untuk dapat menjadi warga Negara yang baik. IPS merupakan telaah tentang manusia dan lingkungan, manusia hidup dalam kebersamaan, yang mampu mengatasi rintangan-rintangan yang timbul dari sekitarnya maupun akibat dari kebersamaannya. Namun Barr dan Shermis (Pada,2006:8) menunjukkan bahwa sebenarnya bukan hanya satu telaah, melainkan ada tiga, yakni:

1. Pewaris budaya yang menurut mereka bersifat indokrinatif dalam menyajikan bahan pengajaran.
2. Tradisi ilmu sosial, yang merujuk pada pengertian bahwa IPS sebenarnya dapat diturunkan dari salah satu ilmu sosial yang reduktif.
3. Inkuiri reflektif yang didasarkan pada pemikiran refleks, dalam tradisi ini tercermin kemampuan siswa memecahkan masalah dalam suasana lingkungan yang sarat nilai.
4. **Pembelajaran IPS di SD**

Dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan sumber pembelajaran untuk memperlancar tercapainya tujuan belajar. Sumber pembelajaran dalam IPS tidak hanya berupa pajangan media di dalam kelas tetapi memiliki sumber yang luas yang berkenan dengan hakikat pelajaran IPS yakni yang erat terkait dengan kemasyarakatan atau kehidupan sosial sehingga apabila diklasifikasikan sumber pembelajaran dalam IPS dapat berupa media atau lingkungan sosial dengan beragam dengan fenomenanya termasuk lingkungan belajar siswa.

Tetapi guru tidak mengkhawatirkan tentang sumber pembelajaran IPS karna sumber pembelajaran yang utama sudah termuat dalam buku sumber yang sesuai dengan kurikulum. Hanya yang perlu mendapat perhatian adalah bahwa sumber belajar tersebut mungkin banyak memuat informasi yang baik sehingga menurut guru mencari lain yang aktual, karena sumber belajar dalam IPS adalah kehidupan sosial itu sendiri. Kenyataan di lapangan menunjukkan hal yang berbeda dengan konsep di atas. Proses pembelajaran IPS di sekolah dasar selama ini lebih ditekankan kepada penguasaan bahan/materi pelajaran sebanyak mungkin, sehingga suasana belajar bersifat kaku, dan terpusat pada satu arah serta tidak memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih aktif. Budaya belajar lebih ditandai oleh budaya hafalan dari pada budaya berfikir, akibatnya siswa menganggap bahwa pelajaran IPS adalah pelajaran hapalan saja.

Proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar terutama di kelas V tampak semakin kuat pengaruh untuk mempersiapkan siswa supaya berhasil dalam Ujian dengan mendapatkan skor yang tinggi. Kondisi itu tidak hanya tampak pada perilaku siswa, akan tetapi terutama pada guru dan kebijakan pimpinan sekolah, serta harapan orang tua. Akibatnya proses pembelajaran ditekankan kepada penguasaan bahan sebanyak-banyaknya, sehingga penggunaan metode mengajar dengan mencatat lebih banyak dilakukan dan dipandang lebih efektif untuk mencapai tujuan tersebut, sedangkan penggunaan metode inkuiri yang dipandang sebagai inovasi dalam pembelajaran IPS terutama di Sekolah Dasar belum banyak dimasyarakatkan.

1. **Kerangka Pikir**

Guru dituntut untuk dapat melibatkan siswa secara aktif dalam suatu proses pembelajaran dengan harapan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. IPS merupakan mata pelajaran yang berbasis hafalan yang dapat membuat siswa merasa jenuh atau bosan dalam mempelajarinya, karena pada pembelajaran ini guru masih menggunakan teknik pembelajaran mencatat materi sehingga guru akan terkesan tidak aktif selama proses pembelajaran berlangsung akibatnya pembelajaran menjadi kaku, tidak bervariasi dan kurang menyenangkan sehingga hasil belajar siswa kurang. Sementara pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Game Tournament* menawarkan suasana pembelajaran yang lebih variatif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak akan merasa bosan atau mengantuk dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Rappocini

*Pretest*

Melakukan Pembelajaran dengan menggunakan model *team game tournament.*

*Posttest*

Hasil Belajar IPS

 Bagan 2.1 Kerangka pikir penelitian

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan pernyataan dari kajian teori sehingga diberikan hipotesis. Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah :

Hipotesis nol (Ho) : Tidak ada perbedaan antara hasil belajar IPS siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Hipotesis alternatif (Ha) : Ada perbedaan antara hasil belajar IPS siswa kelas V yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini yang di landaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. **Variabel Penelitian**

Variabel dalam penenlitian ini terdiri atas dua, yaitu:

1. Variabel Bebas (X) : Model pembelajaran TGT
2. Variabel Terikat (Y) : Hasil Belajar IPS

 26

1. **Disain Penelitian**

Disain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah disain *One –Group Pretest-Posttest Design* dengan pola sebagai berikut:

Tabel 3.1. Rancangan Disain Penelitian *Pre-Experimental Design* bentuk *One –Group Pre test-Post test Design*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Pre test** | ***Perlakuan X*** | ***Post-test*** |
| **O1** |  **X** | **O2** |

Keterangan :

O1 = Sebelum pembelajaran TGT diretapkan

O2 = Setelah pembelajaran TGT diretapkan

X = Pemberian perlakuan dengan menggunakan model TGT

O2 – O1 = Pengaruh model TGT terhadap hasil belajar

1. **Definisi Operasional Variabel**
2. **Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament***

Model *Team Game Tournament* yang dimaksud dalam penelitian penelitian ini yaitu suatu model pengajaran yang dilakukan dalam kelas untuk mengubah situasi dari membosankan, dan mengantuk menjadi ceria dan menyenangkan. Dalam model TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan- pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang juga di selingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok.

1. **Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang diukur setelah subjek diberikan perlakuan. Hasil belajar pada mata pelajaran IPS dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi mata pelajaran IPS yang dapat diperoleh dari hasil pemberian tes hasil belajar.

1. **Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang berjumlah 190 siswa. Sedangkan penarikan sampel pada penelitian ini adalah secara *nonprobability* ( *purposive ).* Dimana kelas yang dipilih adalah kelas V yang berjumlah 29 orang, karena pada saat dilaksanakan observasi pada kelas ini ditemukan pembelajarannya tidak pernah menggunakan model TGT. Sampel di ambil secara keseluruhan kelas V, kemudian memberikan soal *pre test* dan melakukan perlakuan pada kelas yang sama sebagai kelas eksperimen.

Tabel 3.2. Jumlah Sampel Penelitian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kelas** | **Jenis Kelamin** | **Jumlah** |
| **Laki-Laki** | **Perempuan** |
| V | 16 | 13 | 29 |

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**
2. **Teknik Pengumpulan Data**
3. **Dokumentasi**

Dokumentasi dalam penelitian ini berwujud daftar nama siswa kelas V SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar, daftar nilai tes hasil belajar mata pelajaran IPS serta dokumentasi berupa foto pada saat proses pembelajaran.

1. **Tes**

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes obektif dalam bentuk pilihan ganda. Jumlah soal yang disediakan yaitu sebanyak 30 soal, kemudian soal tersebut diuji cobakan di sekolah lain yang bukan tempat penelitian. Setelah diuji cobakan terdapat 20 soal yang layak digunakan di sekolah tempat meneliti. Jenis tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *pre test* da *post-test*. *Pre test* digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS sebelum diterapkan model TGT. Sedangkan *post test* merupakan gambaran hasil belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran model TGT dan test ini merupakan test hasil belajar yang dinyatakan dengan skor hasil belajar.

1. **Observasi**

Lembar observasi dibuat oleh peneliti yang digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian atau perubahan serta reaksi dari siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model TGT secara langsung terhadap subyek penelitian. Adapun aspek-aspek yang diobservasi adalah model TGT dapat membuat siswa : 1) menjadi lebih interaktif dalam kegiatan pembelajaran, 2) merasa senang mengikuti pembelajaran, 3)antusias mengikuti jenis yang diberikan, 4) menghilangkan keragaman disetiap siswa, dan 5) termotivasi dalam belajar. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan model TGT dalam proses pembelajaran.

1. **Prosedur Pengumpulan Data**
2. **Rancangan Penelitian**

Pembelajaran dilaksanakan selama enam kali pertemuan. Pertemuan pertama pemberian *pre test* . Pertemuan kedua dan kelima pemberian *treatment* (tindakan). Pertemuan keenam pemberian *post test.* Setiap pertemuan dilakukan dalam waktu 2 x 35 menit. Waktu yang dipergunakan tesebut sesuai dengan pembelajaran IPS disekolah bersangkutan.

1. **Validitas Instrumen**

Istilah validitas dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai ketepatan suatu tes dalam menghasilkan data atau informasi yang sesuai dengan tujuan atau keputusan yang akan dibuat. Validitas instrument dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Secara lebih di jelaskan bahwa validitas butir instrumen adalah ketepatan mengukur yang dimiliki oleh satu butir soal dalam mengukur apa yang seharusnya diukur oleh butir soal tersebut. Satu butir instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika skor-skor pada butir tersebut memiliki kesesuaian arah atau berkorelasi positif yang berarti (*significance possitive*) dengan skor total intrumen. Jika koefisien korelasi sudah lebih besar dari 0,3 maka butir instrumen tersebut sudah dikategorikan valid.

Menghitung setiap validitas butir instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$r\_{pbis}= \frac{M\_{p}-M\_{t}}{Sd\_{t}}\sqrt{\frac{p}{q}}$$

 (Patta Bundu, 2013: 75)

Keterangan:

rpbis = koefisien korelasi point biserial

Mp = skor rata-rata hitung untuk butir soal yang dijawab betul

Mt = skor rata-rata dari skor total

Sdt = standar deviasi skor total

p = proporsi siswa yang menjawab betul pada butir yang diuji

q = proporsi siswa yang menjawab salah pada butir yang diuji

Perhitungan validitas butir soal tes uji coba dilakukan dengan rumus korelasi point biserial, yaitu dengan cara mencari rpbis untuk setiap item. Hasil rpbis tersebut akan dikonsultasikan dengan koefisien korelasi yang harganya 0,3. Soal dinyatakan valid apabila harga rpbis > 0,3.

Berdasarkan hasil uji coba yang diujicobakan pada 30 siswa, 20 diantaranya dinyatakan valid, sementara 10 soal lainnya dinyatakan tidak valid. Dari hasil perhitungan validitas instrumen diperoleh soal valid adalah nomor 4, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 26, 28 dan 29. Untuk perhitungan selengkapnya tertera pada lampiran

1. **Reliabilitas Instrumen**

Pengujian reliabilitas Instrumen yang digunakan bertujuan untuk mengetahui

sejauh mana instrumen mempu menghasilkan skor-skor hasil penilaian yang stabil dan konsisten. Karena dalam penelitian ini menggunakan tes objektif dengan data diskrit, maka metode yang tepat untuk menghitung nilai reabilitas instrumen dilakukan dengan metode *Kuder-Richardson* (KR20).

Menghitung reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunkan rumus :

$$rKR\_{20}=\frac{k}{k-1}\left(1-\frac{\sum\_{}^{}pq}{s^{2}}\right)$$

 (Patta Bundu, 2013:83)

 Dengan :

$$s^{2}=\frac{\sum\_{}^{}x^{2}}{N}-x^{2}$$

Keterangan :

rKR20  = koefisien korelasi dengan KR20

k = jumlah butir soal

p = proporsi jawaban benar pada butir tertentu

q = proporsi jawaban salah pada butir tertentu (q = 1 – p)

s2 = varians skor total

Jika pada harga rKR20 ≥ 0,6, maka instrumen dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil perhitungan pada rKR20 diperoleh 0,81301 maka instrumen dikatakan reliabel. Untuk perhitungan selanjutnya tertera pada lampiran.

1. **Taraf Kesukaran**

Menghitung taraf kesukaran butir tes dapat dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$TK=\frac{A+B}{T}$$

 (Patta Bundu, 2013:65)

Keterangan:

TK = Tingkat kesukaran butir tes yang dicari

A = Jumlah siswa kelompok pandai (atas) menjawab benar pada butir
 tersebut

B = Jumlah siswa kelompok kurang (bawah) menjawab benar pada butir
 tersebut

T = Jumlah siswa dari kelompok atas dan kelompok bawah

Pada soal pilihan ganda jika tingkat kesukarannya sama atau lebih kecil dari 0,2 dikategorikan soal sukar, sebaliknya jika tingkat kesukarannya sama atau lebih besar dari 0,8 dikategorikan soal yang mudah. Untuk perhitungan selanjutnya tertera pada lampiran.

Soal yang termasuk kategori mudah yaitu nomor 1. Sedangkan untuk kategori sedang yaitu soal nomor 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15,17,18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30. Serta yang termasuk kategori sukar yaitu soal nomor 2, 16, 22, 27.Untuk selanjutnya tertera pada lampiran

1. **Daya Pembeda**

Sebelum melihat lebih lanjut posisi taraf kesukaran butir soal, maka terlebih dahulu harus diketahui daya pembeda pada butir tersebut. Daya pembeda pada butir tes tersebut dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$DP= \frac{A-B}{\frac{1}{2} T}$$

 (Patta Bundu, 2013: 66)

Keterangan:

DP = Indeks pembeda yang dicari

A = Jumlah siswa kelompok pandai (atas) menjawab benar pada butir
 tersebut

B = Jumlah siswa kelompok kurang (bawah) menjawab benar pada butir
 tersebut

T = Jumlah siswa dari kelompok atas dan kelompok bawah

Daya pembeda suatu butir soal dikatakan baik jika besarnya daya pembeda lebih besar 0,2. Jika daya pembeda adalah nol maka butir instrumen tersebut perlu diperbaiki (direvisi). Semakin tinggi daya pembeda butir instrumen maka semakin baik pula butir tersebut.Setelah dilakukan perhitungan daya pembeda soal, didapatkan soal-soal dalam 3 kategori, yaitu sangat tidak baik, cukup, dan baik. Soal yang termasuk kategori sangat tidak baik yaitu nomor 1, 2, 24, 27, 30. Sedangkan untuk kategori cukup yaitu soal nomor 3, 5, 8, 11, 16, 22. Serta yang termasuk kategori baik yaitu soal nomor 4, 6, 7, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 26, 28, 29. Untuk perhitungan selengkapnya tertera pada lampiran.

1. **Teknik Analisis Data**
2. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui hasil *pretest* dan *posttest* pada SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Sebaran skor hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, dan variansnya. Data *pretest* dan *posttest* diolah pada sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.

1. **Analisis Statistik Inferensial**

Analisis data digunakan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini adalah analisis statistika inferensial. Suatu kesimpulan dari data sampel yang akan diberlakukan untuk populasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenaran (kepercayaan) yang dinyatakan dalam bentuk presentase. Dalam penelitian ini, menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05. Untuk menguji hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dimana semua data diolah pada sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.

Data yang diperoleh dari penelitian ini akan dianalisis dengan pendekatan *dependent t-test.* Dependent t-test digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang dibentuk. Namun, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat data berupa pemenuhan asumsi normalitas.

Untuk lebih jelasnya, berikut penjelasan masing-masing :

1. **Uji Normalitas**

Uji prasyarat data yang harus terpenuhi sebelum melakukan uji hipotesis adalah uji normalitas data. Hipotesis yang digunakan dalam pengujian kenormalan data adalah sebagai berikut:

Ho : data berdistribusi normal

Ha : data tidak berdistribusi normal

Untuk pengujian hipotesis kenormalan data menggunakan data diolah pada sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.

Adapun kriteria pengujian jika H0 diterima apabila sig > 0,05 taraf signifikansi

1. **Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini. Untuk pengujian hipotesis ini digunakan uji hipotesis satu pihak yaitu:

H0 : µB = 0

H1 : µB $> $0

Keterangan:

µB  = rata-rata (populasi) selisih hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran TGT dengan hasil belajar siswa sebelum

 penerapan pembelajaran model kooperatif tipe TGT.

Adapun hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yaitu ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe  *Team Game Tournament* (TGT) secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Statistic uji yang digunakan dalam pengujian hipotesis ini adalah uji *t*, yaitu:

$$t\_{hitung}=\frac{\overbar{B}}{^{S\_{B}}/\_{\sqrt{n}}}$$

dengan $\overbar{B}$ adalah rata-rata selisih rata-rata selisih post test dengan *pretest*. $S\_{B}$ adalah simpangan baku dari selisih *post test* dengan *pretest*, serta *n* adalah jumlah siswa. Dimana uji *t* yang dipadukan dengan program SPSS versi 20.

Kemungkinan hasil penelitian signifikansi SPSS sebagai berikut:

1. Jika sig > 0,05 maka Ho diterima.
2. Jika sig < 0,05 maka Ho ditolak.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian awal yaitu pada tanggal 29 Maret 2017 peneliti melakukan uji coba soal untuk mendapatkan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal di SD Negeri Tidung, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, dari 30 butir soal diperoleh 20 butir soal valid yang digunakan untuk penelitian di kelas V SD Inpres Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas V yang terdiri dari 29 siswa yang selanjutnya akan diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT). Selanjutnya untuk mengetahui kemampuan awal siswa peneliti melakukan tes awal atau *prestest*. Kemudian setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT), selanjutnya diberikan *post-test* . *Post-test* ini merupakan tes akhir untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

1. **Hasil Analisis Data Penelitian**

Melalui penelitian ini diperoleh sejumlah data yang meliputi : 1)Pemberian test awal atau *pre-test*, dan 2) skor *post-test* hasil belajar siswa.

Melalui penelitian ini ingin diketahui sejauh mana pengaruh pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut diketahui dengan membandingkan hasil pencapaian siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Kemampuan siswa sebelum diberi perlakuan terlihat pada hasil *pre-tes*, dan kemampuan siswa sesudah diberi perlakuan terlihat dari hasil *post-test*. Sedangkan untuk melihat seberapa jauh pengaruh perlakuan dapat dilihat dari selisih perbedaan hasil belajar siswa.

38

1. **Gambaran Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)**

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dapat meberikan kontribusi positif bagi siswa khususnya pada siswa kelas di SD Inpres Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan pada siswa oleh peneliti sendiri sewaktu melakukan penelitian di sekolah tersebut. Hasil observasi menunjukkan siswa menjadi semangat dalam belajar. Selanjutnya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) siswa menjadi bersemangat, termotivasi, keragaman diantara siswa dapat dihilangkan. Selain itu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dapat memberikan suasana baru dan menyenagkan dalam setiap proses belajar. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.1. Analisis Aspek yang Diobservasi

| **Aspek yang diobservasi** | **Persentase** |
| --- | --- |
| **Pertemuan I** | **Pertemuan II** | **Pertemuan III** | **Pertemuan IV** |
| Model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament* (TGT) membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. | 63 % | 74% | 78% | 82% |
| Model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament* (TGT) membuat siswa merasa senang mengikuti pembelajaran. | 70 % | 89% | 87% | 94% |
| Siswa antusias dalam mengikuti jenis *game tournament* yang diberikan | 70 % | 82% | 95% | 100% |
| Model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament* (TGT) yang diberikan dapat menghilangkan keragaman disetiap siswa | 70 % | 79% | 92% | 96% |
| Model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament* (TGT) membuat siswa termotivasi dalam belajar | 71 % | 75% | 95% | 95% |

Sumber: Data Hasil Penelitian

Berdasarkan Tabel 4.1. tersebut terlihat ada peningkatan persentase pada setiap aspek disetiap pertemuan yang demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) perlu dilakukan atau diberikan kepada siswa karena dapat memberikan manfaat yang positif terhadap situasi pembelajaran.

1. **Gambaran Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Diberi Perlakuan dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)**

Untuk melihat seberapa jauh pengaruh perlakuan sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat dilihat sebagai berikut;

1. **Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT)**

Data hasil belajar awal yang diperoleh dari pemberian *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa. Adapun hasil data yang diperoleh berdasarkan pemberian *pre-test* dengan menggunakan sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.

Tabel 4.2. Statistik Deskripsi Data Hasil *Pre-Test*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kelas** | **N** | **Min** | **Max** | **Mean** | **Median** | **Mode** | **Std.****Deviation** | **Variance** |
| Data *Pre-Test* | 29 | 20,00 | 75,00 | 45,3448 | 45,0000 | 25,00 | 16,79344 | 282,020 |

Berdasarkan Tabel 4.2. tersebut, terlihat bahwa rata-rata skor data awal *Pre-Test* adalah 45,3448 dengan skor maksimum 75,00 dan skor minimumnya 20,00 kemudian mediannya 45,0000 serta modusnya adalah 25,00 . Selanjutnya dari Tabel 4.2. terlihat pula varians yang diperoleh sebesar 282,020 dan yang diperoleh kelas dengan standar deviasi yang adalah 16,79344.

1. **Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT)**

Data hasil belajar *post-test* yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui kondisi akhir hasil belajar siswa. Adapun hasil data yang diperoleh berdasarkan pemberian *post-test* dengan menggunakan sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.

Tabel 4.3. Statistik Deskripsi Data Hasil *Post-Test*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kelas** | **N** | **Min** | **Max** | **Mean** | **Median** | **Mode** | **Std.****Deviation** | **Variance** |
| Data *Post-Test* | 29 | 50,00 | 100,00 | 76,5517 | 75,0000 | 80,00 | 12,25499 | 150,185 |

Berdasarkan Tabel 4.3. tersebut, terlihat bahwa rata-rata skor data akhir *Post-Test* adalah 76,5517 dengan skor maksimum 100,00 dan skor minimumnya 50,00 kemudian mediannya 75,0000 serta modusnya adalah 80,00. Selanjutnya dari Tabel 4.3. terlihat pula varians yang diperoleh sebesar 150,185 dan yang diperoleh kelas dengan standar deviasi yang adalah 12,25499.

**c. Ketuntasan Klasikal**

Adapun data hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang diperoleh pada peneltian dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.4. Daftar Persentase Ketuntasan Klasikal

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Nilai *Pre-test* | Nilai *Post-test* |
| Tuntas | Tidak Tuntas | Tuntas | Tidak Tuntas |
| Kelas V | 3 | 26 | 19 | 10 |
| Persentase | 10,34 % | 89,66 % | 65,52 % | 34,48 % |

Sumber: Data Hasil Penelitian

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar sebelum di berikan perlakuan di kelas V SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar yaitu masih banyak siswa yang belum mencapai KKM sebanyak
89,66 % dari 29 siswa dengan KKM 75 pada mata pelajaran IPS. Selanjutnya pada *post-test* siswa yang belum tuntas menjadi 34,48 % dari 29 siswa.

1. **Uji Prasyarat Data**

Untuk menguji hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dimana semua data diolah pada sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.

1. **Uji Normalitas**

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi normalitas untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Asumsi normalitas harus terpenuhi agar hasil uji hipotesis yang diperoleh dapat dipercaya. Berdasarkan hasil analisis kenormalan dengan menggunakan metode *shapiro-Wilk* dengan dengan menggunakan sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Normalitas

|  |  |
| --- | --- |
|  | Sig. Shapiro-Wilk |
| Pre-Test | 0,090 |
| Post-Test | 0,759 |

Tabel 4.5 memperlihatkan hasil uji kenormalan data untuk *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan tabel tersebut diperoleh hasil bahwa nilai signifikansi untuk *pretest* dan *posttest* lebih dari taraf 0,05. Hal ini berarti bahwa data *pretest* dan *posttest* mengikuti distribudi normal.

1. **Uji Hipotesis**

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Tebel 4.6 Uji Hipotesis

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Mean | Standar Deviasi | t | Sig. |
| Postest – Pretest | 31,207 | 8,200 | 20,494 | 0,000 |

Berdasarkan Tabel 4.6 diperoleh nilai signifikansi untuk uji hipotesis sebesar 0,00 < 0,05 dengan demikian H0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas V sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) atau dengan kata lain ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Pembahasan Hasil Penelitian**

IPS merupakan mata pelajaran yang berbasis hafalan yang dapat membuat siswa siswa merasa jenuh atau bosan dalam mempelajarinya, karena pada pembelajaran ini guru masih menggunakan teknik pembelajaran konvensional, sehingga guru akan terkesan lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga pembelajaran menjadi kaku, tidak bervariasi atau kurang menyenangkan. Melihat kondisi ini peneliti mencari cara atau teknik lain yang dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa akan lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) yang digunakan oleh peneliti merupakan cara yang disisipkan pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Melalui penelitian ini ingin diketahui sejauh mana pengaruh pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa. Adapun data hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang diperoleh pada peneltian dapat dilihat sebagai berikut;

1. **Gambaran Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)**

Peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran IPS untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) dan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa dapat terbukti dari uji beda yang dilakukan. Pembelajaran *team game tournament* (TGT) ini dilaksanakan 6 kali pertemuan, yang mana 1kali pemberian *pretest* 4 kali pembelajaran dan 1 kali pemberian *posttest.*

Kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) guru hanya menjadi fasilitator bagi siswa. Dimana tugas guru sebagai fasilitator yaitu menjelaskan materi dan membuat siswa bersemangat dan berperan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebelum memulai pembelajaran guru menyiapkan mental dan fisik. Setelah melakukan aktivitas tersebut guru akan menjelaskan materi pembelajaran dan siswa akan menyimak dengan penuh perhatian. Guru tidak serta merta melakukan pembelajaran secara terus menerus melainkan akan menyisipkan aktivitas yaitu bermain  *game tournament* sehingga siswa siswa tidak merasa bosan, mengantuk dan bersemangat lagi mengikuti pembelajaran. Setiap pertemuan peneliti memberikan informasi tentang *team game tournament* (TGT) hal ini dilakukan karena pembelajaran model *team game tournament* (TGT)adalah hal baru bagi siswa. Bukan hanya itu peneliti juga ingin mengetahui tanggapan dari pelaksanaan *team game tournament* (TGT) ini apakah siswa telah memahami materi dengan baik atau belum

Persentase aktivitas yang diobservasi dapat dilihat pada aspek *team game tournament* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan persentase keaktivan pada setiap pertemuannya. Dimana aspek pertama pada pertemuan pertama persentasenya hanya 63% hal ini dikarenakan masih tahap pengenalan aturan-aturan dalam pelaksanaan model, tetapi dari setiap pertemuan mengalami peningkatan keaktivan hingga pertemuan terakhir menjadi 82%.

Aspek kedua *team game tournament* membuat siswa merasa senang mengikuti pembelajaran, pada pertemuan pertama persentasenya 70 % . Respon siswa pada aspek ini hampir sama pada aspek pertama hanya selisih berapa persen. Setiap pertemuan mengalami peningkatan persentase sampai 94% pada pertemuan terakhir. Aspek ketiga siswa antusias dalam mengikuti jenis *game tournament* yang diberikan, persentasenya 70 % pada pertemuan pertama dan 100% pada pertemuan terakhir. Aspek keempat *team game tournament* yang diberikan dapat menghilangkan keragaman disetiap siswa, pada aspek ini 70 % pada pertemuan pertama, selanjutnya setiap pertemuan mengalami peningkatan sampai 96% pada pertemuan terakhir.

Aspek yang terakhir *team game tournament* membuat siswa termotivasi dalam belajar, yang mana persentase pada awal pertemuan 71 % dari setiap pertemuan mengalami peningkatan, yang mana pada pertemuan terakhirnya 95%. Dari semua aspek yang diobservasi dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) mengalami peningkatan persentase disetiap pertemuannya, karena semua aspek yang diobservasi dalam model ini dapat mempengaruhi hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) perlu dilakukan atau diberikan kepada siswa karena dapat memberikan manfaat yang positif terhadap situasi pembelajaran.

1. **Gambaran Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Diberi Perlakuan dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)**

Hal pertama yang dilakukan peneliti yaitu melaksanakan *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh sebelum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT), dimana rata-rata skor data *pre-test* adalah 45,3448 dengan skor maksimum 75,00 dan skor minimumnya 20,00 dan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 89,66 % dari 29 siswa dengan KKM 75 pada mata pelajaran IPS.

Kegiatan selanjutnya peneliti melaksanakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament,* dimana rata-rata skor data *post-test* adalah 76,5517 dengan skor maksimum 100,00 dan skor minimumnya 50,00. Jika ditinjau pada ketuntasan pada *post-test* siswa yang belum tuntas menjadi 34,48% dari 29 siswa. Dilihat peningkatan dari ketuntasan dimana dari 10,34% menjadi 65,52% yang standar KKM 75.

Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat rata-rata skor data *pre-test* adalah 45,3448 sedangkan rata-rata skor data *post-test* adalah 76,5517, nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan *pre-test*. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran *team game tournament* lebih baik. Bukan hanya nilai rata-rata *post-test* yang tinggi, melainkan nilai minimum, maksimum serta tingkat ketuntasan meningkat.

1. **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar.**

Hasil analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa H0 ditolak yang berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) secara signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa Kelas V SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Hal ini sejalan dengan hasil pengamatan lembar observasi siswa, yang mana aktivitas siswa meningkat disetiap pertemuannya pada penggunaan model *team game tournament* (TGT). Hal ini berarti bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *team game tournament* (TGT) lebih direspon secara positif oleh siswa. Selain itu dapat dilihat pada peningkatan rata-rata hasil belajar siswa setelah penerapan model *team game tournament* (TGT).

 Hasil analisis yang diperoleh, cukup mendukung teori yang telah dikemukakan pada kajian pustaka. Bila di tinjau dari keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar pada saat menggunakan model *team game tournament* (TGT) menampakkan keaktifan siswa, sikap antusias siswa, lebih senang dan termotivasi belajar,serta memperlihatkan kekompakan dalam pembelajaran. Hal ini bukti nyata bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) sangat cocok di terapkan dalam proses pembelajaran IPS.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) menjadikan siswa bersemangat, termotivasi, keragaman diantara siswa dapat dihilangkan.
2. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa awal adalah 45,3448 menjadi 76,551.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDI Rappocini Kecamatan Rappocini Kota Makassar.
4. **Saran**
5. Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) hendaknya dapat diaplikasikan oleh guru dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan siswa sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
6. Sebaiknya penelitian ini dikembangkan lebih lanjut pada materi, mata pelajaran, pada tingkatan kelas yang berbeda serta populasi yang lebih luas.

50

**DAFTAR PUSTAKA**

Bundu, Patta. 2013. *Asesmen Pembelajaran*. Padang: Haypa Press

Hamalik, Oemar. 1992. *Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Mandar Maju

Muh Ahsan Bi Qalbi. 2011. Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tim Game Tournament (TGT) Siswa Kelas IV SDN 61 Lekkong Kab Enrekang. *SKRIPSI.*Makassar: UNM

Pada.2006.*Pembelajaran IPS di Sd.* Makassar: FIP UNM

Roestiah.1996. *Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta

Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif.* Jakarta : Rajawali Pers.

Rudiana. 2012. *Genius Teaching : 9 Karakter Guru Menyenangkan Berbasis Ramah Otak*. Bandung: Smile’s Indonesia Institute.

Rusman.2010.*Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Saidihardjo & Sumadi HS. (1996). *Konsep dasar Ilmu pengetahuan Sosial*. (*Buku 1*).

Yogyakarta : FIP IKIP.

Schunk, D. H., Pintrich P. R., Meece J. L. 2012. *Motivation in Education*: *Theory, Research, and Applications, Third Edition “Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Aplikasi, Edisi ketiga”*. Diterjemahkan Oleh Ellys Tjo. Jakarta Barat: PT INDEKS.

Sinring, Abdullah Dkk. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi Program S-1 Fakultas Ilmu Pendidikan UNM.* Makassar: FIP UNM

Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Slavin. Robert E. 2009. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik.*Bandung: Nusa Media.

Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.

 . 2006. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisifatif*. Bandung: Falah Production

Sugiyono.2015.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar.* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

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

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS. Bandung: Citra Umbara.

Yunsirno. 2010. *Keajaiban Belajar*. Pontianak: Pustaka Jenius Pubhlising.

**LAMPIRAN**