**BAB I  
PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran sehingga mereka dapat menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Salah satu upaya meningkatkan pendidikan dengan menempuh pendidikan formal yaitu dengan sekolah. Sekolah merupakan lembaga pembinaan sumber daya manusia yang diharapkan dapat mengembangkan potensi diri, baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Hal ini ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 ayat (1) bahwa fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu:

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

Mata pelajaran IPS disekolah dasar merupakan perwujudan dari satu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS diharapkan siswa dapat menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat karena dimasa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat disebabkan oleh kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu guru berperan besar dalam mempersiapkan siswa agar mampu menghadapi perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

1

Guru merupakan pendidik yang berperan penting dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik di sekolah. Selain itu guru juga berperan sebagai pelaksana pendidikan dan pengajar, bertanggung jawab mengelola kelas, mengarahkan dan menciptakan suasana yang dapat mendorong terlaksananya kegiatan pembelajaran di kelas. Guru harus mengetahui situasi siswa, situasi kelas dan pengajaran, sebab setiap siswa mempunyai keragaman dalam hal kecakapan potensi yang memungkinkan untuk dikembangkan, seperti bakat, kecerdasan, maupun kecakapan yang diperoleh dari hasil belajar. Pada proses pembelajaran, motivasi belajar siswa juga ditentukan oleh situasi kelas yang manarik dan menyenangkan. Oleh karena itu guru masih perlu dilengkapi kemampuan mengajar yang berorientasi pada pembelajaran yang berpusat pada murid, termasuk di dalamnya penggunaan model pembelajaran yang sesuai.

Menurut hasil observasi di kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru pada saat penyajian materi IPS, guru tidak menggunakan model-model pembelajaran inovatif melainkan proses pembelajaran yang berpusat pada guru yang mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam belajar. Suasana demikian cenderung membuat siswa diam dan pasif di tempat duduk, hanya mendengar dan menerima materi dari guru, sehingga jika siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran, seperti siswa yang berkemampuan rendah, mereka cenderung diam dan enggan dalam mengemukakan pertanyaan atau pendapat. Kondisi belajar siswa seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, tentunya berdampak pada hasil belajar siswa. Dari data yang diperoleh dari wali kelas IV nilai ulangan IPS menunjukkan bahwa dari 22 siswa, siswa yang tuntas 6 siswa yaitu dengan nilai antara 71 sampai 100 sedangkan yang tidak tuntas 16 siswa yaitu dengan nilai antara 0 sampai 70. Jadi terdapat 16 murid yang tidak mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 71. Dari data tersebut persentase keberhasilan siswa 27%.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh dua faktor, yaitu: faktor dari guru dan faktor dari siswa. Faktor dari guru yaitu: (1) Dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif. (2) Proses pembelajaran terpusat pada guru yang mengakibatkan kurangnya menarik perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar. (3) Kurangnya menajemen kelas sehingga siswa bebas mengganggu temannya. Sedangkan faktor dari siswa yaitu: (1) Siswa lebih banyak bermain dan mengganggu teman kelasnya dalam proses pembelajaran. (2) Kurangnya motivasi siswa untuk belajar. (3) Siswa kurang aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.

Untuk mengatasi hal tersebut maka dipilih salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa termotivasi dan merasa senang dalam belajar, salah satunya adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)*. Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu tipe dari sekian banyak tipe dalam model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan siswa lainya dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang untuk mengerjakan tugas-tugas terstruktur agar pengetahuan dan keterampilan siswa bertambah. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif siswa belajar secara berkelompok bersama teman-temannya sehingga tumbuh rasa saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)menurut Silver, H.F. dkk (2012: 93) adalah “suatu model pembelajaran yang memaksimalkan penguasaan materi melalui kompetisi dan kerjasama”. Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, semua anggota tim yang berlevel kemampuan berbeda-beda bekerja sama dalam tim untuk memahami materi yang dipelajari. Setiap anggota tim kemudian meninggalkan tim mereka untuk berkompetisi dengan anggota tim lain dalam suatu turnamen akademis. Model pembelajaran ini mengajak siswa belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi santai dan menyenangkan, tetapi siswa juga memahami materi pelajarannya.

Silver, HF. dkk. (2012) menyebutkan alasan positif keberhasilan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), yakni: TGT menggabungkan aspek-aspek terbaik kompetisi, memenuhi semua persyaratan dari model pembelajaran kooperatif yang efektif, mengembangkan pemelajaran siswa melalui repetisi dan variasi, menyediakan data pemeriksaan yang efektif bagi guru, menggunakan model penskoran berbasis motivasi dan menggabungkan berbagai jenis pertanyaan.

Dari pendapat tersebut, menunjukkan hubungan bahwa dengan menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* pada pembelajaran IPS, diharapkan siswa merasa senang, tidak bosan, memiliki motivasi yang tinggi serta terlibat aktif dalam proses belajar mengajar IPS di kelas, sehingga siswa dapat menyerap dan memahami pelajarannya dengan lebih maksimal. Jika siswa dapat menyerap pelajaran secara maksimal maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS juga akan meningkat.

Hasil penelitian yang dilakukan Fajrin Sidik (2011) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Minasa Upa Kota Makassar.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka akan dilakukan penelitian dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Turnamens* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar?

1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

1. **Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
2. Bagi akademis atau lembaga, diharapkan menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di sekolah dasar.
3. Sebagai bahan acuan dan pijakan bagi peneliti-peneliti berikutnya dalam mengkaji lebih luas tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi siswa, dapat menghilangkan rasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung serta memberikan kebebasan berinteraksi dengan teman kelompoknya sehingga pengetahuan murid bertambah.
6. Bagi Guru, untuk mengembangkan inovasi pembelajaran di kelas serta memberikan pengalaman, penambahan wawasan, pengetahuan dan keterampilan dalam meningkatkan pembelajaran.
7. Bagi Sekolah, memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah pada khususnya pelaksanaan pembelajaran IPS dan pada umumnya pelaksanaan pembelajaran seluruh mata pelajaran yang ada pada sekolah.

**BAB II**

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

1. **Kajian Pustaka**
2. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)**
3. **Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Isjoni (2007: 15) menyebutkan “*Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim”. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lainnya.

Slavin (Taniredja, 2011: 55) mengemukakan pengertian pembelajaran kooperatif adalah “suatu model pembelajaran dalam sistem belajar dan bekerja siswa dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih termotivasi dalam belajar”. Dalam model pembelajaran kooperatif, pengaturan kelompok-kelompok kecil memperhatikan keberagaman anggota kelompok sebagai wadah siswa bekerja sama dan memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya, memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari sesuatu dengan baik dan pada waktu yang bersamaan siswa menjadi narasumber bagi teman yang lain.

Roger, dkk (Huda, 2011) menjelaskan pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran kelompok yang diatur oleh prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain. Artz dan Newman (Huda, 2011: 32) juga menyebutkan bahwa “pembelajaran kooperatif sebagai pembelajar dalam kelompok kecil, siswa yang bekerja sama satu tim untuk menyelesaikan suatu tugas”. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif bergantung pada efektifitas kelompok-kelompok siswa tersebut.

8

Lie, A. (Isjoni, 2007: 16) berpendapat bahwa “model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar belajar dalam kelompok”. Ada unsur –unsur dasar pembelajaran yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pembelajaran kooperatif hanya berjalan jika terbentuk kelompok atau suatu tim yang didalamnya semua siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan.

Pendapat-pendapat sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk berinteraksi dan bekerjasama dengan siswa lainya dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang untuk mengerjakan tugas-tugas terstruktur agar pengetahuan dan keterampilan siswa bertambah.

1. **Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif. Stahl (Taniredja, 2011:59) menyebutkan ciri-ciri model pembelajaran kooperatif yaitu sebagai berikut:

1. Belajar bersama dengan teman. (2) Selama proses belajar terjadi tatap muka antar teman. (3) Saling mendengarkan pendapat diantara anggota kelompok. (4) Belajar dari teman sendiri dalam kelompok. (5) Belajar dalam kelompok kecil. (6) Produktif berbicara atau saling mengemukakan pendapat. (7) Keputusan tergantung pada siswa sendiri. (8) Siswa aktif.
2. **Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan cara belajar yang lebih baik sehingga prestasi akademik siswa meningkat, dan menumbuhkan sikap tolong menolong dalam berperilaku sosial. Tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran kooperatif adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Ibrahim (Isjoni, 2007) menjelaskan tiga tujuan model pembelajaran kooperatif yaitu: (1) Meningkatkan hasil belajar akademik atau prestasi belajar siswa. (2) Siswa dapat berinteraksi terhadap orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial dan kemampuan. (3) Melalui pembelajaran kooperatif siswa dapat mengembangkan keterampilan sosial atau keterampilan bekerjasama dengan siswa lainya.

1. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tounaments***

*Teams Games Tournaments* (TGT) pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards, model pembelajaran ini untuk pertama kalinya digunakan oleh John Hopkins (Slavin, 2012). Model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terdiri dari tiga kata yaitu :

1. *Teams*

Kata *teams* merupakan bentuk jamak dari kata *team* yang berarti tim atau dengan kata lain adalah kelompok. Jadi *teams* berati banyak kelompok. Fungsi utama dari tim ini adalah agar setiap siswa saling membimbing dan bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok.

1. *Games*

Kata *games* berasal dari kata *game* yang berarti permainan. Permainan dalam model pembelajaran ini adalah sebuah permainan yang terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

1. *Tournaments*

*Tournaments* diartikan sebagai pertandingan atau kompetisi, yang dilakukan pada meja turnamen.

*Teams Games Tournaments* (TGT)menurut Silver,H.F. dkk (2012: 93) adalah “suatu model pembelajaran yang memaksimalkan penguasaan materi melalui kompetisi dan kerjasama”. Pada model pembelajaran *Teams Games Tournaments*, semua anggota tim yang berlevel kemampuan yang kemampuan yang berbeda-beda bekerja sama dalam tim untuk memahami materi yang dipelajari. Setiap anggota tim kemudian meninggalkan tim mereka untuk berkompetisi dengan anggota tim lain dalam suatu turnamen akademik.

Pengertian lain tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dikemukakan oleh Huda (2011) bahwa *Teams Games Tournaments* adalah model pembelajaran yang sama seperti STAD dalam hal komposisi kelompok, langkah-langkah pembelajaran dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan ras, etnik, dan jenis kelamin maka *Teams Games Tournaments* fokus pada level kemampuan siswa juga. Selain itu, jika STAD digunakan nama kuis, maka dalam *Teams Games Tournaments* istilah tersebut berganti menjadi *game* akademik.

Adapun pendapat lain tentang *Teams Games Tournaments* (TGT) yang dikemukakan oleh Rusman (Mappasoro, 2012: 93) yang menyebutkan bahwa “*Teams Games Tournaments* sebagai salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda”.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat kita simpulkan bahwa *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah suatu model pembelajaran kelompok yang mengacu pada penggunaan turnamen akademik, tiap anggota kelompok yang mewakili timnya bertemu dalam satu meja turnamen untuk melakukan pertandingan dan memperoleh poin untuk skor timnya.

1. **Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)**

Secara garis besar langkah-langkah model pembelajaran TGT ada lima komponen utama, menurut Slavin (2012: ) yaitu:

1. Tahap presentasi

Pada langkah ini guru menyajikan materi pembelajaran, sementara di pihak lain siswa diharapkan benar-benar memperhatikan dan memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru sebagai modal baginya untuk bekerja di dalam kegiatan kelompok.

1. Tahap kelompok *(teams)*

Tim terdiri dari enam atau tujuh siswa secara heterogen setiap kelompok. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa bermain dalam turnamen. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa (LKS).

1. Tahap permainan (*games*)

Permainannya dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Permainan terdiri dari kartu-kartu bergambar yang akan disusun berdasarkan letaknya oleh setiap kelompok.

1. Tahap turnamen akademik

Turnamen berlangsung setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melakasanakan kerja kelompok terhadap lembar-kegiatan.Pada awal turnamen, guru membagi siswa ke dalam 6 meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja turnamen 1, tiga siswa berikutnya pada meja turnamen 2 dan seterusnya.

1. Tahap pemberian penghargaan

Dalam tahap ini guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

1. **Penempatan para siswa ke dalam meja turnamen**

**Gambar 2.1**. Penempatan Meja turnamen

**TEAM A**

**A-1A-2 A-3 A-4**

**Tinggi Sedang Sedang Rendah**

**Meja Turnamen**

**4**

**Meja Turnamen**

**3**

**Meja Turnamen**

**2**

**Meja Turnamen**

**1**

**C-1 C-2 C-3 C-4**

**Tinggi Sedang Sedang Rendah**

**B-1B-2B-3 B-4**

**Tinggi Sedang Sedang Rendah**

**TEAM B TEAM C**

Sumber: Slavin, 2012

Keterangan untuk penempatan meja turnamen pada kategori tinggi, sedang dan rendah adalah diambil dari rangking siswa yaitu siswa yang berada pada rangking 1-7 berada pada kategori tinggi, untuk siswa yang berada pada rangking 8-15 berada pada kategori sedang dan untuk siswa yang berada pada rangking 16-22 berada pada kategori rendah.

Penempatan meja turnamen dilakukan dengan menghitung jumlah siswa di dalam kelas. Jika jumlahnya habis dibagi tiga, semua meja turnamen akan mempunyai tiga peserta, tunjuklah tiga siswa pertama dari daftar tadi untuk menempati meja 1, berikutnya ke meja 2 dan seterusnya. Jika ada siswa yang tersisa setelah dibagi tiga, satu atau dua dari meja turnamen pertama akan beranggotakan 4 peserta. Misalnya sebuah kelas dengan 22 siswa akan mempunyai 7 meja turnamen, satu diantaranya akan mempunyai empat anggota. Empat siswa pertama dari daftar peringkat akan di tempatkan pada meja turnamen 1, tiga siswa pada meja turnamen 2 dan seterusnya.

1. **Aturan Permainan *Teams Games Tournaments***

Memulai permainan, para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu dimulai dari pembaca pertama. Pembaca pertama mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas. Dia lalu membacakan dengan keras soal yang berhubungan dengan nomor yang ada pada kartu. Misalnya, seorang siswa yang mengambil kartu nomor 12, maka siswa membaca dan menjawab soal nomor 12. Pembaca yang tidak yakin akan jawabannya diperbolehkan menebak tanpa dikenai sanksi. Jika dalam permainan tersebut melibatkan masalah, semua peserta turnamen (bukan hanya si pembaca) harus menyelesaikan masalah tersebut supaya pengetahuan siswa bertambah

Apabila siswa yang ada disebelah kiri atau kanannya (penantang pertama) memiliki pilihan untuk menantang dan memberikan jawaban yang berbeda. Jika dia ingin melewatinya, atau bila penantang kedua memiliki jawaban yang berbeda dengan dua peserta yang pertama, maka penantang kedua boleh menantang. Akan tetapi penantang harus hati-hati karena mereka harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan sebelumnya ke kotak (jika ada) apabila jawaban mereka berikan salah.

Penantang kedua (peserta yang ada disebelah kanan pembaca) memeriksa jawaban dan membacakan jawaban yang benar dengan keras. Pembaca pertama yang memberikan jawaban yang benar akan menyimpan kartunya. Jika kedua penantang memberikan jawaban salah, dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkan (jika ada) ke dalam boks.

Semua siswa harus memainkan game ini pada saat yang sama. Sementara mereka bermain, bergeraklah dari satu kelompok ke kelompok lain untuk menjawab pertanyaan dan pastikan bahwa semua memahami prosedur permainan tersebut.

1. **Merekognisi Tim Berprestasi**

Penghargaan dalam proses pembelajaran*Teams Games Tournaments*diberikan tiga tingkatan penghargaan didasarkan pada skor rata-rata tim.

**Tabel 2.1.**. Penghargaan Tim

|  |  |
| --- | --- |
| **Kriteria ( Rata-Rata Tim)** | **Penghargaan** |
| 40 | Tim Baik |
| 45 | Tim Sangat Baik |
| 50 | Tim Super |

Sumber: Slavin (2012: 175)

1. **Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments***

Taniredja dkk (2012) mengatakan bahwa kelebihan dan kekurangan yang diperoleh dalam pembelajaran ini adalah:

1. **Kelebihan**
2. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
3. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
4. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
5. Motivasi belajar siswa bertambah.
6. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
7. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
8. Potensi yang ada dalam diri siswa dapat keluar, selain itu kerjasama antar siswa juga siswa dan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.
9. **Kekurangan**
10. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
11. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
12. Guru yang kurang cerdas dalam mengelola kelas, memungkinkan terjadinnya kegaduhan di dalam kelas.
13. **Hakikat Pembelajaran IPS**
14. **Pengertian IPS**

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial yang resmi termuat dalam kurikulum 1975 (Yaba, dkk., 2012: 6) bahwa “IPS adalah ilmu pengetahuan tentang manusia dalam lingkungan hidupnya”. Ilmu yang mempelajari kegiatan atau aktifitas manusia dalam kelompok yang disebut masyarakat dengan menggunakan ilmu politik, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi dan sebagainya. Dalam pelaksanaannya, kegiatan belajar mengajar IPS membahas manusia dengan lingkungannya dari sudut ilmu-ilmu sosial.

Arthur G. Binning (Yaba, 2010: 3) mengemukakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang berhubungan langsung dengan perkembangan dan organisasi masyarakat serta manusia sebagai anggota dari kelompok sosial”. Selanjutnya pengertian IPS dikemukakan oleh Nasution (Yaba, 2010: 4) sebagai berikut:

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam fisik , maupun dalam lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi sosial.

Dari pendapat sebelumnya maka disimpulkan pengertian IPS bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kumpulan ilmu-ilmu sosial yang terseleksi dan disusun untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan agar siswa dapat mengetahui perkembangan aktifitas manusia sebagai anggota dari kelompok sosial.

1. **Tujuan pembelajaran IPS**

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006: 45) tercantum bahwa tujuan IPS adalah :

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

Barr, dkk (Yaba dkk, 2012: 9) mengemukakan bahwa “tujuan IPS adalah untuk menyiapkan para siswa untuk dapat menjadi warga Negara yang baik”. Sedangkan menurut L.H. Clark (Yaba dkk, 2012: 11) mengemukakan bahwa “titik berat tujuan ilmu pengetahuan sosial adalah perkembangan individu agar dapat memahami lingkungan sosialnya dan kegiatan interaksi antar manusia serta agar dapat menjadi anggota yang produktif dan dapat berperan dalam masyarakat”.

Chapping, J.R dan Messick, R.G (Yaba, 2010) mengelompokkan tujuan pengajaran IPS di sekolah menjadi empat komponen yaitu:

1. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa datang.
2. Mengembangkan keterampilan siswa untuk mencari dan mengolah informasi.
3. Untuk mengembangkan sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil berperan dalam kehidupan sosial.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tujuan mempelajari IPS adalah agar siswa dapat menjadi warga negara yang baik, mampu berpikir kritis dan berperan dalam kehidupan sosial.

1. **Ruang lingkup IPS**

Ruang lingkup pengajaran pengetahuan sosial meliputi hal-hal yang berkaitan dengan keluarga, masyarakat setempat, uang, tabungan, pajak, ekonomi setempat, wilayah, pemerintah daerah, Negara Republik Indonesia, dan pengenalan kawasan dunia. Ruang lingkup pengajaran sejarah meliputi sejarah lokal, kerajaan-kerajaan di Indonesia, tokoh dan peristiwa, bangunan bersejarah, Indonesia dan zaman penjajahan.

Ruang lingkup mata pelajaran IPS yang termuat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006: 45) meliputi aspek-aspek sebagai berikut: “(1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan. (2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan. (3) Sistem Sosial dan Budaya. (4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan”.

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

Belajar adalah berusaha untuk memperoleh ilmu atau menguasai suatu keterampilan. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok, ini berarti tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran bergantung kepada proses belajar siswa. Belajar merupakan suatu proses aktif dalam memperoleh pengalaman/pengetahuan baru sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku.

Menurut Mappasoro (2010: 2) menjelaskan pengertian belajar sebagai berikut:

Belajar adalah aktivitas mental (psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif tetap dalam aspek-aspek: kognitif, psikomotor, dan afektif. Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/ peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Pengertian belajar, seperti yang dikemukakan di atas, memperjelas bahwa belajar merupakan proses yang bertujuan. Sebagai proses yang bertujuan, baik proses belajar yang dilakukan siswa maupun tindak pembelajaran yang dilakukan pembelajar. Hamalik (2006 : 28) juga menegaskan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya”. Susanto (2013: 4) juga mengungkapkan pengertian belajar sebagai berikut:

Belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Berdasarkan uraian pendapat sebelumnya maka dapat dirumuskan definisi belajar yaitu suatu proses untuk mencapai suatu tujuan yaitu perubahan kearah yang lebih baik. Perubahan tersebut adalah perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan tingkah laku yang bersifat menetap.

1. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar atau perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik menyangkut aspek *kognitif, afektif dan psikomotor*. Pengertian hasil belajar diatas dipertegas oleh Hamalik (2006: 30) bahwa “hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi setelah proses belajar”. Tingkah laku tersebut terdiri dari sejumlah aspek yaitu: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti dan sikap. Sedangkan Nawawi (Susanto, 2013: 5) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Menurut Bloom (Suprijono, 2009: 6) bahwa “hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik”. Domain kognitif adalah pengetahuaan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Domain afektif adalah menerima, merespon, menghargai, mengorganisani dan karakterisasi. Domain psikomotor meliputi produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Sasaran kegiatan belajar mengajar adalah hasil belajar. Apabila proses belajar mengajar berjalan dengan baik, maka hasil belajar juga baik. Pencapaian hasil belajar dapat diukur dengan melihat prestasi belajar yang diperoleh melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunai (Suprijono, 2009: 5) bahwa “evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu kegiatan pembelajaran”.

Hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan alat evaluasi yang biasa disebut tes hasil belajar. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS adalah gambaran tingkat penguasaan siswa dalam belajar IPS dan terlihat pada nilai yang diperoleh dari tes hasil belajar IPS. Oleh karena itu hasil belajar dapat dicapai melalui proses belajar mengajar yang melibatkan siswa dan guru.

1. **Kerangka Pikir**

Gambaran tentang kerangka pikir adalah terjadi masalah yaitu hasil belajar siswa rendah yang disebabkan oleh aspek guru;dalam proses belajar mengajar guru tidak menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif dan proses pembelajaran terpusat pada guru yang mengakibatkan kurangnya menarik perhatian siswa. Sedangkan aspek siswa yaitu siswa lebih banyak bermain dan mengganggu teman kelasnya dalam proses pembelajaran serta kurangnya motivasi siswa untuk belajar sehingga menyebakan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS rendah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa meningkat. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) agar hasil belajar IPS meningkat.

Alur kegiatan penelitian dapat dibuat kerangka pikir penelitian, sebagai berikut;

Pembelajaran IPS di Kelas IV

SD Inpres Gunung Sari Baru

Aspek Siswa

1. Siswa lebih banyak bermain dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar
3. Siswa kurang aktif terlibat dalam proses belajar mengajar.

Aspek Guru

1. Guru tidak menggunakan model pembelajaran inovatif.
2. Proses pembelajaran berpusat pada guru sehigga kurang menarik perhatian siswa.
3. Kurangnya manejemen kelas oleh guru sehingga siswa bebas menggangu teman kelasnya.

Hasil Belajar Siswa Rendah

Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments*

Langkah-langkah:

Tahap Presentasi Kelas

Tahap Kelompok

Tahap Permainan

Tahap Turnamen

Tahap Pemberian Penghargaan

**Hasil Belajar IPS Meningkat**

**Gambar 2.2.** Kerangka Pikir Penerapan Model Pembelajaran TGT

1. **Hipotesis Tindakan**

Adapun yang menjadi hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) diterapkan, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar akan meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sudjana dan Ibrahim (2010: 197) mengemukakan lima ciri-ciri penelitian kualitatif yaitu:

1. Penelitian Kualitatif menggunakan lingkungan alamiah sebagai sumber data langsung. (b) Penelitian kualitatif sifatnya deskriptif analitik. (c) Tekanan penelitian kualitatif ada pada proses bukan pada hasil. (d) Penelitian kualitatif sifatnya induktif. (e)Penelitian kualitatif mengutamakan makna.

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru maupun siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta mendeskripsikan nilai/skor dan kualitas hasil belajar siswa.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Classroom Action Research* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Purwadi (Sukidin, 2008: 10) menyatakan PTK adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh pendidik untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas. Dari pengertian tersebut Penelitian Tindakan Kelas dapat diartikan penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mempunyai tahap-tahap dalam pelaksanaannya yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi pada tiap-tiap siklus.

26

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah terkait dengan faktor-faktor yang diteliti, yaitu:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*

*Teams Games Tournaments* adalah suatu model pembelajaran kelompok yang mengacu pada penggunaan turnamen akademik, tiap anggota kelompok yang mewakili timnya bertemu dalam satu meja turnamen untuk melakukan pertandingan dan memperoleh poin untuk skor timnya.

1. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa adalah hasil yang diperoleh siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*(TGT).

1. **Setting dan Subjek Penelitian**
2. **Setting penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar pada kelas IV. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014.

1. **Subjek penelitian**

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar, yang berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 14 perempuan dan 8 laki-laki yang terdaftar pada tahun ajaran 2013/2014.

1. **Rancangan Tindakan**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas. Secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, mengamati dan melakukan refleksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.1 :

**Gambar 3.1.** : Rancangan Tindakan Kelas

Perencanaan

**SIKLUS I**

Refleksi

Pelaksanaan

Pengamatan

Perencanaan

Refleksi

Pelaksanaan

**SIKLUS II**

Pengamatan

**Berhasil**

Sumber: Suharsimi Arikunto (2012; 16)

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Setiap siklus diamati melalui format pengamatan yang telah dirancang dengan kriteria tertentu sesuai dengan tujuan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*dalam meningkatkan hasil siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Berdasarkan bagian-bagian tentang prosedur pelaksanaan tindakan penelitian yang terdiri atas: tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, maka keempat tahap tesebut diuraikan sebagai berikut:

**Gambaran pelaksanaan siklus I**

Sesuai dengan tahap yang harus diikuti dalam siklus I, maka prosedur kegiatan siklus I dalam menyajikan bahan pelajaran adalah sebagai berikut:

1. Tahap perencanaan tindakan

Hal-hal yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan sebagai berikut :

1. Menganalisis kurikulum IPS kelas IV semester II dan menentukan materi yang akan diajarkan.
2. Menyamakan persepsi antara peneliti dengan guru kelas IV tentang model pembelajaran TGT yang akan digunakan dalam peoses pembelajaran.
3. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.
4. Menyiapkan kartu bernomor, kartu yang memiliki kunci jawaban, soal turnamen, lembar skor permainan, dan LKS untuk pembelajaran kelompok siswa.
5. Menyiapkan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.
6. Mendesain soal tes akhir siklus 1 untuk mengetahui daya serap hasil belajar siswa.
7. Menyiapkan hadiah atau penghargaan untuk setiap tim.
8. Tahap Pelaksanaan tindakan

Peneliti melaksanakan langkah-langkah kegiatan belajar mengajar sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah disiapkan. Kegiatan yang dilakukan, antara lain:

* 1. Tahap presentasi

Pada langkah ini guru menyajikan materi pembelajaran, sementara di pihak lain siswa diharapkan benar-benar memperhatikan dan memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru sebagai modal baginya untuk bekerja di dalam kegiatan kelompok.

* 1. Tahap kelompok *(teams)*

Tim terdiri dari enam atau tujuh siswa secara heterogen setiap kelompok. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa bermain dalam turnamen. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa.

* 1. Tahap permainan (*games*)

Permainannya dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Permainan terdiri dari kartu-kartu bergambar yang akan disusun berdasarkan letaknya oleh setiap kelompok.

* 1. Tahap turnamen akademik

Turnamen berlangsung setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melakasanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.Pada awal turnamen, guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja turnamen 1, tiga siswa berikutnya pada meja turnamen 2 dan seterusnya.

* 1. Tahap pemberian penghargaan

Dalam tahap ini guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

1. Tahap Observasi

Pada tahap observasi, peneliti mengamati seluruh aktivitas guru dan siswa mulai dari awal pembelajaran, saat pembelajaran dan akhir pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan pembelajaran yang telah dirancang oleh penulis sebelumnya yang sesuai dengan tahap-tahap observasi dalam model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.

1. Tahap Refleksi

Refleksi adalah serangkaian tindakan dalam penelitian yang mencakup kegiatan menganalisis, memahami, menjelaskan dan menyimpulkan hasil pengamatan. Peneliti akan menganalisis, membuat tanggapan maupun saran-saran perbaikan atas pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil refleksi yang dilaksanakan pada tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan dan melaksanakan siklus berikutnya.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Pengumpulan Data dalam penelitian ini di lakukan dengan 3 teknik yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Tiga teknik ini diuraikan sebagai berikut:

* + - 1. Observasi

Iskandar (2012: 68) menyebutkan bahwa “observasi merupakan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran”.Observasi dilakukan untuk mengamati kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dan perencanaan yang telah disusun dan untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan tindakan dapat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan yang dikehendaki. Observasi yang dilakukan yaitu aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

* + - 1. Tes

Menurut Iskandar (2012: 73) bahwa “tes digunakan untuk menguji subjek untuk mendapatkan data tentang hasil belajar siswa, dengan menggunakan butir-butir soal/ instrument soal. Jenis data yang dikumpulkan dengan menggunakan tes adalah data tentang hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Tes dilaksanakan pada setiap akhir siklus dengan tujuan untuk mengukur ketuntasan belajar siswa.

* + - 1. Dokumentasi

Iskandar (2012: 73) menyebutkan bahwa “dokumentasi merupakan penelaah terhadap referensi yang berhubungan dengan fokus permasalahan penelitian”. Dokumentasi memuat tentang data-data yang diambil dari sekolah berupa bukti-bukti yang dibutuhkan selama penelitian. Data-data tersebut berupa daftar nama siswa, daftar nilai tes hasil belajar siswa, dan foto-foto selama melaksanakan penelitian.

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

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan selama dan setelah pengumpulan data. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data mengenai hasil belajar siswa dianalisis secara kuantitatif sedangkan data hasil observasi dianalisis secara kualitatif.

* + - 1. **Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat dari dua aspek yaitu: aspek proses dan aspek hasil.

**Indikator proses**

Indikator keberhasilan pada proses dapat diamati melalui observasi atau pengamatan yang dilaksanakan atau melihat langsung kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun kriteria yang digunakanuntuk melihat ketuntasan proses belajar, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.1. Format Kategorisasi Proses Pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktivitas Belajar (%)** | **Kategori** |
| **68 – 100** | **Baik** |
| **34 – 67** | **Cukup** |
| **0 – 33** | **Kurang** |

Sumber: Arikunto, Suharsimi (2005: 271)

Kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dari segi proses dikatakan berhasil apabila persentase pelaksanaan pada lembar observasi guru dan siswa mencapai 68% atau dalam kategori baik.

**Indikator hasil**

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini yaitu apabila terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap bahan ajar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)dan jika nilai hasil belajar telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 71 dengan persentase ≥ 71% dari seluruh peserta didik, maka kelas dianggap tuntas secara klasikal. Adapun kriteria yang digunakanuntuk melihat ketuntasan hasil belajar siswa, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.2.** Format Kategorisasi Standar Hasil Belajar

|  |  |
| --- | --- |
| **Tingkat penguasaan (%)** | **Kategori** |
| 86 – 100 | Sangat Baik |
| 71 – 85 | Baik |
| 56 – 70 | Cukup |
| 41 – 55 | Kurang |
| **<**40 | Sangat Kurang |

Sumber : Buku Rapor Sekolah Dasar (2007)

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 28 Maret 2014 sampai dengan 28 April 2014. Penelitian ini telah dilaksanakan selama dua siklus pada siswa kelas IV semester genap tahun ajaran 2013/2014 di SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Metode pelaksanaannya mengikuti prinsip kerja PTK yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi.

Data penelitian berupa nilai hasil belajar siswa diperoleh dengan melakukan tes hasil belajar pada akhir siklus I dan akhir siklus II, sedangkan data observasi berupa aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru diperoleh selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Data yang diperoleh dihitung nilai frekuensi dan persentasenya. Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai observer sedangkan guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan siklus I, materi yang disajikan adalah perkembangan teknologi produksi. Sedangkan pada siklus II, materi yang disajikan adalah perkembangan teknologi komunikasi. Adapun perincian dari setiap siklus diuraikan sebagai berikut:

35

**Pelaksanaan Siklus I**

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I terdiri dari empat tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. **Perencanaan**

Tahap ini peneliti menyusun dan mempersiapkan langkah – langkah yang akan dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu sebagai berikut: (1) Menganalisis kurikulum dan menentukan materi yang akan diajarkan; (2) Menyamakan persepsi antara peneliti dengan guru kelas IV tentang model pembelajaran TGT yang akan digunakan dalam materi perkembangan teknologi produksi; (3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT; (4) Menyiapkan kartu bernomor, kartu yang memiliki kunci jawaban, soal turnamen, lembar skor permainan, dan LKS untuk pembelajaran kelompok siswa. (5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. (6) Mendesain soal tes akhir siklus 1 untuk mengetahui daya serap hasil belajar siswa. (7) Menyiapkan hadiah atau penghargaan kepada setiap tim.

1. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran IPS melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGTdengan materi perkembangan teknologi produksi masa lalu dan masa kini pada siswa kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

1. **Pelaksanaan Siklus I Pertemuan I**

Pelaksanaan pertemuan I pada hari Sabtu tanggal 5April 2014 dengan alokasi waktu 2×35 menit membahas tentang perbedaan teknologi produksi masa lalu dengan teknologi produksi masa kini. Pada pertemuan ini, peneliti bertindak sebagai observer dan guru kelas bertindak sebagai pengajar. Di awal pertemuan guru menjelaskan tentang penelitian yang sedang dilaksanakan kepada seluruh siswa.

Pertemuan I diawali dengan membuka pelajaran, memberi salam dan bersama-sama berdoa sebelum pelajaran dimulai, selanjutnya guru mengabsen untuk mengecek kehadiran semua siswa. Kemudian guru melakukan apersepsi untuk membangun pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan diajarkan dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti pada tindakan siklus I dilakukan dengan tahap sebagai berikut; (1) Tahap presentasi, pada tahap ini guru menyajikan materi pembelajaran, sementara dipihak lain siswa diharapkan benar-benar memperhatikan dan memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru sebagai modal baginya untuk bekerja didalam kegiatan kelompok. (2) Tahap kelompok, siswa dibentuk dalam kelompok atau tim. Tim terdiri dari enam atau tujuh siswa secara heterogen setiap kelompok. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa bermain dalam turnamen. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa. (3) Tahap permainan (*games*), permainannya dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Permainan terdiri dari kartu-kartu bergambar yang akan disusun berdasarkan letaknya oleh setiap kelompok. Setiap tim memperoleh dua gambar. Perwakilan setiap kelompok menempelkan gambar pada kolom yang tepat dan siswa mengungkapkan kelemahan dan kelebihan gambar tersebut.

Kegiatan akhir tindakan siklus I pertemuan I, guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi pembelajaran, kemudian guru menyampaikan kepada siswa akan diadakan turnamen pada pertemuan selanjutnya dengan materi perkembangan teknologi produksi masa lalu dan masa kinimenutup pelajaran dengan menyampaikan pesan-pesan moral kepada siswa.

1. **Pelaksanaan Siklus I Pertemuan II**

Pelaksanaan pertemuan II pada hari Senin tanggal 7 April 2014 dengan alokasi waktu 2×35 menit. Pertemuan II masih membahas perkembangan teknologi produksi masa lalu dan masa kini karena pada pertemuan ini akan diadakan turnamen sesuai dengan materi dan kelompok pada pertemuan I. Pada pertemuan ini, peneliti sebagai observer dan guru kelas sebagai pengajar.

Kegiatan awal dimulai dengan mempersiapkan siswa menerima pelajaran dan dilanjutkan dengan apersepsi dari guru berupa pertanyaan mengenai materi pembelajaran sebelumnya. Setelah hal tersebut, guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan.

Kegiatan inti dimulai dengan Guru mengarahkan siswa membentuk barisan kelompoknya masing-masing didepan kelas. Guru kemudian membentuk meja turnamen sebanyak enam meja. Selanjutnya, guru menempatakan siswa pada meja turnamen berdasarkan tingkat prestasinya. Siswa yang prestasinya kategori atas akan dipertemukan dalam meja turnamen yang sama, kemudian dipertandingkan. Hal yang sama pula diikuti oleh siswa yang berprestasi sedang maupun rendah dipertemukan dalam satu meja turnamen yang sama. Siswa kemudian beranjak ke meja turnamen berdasarkan pengelompokan yang sudah dibentuk oleh guru.

Sebelum turnamen dimulai, guru kembali memberikan petunjuk pelaksanaan turnamen. Dalam satu meja turnamen telah disiapkan kartu soal dan kartu jawaban. Guru melibatkan observer untuk membantu memberi pengarahan pada siswa yang tidak mengerti alur dalam permainan turnamen pada setiap meja turnamen. Dalam setiap meja turnamen, masing-masing siswa bertindak sebagai pembaca, penantang dan pemegang kartu kunci jawaban. Hal ini terjadi secara bergulir, siswa yang menjadi pembaca akan mengambil kartu soal sesuai dengan nomor soal yang dipilih. Kemudian pembaca tersebut membacakan soalnya pada penantang. Setelah pembaca, penatang menjawab, baru kemudian pemegang kartu kunci menyebutkan dengan jelas jawaban yang benar dan mengumumkan pemenangnya. Siswa yang menjawab benar diarahkan untuk menyimpan kartunya. Jika jawaban para penantang salah, maka penantang mendapat sanksi. Jika jawaban pembaca salah maka tidak terkena sanksi.

Pada akhir turnamen, diadakan perhitungan skor atau point yang didapat kemudian dicatat kedalam tabel. Pemberian skor setelah pertandingan didasarkan sesuai tabel turnamen dengan empat pemain, tiga pemain, atau dua pemain. Siswa kemudian diarahkan untuk kembali ke kelompok asal. Guru mengumumkan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan memberikan penghargaan pada tiap-tiap kelompok sesuai dengan tingkatannya. Adapun untuk bagian kesimpulan, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

1. **Pelaksanaan Tes Akhir Siklus I**

Pelaksanaan untuk tes akhir siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 7April 2014. Tes akhir siklus I diberikan pada siswa setelah menerima penghargaan kelompok atau akhir pertemuan II. Pemberian tes akhir siklus I diawasi oleh guru dan observer. Tes berlangsung dengan pengaturan tempat duduk siswa yang diberi jarak dengan siswa lainnya dan pembagian lembaran soal tes akhir siklus I. Siswa kemudian mengerjakan tes tersebut dan kebanyakan siswa menyelesaikan tesnya sekitar 15 menit.

1. **Observasi**
2. **Gambaran Hasil Observasi Mengajar Guru**

Hasil observasi aktivitas mengajar guru memuat aspek penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT*.* Observer mengamati kegiatan guru dan menulis hasil pengamatannya pada lembar observasi. Lembar observasi menggunakan skala penilaian dengan nominasi huruf yaitu baik (B), cukup (C), dan kurang (K). Pemberian kategori B pada lembar observasi apabila guru melaksanakan ketiga indikator penilaian dalam setiap aspek pembelajaran. Pemberian kategori C, apabila guru hanya melaksanakan dua dari ketiga indikator penilaian yang terdapat pada deskriptor penilaian dan pemberian kategori K pada guru yang hanya melaksanakan satu dari indikator penilaian.

Pada siklus I persentase pencapaian yaitu 53,33%. Terdapat tiga aspek dalam kategori cukup yakni pada aspek guru menyajikan materi (*class precentation*), tahap pembentukan kelompok (*teams*) dan tahap turnamen. Dua aspek dalam kategori kurang yakni pada tahap permaianan (*games*) dan tahap pemberian penghargaan kepada kelompok. Berdasarkan hasil persentase pencapaian aktivitas guru untuk siklus I dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru berada pada kategori cukup (C).

1. **Gambaran Hasil Observasi Siswa**

Observasi aktivitas belajar siswa kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGTmenggunakan penilaian sesuai dengan penilaian aktivitas guru yakni menggunakan skala penilaian dengan kategori baik (B), cukup (C), dan kurang (K) sesuai aspek yang dilakukan.

Pada siklus I persentase pencapaian yaitu 53,33%. Terdapat dua aspek dalam kategori cukup yakni pada tahap pembentukan kelompok (*teams*) dan tahap turnamen. Tiga aspek yang berada pada kategori kurang yakni pada tahap penyajian materi,pada tahap permainan (*games*), pada tahap pemberian penghargaan untuk kelompok. Berdasarkan hasil persentase pencapaian aktivitas siswa untuk siklus I dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa berada pada kategori Cukup (C).

1. **Deskripsi Hasil Belajar Siswa Siklus I**

Hasil belajar siswa siklus I dapat diketahui melalui tes akhir siklus. Berdasarkan data yang diperoleh, ada 11 dari 22 siswa kelas IV yang memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 71sehingga ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus I yaitu 57,9%. Hal ini berarti masih ada 8siswa yang belum mencapai nilai KKM dengan persentase ketidaktuntasan yaitu 42,1% dan terdapat 3 siswa yang tidak hadir pada saat pemberian tes akhir siklus.

Deskripsi ketuntasan nilai hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Gunung Sari BaruKecamatan Rappocini Kota Makassar setelah diterapkan model Pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4.1.** Deskripsi Ketuntasan Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | **Skala Nilai** | **Frekuensi** | **%** | **Keterangan** |
| Tidak Tuntas | 0 – 70 | 8 | 42,1% | KKM = 71 |
| Tuntas | 71 – 100 | 11 | 57,9% |
| Jumlah |  | 19 | 100% |

Sumber: Hasil Analisis Data

Tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa pada siklus I, frekuensi ketuntasan yang dicapai siswa yang berada pada kategori tidak tuntas sebanyak 8siswa dengan persentase 42,1%, sedangkan pada kategori tuntas terdapat 11siswa dengan persentase 57,9%.

Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus I belum mencapai standar ketuntasan yaitu kategori baik karena secara klasikal persentase ketuntasan hasil belajar siswa belum mencapai 71% siswa yang memperoleh nilai sesuai standar KKM yaitu nilai siswa > 71.

1. **Refleksi**

Pada tahap ini guru dan peneliti merefleksi pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang data pelaksanaannya telah dikumpulkan dengan lembar observasi guru dan siswa serta tes akhir siklus I, menggunakan foto pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hal-hal tersebut, ditemukanlah beberapa hal yang perlu ditingkatkan kualitas pelaksanaanya, diantaranya yaitu :

* + 1. Aktivitas mengajar guru pada siklus I berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan guru dalam proses pembelajaran ini dibawah target keberhasilan. Hal ini dimungkinkan karena guru belum terbiasa menerapkan model pembelajaran TGT, sehingga pembelajaran belum berlangsung efektif, masih terjadi kekurangan dalam mengelola kelas dan mengontrol jalannya permainan.
    2. Aktivitas belajar siswa siklus I berada pada kategori cukup. Hasil observasi siswa yaitu terdapat satu apek berada pada kategori baik yaitu pada tahap pembentukan kelompok (*teams*).Satu aspek aktivitas siswa yang masuk dalam kategori cukup yaitu pada tahap turnamen. Tigaaktivitas yang masuk dalam kategori kurang yaitupada tahap penyajian materi, tahap permainan dan tahap pemberian penghargaan kepada kelompok.
    3. Sesuai dengan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran TGT dilakukan dengan memberikan tes tertulis yang berisi soal pilihan ganda untuk pencapaian nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan materi perkembangan teknologi produksi masa lalu dan masa kini. Hasil belajar siswa dibawah target keberhasilan ketuntasan belajar yang telah ditetapkan. Ketuntasan klasikal yang telah dicapai siswa hanya 57,9% sedangkan indikator ketuntasan klasikal 71% dari 22 siswa. Karena belum mencapai kriteria yang ditentukan maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil analisis data dan refleksi yang mengacu kepada indikator keberhasilan yang telah ditetapkan bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I tersebut di atas belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 71% siswa harus memenuhinilai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 71. Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa masih ada 8 siswa yang belum memenuhi nilai KriteriaKetuntasan Minimal sehingga penelitian ini perlu untuk dilanjutkan kembali dengan menyempurnakan kekurangan yang telah terjadi.

**Pelaksanaan Siklus II**

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada Siklus II terdiri dari empat tahap yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

**Perencanaan**

Tahap ini peneliti menyusun dan mempersiapkan langkah–langkah yang akan dilakukan pada tahap perencanaan, yaitu sebagai berikut: (1) Menganalisis kurikulum dan menentukan materi yang akan diajarkan; (2) Menyamakan persepsi antara peneliti dengan guru kelas IV tentang model pembelajaran TGT yang akan digunakan dalam materi perkembangan teknologi produksi; (3) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT; (4) Menyiapkan kartu bernomor, kartu yang memiliki kunci jawaban, soal turnamen, lembar skor permainan, dan LKS untuk pembelajaran kelompok siswa. (5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. (6) Mendesain soal tes akhir siklus 1 untuk mengetahui daya serap hasil belajar siswa. (7) Menyiapkan hadiah atau penghargaan untuk setiap tim.

**Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembelajaran IPS melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGTdengan materi perkembangan teknologi produksi masa lalu dan masa kini pada siswa kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

**Pelaksanaan Siklus II Pertemuan I**

Pelaksanaan pertemuan I pada hari Sabtu tanggal 12April 2014 dengan alokasi waktu 2×35 menit membahas tentang perbedaan teknologi komunikasi masa lalu dengan teknologi produksi masa kini. Pada pertemuan ini, peneliti bertindak sebagai observer dan guru kelas bertindak sebagai pengajar.

Pertemuan I diawali dengan membuka pelajaran, memberi salam dan bersama-sama berdoa sebelum pelajaran dimulai, selanjutnya guru mengabsen untuk mengecek kehadiran semua siswa. Kemudian guru melakukan apersepsi untuk membangun pengetahuan awal siswa dengan materi yang akan diajarkan dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti pada tindakan siklus II dilakukan dengan prosedur sebagai berikut: (1) Tahap presentasi, pada tahap ini guru menyajikan materi pembelajaran, sementara dipihak lain siswa diharapkan benar-benar memperhatikan dan memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru sebagai modal baginya untuk bekerja didalam kegiatan kelompok. (2) Tahap kelompok, siswa dibentuk dalam kelompok atau tim. Tim terdiri dari enam atau tujuh siswa secara heterogen setiap kelompok. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa bermain dalam turnamen. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa. (3) Tahap permainan (*games*), permainannya dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Permainan terdiri dari kartu-kartu bergambar yang akan disusun berdasarkan letaknya oleh setiap kelompok. Setiap tim memperoleh dua gambar. Perwakilan setiap kelompok menempelkan gambar pada kolom yang tepat dan siswa mengungkapkan kelemahan dan kelebihan gambar tersebut.

Kegiatan akhir tindakan siklus II pertemuan I, guru bersama-sama dengan siswa menyimpulkan materi pembelajaran, kemudian guru menyampaikan kepada siswa akan diadakan turnamen pada pertemuan selanjutnya dengan materi perkembangan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kinimenutup pelajaran dengan menyampaikan pesan-pesan moral kepada siswa.

**Pelaksanaan Siklus II Pertemuan II**

Pelaksanaan pertemuan II pada hari Senin tanggal 14 April 2014 dengan alokasi waktu 2×35 menit. Pertemuan II masih membahas perkembangan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini karena pada pertemuan ini akan diadakan turnamen sesuai dengan materi dan kelompok pada pertemuan I. Pada pertemuan ini, peneliti sebagai observer dan guru kelas sebagai pengajar.

Kegiatan awal dimulai dengan mempersiapkan siswa menerima pelajaran dan dilanjutkan dengan apersepsi dari guru berupa pertanyaan mengenai materi pembelajaran sebelumnya. Setelah hal tersebut, guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara lisan.

Kegiatan inti dimulai dengan Guru mengarahkan siswa membentuk barisan kelompoknya masing-masing di depan kelas. Guru kemudian membentuk meja turnamen sebanyak enam meja. Selanjutnya, guru menempatakan siswa pada meja turnamen berdasarkan tingkat prestasinya. Siswa yang prestasinya kategori atas akan dipertemukan dalam meja turnamen yang sama, kemudian dipertandingkan. Hal yang sama pula diikuti oleh siswa yang berprestasi sedang maupun rendah dipertemukan dalam satu meja turnamen yang sama. Siswa kemudian beranjak ke meja turnamen berdasarkan pengelompokan yang sudah dibentuk oleh guru.

Sebelum turnamen dimulai, guru kembali memberikan petunjuk pelaksanaan turnamen. Dalam satu meja turnamen telah disiapkan kartu soal dan kartu jawaban. Guru melibatkan observer untuk membantu memberi pengarahan pada siswa yang tidak mengerti alur dalam permainan turnamen pada setiap meja turnamen. Dalam setiap meja turnamen, masing-masing siswa bertindak sebagai pembaca, penantang dan pemegang kartu kunci jawaban. Hal ini terjadi secara bergulir, siswa yang menjadi pembaca akan mengambil kartu soal sesuai dengan nomor soal yang dipilih. Kemudian pembaca tersebut membacakan soalnya pada penantang. Setelah pembaca, penatang menjawab, baru kemudian pemegang kartu kunci menyebutkan dengan jelas jawaban yang benar dan mengumumkan pemenangnya. Siswa yang menjawab benar diarahkan untuk menyimpan kartunya. Jika jawaban para penantang salah, maka penantang mendapat sanksi. Jika jawaban pembaca salah maka tidak terkena sanksi.

Pada akhir turnamen, diadakan perhitungan skor atau point yang didapat kemudian dicatat ke dalam tabel. Pemberian skor setelah pertandingan didasarkan sesuai tabel turnamen dengan empat pemain, tiga pemain, atau dua pemain. Siswa kemudian diarahkan untuk kembali ke kelompok asal. Guru mengumumkan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi dan memberikan penghargaan pada tiap-tiap kelompok sesuai dengan tingkatannya. Adapun untuk bagian kesimpulan, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

**Pelaksanaan Tes Akhir Siklus II**

Pelaksanaan untuk tes akhir siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 14April 2014. Tes akhir siklus II diberikan pada siswa setelah menerima penghargaan kelompok atau akhir pertemuan II. Pemberian tes akhir siklus I diawasi oleh guru dan observer. Tes berlangsung dengan pengaturan tempat duduk siswa yang diberi jarak dengan siswa lainnya dan pembagian lembaran soal tes akhir siklus II. Siswa kemudian mengerjakan tes tersebut dan kebanyakan siswa menyelesaikan tesnya sekitar 15 menit.

**Observasi**

**1) Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Berdasarkan hasil observasi tentang aktivitas mengajar guru dalam proses pembelajaran pada siklus IIpersentase pencapaian yaitu 86,66%. Terdapat tiga aspek yang berada pada kategori baik yakni pada tahap penyajikan materi, pada tahappembentukan kelompok (*teams*) dan pada tahap pemberian penghargaan kepada kelompok.Duaaspek berada pada kategori cukup yakni pada tahap permainan (*games*) dan pada tahap pelaksanaan turnamen. Hasil persentase pencapaian aktivitas guru untuk siklus II dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru berada pada kategori Baik (B).

Berdasarkan uraian sebelumnnya dapat kita simpulkan bahwa aktivitas mengajar guru kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar dalam proses pembelajaran IPS setelah diterapkan pembelajaran TGT telah mengalami peningkatan, terlihat dari hasil observasi aktivitas guru berada pada kategori baik (B).

* + 1. **Hasil Observasi Siswa**

Observasi aktivitas belajar siswa kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar melalui penerapan pembelajaran kooperatif TGTmenggunakan tiga kategori yaitu baik, cukup dan kurang sesuai aspek yang dilakukan.Berdasarkan hasil observasi yang terangkum dalam lembar observasi siswa Siklus II menggambarkan aktivitas belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran TGT.

Pada siklus II persentase pencapaian yaitu 93,88%. Terdapat empat aspek dalam kategori baik yakni pada tahap pembentukan kelompok (*teams)*, pada tahap permainan (*games*), pada tahap pemberian penghargaan untuk kelompok. Satu aspek yang berada pada kategori cukup yakni pada tahap penyajian materi oleh guru.Berdasarkan hasil persentase pencapaian aktivitas siswa untuk siklus II dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa berada pada kategori baik (B).

Dari uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar dalam proses pembelajaran IPS setelah diterapkan pembelajaran TGT telah mengalami peningkatan, terlihat dari hasil observasi aktivitas siswa berada pada kategori baik.

**3) Deskripsi Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Hasil belajar siswa siklus II diketahui melalui tes akhir siklus II yang dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12April 2014. Berdasarkan hasil analisis, gambaran umum tentang rangkuman statistik tes hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan materi perkembangan teknologi komunikasisetelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II, dapat dilihat pada tabel4.2.

**Tabel 4.2.** Statistik Hasil Belajar IPS pada Siklus II

|  |  |
| --- | --- |
| Kriteria Hasil Belajar Siswa | Nilai Statistik |
| Subjek | 20 |
| Skor rata-rata | 84,5 |
| Skor tertinggi | 100 |
| Skor terendah | 50 |

Sumber: Olahan Data

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa skor hasil belajar siswa pada siklus II yaitu skor tertinggi yang dicapai adalah 100 dan skor terendah adalah 50. Dari data tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa atau hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar memperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 84,5. Rata-rata hasil belajar siswa masuk dalam kategori baik (kategori hasil belajar siswa).

Adapun tes hasil belajar yang dilakukan peneliti pada siklus II diperoleh distribusi frekuensi dan persentase yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru pada Tes Siklus II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Tingkat Penguasaan Siswa**  **Terhadap Materi Pelajaran** | **Kualifikasi** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| 86-100 | Baik Sekali (BS) | 9 | 45% |
| 71-85 | Baik (B) | 8 | 40% |
| 56-70 | Cukup (C) | 2 | 10% |
| 41-55 | Kurang (K) | 1 | 5% |
| 0-40 | Sangat Kurang (SK) | 0 | 0% |
| **Jumlah** | | 20 | 100℅ |

Sumber: Tes Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Berdasarkan tabel 4.3, terlihat bahwa dari 22 subjek penelitian yang hadir sebanyak 20 siswa, pada kategori sangat kurang tidak ada siswa yang mendapatkan nilai < 40 dengan persentase 0%. Untuk kategori kurang terdapat 1 siswa mendapat nilai antara 41-55 dengan persentase 5%. Untuk kategori cukup sebanyak 2 siswa mendapat nilai 56-70 dengan persentase 10%. Pada kategori baik sebanyak 8 siswa yang mendapat nilai antara 71-85 dengan persentase 40%, dan untuk kategori sangat baik sebanyak 9 siswa yang mendapatkan nilai 86-100 dengan persentase 45%.

Deskripsi ketuntasan nilai hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar setelah diterapkan TGT pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.4 :

**Tabel 4.4. Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru pada Siklus II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria Ketuntasan** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Persentase** |
| 0 – 70 | Tidak Tuntas | 3 | 15% |
| 71 – 100 | Tuntas | 17 | 85% |
| **Jumlah** | | **20** | **100%** |

Sumber: Olahan Data

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa terdapat 17 siswa dari 22 siswa kelas IV yang memenuhi kriteria ketuntasan antara 71-100 dengan persentase pencapaian 85% sedangkan siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran ada 3orang siswa dengan persentase 15% dengan kriteria ketuntasan antara 0-70, dengan persentase tersebut maka ketuntasan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS untuk Siklus II berada pada kategori baik (kategori indikator keberhasilan hasil belajar).

Berdasarkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar pada siklus II telah mencapai standar ketuntasan pada indikator keberhasilan yaitu ≥71% siswa yang memperoleh nilai sesuai standar KKM.

**Refleksi**

Pembelajaran siklus II difokuskan pada peningkatan aktivitas guru dan siswa sehinga diharapkan hasil belajar siswa juga dapat meningkat. Hasil analisis dan refleksi dari pelaksanaan tindakan ini yaitu :

Secara umum guru telah melaksanakan semua aktivitas dengan baik yang menunjang pada proses pembelajaran IPS setelah menerapkan model pembelajaran TGT karena pada siklus II aktivitas mengajar memperoleh kategori baik. Dari data yang diperoleh pada lembar observasi guru, menunjukkan bahwa pada siklus II terdapat tiga aktivitas guru yang memperoleh kategori baik, dua aktivitas guru yang memperoleh kategori cukup dan tidak ada yang berada pada kategori kurang.

Pada siklus II aktivitas siswa pada pembelajaran melalui penerapan TGT mata pelajaran IPS memperoleh kategori baik. Dari data yang diperoleh pada lembar observasi siswa, menunjukkan bahwa pada siklus II terdapat empat aktivitas siswa yang memperoleh kategori baik, satu aktivitas siswa yang memperoleh kategori cukup dan tidak ada yang berada pada kategori kurang.

Pada siklus I siswa memperoleh nilai rata-rata hasil belajar 75,78 dengan ketuntasan mencapai 57,9%. Terjadi peningkatan perolehan hasil tes belajar pada siklus II sehingga pembelajaran IPS memperoleh nilai rata-rata 84,5 dengan ketuntasan siswa yang memenuhi KKM sebanyak 85% dan mendapat kategori baik.

1. **Pembahasan**

Pembahasan pada bagian ini adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGTuntuk meningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPSdi SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I, dapat diketahui bahwa penerapan TGT belum terlaksana secara maksimal. Hasil observasi guru menunjukkan aktivitas guru berada pada kategori cukup. Aktivitas siswa berada pada kategori cukup. Hasil belajar siswa untuk ranah kognitif belum mencapai indikator yang telah ditetapkan. Berdasarkan data yang diperoleh, ada 11 dari 19 siswa kelas IV yang mengikuti tes akhir siklus I yang memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 71sehingga ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus I berada pada kategori cukup.

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II, dapat diketahui adanya peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari indikator keberhasilan hasil dan indikator keberhasilan proses. Ditinjau dari indikator keberhasilan hasil diketahui bahwa hasil tes hasil belajar siklus II telah mencapai target. Dari 20siswa kelas IV yang mengikuti tes akhir siklus, terdapat 17 siswa yang memperoleh nilai ≥ 71 dengan kategori baik. Terdapat tiga orang siswa yang belum mencapai ketuntasan yang disebabkan kurang perhatiannya pada saat proses pembelajaran, dan adanya kesulitan belajar yang dialami oleh siswa. Ditinjau dari indikator keberhasilan proses, juga telah dianggap mencapai target. Pada siklus II, diketahui aktivitas guru berada pada kategori baik, sedangkan aktivitas siswa juga berada pada kategori baik.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran dikarenakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui melalui permainan dalam turnamen. Upaya untuk meningkatkan hasil belajarsiswa pada mata pelajaran IPS, dengan menerapkanpembelajaran kooperatif tipe TGT yakni berupaya melaksanakan tahapan-tahapan dari model TGT. Adapun tahapan yang dilakukan saat menerapkan pembelajaran TGT yang menunjang keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, merujuk pada tahapan TGT yang dibuat oleh Slavin (2005) yang meliputi : (1) tahap presentasi kelas; (2) tahap kelompok; (3) tahap permainan; (4) tahap turnamen akademik; dan (5) tahap pemberian penghargaan.

Kelebihan dari model TGT menurut Silver, dkk (2012) adalah (1) Menggabungkan aspek-aspek terbaik dari kooperasi dan kompetisi; (2) Memotivasi semua anggota tim belajar membantu satu sama lain belajar dan menyiapkan diri; (3) Mengembangkan pemelajaran siswa melalui repetisi dan variasi; (4) Menyediakan data pemeriksaan yang efektif bagi guru; (5) Menggunakan model penskoran berbasis motivasi; dan (6) Menggabungkan berbagai jenis pertanyaan.

Penerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menimalisir permasalahan belajar siswa yang sering terjadi dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat ketika menerapkan model TGTsiswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran,siswa bebas berpendapat tanpa tekanan dari anggota kelompoknya dan menumbuhkan kerjasama serta interaksi sosial antar siswa.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Ini ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan pada penilaian proses dan hasil dari setiap siklus. Data hasil observasi guru diperoleh data peningkatan aktivitas guru dari setiap siklus yaitu pada siklus I mendapat kategori cukup dan siklus II mendapat kategori baik. Sedangkan hasil observasi siswa diperoleh data peningkatan aktivitas siswa dari setiap siklus yaitu pada siklus I mendapat kategori cukup dan siklus II mendapat kategori baik. Dari data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, mengalami peningkatan dari setiap siklus yaitu pada siklus I mendapat kategori cukup dan mengalami peningkatan pada siklus II dengan kategori baik.

1. **Saran**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi praktisi pendidikan (guru) yang tertarik untuk menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dalam pembelajaran, disarankan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

56

* 1. Guru perlu memahami materi terlebih dahulu dan hendaknya selalu memberikan contoh soal pada penjelasan materi
  2. Pembentukan siswa dalam kelompok, hendaknya dibentuk secara heterogen sehingga siswa dapat bekerja sama dan saling membantu dalam belajar. Pembentukan kelompok secara homogen juga diperlukan saat melakukan permainan pada meja turnamen, agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh poin pada permainan.
  3. Pengelolaan waktu secara baik, karena dalam kegiatan permainan di meja turnamen akan membutuhkan waktu yang lama jika guru tidak memantau kegiatan permainan siswa, sehingga tahu apa yang dilakukan siswa.
  4. Guru harus mengumumkan skor perolehan yang diperoleh dari meja turnamen, sehingga siswa tahu kelompok yang mana yang memenangkan turnamen, sehingga tidak ada kecemburuan sosial.

1. Bagi peneliti yang berminat, diharapkan untuk mengembangkan model pembelajaran ini dengan menggunakan mata pelajaran dan materi yang berbeda dari penelitian penulis.
2. Kepala sekolah sebagai penanggung jawab pendidikan di sekolah, kiranya memberikan dorongan dan motivasi langsung serta fasilitas kepada guru lainnya dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi., dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

------, 2005. *Manajemen Penelitian.*Jakarta: PT. Rineka Cipta.

BSNP. 2006. *StandarIsi (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) SD/ MI.* Jakarta: Dharma Bakti.

Hamalik, Oemar., 2006. *Proses Belajar Mengajar.* Jakarta: Bumi Aksara.

Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Ibrahim, Muhammad. 2013. “Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa kelas V SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Manggala Kota Makassar*”*. *Skripsi*. Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar.

Isjoni. 2007. *Cooperative Learning.* Bandung: Alfabeta.

Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi.

Mappasoro. 2010. *Belajar dan Pembelajaran.* Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan.

Siddik, Fajrin. 2011. Penarapan Cooperative Learning tipe Teams Games Tournaments (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika bagi Murid Kelas IV SD Negeri Minasa Upa Kota Makassar. *Skripsi.* Makassar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar.

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

Silver, Harvey., et-al. 2012. *The Strategic Teacher: Strategi-Strategi Pengajaran.* Diterjemahkan oleh Ellys Tjo. Jakarta: PT. Indeks.

Slavin, Robert. 2012. *Cooperative Learning: Pembelajaran Kooperatif.* Diterjemahkan oleh Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana. & Ibrahim. 2010. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan.* Bandung: Sinar Baru Algensido.

Sukidin., dkk. 2008. *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Insan Cendekia.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Taniredja, Tukiran., dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif.* Bandung: Alfabeta.

*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional.* Jakarta: Cemerlang.

Yaba dkk. 2012. Pendidikan IPS di SD*.Buku Ajar.*Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan.

Yaba. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 1.* Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan.

**Lampiran 1**

**Rencanan Pelaksanaan Pembelajaran**

**siklus I Pertemuan i**

**Satuan Pendidikan : SD Gunung Sari Baru**

**Mata Pelajaran : IPS**

**Kelas/ Semester : IV/ II**

**Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit**

1. **Standar Kompetensi :**

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi.

1. **Kompetensi Dasar :** 
   1. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman mengunakannya.
2. **Indikator** 
   * + 1. Menjelaskan perkembangan teknologi produksi dan cara penggunaannya.
       2. Membedakan teknologi produksi masa lalu dan masa kini.
       3. Menyebutkan contoh teknologi produksi masa lalu.
       4. Menyebutkan contoh teknologi produksi masa kini.
3. **Tujuan Pembelajaran**
   * + 1. Siswa dapat menjelaskan perkembangan teknologi produksi dan cara penggunaannya.
       2. Siswa dapat membedakan teknologi produksi masa lalu dan masa kini.
       3. Siswa dapat menyebutkan contoh teknologi produksi masa lalu.
       4. Siswa dapat menyebutkan contoh teknologi produksi masa kini.
4. **Materi Pokok**

Perkembangan Teknologi Produksi Masa lalu dan Masa Kini

1. **Model dan Metode Pembelajaran**
2. Model Pembelajaran

*Teams Games Tournaments* (TGT)

1. Metode Pembelajaran
2. Ceramah
3. Penugasan
4. Diskusi
5. Tanya Jawab
6. **Sumber/ Media Pembelajaran**
   * 1. Sumber
        1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006
        2. Pujiati dkk. 2008. Cerdas pengetahuan social 4untuk kelas IV SD/MI. Jakarta : pusat perbukuan depertemen pendidikan nasional.
     2. Media Pembelajaran

* Powerpoin ( perkembangan teknologi produksi)

1. **Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**
   1. **Kegiatan Awal**
      1. Mengecek kesiapan belajar siswa yang meliputi ruang kelas, berdoa, mengabsen, dan media yang akan digunakan.
      2. Guru melakukan apersepsi (Menayakan kepada siswa, Apakah yang dimaksud teknologi?)
      3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
   2. **Kegiatan Inti**
      1. Tahap presentasi

* Guru menyajikan materi perkembangan teknologi produksi masa lalu dan masa sekarang.
* Siswa memperhatikan dan memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru sebagai modal baginya untuk bekerja di dalam kegiatan kelompok.
* Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.
  + 1. Tahap kelompok (*Teams*)
* Guru membentuk siswa kedalam tiga kelompok atau tim. Setiap tim terdiri dari enam atau tujuh siswa secara heterogen setiap kelompok.
* Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa.
  + 1. Tahap permainan (*games*)
* Guru menyiapkan peralatan untuk digunakan dalam *game.*
* Guru memberikan dua gambar kepada setiap tim.
* Perwakilan setiap kelompok menempelkan gambar pada karton manila yang tertempel dipapan tulis dengan tepat dan siswa mengungkapkan kelemahan dan kelebihan gambar tersebut.
  1. **Kegiatan Akhir**
     1. Guru menyampaikankepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya akan diadakan turnamen dengan kelompok dan materi yang sama.
     2. Guru bersama siswa menyimpulkan materi
     3. Guru memberikan pesan-pesan moral
     4. Guru menutup pelajaran

1. **Penilaian**
2. Teknik penilaian : Tes dan Non tes
3. Bentuk Instrumen : Tertulis dan Format observasi
4. Instrumen : Pilihan Ganda dan Lembar pengamatan
5. Kunci jawaban : Terlampir
6. Pedoman Penskoran : Terlampir

**Makassar, 5 April 2014**

**Mengetahui;**

Guru Kelas IV

**Yanti Tenri Astuti S.Pd**

**NIP: 19871010 201001 1 034**

Peneliti

**Dwi Pramudani**

**NIM 104704038**

Mengesahkan,

**Kepalah Sekolah SD Inpres Gunungsari Baru**

**Burhanuddin Talib, S.Pd**

**NIP : 19720723199505 1 001**

**Lampiran 2**

**Rencanan Pelaksanaan Pembelajaran**

**siklus I PERtemuan II**

**Satuan Pendidikan : SD Gunung Sari Baru**

**Mata Pelajaran : IPS**

**Kelas/ Semester : IV/ II**

**Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit**

* + 1. **Standar Kompetensi :**

2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi, dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi.

* + 1. **Kompetensi Dasar :**
  1. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman mengunakannya.
     1. **Indikator** 
        1. Menjelaskan perkembangan teknologi produksi dan cara penggunaannya.
        2. Membedakan teknologi produksi masa lalu dan masa kini.
        3. Menyebutkan contoh teknologi produksi masa lalu.
        4. Menyebutkan contoh teknologi produksi masa kini.
     2. **Tujuan Pembelajaran**
        1. Siswa dapat menjelaskan perkembangan teknologi produksi dan cara penggunaannya.
        2. Siswa dapat membedakan teknologi produksi masa lalu dan masa kini.
        3. Siswa dapat menyebutkan contoh teknologi produksi masa lalu.
        4. Siswa dapat menyebutkan contoh teknologi produksi masa kini.
     3. **Materi Pokok**

Perkembangan Teknologi Produksi Masa lalu dan Masa Kini

* + 1. **Model dan Metode Pembelajaran**
       1. Model Pembelajaran

*Teams Games Tournaments* (TGT)

* + - 1. Metode Pembelajaran
  1. Ceramah
  2. Penugasan
  3. Diskusi
  4. Tanya Jawab
     1. **Sumber/ Media Pembelajaran**
        1. Sumber

1. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006
2. Pujiati dkk. 2008. Cerdas pengetahuan social 4untuk kelas IV SD/MI. Jakarta : pusat perbukuan depertemen pendidikan nasional.
   * + 1. Media Pembelajaran

* Kartu Turnamen
  + 1. **Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**
       1. Kegiatan Awal

1. Mengecek kesiapan belajar siswa yang meliputi ruang kelas, berdoa, mengabsen, dan media yang akan digunakan.
2. Guru melakukan apersepsi (Menayakan kepada siswa, Bagaimanakah perkembangan teknologi produksi masa lalu dan masa kini?)
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
   * + 1. Kegiatan Inti
4. Tahap Turnamen

* Guru membentuk meja turnamen sebanyak enam meja.
* Guru menempatakan siswa pada meja turnamen berdasarkan tingkat prestasinya.
* Guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban di setiap meja turnamen.
* Guru memberikan petunjuk pelaksanaan turnamen.

Dalam setiap meja turnamen, masing-masing siswa bertindak sebagai pembaca, penantang dan pemegang kartu kunci jawaban. Hal ini terjadi secara bergilir, siswa yang menjadi pembaca akan mengambil kartu soal sesuai dengan nomor soal yang dipilih. Kemudian pembaca tersebut membacakan soalnya pada penantang. Setelah pembaca, penatang menjawab, baru kemudian pemegang kartu kunci menyebutkan jawaban yang benar. Siswa yang menjawab benar menyimpan kartunya. Jika jawaban para penantang salah, maka penantang mendapat sanksi. Jika jawaban pembaca salah maka tidak terkena sanksi.

1. Tahap Penghargaan Tim

* Guru mengumumkan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.
* Guru memberikan penghargaan pada tiap-tiap kelompok sesuai dengan tingkatannya.
  + - 1. Kegiatan Akhir

1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi
2. Guru memberikan pesan-pesan moral
3. Guru menutup pelajaran
   * 1. **Penilaian**
        1. Teknik penilaian : Tes dan Non tes
        2. Bentuk Instrumen : Tertulis dan Format observasi
        3. Instrumen : Pilihan Ganda dan Lembar pengamatan
        4. Kunci jawaban : Terlampir
        5. Pedoman Penskoran : Terlampir

**Makassar, 7 April 2014**

**Mengetahui;**

Guru Kelas IV

**Yanti Tenri Astuti S.Pd**

**NIP: 19871010 201001 1 034**

Peneliti

**Dwi Pramudani**

**NIM 104704038**

Mengesahkan,

**Kepalah Sekolah SD Inpres Gunungsari Baru**

**Burhanuddin Talib, S.Pd**

**NIP : 19720723199505 1 001**

**Lampiran 3**

**LEMBAR KERJA SISWA**

**(LKS)**

**SIKLUS I PERTEMUAN I**

**Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

**Kelas/ Semester : IV/ II**

**Hari/Tanggal :**

**NamaAnggota kelompok:**

1. **………………………………………….**
2. **………………………………………….**
3. **………………………………………….**
4. **………………………………………….**
5. **………………………………………….**
6. **………………………………………….**
7. **………………………………………….**
8. **…………………………………………**
9. **JUDUL:** Perkembangan Teknologi Produksi
10. **Kompetensi Dasar :**

2.3. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman mengunakannya.

1. **Langkah-langkah Kegiatan :**
2. Duduklah dengan teman sekelompokmu.
3. Tulislah nama anggota kelompokmu pada tempat yang telah disediakan di lembar LKS.
4. Diskusikanlah dengan teman kelompokmu dalam mengerjakan LKS.
5. Tempelkanlah gambar alat komunikasi yang telah disediakan
6. Tuliskan nama alat komunikasi tersebut
7. Gunakanlah tanda (✓) pada kolom yang sesuai
8. Buatlah kesimpulan darai alat teknologi masa lalu dan masa kini

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Gambar alat teknologi produksi** | **Nama alat teknologi produksi** | **Masa lalu** | **Masa kini** | **Manfaat** |
| 1 |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |

**7 . Kesimpulan:**

**………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………**

**  **

**  **

* **Kunci Jawaban**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis alat teknologi produksi** | **Nama alat teknologi produksi** | **Masa lalu** | **Masa kini** | **Manfaat** |
| 1 |  | Bajak | √ |  | Untuk mengeburkan tanah |
| 2 |  | Mesin  Traktor |  | √ | Memudahkan pekerjaan dan mengeburkan tanah |
| 3 |  | Lesung | √ |  | Mengubah padi menjadi beras |
| 4 |  | Mesin  Penggiling gabah |  | √ | Mendapatkan hasil yang lebih baik, mengubah gabah menjadi beras |
| 5 |  | Alat  Tenun | √ |  | Menghasilkan kain |
| 6 |  | Mesin Tekstil |  | √ | Menghasilkan kain |

**7.Kesimpulan jawaban disesuaikan dengan jawaban siswa**

* Pedoman Penskoran

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kelompok | Nomor soal | | | | | | | NILAI | KET. |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| TEAM A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| TEAM B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| TEAM C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Untuk soal no.1 sampai no.6**

4 = Jika tiga kolom terjawab dengan benar

3 = Jika dua kolom terjawab dengan benar

2 = Jika satu kolom terjawab dengan benar

1 = Jika menjawab tetapi salah

0 = Jika tidak menjawab

**Untuk soal no.7**

4 = Jika membuat kesimpulan terdiri dari tiga kalimat dengan benar

3 = Jika membuat kesimpulan terdiri dari dua kalimat dengan benar

2 = Jika membuat kesimpulan terdiri dari satu kalimat dengan benar

1 = Jika membuat kesimpulan tetapi salah

0 = Jika tidak menjawab

Acuan rumus:

Nilai

**Lampiran 4**

**KARTU TURNAMEN SIKLUS I**

PERTEMUAN KE-II

* + 1. KARTU SOAL

Proses membuat dan menghasilkan barang disebut…

1. komunikasi
2. produksi
3. transportasi
4. teknologi
   * + 1. Kartu soal 1
       2. Kartu soal 2

Teknologi pertanian masa kini dalam mengolah tanah menggunakan…

1. bajak
2. ani-ani
3. traktor
4. kerbau
   * + 1. kartu soal 3

Salah satu kelemahan teknologi produksi masa lalu adalah ….

1. prosesnya lama
2. menggunakan tenaga mesin
3. menimbulkan polusi
4. hasilnya jelek
   * + 1. kartu soal 4

Pengolahan bahan-bahan di pabrik yang besar digunakan teknologi ...

1. sederhana
2. kuno
3. modern
4. super
   * + 1. Kartu soal 5

Gambar dibawah ini merupakan gambar alat yang biasa digunakan pada industri…



1. Tekstil
2. Otomotif
3. Pertanian
4. Perikanan
   * + 1. Kartu soal 6

Cara tradisional untuk mengolah padi menjadi beras adalah…

1. Mencuci
2. Menumbuk
3. Menjemur
4. Membakar
   * + 1. Kartu soal 7

Gambar dibawah merupakan salah satu jenis alat produksi…

1. Modern
2. Tradisional
3. Komputer
4. Tingkat tinggi
   * + 1. Kartu soal 8

Teknologi tradisional masih banyak digunakan dalam pembuatan…

1. Air minun
2. Gula merah
3. Tekstil
4. Sepeda motor
   * + 1. Kartu soal 9

Barang-barang elektronik dibuat dengan menggunakan teknologi…

1. Tradisional
2. Biasa
3. Sederhana
4. Modern
   * + 1. Kartu soal 10

Alat pengolah padi tradisional disebut…

1. lumpang
2. molen
3. lumbung
4. lesung

**Kunci Jawaban**

**Kartu soal**

**B . Kunci Jawaban Kartu Turnamen**

* + - * 1. b. Produksi
        2. c. Traktor
        3. a. Prosesnya lama
        4. c. Modern
        5. c. Pertanian
        6. b. Menumbuk
        7. a. Modern
        8. b. Gula merah
        9. d. Modern
        10. d. Lesung

1. **Pedoman Penskoran**

**Soal nomor 1- 10**

Jika jawaban benar maka skor = 1

Jika jawaban salah maka skor = 0

**Lampiran 5**

**LEMBAR SOAL HASIL BELAJAR**

**SIKLUS I**

**Nama Siswa : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Kelas : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Petunjuk :

1. Bacalah soal dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang kamu pilih.
3. Jika kamu ingin mengubah pilihan jawabanmu beri lah tanda garis pada jawaban yang salah (~~X~~) dan beri tanda silang (X) pada jawaban yang kamu pilih.
4. **SOAL**
5. Proses membuat dan menghasilkan barang disebut…
6. komunikasi
7. transportasi
8. produksi
9. teknologi
10. Alat pengolah padi tradisional disebut…
11. lumpang
12. molen
13. lumbung
14. lesung
15. Gambar dibawah merupakan salah satu jenis alat produksi…
16. modern
17. tradisional
18. komputer
19. tingkat tinggi
20. Salah satu kelemahan teknologi produksi masa lalu adalah ….
21. prosesnya lama
22. menggunakan tenaga mesin
23. menimbulkan polusi
24. hasilnya jelek
25. Bahan baku pembuatan kertas adalah ….
26. karet
27. kayu
28. kapas
29. bambu
30. Teknologi pertanian masa kini dalam mengolah tanah menggunakan…
31. bajak
32. ani-ani
33. traktor
34. kerbau
35. Industri tekstil adalah industri yang menghasilkan ….
36. kain
37. ban
38. mobil
39. kertas
40. Gerabah atau tembikar adalah barang-barang yang terbuat dari …
41. bambu
42. kayu
43. tanah liat
44. batu
45. Perhatikan urutan membuat batu bata berikut ini!

1. Menyiapkan tanah liat.

2. Batu bata cetakan yang sudah kering dikumpulkan.

3. Tanah liat digiling menjadi adonan.

4. Adonan dicetak satu per satu.

5. Batu bata disusun dalam tungku lalu dibakar.

Urutan membuat batu bata yang benar adalah ... .

1. 1, 2, 3, 4, 5
2. 1, 4, 2, 3, 5
3. 1, 3, 4, 2, 5
4. 1, 2, 4, 3, 5
5. Pengolahan bahan-bahan di pabrik yang besar digunakan teknologi ...
6. sederhana
7. kuno
8. modern
9. super
10. **Kunci Jawaban**
11. C
12. D
13. B
14. A
15. B
16. C
17. A
18. C
19. C
20. C
21. **Pedoman Penskoran**

Skor 1, jika benar

Skor 0, jika salah

Keterangan:

Nilai perolehan = Nilai yang diperoleh oleh siswa

Nilai Maksimal = 10

**Lampiran6**

**Rencanan Pelaksanaan Pembelajaran**

**siklus ii PERTEMUAN i**

**Satuan Pendidikan : SD Gunung Sari Baru**

**Mata Pelajaran : IPS**

**Kelas/ Semester : IV/ II**

**Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit**

1. **Standar kompetensi**
2. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya
3. **Kompetensi dasar**
   1. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya
4. **Indikator** 
   * 1. Menyebutkan contoh teknologi komunikasi masa lalu.
     2. Menyebutkan contoh teknologi komunikasi masa kini.
     3. Mengetahui perkembangan teknologi komunikasi.
     4. Membandingkan perbedaan antara teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini.
5. **Tujuan pembelajaran** 
   * 1. Siswa dapat menyebutkan contoh teknologi komunikasi masa lalu.
     2. Siswa dapat menyebutkan contoh teknologi komunikasi masa kini.
     3. Siswa dapat mengetahui perkembangan teknologi komunikasi.
     4. Siswa dapat membandingkan perbedaan antara teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini.
6. **Materi Pokok Pembelajaran**

Teknologi Komunikasi masa kini dan masa lalu

1. **Model dan Metode Pembelajaran**
2. Model Pembelajaran :

*Teams Games Tournaments*

1. Metode:

Ceramah, penugasan, diskusi, tanya jawab

1. **Sumber dan Media pembelajaran**
2. Sumber :

* Asy’ari, dkk. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas IV.* Jakarta: Erlangga.
* Pujiati Heny Retno, dkk. 2008. *Cerdas pengetahuan sosial Kelas IV.* Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.

1. Media :

Gambar komunikasi masa lalu dan masa kini

1. **Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**
   * 1. Kegiatan Awal
     2. Mengecek kesiapan belajar siswa yang meliputi ruang kelas, berdoa, mengabsen, dan media yang akan digunakan.
     3. Guru melakukan apersepsi (Menayakan kepada siswa, Sebutkan contoh teknologi komunikasi?)
     4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
   1. Kegiatan Inti
      1. Tahap presentasi

* Guru menyajikan materi perkembangan teknologi produksi masa lalu dan masa sekarang.
* Siswa memperhatikan dan memahami materi pembelajaran yang disajikan oleh guru sebagai modal baginya untuk bekerja di dalam kegiatan kelompok.
* Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya.
  + 1. Tahap kelompok (*Teams*)
* Guru membentuk siswa kedalam tiga kelompok atau tim. Setiap tim terdiri dari enam atau tujuh siswa secara heterogen setiap kelompok.
* Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mengerjakan Lembar Kegiatan Siswa.
  + 1. Tahap permainan (*games*)
* Guru menyiapkan peralatan untuk digunakan dalam *game.*
* Guru memberikan dua gambar kepada setiap tim.
* Perwakilan setiap kelompok menempelkan gambar pada karton manila yang tertempel dipapan tulis dengan tepat dan siswa mengungkapkan kelemahan dan kelebihan gambar tersebut.
  1. Kegiatan Akhir
     1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi.
     2. Guru memberikan pesan-pesan moral.
     3. Guru menutup pelajaran

1. **Penilaian**
   * 1. Teknik penilaian : Tes dan Non tes
     2. Bentuk Instrumen : Tertulis dan Format observasi
     3. Instrumen : Pilihan Ganda dan Lembar pengamatan
     4. Kunci jawaban : Terlampir
     5. Pedoman Penskoran : Terlampir

**Makassar, 12 April 2014**

**Mengetahui;**

Guru Kelas IV

**Yanti Tenri Astuti S.Pd**

**NIP: 19871010 201001 1 034**

Peneliti

**Dwi Pramudani**

**NIM 104704038**

Mengesahkan,

**Kepalah Sekolah SD Inpres Gunungsari Baru**

**Burhanuddin Talib, S.Pd**

**NIP : 19720723199505 1 001**

**Lampiran 7**

**Rencanan Pelaksanaan Pembelajaran**

**siklus ii PERTEMUAN ii**

**Satuan Pendidikan : SD Gunung Sari Baru**

**Mata Pelajaran : IPS**

**Kelas/ Semester : IV/ II**

**Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit**

1. **Standar kompetensi**

Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya

1. **Kompetensi dasar**
   1. Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi serta pengalaman menggunakannya
2. **Indikator**
3. Menyebutkan contoh teknologi komunikasi masa lalu.
   1. Menyebutkan contoh teknologi komunikasi masa kini.
   2. Mengetahui perkembangan teknologi komunikasi.
   3. Membandingkan perbedaan antara teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini.
4. **Tujuan pembelajaran** 
   * 1. Siswa dapat menyebutkan contoh teknologi komunikasi masa lalu.
     2. Siswa dapat menyebutkan contoh teknologi komunikasi masa kini.
     3. Siswa dapat mengetahui perkembangan teknologi komunikasi.
     4. Siswa dapat membandingkan perbedaan antara teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini.
5. **Materi Pokok Pembelajaran**

Teknologi Komunikasi masa kini dan masa lalu

1. **Model dan Metode Pembelajaran**
   * 1. Model Pembelajaran :

*Teams Games Tournaments*

* + 1. Metode:

Ceramah, penugasan, diskusi, tanya jawab

1. **Sumber dan Media pembelajaran** 
   * 1. Sumber :

* Asy’ari, dkk. 2007. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas IV.* Jakarta: Erlangga.
* Pujiati Heny Retno, dkk. 2008. *Cerdas pengetahuan sosial Kelas IV.* Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.
  + 1. Media :

Gambar komunikasi masa lalu dan masa kini

1. **Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**
   1. **Kegiatan Awal**
      1. Mengecek kesiapan belajar siswa yang meliputi ruang kelas, berdoa, mengabsen, dan media yang akan digunakan.
      2. Guru melakukan apersepsi (Menayakan kepada siswa, bagaimanakah perkembangan teknologi komunikasi masa lalu dan masa kini?)
      3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
   2. **Kegiatan Inti**
      1. Tahap Turnamen

* Guru membentuk meja turnamen sebanyak enam meja.
* Guru menempatakan siswa pada meja turnamen berdasarkan tingkat prestasinya.
* Guru menyiapkan kartu soal dan kartu jawaban di setiap meja turnamen.
* Guru memberikan petunjuk pelaksanaan turnamen.

Dalam setiap meja turnamen, masing-masing siswa bertindak sebagai pembaca, penantang dan pemegang kartu kunci jawaban. Hal ini terjadi secara bergilir, siswa yang menjadi pembaca akan mengambil kartu soal sesuai dengan nomor soal yang dipilih. Kemudian pembaca tersebut membacakan soalnya pada penantang. Setelah pembaca, penatang menjawab, baru kemudian pemegang kartu kunci menyebutkan jawaban yang benar. Siswa yang menjawab benar menyimpan kartunya. Jika jawaban para penantang salah, maka penantang mendapat sanksi. Jika jawaban pembaca salah maka tidak terkena sanksi.

* + 1. Tahap Penghargaan Tim
* Guru mengumumkan kelompok yang mendapatkan skor tertinggi.

Guru memberikan penghargaan pada tiap-tiap kelompok sesuai dengan tingkatannya.

* 1. **Kegiatan Akhir**
     1. Guru menyampaikankepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya akan diadakan turnamen dengan kelompok dan materi yang sama.
     2. Guru bersama siswa menyimpulkan materi.
     3. Guru memberikan pesan-pesan moral.
     4. Guru menutup pelajaran.

1. **Penilaian**
   * 1. Teknik penilaian : Tes dan Non tes
     2. Bentuk Instrumen : Tertulis dan Format observasi
     3. Instrumen : Pilihan Ganda dan Lembar pengamatan
     4. Kunci jawaban : Terlampir
     5. Pedoman Penskoran : Terlampir

**Makassar, 14 April 2014**

**Mengetahui;**

Guru Kelas IV

**Yanti Tenri Astuti S.Pd**

**NIP: 19871010 201001 1 034**

Peneliti

**Dwi Pramudani**

**NIM 104704038**

Mengesahkan,

**Kepalah Sekolah SD Inpres Gunungsari Baru**

**Burhanuddin Talib, S.Pd**

**NIP : 19720723199505 1 001**

**Lampiran 8**

**LEMBAR KERJA SISWA(LKS)**

**PERTEMUAN I SIKLUS II**

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : IV/II

Hari/Tanggal :

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

Nama Anggota Kelompok :

1. …………………………………………………………
2. …………………………………………………………
3. …………………………………………………………
4. …………………………………………………………
5. …………………………………………………………
6. …………………………………………………………
7. …………………………………………………………
8. JUDUL : Teknologi Komunikasi masa lalu dan masa kini
9. Kompetensi Dasar :
   1. Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat
10. Langkah-Langkah Kegiatan :
    1. Tempelkanlah gambar alat komunikasi yang telah kamu temukan
    2. Tuliskan nama alat komunikasi tersebut
    3. Gunakanlah tanda (✓) pada kolom yang sesuai

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Alat Komunikasi | Gambar Alat Komunikasi | Kegunaan | Alat Komunikasi | |
| Masa Lalu | Masa Kini |
| 1 |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |

**7.Sebutkan 4 perbedaan komunikasi masa lalu dan masa kini**

**………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………**

**  **

**  **

* **Kunci Jawaban LKS**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Alat Komunikasi | Gambar Alat Komunikasi | Kegunaan | Alat Komunikasi | |
| Masa Lalu | Masa Kini |
| 1 | Handphone |  | Alat komunikasi yang memudahkan orang berbicara dan mengirim pesan dari jarak jauh. |  | ✓ |
| 2 | telepon |  | Alat komunikasi yang memudahkan orang berbicara dari jarak jauh. |  | ✓ |
| 3 | Bedug |  | Untuk menyampaikan informasi waktu shalat atau pengumuman lainya. | ✓ |  |
| 4 | Televisi |  | Adanya  televisi orang dapat melihat peristiwa penting. Selain itu, televisi menjadi  media hiburan yang adadi rumah. |  | ✓ |
| 5 | Kentongan |  | Mengumpulkan orang untuk menyampaikan berita | ✓ |  |
| 6 | Mesin faksimile |  | Dengan faksimile surat dapat diterima salinannya secara langsung. |  | ✓ |

7.Perbedaan teknologi masa lalu dan masa kini

1. Teknologi masa lalu
2. Biaya murah
3. Tidak bergantung pada mesin elektronika
4. Jangkauan terbatas
5. Mudah diperbaiki
6. Teknologi masa kini
7. Harga dan biaya mahal
8. Sangat bergantung pada mesin elektronika
9. Perlu keahlian untuk memperbaikinya
10. Jangkauan luas

* **Pedoman Penskoran**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kelompok | Nomor soal | | | | | | | Skor | Nilai |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| TEAM A |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| TEAM B |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| TEAM C |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Untuk soal no.1 sampai no.6**

Acuan rumus:

Nilai

5 = Jika jawaban setiap kolom benar

4 = Jika tiga kolom terjawab dengan benar

3 = Jika dua kolom terjawab dengan benar

2 = Jika satu kolom terjawab dengan benar

1 = Jika menjawab tetapi salah

0 = Jika tidak menjawab

**Untuk soal no.7**

5 = Jika menjawab 4 perbedaan teknologi masa lalu dan masa kini dengan benar

4 = Jika menjawab 3 perbedaan teknologi masa lalu dan masa kini dengan benar

3 = Jika menjawab 2 perbedaan teknologi masa lalu dan masa kini dengan benar

2 = Jika menjawab 1 perbedaan teknologi masa lalu dan masa kini dengan benar

1 = Jika menjawab tapi salah

0 = Jika tidak menjawab

**Lampiran 9**

**KARTU TURNAMEN SIKLUS II**

PERTEMUAN KE-II

1. KARTU SOAL
   * + 1. Kartu soal 1

Telepon sebagai alat komunikasi ditemukan oleh ….

a. Marconi

b. Alexander Graham Bell

c. John Logie Baird

d. Samuel Morse

* + - 1. Kartu soal 2

Di bawah ini yang merupakan teknologi komunikasi masa lalu adalah ….

a. telepon

b. HP

c. kentongan

d. Televisi

* + - 1. kartu soal 3

Di bawah ini yang termasuk media cetak adalah ….

a. koran dan telepon

b. Televisi dan majalah

c. buku dan buletin

d. surat kabar dan radio

Salah satu ciri-ciri alat komunikasi tradisional adalah…

1. Jangkauanya terbatas
2. Perlu perhatian khusus untuk memperbaikinya
3. Jangkauanya sangat luas
4. Biayanya mahal
   * + 1. kartu soal 4
       2. Kartu soal 5

Orang yang pekerjaannya mencari berita untuk dicetak di surat kabar disebut…

1. Penyiar
2. Pramugari
3. Wartawan
4. Kurir
   * + 1. Kartu soal 6

Pesan singkat berupa teks yang dapat dikirim dari telepon genggam disebut…

1. Sms
2. E-mail
3. Faksimile
4. Telegram
   * + 1. Kartu soal 7

Pengirim berita jarak jauh dengan menggunakan mesin telegraf disebut…

1. Kartu pos
2. Faksimile
3. SMS
4. Telegram
   * + 1. Kartu soal 8

Kegiatan berupa menyampaikan pesan kepada orang lain atau menerima pesan dari orang lain disebut….

1. Teknologi
2. Komunikasi
3. Produksi
4. Transportasi
   * + 1. Kartu soal 9

E-mail adalah bentuk komunikasi melalui jaringan ….

1. Internet
2. Televisi
3. Telegram
4. Radio
   * + 1. Kartu soal 10

Di bawah ini stasiun TV yang dikelola oleh pemerintah ialah ….

a. TVRI

b. TPI

c. Metro TV

d. RCTI

**Kunci Jawaban**

**Kartu soal**

**B. Kunci Jawaban Kartu Turnamen**

* + 1. b. Alexander Graham Bell
    2. c. Kentongan
    3. c. Buku dan bulletin
    4. a. Jangkauannya terbatas
    5. c. Wartawan
    6. a. SMS
    7. d. Telegram
    8. d. Komunikasi
    9. a. Internet
    10. a. TVRI

**C. Pedoman Penskoran**

**Soal nomor 1- 10**

Jika jawaban benar maka skor = 1

Jika jawaban salah maka skor = 0

**Lampiran 10**

**LEMBAR SOAL HASIL BELAJAR**

**SIKLUS II**

**Nama Siswa : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Kelas : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Hari, tanggal : \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Petunjuk :

1. Bacalah soal dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang kamu pilih.
3. Jika kamu ingin mengubah pilihan jawabanmu beri lah tanda garis pada jawaban yang salah (~~X~~) dan beri tanda silang (X) pada jawaban yang kamu pilih.
4. **SOAL**
5. Salah satu ciri-ciri alat komunikasi tradisional adalah…
6. Jangkauanya terbatas
7. Perlu perhatian khusus untuk memperbaikinya
8. Jangkauanya sangat luas
9. Biayanya mahal
10. Kegiatan berupa menyampaikan pesan kepada orang lain atau menerima pesan dari orang lain disebut….
11. Teknologi
12. Komunikasi
13. Produksi
14. Transportasi
15. Dibawah ini yang termasuk media cetak adalah …
16. Radio
17. Koran
18. Telepon
19. Televisi
20. Pengiriman berita berupa tulisan atau gambar yang dapat langsung diterima adalah…
21. Teleks
22. Telegram
23. Telepon
24. Faksimile
25. Orang yang pekerjaannya menulis berita untuk dicetak di surat kabar disebut…
26. Penyiar
27. Pramugari
28. Wartawan
29. Kurir
30. Gambar dibawah merupakan contoh media…
31. Elektronik
32. Cetak
33. Internet
34. Video
35. Pesan singkat berupa teks yang dapat dikirim dari telepon genggam disebut…
36. Sms
37. E-mail
38. Faksimile
39. Telegram
40. E-mail adalah bentuk komunikasi melalui jaringan ….
41. Televisi
42. Telegram
43. Internet
44. Radio
45. Gambar yang merupakan alat komunikasi tradisional adalah…
46.  c. 
47.  d. 
48. Pengirim berita jarak jauh dengan menggunakan mesin telegraf disebut…
49. Kartu pos
50. Faksimile
51. SMS
52. Telegram
53. **Kunci Jawaban**
54. A
55. B
56. B
57. D
58. C
59. A
60. A
61. C
62. B
63. D
64. **Pedoman Penskoran**

Skor 1, jika benar

Skor 0, jika salah

Keterangan:

Nilai perolehan = Nilai yang diperoleh oleh siswa

Nilai Maksimal = 10

**Lampiran 11**

**HASIL OBSERVASI GURU**

**PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* PADA GURU KELAS IV SD INPRES GUNUNG SARI BARU**

**KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR**

**SIKLUS I**

**Petunjuk Pengisian:**

Amatilah aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian isilah lembaran pengamatan dengan memberikan tanda (√) pada kategori pengamatan sesuai pada baris dan kolom yang tersedia.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek-aspek**  **yang diobservasi** | **Penilaian** | | |
| **B** | **C** | **K** |
| **3** | **2** | **1** |
| 1.  2.  3.  4.  5. | **PERTEMUAN I**  **Sabtu, 5 April 2014**  **Tahap Presentasi**  Guru menyajikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.  Menjelaskan materi dengan jelas dan mudah dimengerti oleh murid.  **√**  Guru menyajikan materi dengan melibatkan siswa seperti, memberi  pertanyaan kepada siswa.  **√**  Materi ajar ditulis di papan tulis.  **Tahap Kelompok (*Teams*)**  Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok beranggota 6-7 orang secara heterogen.  **√**  Membagi siswa menjadi 3 kelompoksecara heterogen.  **√**  Guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS)  Membimbing kelompok yang mengalami kesulitan pada LKS  **Tahap Permainan (*games*)**  Guru membagikan kartu bergambar dan menjelaskan aturan permainan.  **√**  Guru mengkoordinir siswa agar tetap tenang selama permainan berlangsung.  Guru memperjelas atau mengulang penjelasan siswa agar semua siswa mengerti.  **PERTEMUAN II**  **Senin, 7 April 2014**  **Tahap Turnamen**  Menyampaikan aturan-aturan permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT.  **√**  Guru membimbing siswa dalam melaksanakan turnamen.  **√**  Guru memastikan turnamen berlangsung tertib.  **Tahap penghargaan kelompok**  Pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik dalam turnamen.  Guru mengumumkan jumlah skor turnamen yang diperoleh tiap kelompok dengan menuliskan di papan tulis.  Guru memberikan penghargaan/hadiah kepada kelompok yang menang dalam turnamen.  **√**  Guru memberikan motivasi kepada kelompok yang belum menang |  | **√**  **√**  **√** | **√**  **√** |
| Jumlah | | 8 | | |
| Persentase Pencapaian | | 53,33% | | |
| Kategori | | Cukup | | |

**Keterangan:**

**3**= Jika, melaksanakan ketiga indikator.

**2** = Jika, melaksanakan dua indikator.

**1** = Jika, hanya melaksanakan satu indikator.

Berdasarkan persentase pencapaian aktivitas guru, diketahui bahwa aktivitas guru untuk siklus I berada pada kategori**cukup (C).**

**Makassar, April 2014**

**Observer**

**Dwi Pramudani**

**NIM : 104704038**

**Lampiran 12**

**HASIL OBSERVASI SISWA**

**PEMBELAJARAN KOOPERATIFTIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS***

**PADA SISWA KELAS IV SD INPRES GUNUNG SARI BARU**

**KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR**

**SIKLUS I**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek-aspekyang diobservasi** | **Penilaian** | | |
| **B** | **C** | **K** |
| **3** | **2** | **1** |
| 1.  2.  3.  4.  5. | **PERTEMUAN I**  **Sabtu, 5 April 2014**  **Tahap Presentasi**  Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru  Siswa menyimak penjelasan guru.  **√**  Siswa mencatatan pokok-pokok meteri yang dijelaskan.  Siswa mengungkapkan pendapatnya tentang materi yang dijelaskan oleh guru.  **Tahap Kelompok (*Teams*)**  Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok beranggota 6-7 orang secara heterogen.  Semua siswa bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan LKS.  **√**  Anggota kelompok yang telah mengerti menjelaskan kepada anggota kelompoknya yang belum mengerti.  **√**  Anggota setiap kelompok tidak saling mengganggu.  **√**  **Tahap Permainan (*games*)**  Siswa menyimak petunjuk permainan yang diberikan oleh guru.  **√**  Siswa memperhatikan jawaban dari kelompok/ tim yang lain  Siswa melaksanakan permainan tanpa mengganggu siswa lain.  **PERTEMUAN II**  **Senin, 7 April 2014**  **Tahap Turnamen**  Siswa mengerti aturan permainan dalam turnamen.  **√**  **√**  Siswa menjawab pertanyaan dalam turnamen.  Siswa tidak mengganggu siswa lainnya selama turnamen berlangsung.  **Tahap penghargaan kelompok**  Siswa memerima penghargaan kepada kelompok terbaik dalam turnamen.  Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru.  **√**  Siswa memberikan ucapan terima kasih kepada guru dan teman-temannya.  Siswa tidak rebut selama penyerahan medali atau penghargaan | **√** | **√** | **√**  **√**  **√** |
| Jumlah | | 8 | | |
| Persentase Pencapaian | | 53,33% | | |
| Kategori | | Cukup | | |

**Keterangan:**

**3**= Jika, melaksanakan ketiga indikator.

**2** = Jika, melaksanakan dua indikator.

**1** = Jika, hanya melaksanakan satu indikator.

Persentase aktivitas murid=

Berdasarkan persentase pencapaian aktivitas siswa, diketahui bahwa aktivitas siswa untuk siklus I berada pada kategori**Cukup (C).**

**Makassar, April 2014**

**Observer**

**Dwi Pramudani**

**NIM. 104704038**

**Lampiran 13**

**HASIL OBSERVASI GURU**

**PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* PADA GURU KELAS IV SD INPRES GUNUNG SARI BARU**

**KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR**

**SIKLUS II**

**Petunjuk Pengisian:**

Amatilah aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian isilah lembaran pengamatan dengan memberikan tanda (√) pada kategori pengamatan sesuai pada baris dan kolom yang tersedia.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek-aspek**  **yang diobservasi** | **Penilaian** | | |
| **B** | **C** | **K** |
| **3** | **2** | **1** |
| 1.  2.  3.  4.  5. | **PERTEMUAN I**  **Sabtu, 12 April 2014**  **Tahap Presentasi**  Guru menyajikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.  Menjelaskan materi dengan jelas dan mudah dimengerti oleh murid.  **√**  Guru menyajikan materi dengan melibatkan siswa seperti, memberi  **√**  pertanyaan kepada siswa.  **√**  Materi ajar ditulis di papan tulis.  **Tahap Kelompok (*Teams*)**  Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok beranggota 6-7 orang secara heterogen.  Membagi siswa menjadi 3 kelompoksecara heterogen.  **√**  **√**  Guru membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS)  Membimbing kelompok yang mengalami kesulitan pada LKS  **√**  **Tahap Permainan (*games*)**  Guru membagikan kartu bergambar dan menjelaskan aturan permainan.  **√**  Guru mengkoordinir siswa agar tetap tenang selama permainan berlangsung.  Guru memperjelas atau mengulang penjelasan siswa agar semua siswa mengerti.  **√**  **PERTEMUAN II**  **Senin, 14 April 2014**  **Tahap Turnamen**  Menyampaikan aturan-aturan permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT.  **√**  Guru membimbing siswa dalam melaksanakan turnamen.  **√**  Guru memastikan turnamen berlangsung tertib.  **Tahap penghargaan kelompok**  Pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik dalam turnamen.  Guru mengumumkan jumlah skor turnamen yang diperoleh tiap kelompok dengan menuliskan di papan tulis.  **√**  Guru memberikan penghargaan/hadiah kepada kelompok yang menang dalam turnamen.  **√**  Guru memberikan motivasi kepada kelompok yang belum menang  **√** | **√**  **√**  **√** | **√**  **√** |  |
| Jumlah | | 13 | | |
| Persentase Pencapaian | | 86,66% | | |
| Kategori | | Baik | | |

**Keterangan :**

**3** = Jika, melaksanakan ketiga indikator.

**2** = Jika, melaksanakan dua indikator.

**1** = Jika, hanya melaksanakan satu indikator.

Berdasarkan persentase pencapaian aktivitas guru, diketahui bahwa aktivitas guru untuk siklus IIberada pada kategori**baik (B).**

**Makassar, April 2014**

**Observer**

**Dwi Pramudani NIM : 104704038**

**Lampiran 14**

**HASIL OBSERVASI SISWA**

**PEMBELAJARAN KOOPERATIFTIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS***

**PADA SISWA KELAS IV SD INPRES GUNUNG SARI BARU**

**KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR**

**SIKLUS II**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek-aspekyang diobservasi** | **Penilaian** | | |
| **B** | **C** | **K** |
| **3** | **2** | **1** |
| 1.  2.  3.  4.  5. | **PERTEMUAN I**  **Sabtu, 12 April 2014**  **Tahap Presentasi**  Siswa mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru  **√**  Siswa menyimak penjelasan guru.  Siswa mencatatan pokok-pokok meteri yang dijelaskan.  **√**  Siswa mengungkapkan pendapatnya tentang materi yang dijelaskan oleh guru.  **Tahap Kelompok (*Teams*)**  Guru membagi siswa ke dalam 3 kelompok beranggota 6-7 orang secara heterogen.  Semua siswa bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan LKS.  **√**  Anggota kelompok yang telah mengerti menjelaskan kepada anggota kelompoknya yang belum mengerti.  **√**  Anggota setiap kelompok tidak saling mengganggu.  **√**  **Tahap Permainan (*games*)**  Siswa menyimak petunjuk permainan yang diberikan oleh guru.  **√**  Siswa memperhatikan jawaban dari kelompok/ tim yang lain  **√**  Siswa melaksanakan permainan tanpa mengganggu siswa lain.  **√**  **PERTEMUAN II**  **Senin, 14 April 2014**  **Tahap Turnamen**  Siswa mengerti aturan permainan dalam turnamen.  **√**  **√**  Siswa menjawab pertanyaan dalam turnamen.  Siswa tidak mengganggu siswa lainnya selama turnamen berlangsung.  **√**  **Tahap penghargaan kelompok**  Siswa memerima penghargaan kepada kelompok terbaik dalam turnamen.  Siswa menerima penghargaan yang diberikan oleh guru.  **√**  Siswa memberikan ucapan terima kasih kepada guru dan teman-temannya.  **√**  Siswa tidak rebut selama penyerahan medali atau penghargaan.  **√** | **√**  **√**  **√**  **√** | **√** |  |
| Jumlah | | 14 | | |
| Persentase Pencapaian | | 93,33% | | |
| Kategori | | Baik | | |

**Keterangan:**

**3**= Jika, melaksanakan ketiga indikator.

**2** = Jika, melaksanakan dua indikator.

**1** = Jika, hanya melaksanakan satu indikator.

Persentase aktivitas murid=

Berdasarkan persentase pencapaian aktivitas siswa, diketahui bahwa aktivitas siswa untuk siklus II berada pada kategori **baik(B).**

**Makassar,April 2014**

**Observer**

**Dwi Pramudani**

**NIM. 104704038**

**Lampiran 15**

**DATA TES HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV**

**SD INPRES GUNUNG SARI BARU KECAMATAN RAPPOCINI**

**KOTA MAKASAR PADA SIKLUS I**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **SISWA** |  | **Butir Soal** | | | | | | | | | | **Skor** | **NA** | **Keterangan** |
| **L/P** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
| **1** | **A** | L | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 6 | 60 | Tidak Tuntas |
| **2** | **B** | L | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 | 80 | Tuntas |
| **3** | **C** | L | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100 | Tuntas |
| **4** | **D** | L | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 | 80 | Tuntas |
| **5** | **E** | L | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | 90 | Tuntas |
| **6** | **F** | L | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 80 | Tuntas |
| **7** | **G** | L | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| **8** | **H** | L | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 90 | Tuntas |
| **9** | **I** | P | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | 70 | Tidak Tuntas |
| **10** | **J** | P | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 8 | 80 | Tuntas |
| **11** | **K** | P | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| **12** | **L** | P | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 6 | 60 | Tidak Tuntas |
| **13** | **M** | P | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | 50 | Tidak Tuntas |
| **14** | **N** | P | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 6 | 60 | Tidak Tuntas |
| **15** | **O** | P | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 90 | Tuntas |
| **16** | **P** | P | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 6 | 60 | Tidak Tuntas |
| **17** | **Q** | P | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100 | Tuntas |
| **18** | **R** | P | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| **19** | **S** | P | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 8 | 80 | Tuntas |
| **20** | **T** | P | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 8 | 80 | Tuntas |
| **21** | **U** | P | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 7 | 70 | Tidak Tuntas |
| **22** | **V** | P | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 6 | 60 | Tidak Tuntas |
|  | **Jumlah** | | | | | | | | | | | | | **1440** |  |
|  | **Rata-rata Kelas** | | | | | | | | | | | | | **75,78** |
|  | **Ketuntasan** | | | | | | | | | | | | | **57,9%** |
|  | **Ketidaktuntasan** | | | | | | | | | | | | | **42,1%** |
|  | **Nilai Tertinggi** | | | | | | | | | | | | | **100** |
|  | **Nilai Terendah** | | | | | | | | | | | | | **50** |

**Lampiran 16**

**Data Deskripsi Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar**

**SIKLUS I**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
| 86 – 100 | Baik Sekali | 5 Orang | **26,3%** |
| 71 – 85 | Baik | 6 Orang | **31,7%** |
| 56 – 70 | Cukup | 7 Orang | **36,8%** |
| 41 – 55 | Kurang | 1 Orang | **5,2%** |
| < 40 | Sangat Kurang | 19 Orang | **100%** |

**Data Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar**

**SIKLUS I**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | **Skala Nilai** | **Frekuensi** | **%** | **Keterangan** |
| Tidak Tuntas | 0 – 70 | 8 | 42,1% | KKM = 71 |
| Tuntas | 71 – 100 | 11 | 57,9% |
| Jumlah |  | 19 | 100% |

**Lampiran 17**

**DATA TES HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV**

**SD INPRES GUNUNG SARI BARU KECAMATAN RAPPOCINI**

**KOTA MAKASAR PADA SIKLUS II**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **SISWA** | **L/P** | **Butir Soal** | | | | | | | | | | **Skor** | **NA** | **Keterangan** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** |
| **1** | **A** | L | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 80 | Tuntas |
| **2** | **B** | L | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 90 | Tuntas |
| **3** | **C** | L | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100 | Tuntas |
| **4** | **D** | L | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 90 | Tuntas |
| **5** | **E** | L | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 80 | Tuntas |
| **6** | **F** | L | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | 90 | Tuntas |
| **7** | **G** | L | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| **8** | **H** | L | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 80 | Tuntas |
| **9** | **I** | P | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 7 | 70 | Tidak Tuntas |
| **10** | **J** | P | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100 | Tuntas |
| **11** | **K** | P | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| **12** | **L** | P | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 80 | Tuntas |
| **13** | **M** | P | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 80 | Tuntas |
| **14** | **N** | P | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 8 | 80 | Tuntas |
| **15** | **O** | P | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100 | Tuntas |
| **16** | **P** | P | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 8 | 80 | Tuntas |
| **17** | **Q** | P | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 10 | 100 | Tuntas |
| **18** | **R** | P | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 90 | Tuntas |
| **19** | **S** | P | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 5 | 50 | Tidak Tuntas |
| **20** | **T** | P | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 90 | Tuntas |
| **21** | **U** | P | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 7 | 70 | Tidak Tuntas |
| **22** | **V** | P | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 9 | 90 | Tuntas |
|  | **Jumlah** | | | | | | | | | | | | | **1690** |  |
|  | **Rata-rata Kelas** | | | | | | | | | | | | | **84,5** |
|  | **Ketuntasan** | | | | | | | | | | | | | **85%** |
|  | **Ketidaktuntasan** | | | | | | | | | | | | | **15%** |
|  | **Nilai Tertinggi** | | | | | | | | | | | | | **100** |
|  | **Nilai Terendah** | | | | | | | | | | | | | **50** |

**Lampiran 18**

**Data Deskripsi Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar**

**SIKLUS II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Interval nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase (%) |
| 86 – 100 | Baik Sekali | 9 siswa | 45% |
| 71 – 85 | Baik | 8 siswa | 40% |
| 56 – 70 | Cukup | 2 siswa | 10% |
| 41 – 55 | Kurang | 1 siswa | 5% |
| < 40 | Sangat Kurang | 0 siswa | 0% |
| JUMLAH |  | 20 Siswa | 100% |

**Data Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Gunung Sari Baru Kecamatan Rappocini Kota Makassar**

**SIKLUS II**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori** | **Skala Nilai** | **Frekuensi** | **%** | **Keterangan** |
| Tidak Tuntas | 0 – 70 | 3 | 15 % | KKM = 71 |
| Tuntas | 71 – 100 | 17 | 85 % |
| Jumlah |  | 20 | 100% |

**Lampiran 19**

**REKAPITULASI NILAI SIKLUS I DAN SIKLUS II**

**SISWA KELAS IV SD INPRES GUNUNG SARI BARU**

**KECAMATAN RAPPOCINI KOTA MAKASSAR**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | SISWA | L/P | NILAI | | | | Ket. |
| Siklus 1 | Keterangan | Siklus 2 | Keterangan |
| 1 | **A** | L | 60 | Tidak Tuntas | 80 | Tuntas | Meningkat |
| 2 | **B** | L | 80 | Tuntas | 90 | Tuntas | Meningkat |
| 3 | **C** | L | 100 | Tuntas | 100 | Tuntas | Tetap |
| 4 | **D** | L | 80 | Tuntas | 90 | Tuntas | Meningkat |
| 5 | **E** | L | 90 | Tuntas | 80 | Tuntas | Menurun |
| 6 | **F** | L | 80 | Tuntas | 80 | Tuntas | Tetap |
| 7 | **G** | L | - | - | - | - | - |
| 8 | **H** | L | 90 | Tuntas | 80 | Tuntas | Menurun |
| 9 | **I** | P | 70 | Tidak Tuntas | 70 | Tidak Tuntas | Tetap |
| 10 | **J** | P | 80 | Tuntas | 100 | Tuntas | Meningkat |
| 11 | **K** | P | - | - | - | - | - |
| 12 | **L** | P | 60 | Tidak Tuntas | 80 | Tuntas | Meningkat |
| 13 | **M** | P | 50 | Tidak Tuntas | 80 | Tuntas | Meningkat |
| 14 | **N** | P | 60 | Tidak Tuntas | 80 | Tuntas | Meningkat |
| 15 | **O** | P | 90 | Tuntas | 100 | Tuntas | Meningkat |
| 16 | **P** | P | 60 | Tidak Tuntas | 80 | Tuntas | Meningkat |
| 17 | **Q** | P | 100 | Tuntas | 100 | Tuntas | Tetap |
| 18 | **R** | P | 80 | Tuntas | 90 | Tuntas | Meningkat |
| 19 | **S** | P | - | - | 50 | Tidak Tuntas | - |
| 20 | **T** | P | 80 | Tuntas | 90 | Tuntas | Meningkat |
| 21 | **U** | P | 70 | Tidak Tuntas | 70 | Tidak Tuntas | Tetap |
| 22 | **V** | P | 60 | Tidak Tuntas | 90 | Tuntas | Meningkat |
| **Jumlah** | | | **1440** | | **1690** | |  |
| **Rata-rata Kelas** | | | **75,78** | | **84,5** | |
| **Ketuntasan** | | | **57,9%** | | **85%** | |
| **Ketidaktuntasan** | | | **42,1%** | | **15%** | |
| **Nilai Tertinggi** | | | **100** | | **100** | |
| **Nilai Terendah** | | | **50** | | **50** | |

**Lampiran 20**

Dokumentasi

1. Penjelasan materi



Guru menyajikan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran

1. Kerja Kelompok



Siswa bekerjasama dalam kelompok untuk berdiskusi menyelesaikan LKS

1. Pelaksanaan Permainan (*games*)



Guru memandu pelaksanaan permainan

1. Pelaksanaan Turnamen



Guru menjelaskan peraturan dalam turnamen



Siswa melaksanakan turnamen sesuai dengan prosedur

1. Pemberian Penghargaan



Setiap perwakilan tim memperoleh medali penghargaan

**RIWAYAT HIDUP**

**Dwi Pramudani,**lahir di Kelurahan Cenrana Kecamatan Cenrana Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan, tepatnya pada tanggal 1 Mei 1992. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara pasangan Bapak Sumardi dan Ibunda Hj.A.Wahidah,S.Pd.

**Riwayat Pendidikan**

Penulis memulai pendidikan pada jenjang Taman Kanak-Kanak pada tahun 1996 tepatnya di TK Lapatau dan tamat pada tahun 1998. Setelah itu melanjutkan pendidikan di sekolah dasar pada tahun 1998 tepatnya di SD No.78 Nagauleng dan tamat pada tahun 2004 kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Cenrana tahun 2004 dan tamat pada tahun 2007. Setelah itu melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2Watampone tahun 2007 dan tamat pada tahun 2010, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar sampai sekarang (2014).