**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.Untuk mencapai tujuan semacam itu sistem pendidikan harus berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia dan yang bedasarkan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pendidikan merupakan suatu rangkaian peristiwa yang kompleks. Peristiwa tersebut merupakan rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia sehingga manusia itu bertumbuh sebagai pribadi yang utuh. Manusia bertumbuh melalui belajar. Karena itu, sebagai pengajar kalau ia berbicara tentang belajar, tidak dapat melepaskan diri dari mengajar. Mengajar dan belajar merupakan proses kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Proses kegiatan tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas maka harus ditopang oleh kurikulum pendidikan yang berkualitas, sarana dan prasarana yang lengkap serta tenaga pengajar yang juga berkualitas.Kualitas tenaga pengajar yang dimaksud salah satunya adalah kemampuan menciptakan maupun menerapkan model pembelajaran yang mampu mendorong siswa lebih menguasai mata pelajaran dan memootivasi belajar mereka.

1

Berbagai permasalahan di atas tentu saja memunculkan berbagai pertanyaan terhadap bagaimanakah kondisi pendidikan.Hasil belajar siswayang rendah sebenarnya adalah salah satu masalah.Hasil belajar dalam hal ini dipengaruhi olehmotivasi belajar.Motivasi adalah daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang mampu menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar itu sendiri. Oleh karena itu motivasi belajar dianggap sebagai salah satu bagian dari proses belajar mengajar di sekolah, yang menentukan keberhasilan hasil belajar siswa.Terkait dengan permasalahan motivasi dalam belajar maka materi pembelajaran IPS mampu melihat respon-respon positif yang diberikan oleh siswa.

Salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan adalah IPS.IPS merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang tujuan pengajarannya adalah agar siswa mampu menguasai konsep-konsep dan mengkaitkan antar konsep serta mampu menggunakan konsep-konsep itu dalam metode ilmiah untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.Pengembangan kurikulum IPS menjadi satu keharusan untuk dijadikan acuan pembelajaran yang lebih baik khususnya pada mata pelajaran IPS.

IPS merespon secara positif berbagai perkembangan informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan desentralisasi. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan relevansi program pembelajaran IPS dengan keadaan dan kebutuhan setempat. Memperhatikan tujuan yang dikandung oleh mata pelajaran IPS maka seharusnya pembelajaran di sekolah-sekolah merupakan suatu kegiatan yang disenangi, menantang, dan bermakna bagi siswa. Maka untuk menumbuhkan kegiatan pembelajaran IPS yang bermakna maka perlu didukung oleh motivasi belajar siswa yang baik. Kegiatan belajar mengajar mengandung arti interaksi berbagai komponen, seperti guru, siswa, bahan ajar dan sarana yang lain.

Lubis (2004:21) menyatakan bahwa “Kegiatan belajar mengajar (KBM) merupakan kegiatan interaksi antara guru dengan siswa,siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan sumber belajar lainya.Suryosubroto (1997:29) menyatkan bahwa “kemampuan mengelola proses belajar mengajar adalah kesanggupan atau kecakapan para guru dalam menciptakan suasana komunikasi yang eduktif, antara guru dan siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan pisikomotorik, sebagai sebagai upaya mempelajari sesatu berdasarkan perencanaan sampai dengan tahap evaluasi dan tindak lanjut hingga teercapai tujuan pembelajaran.”

Guru yang mengajarkan pembelajaran IPS sering dianggap suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan keseharian.Akibatnya banyak kritikan yang ditujukan kepada guru-guru yang mengajarkan IPS misalnya rendahnya daya kreasi guru dan siswa dalam pembelajaran, kurang dikuasainya materi-materi IPS oleh siswa, dan kurangnya variasi pembelajaran.

Para guru sering kali menyampaikan materi hanya dengan ceramah, sehingga pembelajaran IPS cenderung membosankan dan kurang menarik minat para siswa yang para gilirannya prestasi belajar siswa kurang memuaskan. Di sisi lain juga ada kecenderungan bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah. Setidaknya ada tiga indikator yang menunjkkan hal ini.*Pertama*, siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain. *Kedua,* siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri. Dan *ketiga,* siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman yang lain. Ketiga hal tersebut sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa.

Fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa masih ada sebagian siswa yang kurang memahami konsep yang ada pada pembelajaran IPS.Berdasarkan hasil pengamatan dan informasi yang diperoleh di SDN. KIP Maccini ditemukan bahwa pengalaman guru dalam mengajarkan IPS selama ini masih banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep pembelajaran IPS. Kesulitan ini dapat disebabkan antara lain oleh model dan strategi pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan siswa. Guru fokus pada pencapaian kurikulum tanpa memperhatikan kesiapan siswa. Akibatnya hanya beberapa siswa yang dapat mengikuti proses pembelajaran, selebihnya siswa bersikap pasif. Jika siswa diminta mengajukan pertanyaan maupun peryataan mengenai materi, mereka hanya diam, kurang berani, tidak percaya diri dan ragu. Hal tersebut diperkuat dengan adanya data hasil belajar IPS pada tahun ajaran 2014/2015 hanya mencapai 55% siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar dan selebihnya berada dibawah standar ketuntasan minimal.Dari uraian di atas dapat diasumsikan bahwa mata pelajaran IPS mempunyai nilai strategi dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral semenjak dini. Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran IPS adalah disebabkan kurang dikemasnya pembalajaran IPS yang menarik, menantang, dan menyenangkan sehingga kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dianggap peneliti dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan juga menyenangkan dalam proses belajar-mengajar adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT). Pada model ini siswa menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran dimana semua siswa dalam setiap kelompok diharuskan untuk berusaha memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dan selalu aktif ketika kerja kelompok sehingga saat ditunjuk untuk mempresentasikan jawabannya, mereka dapat menyumbangkan skor bagi kelompoknya.

Berdasarkan analisis diatas maka peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di SDN KIP Maccini Makassar.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan metode ceramahbervariasi ?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara siswa motivasi tinggi dan motivasi rendah ?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS ?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa motivasi tinggi dikelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dan metode cermahbervariasi ?
5. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa motivasi rendah dikelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dan metode ceramahbervariasi ?
6. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa motivasi tinggi dan motivasi rendah dikelas yang menggunakan model pembelajaran TGT ?
7. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa motivasi tinggi dan motivasi rendah dikelas yang menggunakan metode ceramahbervariasi ?
8. **Tujuan Penelitian**

Pada dasarnya penelitian ini, bertujuan untuk menjawab masalah yang telah dikemukakan di atas. Secara eksplisit tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menunjukkan perbedaan hasil belajar IPS dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi.
2. Untuk menunjukkan perbedaan hasil belajar IPS antara siswa motivasi tinggi dan motivasi rendah.
3. Untuk menunjukkan interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS.
4. Untuk menunjukkan perbedaan hasil belajar IPS pada siswa motivasi tinggi dikelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi.
5. Untuk menunjukkan perbedaan hasil belajar IPS pada siswa motivasi rendah dikelas yang menggunakan model pembelajaran TGT dan meotode ceramah bervariasi.
6. Untuk menunjukkan perbedaan hasil belajar IPS pada siswa motivasi tinggi dan motivasi rendah dikelas yang menggunakan model pembelajaran TGT ?
7. Untuk menunjukkan perbedaan hasil belajar IPS pada siswa motivasi tinggi dan motivasi rendah dikelas yang menggunakan metode ceramah bervariasi.
8. **Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian diharapkan memberi manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

* 1. Manfaat teoretis:
1. Bagi akademisi/lembaga, menjadi bahan informasi dalam pengetahuan, khususnya bidang pendidikan.
2. Bagi peneliti berikutnya menjadi masukan dalam penelitian guna melihat pengaruh pembelajaran TGT terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa.
	1. Manfaat praktis:
3. Bagi peneliti berikutnyadiharapkan dapat memperoleh pengalaman rill dan menerapkan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament).
4. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi pedoman alternatif model pembelajarandan cara mengajar yang lebih efektif dengan menerapkan pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).
5. Bagi siswa, diharapkan dapat semakin termotivasi untuk belajar dan berprestasi aktif dalam proses pembelajaran dengan suasana pembelajaran yang semakin variatif dan tidak monoton.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

1. **Hasil Belajar IPS**
	* + 1. **Pengertian Belajar**

Kata atau istilah belajar bukanlah sesuatu yang baru, sudah sangat dikenal secara luas, namun dalam pembahasan belajar ini masing-masing ahli memiliki pemahaman dan definisi yang berbeda-beda, walaupun secara praktis masing-masing kita sudah sangat memahami apa yang dimaksud belajar. Oleh karena itu, untuk menghindari pemahaman yang beragam, berikut akan dikemukakan berbagai definisi belajar menurut para ahli.

MenurutGagne (1989:57), belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah prilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar sebagai suatu upaya memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui instruksi.Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru. Selanjutnya, Gagne dalam teorinya yang disebut *The domains of learning,* menyimpulkan bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu:

9

* + - 1. keterampilan motoris (motor skill); adalah keterampilan yang diperlihatkan dari berbagai gerakan badan, misalnya menulis, menendang bola, bertepuk tangan, berlari dan loncat.
			2. Informasi verbal; informasi ini sangat dipengaruhi oleh kemampuan otak atau intelegensi seseorang, misalnya menulis, menggambar, dan sebagainya yang berupa simbol yang tampak (verbal).
			3. Kemampuan intelektual; selain menggunakan simbol verbal, manusia juga mampu melakukan interaksi dengan dunia luarmelalui kemampuan intelektualnya, misalnya mampu membedakan warna, bentuk dan ukuran.
			4. Strategi kognitif; Gagne menyebutkan sebagai organisasi keterampilan internal (*internal organized skill*), yang sangat diperlukan untuk belajar mengingat dan berpikir. Kemampuan kognitif ini lebih ditujukan ke dunia luar, dan tidak dapat dipelajari dengan sekali saja memerlukan perbaikan dan latihan terus menerus yang serius.
			5. Sikap (*attitude*); sikap merupakan faktor penting dalam belajar; karena tanpa kemampuan ini belajar tak akan berhasil dengan baik. Sikap seseorang dalam belajar akan sangat mempengaruhi hasilyang diperoleh dari belajar tersebut. Sikap akan sangat tergantung pada pendirian, kepribadian, dan keyakinannya, tidak dapat dipelajari atau dipaksakan, tetapi perlu kesadaran diri yang penuh.

Burton (dalam Usman dan Setiawati, 1993:4), belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sememtara menurut Hilgard (1962:252), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan.Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya.

Kingsley (1997:70) membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu: (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan pengertian; dan (3) sikap dan cita-cita. Sedangkan Djamarah dan Zain (2002:120) menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu:

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
2. Prilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus telah dicapai oleh siswa baik secara individu maupun kelompok.

Sementara hamalik (2003) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh prilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modificator or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu merupakan mengalami. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Winkel (2002:4), belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Jadi, kalau seseorang dikatakan belajar IPS adalah apabila pada diri orang ini terjadi suatu kegiatan belajar IPS adalah apabila pada diri orang ini terjadi suatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan IPS.Perubahan ini terjadi dari tidak tahu menjadi tahu konsep IPS ini, dan mampu menggunakannya dalam materi lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa pengertian belajar diatas, dapat ditarik satu kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan prilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

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

Berdasarkan uraian tentang konsep belajar diatas, dapat dipahami tentang makna hasil belajar diatas, yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.Pengertian tentang hasil belajar sebagaimana diuraikan diatas dipertegas oleh Nawawi (dalam Brahim,2007:39) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan prilaku yang relatif menenetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, guru menetapkan tujuan belajar.Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (1993:94), bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan*feedback* atau tindak lanjut,atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan.Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

Setiap guru pasti memiliki keinginan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibimbingnya. Karena itu guru harus memiliki hubungan dengan siswa yang dapat terjadi melalui proses belajar mengajar. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa.

Dari penjelasan beberapa ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar pada hakekatnya adalah proses perubahan perilaku siswa dalam bakat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar mengajar ialah perubahan tingkahlaku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, menilai proses dan hasil belajar, termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru dalam pencapaian hasil belajar siswa.

Kaitannya dengan hasil belajar dapat dijelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

* + - 1. **Macam-Macam Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom (1979:89) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

Menurut Carin dan Suns (1980:285), pemahaman adalah suatu proses yang dapat dikategorikan kepada beberapa aspek, dengan kriteria-kriteria sebagai berikut: (1) Pemahaman merupakan kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu; ini berarti bahwa seseorang yang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima. Selain itu, bagi mereka yang telah memahami tersebut, maka ia mampu memberikan interpretasi atau menafsirkan secara luas sesuai dengan keadaan yang ada disekitarnya, ia mampu menghubungkan dengan kondisi yang ada saat ini dan yang akan datang. (2) Pemahaman bukan sekedar mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang pernah dipelajari. Orang yang benar-benar telah paham ia akan mampu memberikan gambaran, contoh, dan pemjelasan yang lebih luas dan memadai. (3) Pemahaman lebih dari sekedar mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis; dengan memahami ia akan mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, tidak hanya memberikan gambaran dalam satu contoh saja tetapi mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan baru sesuai dengan kondisi saat ini. (4) Pemahaman merupakan suatu proses bertahap yang masing-masing tahap mempunyai kemampuan tersendiri, seperti, menerjemahkan, menginterpretasikan, ekstrapolasi, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Menurut Akeel dalam (Nursid Sumaatmadja, 2005:2-3) konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemukiran, gagasan, atau suatu pengertian.Jadi, konsep ini merupakan sesuatu yang telah melekat dalam hati seseorang dan tergambar dalam pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian.Orang yang telah memiliki konsep, berarti orang tersebut telah memiliki pemahaman yang jelas tentang suatu konsep atau citra mental tentang sesuatu.Sesuatu tersebut dapat berupa objek kongkret ataupun gagasan yang abstrak.Dalam hubunganya dengan study sosial, konsep didefinisikan oleh Womack (1970:30) sebagai kata atau ungkapan yang berhubungan dengan sesuatu yang menonjol, sifat yang melekat.Pemahaman dan penggunaan konsep yang tepat bergantung pada penguasaan sifat yang melekat tadi, pengertian umum kata yang bersangkutan.Konsep memiliki pengrtian denotatif dan konotatif.

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk.Sehubungan dengan evaluasi produk ini, Winkel (2007:540) menyatakan bahwa melalui produk dapat diselidiki apakah dan sampai berapajauh suatu tujuan instruksional telah tercapai; semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh siswa. Berdasarkan pandangan Winkel ini, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa erat hubungannya dengan tujuan instruksional (pembelajaran) yang telah dirancang guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.

Evaluasi produk dapat dilaksanakan dengan berbagai macam tes, baik secara lisanmaupun tertulis.Dalam pembelajaran di SD umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester, maupun ulangan umum.

1. Keterampilan Proses

Usman dan Setiawati (1993:77) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampialn berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan bidang study yang bersangkutan.

Indrawati (1993:3)merumuskan bahwa keterampilan proses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip maupun teori, untuk mengembangkan konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan (falsifikasi). Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip dan teori.

Selanjutnya Indrawati menyebutkan ada enam aspek keterampilan proses, yang meliputi: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengkomunikasikan, memberikan penjelasan, atau interpretasi terhadap suatu pengamatan, dan melakukan eksperimen. Kemudian, Indrawati membagi keterampilan proses menjadi dua tingkatan, yaitu: keterampilan proses tingkat dasar (meliputi: observasi, klasifikasi, komunikasi, pengukuran, prediksi, dan inference), dan keterampilan proses terpadu (meliputi: menentukan, variabel, memproses data, menganalisis penyelidikan, menyusun hipotesis, menentukan variabel secara oprasional, merencanakan penyelidikan, dan melakukan eksperimen).

1. Sikap

Menurut Lange (dalam Azwar, 1998: 3), sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik.Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak.Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukannya. Selanjutnya Azwar (1998) mengungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu: komponen kognitif, afektif dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif, yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.

Untuk menjelaskan lebih lanjut ketiga aspek tersebut, Bany dan Jhonson (dalam Yousda dan Arifin, 1993: 68) mengungkapkan berbagai model yang dapat mencakup ketiga aspek tersebut, yaitu:

1. Teknik pelaporan diri sendiri (*self-report technique).* Teknik pelaporan diri berbentuk respons seseorang terhadap sejumlah pertanyaan. Respons ini mungkin berupa “ya” atau “tidak”, atau mungkin pula dinyatakan dalam bentuk skala yang menunjukkan derajat respons negatif atau positif terhadap perangsang yang bersangkutan dengan suatu objek sikap.
2. Observasi terhadap perilaku yang tampak (*observation of behavior).* Dengan model seperti ini, sikap ditafsirkan dari perilaku seseorang yang tampak, dengan memperhatikan tiga dimensi, yaitu arah perilaku (positif atau negatif), kadar atau derajat tersebut yang memperlihatkan kontinuitas dari lemah, sedang, kuat, dan kuat sekali, dan intensitas atau kekuatan sikap tersebut untuk menentukan kemunculannya dalam perilaku.
3. Sikap yang disimpulkan dari perilaku orang yang bersangkutan, dalam hal ini sikap diperkirakan berdasarkan tafsiran terhadap perkataan, tindakan dan tanda-tanda nonverbal, seperti gerakan muka atau badan seseorang.

Sementara menurut Sardiman (1996:275), sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola, dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Dalam hubungannya dengan hasil belajar sisiwa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep.Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.Untuk mencapai domain kognitif yang baik maka sangat penting adanya motivasi belajar siswa guna membantunya dalam pengembangan hasil belajar.

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

Menurut teori Gestalt, belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan.Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun dari lingkungannya.Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya.*Pertama,* siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani.*Kedua,* lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman (2007: 158), hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berabagai faktor yang memepengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal, sebagai berikut:

1. Faktor internal**;** faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri perserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi; kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal**;** faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami-istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar siswa.

Selanjutnya, dikemukakan oleh Wasliman (2007: 159) bahwa sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menetukan hasil belajar sisiwa.Semakin tinggi kemampuan belajar sisiwa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Kualitas pengajaran di sekolah sangat ditentukan oleh guru, sebagaimana dikemukakan oleh Sanjaya (2006: 50), bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran.Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperan mempengaruhi hasil belajar sisiwa adalah guru. Guru dalam proses pembeljaran memegang peranan yang sangat penting. Peran guru, apalagi untuk siswa pada usia sekolah dasar, tak mungkin dapat digantikan oleh perangkat lain, seperti, televisi, radio, dan komputer. Sebab, siswa adalah organisme yang sedang berkembang yang memerlukan bimbingan dan bantuan orang dewasa.

Menurut Dunkin (dalam Sanjaya, 2006: 51), terdapat sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor, yaitu:

1. *Teacher formative experience,* meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka.Yang termasuk ke dalam aspek ini di antaranya tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat.
2. *Teacher traning experience,* meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang, pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan, dan pengalaman jabatan.
3. *Teacher properties****,*** adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan dan intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembeljaran termasuk didalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi.

Dengan demikian, semakin jelaslah bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Ruseffendi (1991: 7) mengindentifikasikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepeuluh macam, yaitu kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.

Dari kesepuluh faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa belajar, terdapat faktor yang dapat dikatakan hampir sepenuhnya tergantung pada siswa.Faktor-faktor itu adalah kecerdasan anak, kesiapan anak, dan bakat anak. Faktor yang sebagian penyebabnya hampir sepenuhnya tergantung pada guru, yaitu: kemampuan (kompetensi), suasana belajar, dan kepribadian guru, kiranya dapat dikatakan bahwa keberhasilan sisiwa dalam belajar tergantung pada faktor dari dalam siswa dan faktor dari luar siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Sudjana (1989: 39), bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dalam diri sisiwa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.Faktor yang datang dari diri siswaterutama kemampuan yang dimilikinya.Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

1. Kecerdasan Anak

Kemampuan intelegensi seseorang sangat mempengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan.Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah sisiwa itu nmampu mengikuti pelajaran yang diberikan dan untuk meramalkan keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran yang diberikan meskipun tidak akan terlepas dari faktor lainnya.

Kemampuan merupakan potensi dasar bagi pencapaian hasil belajar yang dibawa sejak lahir.Alfred Binnet (1916) membagi intelegensi ke dalam tiga aspek kemampuan, yaitu *direction, adaption, dan criticism.Pertma ,direction,* artinya kemampuan untuk memusatkan kepada suatu masalah yang dipecahkan. *Kedua, adaptation,* artinya kemampuan untuk mengadakan adaptasi terhadap suatu masalah yang dihadapinya secara fleksibel di dalam menghadapi masalah.*Ketiga, criticism,* artinya kemampuan untuk mengadakan kriti, baik terhadap masalah yang dihadapi maupun terhadap dirinya sendiri.

1. Kesiapan atau Kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan di mana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar, kematangan atau kesiapan ini sangat menentukan keberhasilan dalam belajar tersebut oleh karena itu, setiap upaya belajar akan lebih berhasil jika dilakukan bersamaan dengan tingkat kematangan individu karena kematangan ini erat hubungannya dengan masalah minat dan kebutuhan anak.

1. Bakat Anak

Menutut Chaplin (1999), yang dimaksud dengan bakat adalah kemampuan profesional yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti, berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu.Sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

1. Kemauan Belajar

Salah satu tugas guru yang kerap sukar dilaksanakan ialah membuat anak menjadi mau belajar atau menjadi giat untuk belajar. Keengganan siswa untuk belajar mungkin disebabkan karena ia belum mengerti bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya kelak. Kemauan belajar yang tinggi disertai rasa tanggung jawab yang besar tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang diraihnya.Karena kemauan belajar menjadi salah satu penentu dalam mencapai keberhasilan belajar.

1. Minat

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

1. Model Penyajian Materi Pelajaran

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi.Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar.

1. Pribadi dan Sikap Guru

Siswa, begitu juga manusia pada umumnya dalam melakukan belajar tidak hanya melalui bacaan atau guru saja, tetapi bisa juga melalui contoh-contoh baik dari sikap, tingkah laku, dan perbuatan. Kepribadian dan sikap guru yang kreatif dan penuh inovatif dalam perilakunya, maka siswa akan meniru gurunya yang aktif dan kreatif ini. Pribadi dan sikap guru yang baik ini tercermin dari sikapnya yang ramah, lemah lembut, penuh kasih sayang, membimbing dengan penuh perhatian, tidak cepat marah tanggap terhadap keluahan atau kesulitan siswa, antusias dan semangat dalam bekerja dan mengajar, memberikan penilaian yang objektif, rajin, disiplin, serta bekerja penuh dedikasi dan bertanggung jawab dalam segala tindakan.

1. Suasana Pengajaran

Faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar adalah suasana pengajaran. Suasana pengajaran yang tenang, terjadinya dialog yang kritis antara siswa dengan guru, dan menentukan suasana yang aktif di antara siswa tentunya akan memberikan nilai lebih pada proses pengajaran sehingga keberhasilan siswa dalam belajar dapat meningkat secara maksimal.

1. Kompetensi Guru

Guru yang profesional memiliki kemampuan-kemampuan teretntu.Kemampuan-kemampuan itu diperlukan dalam membantu siswa dalam belajar. Keberhasilan siswa belajar akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru yang profesional. Guru yang profesional adalah guru yang memilliki kompeten dalam bidangnya dan menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan serta mampu memilih metode belajar mengajar yang tepat sehingga pendekatan itu bisa berjalan dengan semestinya.

1. Masyarakat

Dalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar belakang pendidikan. Oleh karena itu, pantaslah dalam dunia pendidikan lingkungan masyarakat pun akan ikut mempengaruhi kepribadian siswa. Kehidupan modern dengan keterbukaan serta kondisi yang luas banyak dipengaruhi dan dibentuk oleh kondisi masyarakat ketimbang oleh keluarga dan sekolah.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwaFaktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat.

* + - 1. **Pengertian Pembelajaran**

Kata pemebelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar.Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, semntara mengajar secara instruksional dilakukan oleh guru.Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM).

Kata atau istilah pembelajaran dan penggunaanya masih tergolong baru, yang mulai popular semenjak lahirnya Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003.Menurut undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi siswa dengan pedidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut pengertian ini, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses unuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. Namun dalam implementasinya, sering kali kata pembelajaran ini diidentikkan dengan kata mengajar.

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari akata ajar”, yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui. Kata pembelajaran yang semula diambil dari kata “ajar” ditambah awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi kata “pembelajaran “, diartikan sebagai proses, perbuatan, cara mengajar, atau mengajarkan, sehingga anak didik mau belajar.

Dilihat dari aspek kegunaannya, pengertian mengajar dapat dipandang dari dua aspek, mengajar secara tradisional dan modern.*Pertama,* pengertian mengajar secara tradisional adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah. Dalam pengertian tradisional, ini secara eksplisit mengajar mengandung makna sebagai berikut: (1) Pengajaran dipandang sebagai persiapan hidup, (2) Pengajaran adalah suatu poses penyampaian, (3) Penguasaan penyampaian adalah tujuan utama, (4) Guru dianggap sebagai paling berperan (aktif), (5) Siswa selalu bertindak sebagai penerima (pasif), (6) Pegajaran hanya berlangsung di ruang kelas.

Definisi mengajar dalam konteks yang tradisional ini juga seperti yang diungkapkan oleh Slameto (2003), bahwa mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pangalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya. Aktivitas sepenuhnya atau tongkat pengendaliannya adalah guru, sedangkan siswa hanya mendengarkan apa yang disimpulkan oleh guru. Hal ini akan membuat sisiwa diam, tidak kritis dan apatis.

*Kedua,* pengertian mengajar dalam konteks dunia modern sekarang ini, mengajar diartikan sebagai usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa.Begitu juga pengertian mengajar dalam arti modern adalah seperti yang dikemukan Howard (2003) yang menyatakan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas mebimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap, (*attitude),* cita-cita (*ideals)*, pengetahuan (*knowledge)*, dan penghargaan (*appreciation).*

Dari definisi mengajar dalam pandangan modern ini, secara eksplisit tersirat pemahaman sebagai berikut:

* 1. pendidikan bertujuan mengembangkan atau mengubah tingkah laku siswa. Tingkah laku pada sisiwa terdiri dari dua aspek, yaitu: (a) aspek objektif yang bersiafat structural, yakni aspek jasmaniah dari tingkah laku; dan (b) aspek subjektif yang bersifat fungsioanal dari tingkah laku, yakni aspek rohaniah dari tingkah laku atau kepribadian yang memiliki ciri-ciri: (a) berkembang secara berkelanjutan sepanjang hidup manusia; (b) pola organisasi kepribadian berbeda untuk setiap orang dan brsifat dinamis, terus berubah melaui cara-cara tertentu.
	2. kegiatan pengajaran adalah dalam rangka mengorganisasi lingkungan. Perkembangan tingkah laku seseorang adalah berkat pengaruh lingkungan. Lingkungan di sini bukan saja terdiri dari lingkungan alam, tetapi meliputi lingkungan sosial. Bahkan lingkungan sosial inilah yang lebih memegang peranan. Melalui interaksi antara individu dan lingkungannya, maka siswa memperoleh pengalaman yang selanjutnya mempengaruhi perilakunya, sehingga berubah dan berkembang. Untuk mengakomodasikan kebutuhan ini, sekolah hendaknya mempersiapkan lingkungan yang dibutuhkan untuk maksud-maskud tersebut, seperti mempersiapkan program belajar, bahan pelajaran, metode belajar, dan alat pengajar. Selain itu, proses pembelajaran dipengaruhi juga oleh pribadi guru, suasana kelas, kelompok siswa, lingkungan di luar sekolah, dan semua lingkungan belajar yang bermakna bagi perkembangan siswa.
	3. Siswa dipandang sebagai organisme yang hidup. Dalam diri siswa terdapat potensi-potensi yang siap untuk berkembang. Siswa memiliki kebutuhan, minat, tujuan, kemampuan, intelegensi, dan emosi. Individu sisiwa berbeda satu sama lainnya dan masing-masing berkembang menurut pola dan caranya sendiri. Karena ia hidup, maka ia melakukan banyak aktivitas dan mengadakan interaksi dengan lingkungannya. Jadi, aktivitas belajar itu sesungguhnya bersumber dari dalam diri sendiri. Guru berkewajiban menyediakan lingkungan yang serasi agar aktivitas itu menuju ke arah sasaran yang diinginkan. Dengan kata lain, guru bertindak selaku organisator belajar kepada siswa yang potensial itu sehingga tujuan atas tercapai secara optimal.

Dengan mengacu kepada konsep mengajar secara modern ini, maka dapat dimengerti bahwa mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral yang cukup berat. Di mana guru berperan sebagai kreator proses belajar mengajar, yakni berperan sebagai orang yang mampu meciptakan kondisi pembelajaran yang baik, menarik, dan berdaya guna. Dalam mengajar ini, secara metodologis keberadaan guru sangat dominan, tanpanya proses pembelajaran tidak akan berlangsung denga baik dan berdaya guna dalam mengajar ini, secara metodologis keberadaan guru sangat dominan tanpanya proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan baik dan berdaya guna. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa orientasi mengajar dalam konteks belajar mengajar (pembelajaran) diarahkan untuk pengembangan aktivitas siswa dalam belajar.

Dalam kaitannya dengan konsep mengajar sebagaimana dikemukakan di atas, Sanjaya (2006: 96) membedakan konsep mengajar menjadi dua macam, yaitu: (1) mengajar sebagai proses menyampaikan materi pelajaran; dan (2) mengajar sebagai proses mengatur lingkungan. *Pertama,* mengajar sebagai proses menyamaikan materi pelajaran. Dalam pada ini, mengajar diartikan sebgai proses menyampaikan materi informasi atau pengatahuan dari guru kepada siswa. Proses penyampaian ini sering juga dianggap sebagai proses mentransfer ilmu.

*Kedua,* mengajar sebagai proses mengatur lingkungan. Pada konsep ini, mengajar dianggap penting dalam mengajar itu adalah proses mengubah perilaku. Dalam konteks ini, mengajar tidak ditentukan oleh lamanya serta layaknya materi yang disampaikan, tetapi dari dampak proses pembelajaran itu sendiri.

Pada perkembangan selanjutnya mengenai definisi mengajar ini, maka telah berubah pendangan yang lebih mengarah kepada definisi mengajar dalam konteks yang lebih modern, sebgaimana halnya yang dikemukakan oleh Nasution. Menurut Nasution (1982: 8), mengajar merupakan segenap aktivitas kompleks yang dilakukan guru dalam mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak sehingga terjadi proses belajar. Pengertian mengajar seperti ini memberikan petunjuk bahwa fungsi pokok dalam mengajar itu adalah menyediakan kondisi yang kondusif, sedang yang berperan aktif dan banyak melakukan kegiatan adalah siswanya, dalam upaya menemukan dan memecahkan masalah.

Selanjutnya, Muwarni (2006; 62) mengemukakan bahwa dalam melakukan kegiatan mengajar guru harus member kesempatan seluas-luasnya bagi sisiwa untuk belajar, dan memfasilitasinya agar siswa dapat mengaktualisasikan dirinya untuk belajar.Dalam hal ini, yang belajar adalah sisiwa itu sendiri dengan kegiatannya sendiri.Peran guru dalam hal ini adalah sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk belajar.

Dalam membimbing dan mnyediakan kondisi yang kondusif (fasilitator) itu sudah barang tentu guru tidak dapat mengabaikan faktor atau komponen-komponen yang lain dalam lingkungan proses belajar mengajar, termasuk misalnya bagaiman dirinya sendiri, keadaan siswa, alat-alat peraga atau media, metode, dan sumber-sumber belajar lainnya. Konsep mengajar sebgaimana dikemukakan oleh Nasution di atas memberikan indicator bahwa mengajar dalam konsep ini lebih bersifat *student centered.* Lebih perinci lagi Nasution (2003: 184-185) mengemukakan bahwa konsep mengajar terdiri atas sejumlah kegiatan tertentu, yang meliputi (1) Membangkitkan dan memelihara perhatian siswa, (2) Menjelaskan kepada siswa hasil apa yang diharapkan, (3) Merangsang sisiwa untuk mengingat kembali konsep, aturan dan keterampilan yang merupakan prasyarat agar memahami pelajaran yang diberikan, (4) Menyajikan stimuli yang berkenan dengan bahan pelajaran, (5) Memberikan bimbingan kepada siswa dalam proses belajar mengajar, (6) Memberikan umpan balik dengan memberitahukan kepada siswa untuk mengatahui apakah ia telah benar menguasai bahan pelajarn itu dengan memberikan beberapa soal, (7) Menilai hasil belajar siswa dengan memberikan contoh-contoh tambahan untuk menggeneralisasikan apa yang telah dipelajari itu sehingga ia dapat menggunakannya dalam situasi-situsi lain, (8) memantapkan apa yang dipelajari dengan memberikan latihan-latihan untuk menerapkan apa yang dipelajari itu .

Sementara Hamalik (2001:44-53) mengemukakan pengertian mengajar ke dalam enam rumusan, sebgai berikut: (1) Menyampaikan pengetahuan kepada siswa, (2) Mewariskan kebudayaan kepada generasi muda, (3) Usaha mengorganisasikan lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa, (4) Memberikan bimbngan beljar kepada siswa, (5) Kegiatan mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik, (6) Suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

Adapun menurut Burton (dalam Wahab, 2007: 6) batasan mengajar didefinisikan sebagai:*teaching is the stimulation, guidance, direction, and encouragement of learning.* Dalam batasan ini terkandung empat kunci yang dapat dijelaskan sebagai berikut: *pertama, stimulation* (stimulasi); yang berarti suatu upaya yang melahirkan atau menyebabkan lahirnya motivasi pada diri siswa untuk mempelajari sesuatu yang baru, yakni dengan menciptakan sesuatu yang penting untuk dipelajari.

*Kedua, guidance* (bimbingan); berarti membantu siswa untuk mengambangkan kemampuannya, keterampilan sikap, dan pengetahuan samapi tingkat maksimun bagi penyesuaian yang tepat dengan lingkungannya serta mendorong untuk memiliki keberanian dan antusiasme dalam mencapai belajar maksimun.

*Ketiga, direction* (mengarahkan); yang berarti bahwa mengajar bukanlah sesuatu yang sembarangan tetapi mengajar adalah suatu kegitan yang bertujuan, yang mengarah pada perilaku yang sudah ditetapkan.

*Keemapat, encouragement of learning* (memiliki keberanian dalam belajar) berarti membantu sisiwa dalam berbagai tindakan yang sesuai dengan apa yang diarahkan oleh guru pada tingkat, prinsip, dan profesional tertentu. Mengajar juga akan meliputi deskripsi tindakan-tindakan yang ditujukan guru sebagai gambaran dari komitmen mereka terhadap filsafat pendidikan tertentu, yang beberapa di antaranya telah diterangkan oleg para ahli dari berbagai sudut pandang.

Dalam hubungannya dengan penjelasan di atas, Wahab (2007: 7) merumuskan konsep belajar sebgai berikut: (1) Mengajar adalah komunikasi antara dua orang atau lebih di mana antara keduanya terdapat saling mempengaruhi melalui pemikiran-pemikiran mereka dan belajar sesuatu dari interaksi itu, (2) Mengajar adalah mengisi pikiran siswa dengan berbagai informasi dan pengetahuan tentang fakta untukkegunaan pada masa akan dating, (3) Mengajar adalah proses dalam mana pelajar, guru, kurikulum, dan variabel lainnya disusun dengan cara yang sistematis guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan, (4) Mengajar adalah mendorong lahirnya motivasi untuk belajar.

Dari beberapa definisi mengajar yang telah dipaparkan di atas, sebagian besar para ahli memberikan definisi mengajar dalam konteks dunia modern saat ini, yang intinya dapat ditarik kesimpulan bahwa mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses belajar. Istilah aktivitas kompleks disini tidak dapat diartikan pada pengertian menyampaikan pengetahuan secara lisan atau tertulis, melainkan lebih dari itu, yakni menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar secara kondusif, membimbing siswa dalam belajar, memotivasi siswa untuk belajar, dan melakukan penilaian terhadap hsil dari kegiatan belajar yang telah dilakukan siswa.

1. Hakekat Pembelajaran IPS

IPS merupakan ilmu yang mempelajari tentang ilmu pengetahuan sosial yang sering kali ditemukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.Pada mata pelajaran ini selain penanaman konsep penggunaan media serta model yang tepat sangat diperlukan.Pembelajaran ini menyangkut tentang pemahman yang relevan dari siswa yang diharapkan dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mempelajari permasalahan yang ada dimasyarakat berkaitan dengan keadaan lingkungannya.Tukuan dari ilmu pengetahuan sosial adalah untuk mendidik dan melatih member bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk membanggakan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya, serta berbagi bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial secara efektif, maka salah satu pilihan yang bias dilakukan adalah dengan menerapkan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dalam proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar.

Secara umum Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Sementara itu, Martorella (dalam Solihatin, 2007:14) mengatakan sebagai berikut:

Pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih menekankan pada aspek “pendidikan” dari pada “transfer konsep”, karena dalam pembelajaran pendidikan IPS siswa diharapakan memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Dengan demikian, pembelajaran pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) harus diformulasikan pada aspek pendidikannya.

Berikut akan diuraikan hal-hal yang menjadi konsep ilmu pengetahuan sosial (IPS) sebagai berikut:

* + - * 1. Interaksi

Konsep ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah adanya interaksi atau hubungan dengan orang/pihak lain. Interaksi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia., sehingga manusia harus mampu melakukan hubungan dengan orang/pihak lain dilingkungan sekitarnya. Menurut Solihatin (2007:15) di dalam interaksi harus dimiliki setidaknya 3 (tiga) unsur yaitu: komunikator (orang yang melakukan komunikasi), komunikan (orang yang dijadikan sasaran atau objek, dan informasi (bahan yang dijadikan komunikasi atau interaksi). Hal ini diperlukan karena manusia memiliki naluri untuk berinteraksi, berhubungan dan bergaul dengan sesamanya sejak dilahirkan sampai sepanjang hidupnya. Interaksi dapat semakin bertambah sejalan dengan semakin meluasnya pergaulan dan seiring dengan bertambahnya usia seseorang.

* 1. Saling Ketergantungan

Konsep ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah adanya saling ketergantungan.Hal ini berangkat dari asumsi siswa sebagai individu juga bertindak sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial setiap orang dapat dipastikan memerlukan orang lain, meskipun hanya untuk berinteraksi sejenak. Oleh karena itu, konsep IPS membicarakan tentang konsep saling ketergantungan antara manusia satu dengan lainnya adalah kehidupan bermasyarakat akan memerlukan bantuan orang lain.

* 1. Kesinambungan dan perubahan

Konsep IPS adalah adanya kesinambungan dan perubahan.Menurut Solihatin (2007:16) “kesinambungan kahidupan dalam suatu masyarakat terjadi karena adanya lembaga perkawinan”. Lembaga perkawinan sebagai upaya manusia untuk melanjutkan genarasi atau keturunan yang kemudian melakukan perkawinan pula.Kesinambungan ini terjadi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat baik individu, kelompok, dan masyarakat mengalami perubahan.Kelompok dan masyarakat pun mengalami perubahan seiring dengan perjalanan waktu.Oleh karena itu konsep IPS membicarakan tentang kesinambungan dan perubahan yang terjadi baik secara individu maupun kelompok.

* 1. Konsep dan consensus

Konsep ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah adanya konflik dan konsensus.Didalam masyarakat senantiasa ada konflik yang ditimbulkan oleh berbagai sebab.Demikian pula halnya dengan konsensus, dapat muncul setelah adanya konflik atau bahkan sebaliknya karena satu pihak dengan pihak tertentu melakukan konsensus, maka pihak ketiga justru menimbulkan konflik.Fenomena ini terjadi setiap saat dengan skala dan kualitas yang berbeda-beda tergantung situasi dan kondisi dilingkungan masyarakat.

Menurut Solihatin (2007: 7) “konsensus atau kesepakatan dapat menghindari ataupun mengatasi konflik. Konsensus sangat penting untuk menjalin kerja sama, menegakkan tertib hidup bermasyarakat”. Ada berbagai cara untuk mencapai konsensus, seperti melalui dialog, metode TGT (*Teams Games Tornament*) perundingan, saling menolong, serta pengorbanan kepentingan diri demi untuk kepentingan umum, sehingga konflik yang terjadi tidak sampai pada tingkat perpecahan.

* 1. Nilai kepercayaan

Konsep IPS adalah adanya nilai-nilai kepercayaan. Menurut Solihatin (2007:17): nialai, symbol, dan lambing adalah sesuatu yang berharga dan memiliki karakteristik tertentu. Nilai merupakan keyakinan yang dipegang dan dilaksanakan dari generasi ke generasi dari turun temurun dipelihara”. Dengan demikian nilai adalah suatu yang menjadi cirri atau karakteristik suatu masyarakat, jika sutu masyarakat tidak memiliki nilaimakamasyarakat tersebut tidak akan berharga.

* 1. Budaya Ilmu pengetahuan sosial (IPS)

Menurut Solihatin (2007:17) “kata budaya berasal dari kata budi dan daya artinya segala sesuatu yang dihasilkan manusia adalah bentuk budaya”. Budaya selayaknya kepercayaan harus dipertahankan, jika budaya itu merupakan hal yang baik sebaliknya budaya yang menyimpang dan bertentangan dengan perkembangan zaman haruslah dilupakan. Dengan demikian, dalam pembelajaran IPS disamping mempelajari tentang individu dalam bermasyarkat juga mempelajari adanya budaya-budaya yang tercipt dari adanya hubungan interaksi dari individu yang satu dengan individu yang lain.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya.Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pemahaman seorang guru terhadap pengertian pembelajaran akan sangat mempengaruhi cara guru itu mengajar.

1. **Model Pembelajaran**
	* + 1. **Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.Model pembelajran adalahkerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengoraganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar-mengajar, Soekanto (dalam Nurulwati, 2000:10).Jadi berdasarkan pengertian ahli diatas maka dapat disimpulkan bahawa model pembelajaran adalah seperangkat prosedur yang sistematis sebagai perancang bagi para pengajar untuk mencapai tujuan belajar.

* + - * 1. Ciri-ciri Model Pembelajaran

Ada beberapa [ciri-ciri model pembelajaran](http://belajarpsikologi.com/pengertian-model-pembelajaran/) secara khusus diantaranya adalah:

1. Rasional teoritik yang logis yangdisusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar.
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukanagar model tersebut dapat dilaksanakandengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukanagar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

# **Memilih Model Pembelajaran yang Baik**

Sebagai seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepatbagi siswa.Karena itu dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaradapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa*.*

Seorang guru diharapkan memiliki [motivasi](http://belajarpsikologi.com/cara-meningkatkan-motivasi-belajar-anak/) dan semangat pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dijalaninya. Sardiman (2004: 165), guru yang kompeten adalah guru yang mampu mengelola program belajar-mengajar. Mengelola di sini memiliki arti yang luas yang menyangkut bagaimana seorang guru mampu menguasai keterampilan dasar mengajar, seperti membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan, menvariasi media, bertanya, memberi penguatan, dan sebagainya, juga bagaimana guru menerapkan strategi, teori belajar dan pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif*.*

SelanjutnyaMarsh (1996: 10) yang menyatakan bahwa guru harus memiliki kompetensi mengajar*,*memotivasi siswa, membuat model instruksional, mengelola kelas, berkomunikasi, merencanakan pembelajaran, dan mengevaluasi*.* Semua kompetensi tersebut mendukung keberhasilan guru dalam mengajar.

* + - 1. **Model Pembelajaran TGT *(Teams-Games-Tournament)***

Pembelajaran kooperatif dikenal adanya beberapa tipe, salah satu diantaranya tipe TGT. Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah suatu pembelajaran dimana setelah kehadiran guru, siswa pindah ke kelompoknya masing-masing untuk saling membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang diberikan. Setiap siswa akan bertemu pada meja turnamen untuk berlomba. Mereka menjawab satu pertanyaan yang sama yang telah dibahas bersama-sama dalam kelompoknya. Dengan cara ini setiap siswa berkesempatan menyumbangkan skor sebanyak-banyaknya untuk kelompoknya. Kelompok yang memiliki skor tertinggi itulah yang menjadi pemenang turnamen.

Sriyono (1992:210) mengemukakan tujuan suatu model permainan dalam proses pembelajaran, diantaranya sebagai berikut: (1) Siswa senang dalam mengerjakan suatu bahan pelajaran, (2) Siswa terdorong dan menaruh minat untuk mempelajari suatu bahan pelajaran, (3) Adanya suatu semangat bertanding dalam suatu permainan dan berusaha untuk menjadi pemenang dapat mendorong siswa untuk memusatkan perhatian pada permainan yang dihadapi, (4) Jika siswa terlibat pada kegiatan dan keaktifan mengerjakan sendiri dan memecahkan sendiri, mereka akan betul-betul memahami dan mengerti, (5) Ketegangan-ketegangan dalam pikiran siswa dapat dikurangi, (6) Siswa dapat memanfaatkan waktu yang terulang.

Adapun tahap-tahap (skenario) yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, menurut Suryadi (2006:9) adalah sebagai berikut: (1) Pembentukan kelompok, (2) Pemberian materi, (3) Belajar kelompok, (4) Turnamen, (5) Skor individu, (6) Skor kelompok, (6) Penghargaan.

Menurut Slavin (dalam Hock, 2006:1), mengemukakan langkah-langkah dalam pelaksanaan TGT adalah sebagai berikut: (1) Guru mengajar seperti biasa, (2) Siswa belajar dalam kelompok heterogen, (3) Siswa pergi ke meja pertandingan masing-masing untuk bertanding. Setiap meja pertandingan terdiri dari seorang siswa dari setiap kelompok yang sama tahap pencapaiannya, (4) Setelah selesai pertandingan, semua siswa kembali ke kelompok masing-masing. Skor setiap siswa dijumlahkan untuk mendapatkan skor kelompok, (5) Guru mengumumkan skor-skor kelompok dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.

* + - * 1. Komponen-komponen model TGT

Model TGT terdiri atas lima komponen utama. Deskripsi dari masing-masing komponen adalah sebagai berikut:

1. Presentasi di kelas. Presentasi kelas merupakan pengajaran langsung seperti diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, atau dapat juga dengan menggunakan presentasi audiovisual. Presentasi kelas berbeda dengan pengajaran biasa, presentasi kelas harus benar-benar terfokus pada unit TGT. Sehingga siswa harus dapat benar-benar memperhatikan selama presentasi kelas, karena akan dapat membantu mereka dalam melakukan game turnamen.
2. Tim. Tim terdiri dari tiga sampai lima siswa yang memiliki komposisi kelompok berdasarkan kemampuan akademik, ras, etnik, dan gender. Siswa belajar bersama dalam tim untuk memastikan bahwa setiap anggota kelompoknya telah benar-benar siap melakukan pertandingan di meja turnamen. Skor turnamen yang diperoleh tiap individu akan mempengaruhi skor kelompok. Artinya, keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh keberhasilan masing-masing individu dalam kelompok. Belajar dalam tim biasanya berupa pembahasan permasalahan bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.
3. Permainan (Game). Pertanyaan dalam game dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disampaikan guru pada presentasi kelas untuk menguji pengetahuan siswa yang telah diperoleh. Game dimainkan di atas meja dengan tiga atau empat orang siswa (sesuai jumlah kelompok), perwakilan setiap kelompok. Setiap siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu.
4. Turnamen. Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan di meja turnamen. Turnamen dilakukan setelah guru memberikan presentasi kelas dan kelompok melaksanakan kerja kelompok, biasanya dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit. Pada turnamen pertama, guru menempatkan beberapa siswa berkemampuan tinggi dari setiap kelompok pada meja turnamen 1, siswa berkemampuan sedang di meja turnamen 2 atau 3, dan siswa berkemampuan rendah pada meja turnamen 4. Setelah turnamaen pertama, siswa bertukar meja sesuai kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi dan yang skornya paling rendah “diturunkan”. Penempatan meja turnamen dapat dilihat pada gambar di bawah ini:
5. Rekognisi Tim. Tim yang mencapai skor rata-rata berdasarkan kriteria tertentu akan mendapatkan penghargaan khusus, seperti sertifikat yang menarik atau menempatkan foto anggota tim mereka di ruang kelas. (Slavin, 2005: 166 – 168)

Tabel Kriteria penghargaan.



* 1. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2005: 170) sebagai berikut:

* + - 1. Presentasi di kelas.
			2. Belajar tim. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
			3. Turnamen. Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen.
			4. Rekognisi tim. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

g telah ditetapkan sebelumnya.Menurut Trianto (2010: 84) langkah-langkah pembelajaran TGT secara runtut, yaitu:

1. Siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
2. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasi pelajaran tersebut.
3. Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu.

Berlandaskan pada kedua teori di atas, penulis menyimpulkan ada

lima langkah pembelajaran TGT, yaitu:

* + - * 1. Membentuk kelompok yang heterogen beranggotakan 3 – 5 siswa.
				2. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian kelompok belajar dalam tim mengerjakan lembar kegiatan untuk menguasai materi.
				3. Para siswa memainkan game turnamen dalam kemampuan yang homogen.
				4. Memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.
				5. Siswa mengerjakan kuis individual untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa
	1. Kelebihan dan kekurangan model TGT

Sebelum menerapkan model TGT dalam pembelajaran di kelas,ada baiknya untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan model TGT agar setidaknya dapat diminimalisir sebelum pembelajaran menggunakan model TGT dilakukan. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan TGT menurut Taniredja (2012: 72 – 73).

* + - 1. Kelebihan *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT)
1. Siswa tidak terlalu tergantung kepada guru.
2. Siswa lebih percaya diri untuk   untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya.
3. Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain.
4. Menumbuhkan sikap respon terhadap orang lain.
5. Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
6. Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial.
7. Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi nyata
8. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk
9. berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
10. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
11. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
12. Motivasi belajar siswa bertambah.
13. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
14. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa
15. dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
16. Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam
17. kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.
	* + 1. Kekurangan model *cooperative learning* tipe *teams games tournaments.*
18. Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk melaksanakan *cooperative learning* tipe *teams games tournaments*.
19. Siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh siswa yang berkemampuan kurang.
20. Memerlukan kerja keras dalam memadukan kemampuan individu siswa dengan kerjasamanya.
21. menciptakan kondisi saling memberi pemahaman antar siswa, bisa timbul pemahaman yang berbeda dengan apa yang diharapkan.
22. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
23. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
24. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Berdasarkan kajian teori model pembelajaran TGT yang diungkapkan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran model TGT adalah pembelajaran kooperatif secara berkelompok dan menyenangkan yang beranggotakan 3 – 5 orang per kelompok untuk saling mendukung satu dengan lainnya sehingga berhasil dalam pembelajaran yang dilakukan secara turnamen atau permainan dalam pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran: (a) melibatkan siswa mencari informasi mengenai materi belajar; (b) memfasilitasi siswa belajar dalam kelompok dengan pemberian tugas LKS dan membimbing kelompok bekerja dan belajar; (c) memfasilitasi siswa menyajikan hasil kerja kelompok; (d) memfasilitasi siswa melakukan game turnamen; dan (e) memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu.

* + - * 1. Pembelajaran dengan Metode Turnamen Belajar

Metode turnamen belajar merupakan salah satu cara untuk mengembangkan belajar aktif, yaitu dengan memberi tugas belajar kepada siswa yang diselesaikan dalam kelompok kecil siswa. Dukungan sejawat, keragaman pandangan, pengetahuan dan keahlian dapat membantu mewujudkan belajar kelompok yang merupakan satu bagian yang berharga untuk iklim belajar di kelas.Metode ini dirancang untuk memaksimalkan belajar secara kolaboratif dan meminimalkan kegagalan.

Metode turnamen belajar merupakan salah satu bentuk yang disederhanakan dari *teams games tournaments*. Metode ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawannya. Metode ini juga menggabungkan kelompok belajar dan kompetensi tim dan dapat digunakan untuk pengembangan pelajaran bermacam-macam fakta, konsep, dan keterampilan.

Melvin (2006:171) mengemukakan langkah-langkah dalam pelaksanaan metode turnamen belajar adalah sebagai berikut:

* + - 1. Membagi siswa dalam tim yang beranggotakan 4-5 orang. Masing-masing tim terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan kemampuan akademik yang beragam.
			2. Memberikan materi kepada tim untuk dipelajari bersama.
			3. Mengembangkan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman dan atau pengingatan akan materi pelajaran dengan menggunakan format yang memudahkan penilaian sendiri misalnya pilihan ganda, mengisi titik-titik benar/ salah, atau definisi istilah.
			4. Memberikan pertanyaan kepada siswa dan menyebutnya sebagai “ronde satu” dari turnamen belajar. Setiap siswa harus menjawab pertanyaan.
			5. Setelah pertanyaan diberikan, guru menyediakan jawabannya dan memerintahkan siswa untuk menghitung jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Selanjutnya meminta mereka untuk menyatukan skor mereka dengan tiap anggota tim mereka untuk mendapatkan skor tim. Kemudian mengumumkan skor dari tiap tim.
			6. Meminta tim untuk belajar lagi untuk “ronde ke-2” dalam turnamen kemudian mengajukan pertanyaan lagi sebagai bagian dari ronde ke-2 dan meminta tim untuk sekali lagi menggabungkan skor mereka dan menambahkannya ke skor mereka di ronde pertama.
			7. Guru dapat melakukan beberapa ronde sebanyak yang dipilih namun pastikan untuk memberi kesempatan tim untuk menjalani sesi belajar antara masing-masing ronde (lama turnamen belajar biasa bervariasi, bisa singkat selama 20 menit atau beberapa jam).

Motivasi siswa dalam kelompok belajar metode turnamen belajar ini harus diarahkan kepada bagaimana struktur pencapaian tujuan saat siswa melaksanakan kegiatan, yakni bahwa tujuan mereka tercapai jika siswa lain juga tercapai tujuan pribadi mereka dan anggota kelompok dengan cara melakukan diskusi dan apa yang diajarkan pada yang lain dalam kelompok, yang pada akhirnya mendorong teman kelompoknya untuk melakukan upaya maksimal. Dengan kata lain, guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan skor hasil yang diperoleh.

Rachmat (2007:1) menyatakan ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu:

* + - 1. Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung, ceramah, atau diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok.

* + - 1. Kelompok (team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen.Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

* + - 1. Game

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Siswa yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

* + - 1. Turnamen

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit
setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja.

* + - 1. Penghargaan kelompok

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari pemain. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin .

Langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT menurut Ibrahim (2000:10) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

| Fase-Fase Pembelajaran | Tingkah laku Guru |
| --- | --- |
| Fase IMenyampaikan tujuan danmemotivasi siswa | Guru menyampaikan semua tujuanpembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut danmemotivasi siswa belajar. |
| Fase IIMenyampaikan informasi ataumateri pelajaran | Guru menyampaikan informasi atau materi kepada siswa dengan cara demonstrasi atau lewat bahanbacaan. |
| Fase IIIMengorganisasikan siswa ke dalamkelompok belajar | Guru menjelaskan kepada siswabagaimana caranya membentuk kelompok agar melakukan transisisecara efisien dalam belajar. |
| Fase IVMembimbing kelompok belajar danbelajar, serta melakukan turnamen  | Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mengerjakan tugas bersama serta memandu siswa memainkan suatu permainan sesuai dengan struktur pembelajaran kooperatif tipe TGT. |
| Fase VEvaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajarsiswa, menentukan skor individual dan kemajuannya, menentukanskor rata-rata kelompok. |
| Fase VIMemberikan Penghargaan | Guru mencari cara untukmenghargai upaya atau hasil belajar individu maupun kelompok. |

Selanjutnya Rachmat (2007:1) mengemukakan bahwa aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran TGT menekankan adanya kompetisi yang dilakukan dengan cara membandingkan kemampuan anggota dalam satu bentuk ”turnamen”. Turnamen ini menyiapkan siswa dari semua tingkat agar mempunyai keberanian dalam bersaing, bisa bekerjasama dalam berkompetisi. Dengan demikian siswa akan termotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam proses belajar mengajar.

1. **Motivasi Belajar**
	* + 1. **Pengertian Motivasi**

Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman, 2004:71), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang diandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Sardiman (2004:71) menjelaskan pengertian motif sebagai berikut:

Kata “*motif*” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.

Motivasi Belajar – Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai “ daya penggerak yang telah menjadi aktif” (Sardiman,2001: 71). Pendapat lain juga mengatakan bahwa motivasi adalah “ keadaan dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan” (Soeharto dkk, 2003 : 110) .

Definisi Motivasi Belajar Siswa dalam buku psikologi [pendidikan](http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/05/supervisi-pendidikan.html) Drs. M. Dalyono memaparkan bahwa “motivasi adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar” (Dalyono, 2005: 55).

Dalam bukunya Ngalim Purwanto, Sartain mengatakan bahwa motivasi adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku terhadap suatu tujuan (goal) atau perangsang (incentive). Tujuan adalah yang membatasi/menentukan tingkah laku organisme itu (Ngalim Purwanto, 2007 : 61).

Mulyasa (2003:112) motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Peserta didik akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Seorang siswa akan belajar bila ada faktor pendorongnya yang disebut motivasi.

Dimyati dan Mudjiono (2002:80) mengutip pendapat Koeswara mengatakan  bahwa siswa belajar karena didorong kekuatan mental, kekuatan mental itu berupa keinginan dan perhatian, kemauan, cita-cita di dalam diri seorang  terkadang adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu dalam belajar.  Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.Dalam motivasi belajar dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemenuhan harapan dan dorongan dalam hal ini adalah pencapaian tujuan.

Dengan demikian motivasi dalam [proses](http://aadesanjaya.blogspot.com/2010/11/mengelas-dengan-proses-las-gas-tungsten.html)[pembelajaran](http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/04/pembelajaran-quantum-teaching-serta.html) sangat dibutuhkan untuk terjadinya percepatan dalam mencapai tujuan [pendidikan](http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/03/pendidikan-formal.html) dan [pembelajaran](http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/03/pembelajaran-ekspositori.html) secara khusus.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang.Motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar.

* + - 1. **Fungsi motivasi**

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melaksanakan aktivitas belajar. Motivasi diperlukan dalam menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa.

Djamarah (2002 : 123) ada tiga fungsi motivasi: (1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan. Motivasi berfungsi sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar. (2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologis melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung,yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik, (3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan. Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan.

Hamalik (2003:161) fungsi motivasi adalah (1) Mendorong timbulnya suatu kelakuan atau perbuatan. Tanpa adanya motivasi maka tidak akan timbul perbuatan seperti belajar, (2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan, (3) Motivasi berfungsi sebagai penggerak.Motivasi berfungsi sebagai mesin dalam mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat lambatnya suatu pekerjaan.

Menurut Sardiman (2006:85) ada 3 fungsi motivasi : (1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy, (2) Menentukan arah perbuatan, yaitu kearah tujuan yang hendak dicapai, (3) Menyeleksi perbuatan yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan tujuan-tujuan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Dari beberapa kesimpulan diatas maka dapat dikatakan bahwa dengan adanya usaha yang tekun dan didasari motivasi maka siswa akan belajar dengan baik dan prestasi belajar akan optimal.

* + - 1. **Jenis Motivasi**

Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.oleh karena motivasi dapat dibagi dalam dua bagian yaitu:

1. Motivasi Intrinsik, yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
2. Motivasi Ekstrinsik, yaitumotif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.
	* + 1. **Fungsi Motivasi Dalam Belajar**
3. Motivasi sebagai pendorong perbuatan yakni, Sebagai pendorong untuk mempengaruhi sikap apa yang seharusnya anak didik ambil dalam rangka belajar.
4. Motivasi sebagai penggerak perbuatan yakni, adanya dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik untuk melakukan aktivitas belajar dengan segenap jiwa dan raganya.
5. Motivasi sebagai pengarah perbuatan yakni,menyeleksi perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang seharusnya diabaikan.
	* + 1. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

Di dalam kehidupan sehari-hari motivasi banyak dipelajari, termasuk motivasi dalam belajar.Oleh karena itu motivasi belajar dapat timbul tenggelam atau berubah, disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhinya. Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

* + - * 1. Cita-cita atau Aspirasi

Cita-cita disebut juga aspirasi adalah suatu target yang ingin dicapai. Penentuan target ini tidak sama bagi semua siswa. Target ini diartikan sebagai tujuan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan yang mengandung makna bagi seseorang.

* 1. Kemampuan Belajar

Dalam belajar dibutuhkan berbagai kemampuan.Kemampuan ini meliputi beberapa aspek psikis yang terdapat dalam diri siswa misalnya pengamatan, perhatian, ingatan, daya pikir, dan fantasi.

* 1. Kondisi Siswa

Kondisi siswa yang mempengaruhi motivasi belajar berkaitan dengan kondisi fisik, dan kondisi psikologis.Tetapi biasanya guru lebih cepat melihat kondisi fisik, karena lebih jelas menunjukkan gejalanya dari pada kondisi psikologis.

* 1. Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan unsur-unsur dari luar diri siswa yaitu lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.Bagi guru hal ini penting, karena guru terlibat langsung dalam pembelajaran siswa. Guru harus berusaha mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan untuk memotivasi belajar siswa.

* 1. Unsur-unsur Dinamis dalam Belajar

Unsur-unsur dinamis dalam belajar adalah unsur-unsur yang keberadaannya dalam proses belajar tidak stabil, kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah dan bahkan hilang sama sekali khususnya kondisi-kondisi yang sifatnya kondisional. Misalnya keadaan emosi siswa, gairah belajar, situasi dalam belajar, dan lain-lain.

* 1. Upaya Guru Membelajarkan Siswa

Upaya yang dimaksud di sini adalah bagaimana guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa, mengevaluasi belajar siswa, dan lain-lain.

* + - 1. **Prinsip Motivasi Dalam Belajar**

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang.Tidak ada seorangpun yang belajar tanpa motivasi.Tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar.Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar-mengajar. Ada beberapa prinsip motivasi dalam belajar seperti dalam uraian berikut:

* + - * 1. Motivasi sebagai Dasar Penggerak yang Mendorong Aktivitas Belajar. Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Motivasilah sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentang waktu tertentu. Oleh karena itulah, motivasi diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang.
				2. Motivasi Intrinsik Lebih Utama daripada Motivasi Ekstrinsik dalam Belajar
				Dari seluruh kebijakan pengajaran, guru lebih banyak memutuskan memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap anak didik. Anak didik yang malas belajar sangat berpotensi untuk diberikan motivasi ekstrinsik oleh guru supaya dia rajin belajar. Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, anak didik juga bermental pengharapan dan mudah terpengaruh. Oleh karena itu motivasi intrinsik lebih utama dalam belajar.
				3. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman. Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apa pun juga. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya. Tetapi pujian yang diucap itu tidak asal ucap, harus pada tempat dan kondisi yang tepat. Kesalahan pujian bisa bermakna mengejek.
				4. Motivasi Berhubungan Erat dengan Kebutuhan dalam Belajar. Dalam kehidupan, anak didik membutuhkan penghargaan. Perhatian, ketenaran, status, martabat, dan sebagainya merupakan kebutuhan yang wajar bagi anak didik. Semuanya dapat memberikan motivasi bagi anak didik dalam belajar. Guru yang berpengalaman harus dapat memanfaatkan kebutuhan anak didik, sehingga dapat memancing semangat belajar anak didik agar menjadi anak yang gemar belajar. Anak didik pun giat belajar untuk memenuhi kebutuhannya demi memuaskan rasa ingin tahunya terhadap sesuatu.
				5. Motivasi dapat Memupuk Optimisme dalam Belajar. Siswa yang mempunyai motivasi dalam belajar selalu yakin dapat menyelesaikan setiap pekerjaan. Dia yakin bahwa belajar bukan kegiatan yang sia-sia. Hasilnya akan berguna tidak hanya kini, tetapi juga di hari mendatang.
				6. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar. Dari berbagai hasil penilitian selalu menyimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator baik buruknya prestasi belajar seorang anak didik. Anak didik menyenangi mata pelajaran tertentu dengan senang hati mempelajari mata pelajaran itu. Selain memiliki bukunya, ringkasannya juga rapi dan lengkap. Setiap ada kesempatan selalu mata pelajaran yang disenangi itu yang dibaca. Ulangan pun dilewati dengan mulus dengan prestasi yang gemilang.
			1. **Fungsi Motivasi dalam Belajar**

Dalam kegiatan belajar mengajar pasti ditemukan anak didik yang malas berpartisipasi dalam belajar. Sedikit pun tidak bergerak hatinya untuk mengikuti pelajaran dengan cara mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Sementara anak didik yang lain aktif berpartisipasi dalam kegiatan. Fungsi motivasi dalam belajar akan diuraikan dalam pembahasan sebagai berikut:

Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar.Sesuatu yang belum diketahui itu akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu.Oleh karena itu, motivasi mempunyai fungsi sebagai pendorong perbuatan siswa.

Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap siswa merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisik yang berfungsi sebagai penggerak perbuatan siswa.Sikap berada dalam kepastian perbuatan dan akal pikiran mencoba membedah nilai yang terpatri dalam wacana, prinsip, dan hukum.Sehingga mengerti betul isi yang dikandungnya.Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi dapat berfungsi sebagai penggerak perbuatan.

* 1. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Anak didik yang mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang harus diabaikan. Sesuatu yang akan dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya. Tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi pada anak didik dalam belajar.Segala sesuatu yang menggangu pikirannya dan dapat membuyarkan konsentrasinya diusahakan disingkirkan jauh-jauh.Itulah peranan motivasi yang dapat mengarahkan perbuatan anak didik dalam belajar.

* + - 1. **Upaya-upaya Untuk Membangkitakan Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk siswa.Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilakusiswa.Ada tiga komponen dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan.

Dalam proses interaksi belajar mengajar, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik, diperlukan untuk mendorong anak didik agar tekun belajar. Ada beberapa upaya motivasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar anak didik di kelas, sebagai berikut:

* + - * 1. Memberi Angka

Angka adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik.Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar mereka di masa mendatang.Angka ini biasanya terdapat dalam buku rapor sesuai jumlah mata pelajaran yang diprogramkan dalam kurikulum.

* + - * 1. Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan. Dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai alat motivasi.Hadiah dapat diberikan kepada anak didik yang berprestasi tinggi, ranking satu, dua, atau tiga dari anak didik lainnya. Pemberian hadiah bisa juga diberikan dalam bentuk beasiswa atau dalam bentuk lain seperti alat tulis. Dengan cara itu anak didik akan termotivasi untuk belajar guna mempertahankan prestasi belajar yang telah mereka capai.

* + - * 1. Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah dalam belajar.Persaingan, baik dalam bentuk individu maupun kelompok diperlukan dalam pendidikan. Kondisi ini bisa dimanfaatkan untuk menjadikan proses interaksi belajar mengajar yang kondusif. Bila iklim belajar yang kondusif terbentuk, maka setiap anak didik telah terlihat dalam kompetisi untuk menguasai bahan pelajaran yang diberikan.Selanjutnya, setiap anak didik sebagai individu melibatkan diri mereka mesing-masing ke dalam aktivitas belajar.

* 1. Ego-Involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya. Siswa akan belajar dengan keras bisa jadi karena harga dirinya.

* 1. Memberi Ulangan

Anak didik biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan.Namun demikian, ulangan tidak selamanya dapat digunakan sebagai alat motivasi. Ulangan yang guru lakukan setiap hari dengan tidak terprogram, akan membosankan anak didik. Oleh karena itu, ulangan akan menjadi alat motivasi bila dilakukan secara akurat dengan teknik dan strategi yang sistematis.

* 1. Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan sebagai alat motivasi.Dengan mengetahui hasil, anak didik terdorong untuk belajar lebih giat.Apalagi bila hasil belajar itu mangalami kemajuan, anak didik berusaha untuk mempertahankannya atau bahkan meningkatkan intensitas belajarnya guna mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik di kemudian hari atau pada semester atau catur wulan berikutnya.

* 1. Pujian

Pujian yang diucapkan pada waktu yang tepat dapat dijadikan sebagai alat motivasi.Pujian adalah bentuk reinforcement yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Guru bisa memanfaatkan pujian untuk memuji keberhasilan anak didik dalam mengerjakan pekerjaan di sekolah. Pujian diberikan sesuai dengan hasil kerja, bukan dibuat-buat atau bertentangan sama sekali dengan hasil kerja anak didik. Dengan begitu anak didik tidak antipati terhadap guru, tetapi merupakan figur yang disenangi dan dikagumi.

* 1. Hukuman

Meski hukuman sebagai reinforcement yang negatif, tetapi bila dilakukan dengan tepat dan bijak akan merupakan alat motivasi yang baik dan efektif. Hukuman merupakan alat motivasi bila dilakukan dengan pendekatan edukatif, bukan karena dendam.Pendekatan edukatif dimaksud di sini sebagai hukuman yang mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah.Sehingga dengan hukuman yang diberikan itu anak didik tidak mengulangi kesalahan atau pelanggaran.Minimal mengurangi frekuensi pelanggaran.Akan lebih baik bila anak didik berhenti melakukannya di hari mendatang. Oleh karena itu, hukuman hanya diberikan oleh guru dalam konteks mendidik seperti memberikan hukuman berupa membersihkan kelas, menyiangi rumput di halaman sekolah, membuat resume atau ringkasan, atau apa saja dengan tujuan mendidik.

* 1. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik bila dibandingkan dengan segala kegiatan tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah pasti hasilnya akan lebih baik daripada anak didik yang tidak berhasrat untuk belajar. Diakui, hasrat untuk belajar adalah gejala psikologis yang tidak berdiri sendiri, tetapi berhubungan dengan kebutuhan anak didik untuk mengetahui sesuatu dari objek yang akan dipelajarinya. Kebutuhan itulah yang menjadi dasar aktivitas anak didik dalam belajar.Tidak ada kebutuhan berarti tidak ada hasrat untuk belajar. Itu sama saja tidak ada minat untuk belajar.

* 1. Tujuan yang Diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh anak didik merupakan alat motivasi yang sangat penting.Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, dirasakan anak sangat berguna dan menguntungkan, sehingga menimbulkan gairah untuk terus belajar.

* + - 1. **Motivasi Reinvorcment (Penguatan)**
				1. Reinforcement (Penguatan)

Menurut Wasty Soemanto (2006:129) yang dimaksud dengan pemberian penguatan (reinforcement) adalah suatu respon positif dari guru kepada siswa yang telah melakukan suatu perbuatan yang baik atau berprestasi.Pemberian penguatan (reinforcement) ini dilakukan oleh guru dengan tujuan agar siswa dapat lebih giat berpartisipasi dalam interaksi belajar mengajar dan mengajar dan siswa agar mengulangi lagi perbuatan yang baik itu.

Dalam proses belajar mengajar, penghargaan atau pujian terhadap perbuatan yang baik dari siswa merupakan hal sangat diperlukan sehingga siswa terus berusaha berbuat lebih baik misalnya guru tersenyum atau mengucapkan kata-kata bagus kepada siswa yang dapat mengerjakan pekerjaan rumah yang baik akan besar pengaruhnya terhadap siswa. Siswa tersebut akan merasa puas dan merasa diterima atas  hasil yang dicapai, dan siswa lain diharapkan akan berbuat seperti itu.

Moh. Uzer Usman (1990 : 80) penguatan (reinforcement) adalah segala bentuk respon, apakah bersifat verbal ataupun nonverbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau umpan balik  (feet back) bagi sipenerima (siswa) atas perbuatannya sebagai suatu  tindakan dorongan ataupun koreksi.

Penguatan dikatakan juga sebagai respon terhadap tingkah laku yang dapat meningkatkan kemungkinan berulangnya tingkah laku tersebut.Tindakan tersebut dimaksudkan untuk mengganjar atau membesarkan hati siswa agar mereka lebih giat berpartisipasi untuk interaksi dalam belajar mengajar.

Skinner (J.W. Santrock, 2007: 272) unsur yang terpenting dalam belajar adalah adanya penguatan (reinforcement ) dan hukuman (punishment).Penguatan dan Hukuman. Penguatan (reinforcement) adalah konsekuensi yang meningkatkan probabilitas bahwa suatu perilaku akan terjadi. Sebaliknya, hukuman (punishment) adalah konsekuensi yang menurunkan probabilitas terjadinya suatu perilaku.

Menurut Skinner penguatan berarti memperkuat, penguatan dibagi menjadi dua bagian yaitu :

* + - 1. Penguatan positif adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan stimulus yang mendukung (rewarding). Bentuk-bentuk penguatan positif adalah berupa hadiah (permen, kado, makanan, dll), perilaku (senyum, menganggukkan kepala untuk menyetujui, bertepuk tangan, mengacungkan jempol), atau penghargaan (nilai A, Juara 1 dsb).
1. Penguatan negatif, adalah penguatan berdasarkan prinsip bahwa frekuensi respons meningkat karena diikuti dengan penghilangan stimulus yang merugikan (tidak menyenangkan). Bentuk-bentuk penguatan negatif antara lain: menunda/tidak memberi penghargaan, memberikan tugas tambahan atau menunjukkan perilaku tidak senang (menggeleng, kening berkerut, muka kecewa dll).

Satu  cara untuk mengingat perbedaan antara penguatan positif dan penguatan negatif adalah dalam penguatan positif ada sesuatu yang ditambahkan atau diperoleh. Dalam penguatan negatif, ada sesuatu yang dikurangi atau di hilangkan.Adalah mudah mengacaukan penguatan negatif dengan hukuman.Agar istilah ini tidak rancu, ingat bahwa penguatan negatif meningkatkan probabilitas terjadinya suatu prilaku, sedangkan hukuman menurunkan probabilitas terjadinya perilaku.

Contoh dari konsep penguatan positif, negatif, dan hukuman (J.W Santrock , 2007: 274).

* + - * 1. Penguatan Positif

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Perilaku**Murid mengajukan pertanyaan yang bagus | **Konsekuensi**Guru menguji murid | **Prilaku kedepan**Murid mengajukan lebih banyak pertanyaan |
|  |

* + - * 1. Penguatan Negatif

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Perilaku**Murid menyerahkan PR tepat waktu | **Konsekuensi**Guru berhenti menegur murid | **Prilaku kedepan**Murid makin sering menyerahkan PR tepat waktu |

* + - * 1. Hukuman

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Perilaku**Murid menyela guru | **Konsekuensi**Guru mengajar murid langsung | **Prilaku kedepan**Murid berhenti menyela guru |

Terdapat tiga macam reinforcement yaitu :

* 1. Positive Reinforcement

Adalah suatu peristiwa yang bila hadir mengikuti suatu perilaku tertentu dapat menyebabkan perilaku tersebut akan diulangi.Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keefektifan reinforcement positif, yaitu:

* + 1. Memilih perilaku yang akan ditingkatkan

Perilaku yang akan dikukuhkan harus diidentifikasi secara spesifik. Hal ini akan membantu untuk memastikan reliabilitas dari deteksi contoh dari perilaku dan perubahan frekuensinya. Serta meningkatkan perilaku kemungkinan program reinforcement ini dilakukan secara konsisten.

* + 1. Memilih reinforcer

Berbeda individu, kemungkinan reinforcer yang digunakan juga berbeda.Ada juga reinforcer yang merupakan reinforcer bagi semua orang.

Lima macam reinforcer yaitu :

* + - * 1. Consumable reinforcer – makanan, minuman
				2. Activity reinforcer – hobi, olahraga, belanja
				3. Manipulative reinforcer – bersepeda, menggunakan internet
				4. Possesional reinforcer – gelas kesayangan, baju favorit
				5. Social reinforcer – pujian, pelukan, senyum

Membangun pelaksanaan

* + - * 1. Makin lama periode deprivasi, maka reinforcer akan makin efektif.
				2. Deprivasi adalah selang waktu belajar sebelumnya, di mana individu tidak menerima reinforcer.
				3. Satiasi adalah kondisi di mana individu menerima reinforcer terlalu banyak sehingga reinforcer tidak lagi mengukuhkan.
				4. Ukuran reinforcer

Ukuran atau jumlah reinforcer merupakan ukuran yang penting dalam efektivitas reinforcer.Jumlah reinforcer cukup untuk menguatkan perilaku yang ingin ditingkatkan, namun jangan berlebihan untuk menghindarisatiasi.

* + - * 1. Pemberian reinforce

Reinforcer harus diberikan segera setelah perilaku muncul.Ada dua macam prinsip, yaitu the direct acting effect dan the indirect acting effect.

* + - * 1. Penggunaan aturan

Instruksi dapat memfasilitasi perubahan perilaku dalam beberapa cara yaitu : instruksi akan mempercepat proses belajar individu yang mengerti, instruksi dapat mempengaruhi individu untuk berusaha bagi reinforcement yang ditunda, dan dapat membantu mengajar individu (seperti anak kecil atau orang yang mengalami hambatan perkembangan) untuk mengikuti instruksi.

* 1. Conditioned Reinforcement
1. Unconditioned reinforcer

Suatu stimulus yang menguatkan perilaku tertentu tanpa dikondisikan lebih dahulu.

1. Conditioned reinforcer

Stimulus yang awalnya bukan reinforcer, tapi kemudian diasosiasikan dengan reinforcer lain (back up reinforcer)

Faktor – faktor yang mempengaruhi conditioned reinforcer :

* 1. Kekuatan back up reinforcer
	2. Macam back up reinforcer ; simple conditioned reinforcer dangeneralized conditioned reinforcer
	3. Schedule back up reinforcer

Contoh conditioned reinforcement : setiap siswa yang melakukan pelanggaran terhadap peraturan sekolah akan mendapatkan poin. Ketika poin yang terkumpul sejumlah tertentu, siswa akan memperoleh hukuman yang telah disepakati terlebih dahulu.

* 1. Intermittent Reinforcement

Adalah pemeliharaan perilaku dengan memberikan reinforcer sewaktu – waktu daripada memberikannya setiap saat perilaku muncul.Keuntungan intermittent reinforcement :

* + 1. Reinforcer tetap efektif dalam waktu yang lebih lama daripada continuous reinforcement.
		2. Perilaku yang diberi intermittent reinforcement cenderung lebih lama hilang daripada yang diberi continuous reinforcement
		3. Individu bekerja lebih konsisten
		4. Perilaku yang diberi intermittent reinforcement berlangsung dengan cepat ketika dipindah ke reinforcer dalam lingkungan yang alami.
1. **Metode Ceramah Bervariasi**
	* + 1. **Pengertian**

Menurut Winarno Surahmat, M.Ed ceramah merupakan satu-satunya metode yang konversional dan masih tetap digunakan dalam strategi belajar mengajar dan metode pengajaran yang sangat sederhana. Pada dasarnya ceramah murni cenderung pada bentuk komunikasi satu arah.

Apabila guru menyampaikan informasi kepada siswa maka guru berfungsi sebagai transmitter dan siswa sebagai receiver. Dikatakan terjadi communication gap (kesenjangan komunikasi) jika pesan tidak diterima sama sekali oleh receiver dan miscommunication (kesalahan komunikasi). Jika pesan diterima tidak sesuai dengan apa yang dimaksud oleh transmitter.

Untuk mengurangi kesalahan tersebut, maka ceramah dilakukan sebagai berikut:

* + - 1. Penceramah, dalam hal ini guru, harus menguasai dengan sungguh-sungguh bahan ceramahnya
			2. Sistematika ceramah mempunyai urutan yang logis
			3. Penyampaian bahan secara jelas, antara lain dengan komunikasi dua arah
			4. Kemampuan menggunakan bahasa yang tepat.
			5. **Keunggulan dan kelemahan ceramah sebagai metode pengajaran**

Kelebihan dalam metode ceramah bervariasi adalah :

Hemat dalam penggunaan waktu dan alat

Mampu membangkitkan minat dan intusias siswa

Membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan mendengarnya.

Mendengar dapat terjadi dalam tiga bentuk: (1) Mendengar secara marginal yaitu mendengar sambil memperhatikan hal-hal lain, misal mendengar sambil membaca Koran, (2) Mendengar evaluatif yaitu mendengar sambil menilai informasi yang didengar menurut sudut pandang pendengar, (3) Mendengar proyektif yaitu mendengar denganmenempatkan diri pada jalan pikiran sipembaca sehingga informasi yang didengar diterima dan dipahami dari sudut si pembicara.

Merangsang kemampuan siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber.

Mampu menyampaikan pengetahuan yang belum pernah diketahui siswa.

Kelemahan-kelemahan Metode Ceramah

* + - * 1. Ceramah cenderung pada pola strategis ekspesitorik yang berpusat pada guru
	1. Metode ceramah cenderung menempatkan posisi siswa sebagai pendengar dan pencatat.
	2. Keterbatasan kemampuan pada tingkat rendah.
		+ 1. **Unsur-Unsur Ceramah Bervariasi**

Disebut ceramah bervariasi karena dalam strategi ini terdapat beberapa komponen yaitu:

* + - * 1. Variasi Metode

Ceramah murni hanya efektif 15 menit setelah itu diganti dengan metode Tanya jawab atau metode diskusi kelompok.Dengan demikian interaksi belajar mengajar menjadi bervariasi (lihat gambar di bawah ini) tidak membosankan.

* 1. Variasi Media

Alat indera siswa dilibatkan sebanyak mungkin dalam proses belajar mengajar. Untuk itu media pengajaran divariasikan sehingga fungsi melihat (visual), fungsi mendengar (audio) dan fungsi meraba dan mencium diaktifkan pada hal-hal tertentu. Alternatif variasi media dapat disusun sebagai berikut: (1) Media audio – media visual-media audio, (2) Media audio-psychomotor, (3) Media visual-media audio-media visual, (4) Media visual-perabaan-penciuman.

**4. Variasi Penampilan**

* + - * 1. Variasi gerak. Dalam menyampaikan ceramah guru tidak terpaku pada tempat tertentu, gerakannya disesuaikan dengan bahan ceramah dan situasi kelas
1. Variasi isyarat/mimik. Isi ceramah tidak hanya disampaikan melalui kata-kata tetapi juga melalui mimik guru
2. Variasi suara. Variasi tinggi rendahnya suara, cepat lambatnya diucapkan setiap kata dan keras lemahnya memberikan nilai tersendiri dalam berkomunikasi melalui ceramah.
3. Selingan diam. Dalam menyampaikan ceramah perlu diberi kesempatan kepada siswa untuk meresapkan makna ceramah
4. Kontak pandang
5. Pemusatan perhatian
	* 1. **Variasi bahan sajian**
			+ 1. Contoh-contoh verbal
6. Anekdot
	* 1. **Tahap pelaksanaan metode ceramah bervariasi**
			+ 1. Langkah-langkah penggunaan.

Langkah-langkah penggunaan metode ceramah bervariasi, disesuaikan dengan metode yang dipakai sebagai variasi, contoh penggunaan metode tanya jawab dan diskusi sebagai variasi.

1. Persiapan pelaksanaan metode ceramah bervariasi

Merumuskan tujuan pembelajaran khusus (TPK) menyusun urutan penyajian materi untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus yang sudah ditetapkan merumuskan materi ceramah secara garis besar bila materi ceramah terlalu luas, dapat dibagi menjadi beberapa penggalan disarankan materi ceramah diperbanyak untuk dimiliki tiap siswa.

1. Pelaksanaan metode ceramah bervariasi

Adapun tahap pelaksanaan metode ceramah bervariasi antara lain :

1. Menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran khusus (TPK) yang ingin dicapai sesudah pelajaran berakhir.
2. Menjelaskan kepada siswa pelaksanaan metode ceramah bervariasi, misalnya: ceramah yang disertai dengan tanya jawab, diskusi kelompok kecil dan ditutup dengan laporan kelas.
3. Membagikan materi ceramah kepada siswamenyajikan materi ceramahtanya jawabguru mengkomunikasikan hal-hal yang harus didiskusikan dalam  kelompok  kecil, waktu yang disediakan untuk diskusi.
4. Pembentukan kelompok kecil terdiri dari lima atau tujuh orang.
5. Pelaksanaan diskusi kelompok dalam batas waktuyang sudah ditetapkan.
6. Membuat kesepakatan satu kelompok untuk melaporkan dimuka kelas, kelompok-kelompok yang lain sebagai pengulas.
7. Penyampaian laporan kelompok yang telah ditetapkan mengatur jalannya pengulasan oleh kelompok yang lain diskusi kelas berakhir.
8. **Kerangka Pikir**

Berdasarkan deskripsi teoritik yang telah dikemukakan diatas, maka selanjutnya disusunlah kerangka berpikir yang menuju jawaban sementara terhadap permasalahan yang telah dirumuskan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Perbedaan antara kelompok yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi terhadap hasil belajar IPS.

Untuk menunjang suatu keberhasilan hasil belajar IPS disekolah dasar bukan ditetukan oleh belajar anak itu sendiri melainkan juga dari gurunya. Pendidik perlu memandang bahwa model pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran yang merupakan hal yang dapat menunjang keberhasilan anak. Untuk mendapatkan kemampuan hasil belajar IPS yang baik diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi.Hal ini sangat membantu dalam pengeolaan sistem pembelajaran yang baik bagi anak.

Dalam hal ini penelti membandingkan dua model yang berbeda namu kedua model tersebut adalah pembelajaran kooperatif learning namun berbeda dalam tahapan pelaksaan.Dimana model pembelajaran TGT adalah pembelajaran dimana guru mengajar seperti biasa kemudian siswa belajar dalam kelompok yang heterogen, lalu siswa pergi ke meja pertandingan masing-masing untuk bertanding. Setiap meja pertandingan terdiri dari seorang siswa dari setiap kelompok yang sama tahap pencapaiannya, Setelah selesai pertandingan, semua siswa kembali ke kelompok masing-masing. Skor setiap siswa dijumlahkan untuk mendapatkan skor kelompok, setelah itu untuk tahap akhir guru mengumumkan skor-skor kelompok dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.Model pembelajaran TGT ini lebih mentikberatkan kepada belajar sambil berkompetisi jadi anak lebih bergairah untuk belajar karna disamping itu mereka juga memperoleh permainan yang menarik. Sedangkan metode ceramah bervariasi yang digunakan peneliti dalam kelas kontrol adalah metode pembelajaran dimana guru mengajar seperti biasa kemudian siswa dibagi dalam beberapa kelompok utuk bekerja sama dalam mendiskusikan pelajaran yang telah diberikan oleh guru.

Kedua model pembelajaran tersebut memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran IPS namun dalam pelaksanaannya terdapat perbedaan yang signifikan meskipun kedua model pembelajaran tersebut sama-sama merupakan pembelajaran kooperatif.

1. Pada kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi, terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi.

Berdasaran uraian sebelumnya dapat diketahui bahwa model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi merupakan model pembelajaran yang mampu menunjang proses pembelajaran. Jadi dalam hal ini motivasi siswa juga dianggap penting guna melihat sejauh mana siswa tertarik terhadap pembelajaran yang diberi perlakuan TGT dan metode ceramah bervariasi. Jika dalam proses pembelajaran anak lebih aktif dan tertarik untuk mengkuti proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran tersebut maka dapat dikatakan anak tersebut memiliki motivasi yang tinggi dalam penerapan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi.

Bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi dalam pembelajaran maka akan lebih mudah memahami pembelajaran IPS yang diberikan oleh guru maka hal tersebut tentu saja mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Jadi dengan motivasi tinggi maka hasil belajar IPS siswa yang diberikan perlakuan TGT dan metode ceramah bervariasiakan lebih baik. Namun peneliti dalam hal ini beranggapan bahwa siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT akan memperoleh hasil belajar lebih baik dari siswa yang diberi perlakuan metode ceramah bervariasi pada motivasi tinggi.

1. Pada kelompok siswa yang memiliki motivasi rendah, terdapat perbedaan hasil belajar IPS antara kelompok yang diberikan perlakuan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi.

Sebagaimana yang telah disebutkan sebelumnya maka jelas bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh motivasi siswa.Pada siswa yang memiliki motivasi rendah dalam belajar memiliki perbedaan hasil belajar khususnya ketika diberi perlakuan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi.

Bagi siswa yang memiliki motivasi rendah diberikan pula perlakuan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi guna melihat hasil belajar siswa tersebut. Peneliti beranggapan bahwa siswa yang memiliki motivasi rendah hasil belajarnya akan lebih baik dalam penggunaan model pembelajaran TGT dibandingkan metode ceramah bervariasi sebab model pembelajaran TGT tidak hanya pembentukan kelompok belajar namun dibarengi dengan *tournament* yang mampu membantu siswa motivasi rendah tersebut.

Sesuai degan kerangka pikir diatas maka peneliti menggunakan metode eksperimen dengan rancangan desain factorial 2 X 2. Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti diharapkan mampu melihat perbedaan hasil belajar antara siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi serta melihat hasil belajar siswa motivasi tinggi dan motivasi rendah yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi. Dengan rancangan penelitian sebagai berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Model Motivasi | A1 | A2 | T |
| B1 | A1 B1 | A2 B1 | T3 |
| B2 | A1 B2 | A2 B2 | T4 |
| T | T1 | T2 | Y |

A1 = Perlakuan yaitu pembelajaran IPS dengan model pembelajaran TGT sebagai Kelas Eksperimen

A2 = Perlakuan yaitu pembelajaran IPS dengan model pembelajaran STAD sebagai Kelas Kontrol

B1 = Motivasi Tinggi

B2 = Motivasi Rendah

A1B1 = Motivasi tinggi dikelas yang diterapkan model pembelajaran TGT

A2B1 = Motivasi tinggi dikelas yang diterapkan model pembelajaran STAD

A1B2 = Motivasi rendah dikelas yang diterapkan model pembelajaran TGT

A2B2 = Motivasi rendah dikelas yang diterapkan model pembelajaran STAD

Rendahnya Hasil Belajar

Kelompok

Eksperimen

Kelompok Kontrol

Motivasi Belajar

Pembelajaran IPS menggunakan metode ceramah bervariasi

Pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran TGT

Motivasi tinggi pada model pembelajaran TGT

Motivasi tinggi pada metode ceramah

Motivasi rendah pada model pembelajaran TGT

Motivasi rendah pada metode ceramah

Hasil Belajar

( Data Kuantitatif )

1. **Hipotesis Penelitian**

Dari kajian pustaka dan kerangka berfikir di atas maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

* 1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang menggunakan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi.
	2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa motivasi tinggi dan siswa motivasi rendah.
	3. Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.
	4. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS kelompok yang menggunakan model pembelajaran TGT dan kelompok yang menggunakan metode ceramahbervariasi pada siswa motivasi tinggi.
	5. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS kelompok yang menggunakan model pembelajaran TGT dan kelompok yang menggunakan metode ceramahbervariasi pada siswa motivasi rendah.
	6. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa motivasi tinggi dan siswa motivasi rendah pada kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT.
	7. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa motivasi tinggi dansiswa motivasi rendah pada kelas yang menggunakan metode ceramah bervariasi.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Lokasi dan Jenis Penelitian**

Penelitian bertempat di SDN KIP Maccini dan SD Inpres Maccini di kecamatan Makassar Kota Makassar. Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka penelitian ini dikategorikan ke dalam penelitian eksperimen dengan rancangan faktorial 2X2. Dimana rancangan factorial 2X2 merupakan modifikasi dari rancangan true eksperimen yaitu dengan memperlihatkan kemungkinan adanya variable moderator yang mempengaruhi perlakuan variable bebas terhadap variable terikat. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kodisi yang terkendali. Metode eksperimen dengan variabel bebas adalah variabel perlakuan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) (X).Penelitian ini dilakukan perlakuan untuk mencari pengaruh diantara kedua variabel hasil belajar (Y) dan motivasi belajar sebagai variabel moderator.

Pada penelitian inisubjek diberi perlakuan yang berbeda kelas pertama menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dan kelas ke dua dengan metode ceramah bervariasi, kemudian diadakan pengamatan terhadap gejala-gejala yang muncul akibat perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah pembelajaran IPS dengan model TGT (*Team Games Tournament*) dan pembelajaran IPS dengan metode ceramah bervariasi.

86

Gejala yang akan diselidiki dalam penelitian eksperimen, adalah:

1. Perbedaan hasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model TGT (*Team Games Tournament*)danhasil belajar IPS siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah bervariasi. Hal ini untuk menjawab rumusan masalah utama penelitian ini.
2. Beberapa hal yang berkaitan dengan pembelajaran IPSmelalui model TGT (*Team Games Tournament*) dan metode ceramah, yaitu bagaimana motivasi siswa dengan penyajian model TGT (*Team Games Tournament*) dan motivasi dengan penyajian metode ceramah bervariasi, Hal ini untuk menjawab beberapa pertanyaan penelitian.
3. **Populasi dan Sampel**
	* + 1. Populasi

Populasi dapat didefinisikan sebagai keseluruhan aspek tertentu dari cirri, fenomena, atau konsep yang menjadi pusat perhatian. Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas karakteristik tertentu untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya adapun sasaran penelitian dalam populasi ini adalah seluruh siswa kelas V yang berada di Kecamatan Makassar yang berjumlah 1885 pada tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri.

* + - 1. Sampel

Sampel adalah sejumlah anggota yang dipilih atau diambil dari suatu populasi.Sugiyono mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Teknik penarikan sampel dari suatu populasi mengacu pada situasi dan karakteristik sekolah tersebut yang tidak jauh berbeda dengan sekolah lainnya yang memiliki kesempatan yang sama untuk sebagai sampel. Ini berarti bahwa teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini memiliki karakteristik yang sama. Metode pengambilan sampel diperoleh dengan menggunakan multistage sampling dengan teknik purposive sampling. Untuk menentukan teknik multistage sampling, Handini (2012) mengemukakan bahwa multistage sampling yaitu populasi dibagi menjadi kelompok-kelompok yang disebut sebagai kelompok primer kemudian ditarik sampel kelompok primer, dari sampel kelompok primer dibagi menjadi kelompok sekunder, kemudian ditarik sampel kelompok sekunder dengan metode sampling banyaknya tahapan untuk menentukan sampel. Penentuan sampel dalam penelitian ini diambil dari dua sekolah dikecamatan Makassar yaitu SDN.KIP Maccini dan SD Inpres Maccini yaitu siswa kelas V yang keseluruhan berjumlah 64 orang dari banyaknya jumlah populasi.Selanjutnya dites motivasi belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen kemudian menentukan kelompok kelas atas dan kelompok bawah.

Kelly mengemukakan untuk menetapkan kelompok atas dan kelompok bawah yang tepat dimulai dari 25% sampai dengan 33% dengan menggunakan teknik purposive sampling. Untuk menentukan kelompok sel sampel terlebih dahulu merengking siswa berdasarkan hasil tes motivasi yang diperoleh dan diambil 31% dari 60 orang untuk kelompok siswa motivasi tinggi sebanyak 19,84% atau 15 orang dan kelompok siswa motivasi rendah sebanyak 19,84% atau 15 orang. Dengan demikian terbentuklah masing-masing 15 sel sampel kelompok belajar IPS motivasi tinggi dan motivasi rendah.Sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 orang.

Untuk membagi kelompok siswa motivasi tinggi pada mata pelajaran IPS digunakan *Teknik Maching Ordinal* (MOP), sebagai berikut:

1

2

|  |
| --- |
| 4 |
| 6 |
| 8 |
| 10 |
| 12 |
| 14 |
| 16 |
| 18 |
| 20 |

3

5

9

7

 11

 13

 19

 17

 15

1

5

3

7

9

15

11

13

19

17

Gambar 3.1 : Teknik pembagian kelompok motivasi tinggi

Sumber : Djaali, Konsep Dasar dan Pokok-Pokok Desain Eksperimen (2010:3)

Untuk membagi kelompok siswa motivasi rendah pada mata pelajaran IPS digunakan *Teknik Maching Ordinal Pairing* (MOP), sebagai berikut :

45

46

|  |
| --- |
| 48 |
| 50 |
| 52 |
| 54 |
| 56 |
| 58 |
| 60 |
| 62 |
| 64 |

47

49

51

53

57

55

59

63

61

Gambar 3.1 : Teknik pembagian kelompok motivasi rendah

Sumber : Djaali, Konsep Dasar dan Pokok-Pokok Desain Eksperimen (2010:3).

Dengan demikian terbentuklah empat sel dari kedua kelompok model pembelajaran TGT yakni : (1) A1B1 = Kelompok model pembelajaran TGT pada motivasi tinggi sebanyak 15 orang, (2) A2B1 = Kelompok pembelajaran metode ceramahpada motivasi tinggi sebanyak 15 orang, (3) A1B2 = Kelompok model pembelajaran TGT pada motivasi rendahsebanyak 10 orang, (4) A2B2 = Kelompok pembelajaran metode ceramah pada motivasi rendah sebanyak 10 orang.

Adapun pengelompokan sampel untuk setiap kelompok tampak pada table 3.2 sebagai berikut:

Table 3.2 Banyak sampel untuk setiap kelompok

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ModelMotivasi | TGT(A1) | Metode Ceramah Bervariasi(A2) | Total |
| Tinggi(B1) | 15 | 15 | 30 |
| Rendah(B2) | 15 | 15 | 30 |
| Total | 30 | 30 | 60 |

Keterangan :

A1B1 = Sebanyak 15 orang yang memiliki motivasi tinggi dengan menggunakan model pembelajaran TGT

A2B1 = Sebanyak 15 orang yang memiliki motivasi tinggi dengan menggunakan metode ceramah bervariasi

A1B2 = Sebanyak 15 orang yang memiliki motivasi rendah dengan menggunakan model pembelajaran TGT

A2B2 = Sebanyak 15 orang yang memiliki motivasi rendah dengan menggunakan metode ceramah bervariasi

1. **Variabel penelitian**
	1. Variabel bebas (Independent)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dalam pembelajaran IPS.

* 1. Variabel terikat (Dependent)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan IPS siswa melalui hasil belajar yang dicapai setelah siswa diberi perlakuan. Hasil belajar yang dimaksud adalah tingkat pencapaian belajar yang diukur dengan skor. Skor diperoleh dari hasil tes akhir.

* 1. Variabel Moderator

Variabel moderator dalam penelitian ini adalah motivasi belajar IPS siswa.

1. **Rancangan penelitian**

Adapun rancangan penelitian yang digunakan adalah desain faktorial 2X2 seperti terlihat pada tabel berikut :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| A B | A1 | A2 | T |
| B1 | A1 B1 | A2 B1 | T3 |
| B2 | A1 B2 | A2 B2 | T4 |
| T | T1 | T2 | Y |

Keterangan:

A1 = Perlakuan yaitu pembelajaran IPS dengan model pembelajaran TGT

A2 = Perlakuan yaitu pembelajaran IPS dengan metode ceramah

B1 = Motivasi Tinggi

B2 = Motivasi Rendah

A1B1 = Motivasi tinggi dikelas yang diterapkan model pembelajaran TGT

A2B1 = Motivasi tinggi dikelas yang diterapkan metode ceramah

A1B2 = Motivasi rendah dikelas yang diterapkan model pembelajaran TGT

A2B2 = Motivasi rendah dikelas yang diterapkan metode ceramah

Y = Hasil belajar siswa

1. **Definisi Operasional Variabel**

Beberapa pengertian yang dapat dijelaskan dan menjadi batasan definisi operasional variabel dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

* + - 1. TGT (*Team Games Tournament*) adalah suatu pembelajaran dimana setelah kehadiran guru, siswa pindah ke kelompoknya masing-masing untuk saling membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang diberikan. Setiap siswa akan bertemu pada meja turnamen untuk berlomba. Mereka menjawab satu pertanyaan yang sama yang telah dibahas bersama-sama dalam kelompoknya. Dengan cara ini setiap siswa berkesempatan menyumbangkan skor sebanyak-banyaknya untuk kelompoknya. Kelompok yang memiliki skor tertinggi itulah yang menjadi pemenang turnamen. Adapun tahap-tahap (skenario) yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah Pembentukan kelompok, Pemberian materi, Belajar kelompok, Turnamen, Skor individu, Skor kelompok, Penghargaan.
1. Motivasi dalam pembelajaran dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.
2. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.
3. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data penelitian ini menjelaskan jenis-jenis instrumen dan skalan pengukuran yang digunakan, serta tahapan-tahapan pengembangan instrumen yang mencakup: definisi konseptual, definisi oprasional, kisi-kisi instrumen, proses validasi konsep, pengujian validitas dan perhitungan reliabilitas.

* + - 1. Instrumen Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa.

* + - * 1. Definisi Konseptual

Hasil belajar IPS adalah suatu pola perubahan tingkah laku dalam diri seseorang dalam mencapai ilmu pengetahuan yang didasari pengamatan yang mengukur aspek pada rasa ingin tahu mengenai kehidupan sosial masyarakat.

* 1. Definisi Oprasional

Hasil belajar IPS adalah hasil tes kemampuan belajar IPS yang mengukur aspek (1) rasa ingin tahu mengenai ilmu sosial, (2) peristiwa sosial masyarakat.

* 1. Kisi-Kisi Instrumen

Penelitian ini menyajikan kisi-kisi instrumen berdasarkan definisi konseptual.Kisi-kisi instrumen disajikan dalam bentuk tabel yang berisikan dimensi, indikator, nomor butir dan jumlah butir untuk setiap indikator yang diukur.Kisi-kisi instrumen berupa butir soal tes hasil belajar IPS siswa.

* 1. Proses Validasi Konsep

Adapun proses validasi konsep instrumen penelitian hasil belajar IPS siswa diperiksa melalui uji pakar ahli yang memiliki wawasan keilmuan tentang hasil belajar IPS sehingga konsep instrumen hasil belajar IPS dapat dipercaya dan dapat diuji cobakan dalam penelitian ini.

* 1. Pengujian Validitas dan Perhitungan Reliabilitas

Uji validitas dengan menggunakan rumus *Poin Biseral* dengan rumus sebagai berikut :



Perhitungan Reliabilitas

Uji realibilitas dengan menggunakan rumus *Kuder Richardson* yaitu KR-20 dengan rumus sebagai berikut:

r11 = ( $\frac{n}{n-1}$)($\frac{s^{2 }- \sum\_{}^{}pq}{s^{2 }}$ )

Keterangan:

s = standar deviasi skor total

p = proporsi siswa yang menjawab benar untuk tiap-tiap item

q = proporsi siswa yang menjawab salah untuk tiap-tiap item

Syarat suatu instrumen penilaian dikatakan reliabel jika koefisien korelasinya ≥ 0,6. Bila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut sudah reliabel atau makin tinggi koefisien korelasi maka makin reliabel instrumen tersebut dan sebaliknya apabila makin rendah koefisien korelasi maka instrumen tersebut tidak reliabel.

1. Instrumen Variabel Moderator

Variabel moderator dalam hal ini adalah motivasi belajar IPS siswa.Dimana instrument yang digunakan adalah angket motivasi belajar dengan penggunaan skala likert.Angket siswa terhadap kelompok yang diberi perlakuan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) dan yang diberi perlakuan metode ceramah bervariasi. Angket ini disusun untuk memperolah gambaran mengenai respons siswa terhadap materi pembelajaran.Motivasi belajar siswa yang meliputi perhatian terhadap pelajaran (*attention*), keterkaitan (r*elevance*), keyakinan diri (c*onfidence*), dan kepuasan (*satisfaction*).Dimana pengisian skala likert dengan memberi 30 pertanyaan kepada siswa dengan memilih jawaban selalu, sering, kadang-kadang, jarang dan tidak pernah.

1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data ini dianalisis dengan menggunakan analisis sebagai berikut :

Deskripsi Data

Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Menurut handini, statistik inferensial merupakan cara yang digunakan untuk menarik kesimpulan atau memprediksi krakteristik populasi melalui karakteristik sampel yang terpilih. Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan teknik analisis data dengan menggunakan statistik inferensial yaitu sesuatu yang berupa informasi atau data yang dapat ditarik kesimpulan dari populasi melalui sampel yang terpilih dari populasi tersebut untuk melakukan pengujian hipotesis penelitian.

* 1. Statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah berhubungan dengan metode perampatan (generalization) informasi, atau secara lebih khusus dengan menarik kesimpulan tentang populasi yang didasarkan pada sampel yang ditarik dari populasinya.Menurut Handini, Statistik inferensial merupakan cara yang digunakan untuk menarik kesimpulan atau memprediksi atau mengestimasi karakteristik populasi melalui karakteristik sampel yang terpilih dari populasi tersebut. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa statistik inferensial adalah sesuatu yang berupa informasi atau data yang dapat ditarik kesimpulan dari populasi melalui sampel yang terpilih dari populasi tersebut.

2.Uji Persyaratan Analisis

* + - * 1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini adalah salah satu persyaratan dalam pengujian hipotesis pada statistik inferensial.Menurut Kadir Uji normalitas distribusi data menggunakan uji Lelliefors adalah untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok berdistribusi normal atau tidak.Salah satu kelebihan uji normalitas ini adalah untuk menghitung kenormalan data Y untuk kelompok A1, A2, B1, B2, A1B1, A1B2, A2B1, A2B2.

Perhitungan analisis Uji Normalitas distribusi data menggunakan Uji Lilliefors sebagai berikut : (1) Untuk kelompok (A1) model pembelajaran TGT, (2) Untuk kelompok (A2) metode ceramah bervariasi, (3) untuk kelompok (A1B1) perlakuan model pembelajaran TGT pada siswa motivasi tinggi, (4) untuk kelompok (A1B2) untuk perlakuan model pembelajaran TGT pada siswa motivasi rendah, (5) untuk kelompok(A2B1) perlakuan motode ceramah bervariasi pada siswa motivasi tinggi, (6) untuk kelompok (A2B2) perlakuan metode ceramah bervariasi pada siswa motivasi rendah. Jika hasil pengujian menunjukkan Lhitung<Ltabel  maka data distribusi normal.

* + - * 1. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini adalah salah satu persyaratan dalam pengujian hipotesis pada statistik inferensial. Menurut Kadir uji homogenitas distribusi data menggunakan uji Bartlett adalah untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak homogen pada taraf α = 0,05. Salah satu kelebihan uji homogenitas ini adalah untuk menghitung homogenitas data Y untuk kelompok A1 dan A2, kelompok B1 dan B2, kelompok A1B1, A1B2, A2B1, dan A2B2.

Perhitungan analisis uji homogenitas distribusi data menggunakan uji Bartlett berdasarkan taraf α = 0,05 data Y untuk kelompok A1 dan A2, kelompok B1 dan B2, kelompok A1B1, A1B2, A2B1, dan A2B2. Jika hasil pengujian menunjukkan $x^{2}$hitung <$x^{2}$tabel, maka data yang diuji mempunyai varians sama atau homogen.

1. Uji Hipotesis
	1. Analisis Varians

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis Varians (ANAVA) dua arah pada taraf signifikan α = 0,05. Berikut adalah langkah-langkah dalam perhitungan ANOVA dua jalur (*two way ANOVA*):

1. Identifikasi nilai: t (jumlah perlakuan), r (jumlah blog),
2. hitung jumlah pengamatan total (n), yaitu: **n = r x t**,
3. Hitung jumlah kuadrat total dengan rumus:

****

1. Hitung jumlah kuadrat perlakuan dengan rumus:



1. Hitung jumlah kuadrat antar blok dengan rumus:



1. Cari harga F-Hitung dengan menggunakan rumus yang tertera pada tabel.



1. Cari harga F tabel dengan mempertimbangkan (1) tingkat signifikansi (α), (2) df1 yaitu df dari MS terbesar, dan (3) df2 yaitu df dari MS terkecil.
2. Bandingkan harga F Hitung dengan F tabel.

(1) Bila F Hitung < F tabel, maka Ho diterima, yang berarti rata-rata kedua perlakuan tidak berbeda secara signifikan,

(2) Bila F Hitung > F tabel, maka Ho ditolak dan H1 diterima, yang berarti rata-rata kedua perlakuan berbeda secara signifikan.

Uji hipotesis statistik sebagai berikut :

* + - 1. H0 : µA1 ≤µA2

H1 :µA1 >µA2

* + - 1. H0 : µB1 ≤ B2

H1 :µB1> B2

* + - 1. H0 : INT A X B= 0

H1 : INT A X B≠ 0

* + - 1. H0 : µA1B1< A2B1

H1 :µA1B1>A2B1

* + - 1. H0 : µA1B2 ≥ A2B2

H1 :µA1B2 ˂ A2B2

* + - 1. H0 : µA1B1 ≤ A1B2

H1 :µA1B1> A1B2

* + - 1. H0 : µA2B1 ≥ A2B1

H1 :µA2B1˂ A2B1

* 1. Uji lanjut

Apabila terdapat interaksi dalam penelitian ini, maka langkah selanjutnya adalah menggunakan analisis dengan Uji Tukey antara model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar IPS siswa.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan pada bab ini menyajikan tentang deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, pengujian hipotesis, dan pembahasan hasil penelitian.

1. **Hasil Penelitian**

Data hasil belajar IPS adalah berupa skor kemampuan yang dicapai dalam pembelajaran, yang mempelajari permasalahan yang ada dimasyarakat berkaitan dengan keadaan lingkungannya.Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu untuk mendidik dan melatih kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan bakat dan minatnya. Untuk mencapai tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial secara efektif, maka salah satu pilihan yang bias dilakukan adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan ceramah bervariasi dalam proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar. Kemampuan tersebut di nilai berdasarkan aspek-aspek kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah siswa melakukan kegiatan belajar melalui penerapan model pembelajaran yaitu model TGT dan ceramah bervariasi.

Data tersebut merupakan hasil pengaruh dari siswa setelah diberikan perlakuan kegiatan belajar, maka pemberian tes akhir dilaksanakan setelah diberikan perlakuan selesai. Data kemampuan hasil belajar IPS dapat dicapai apabila guru melakukan tugas pembelajaran, memberikan tugas pembelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Tes hasil belajar IPS adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar dengan harapan hasilnya akan terus meningkat. Data tersebut dihasilkan dari perakuan model TGT dan Ceramah Bervariasi

102

108

Berdasarakan hasil perhitungan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa :

1. **Terdapat perbedaan hasil belajar IPS yang menggunakan model pembelajaran TGT dan metode ceramah bervariasi**.

Berdasarkan hasil perhitungan ANAVA dapat diketahui bahwa nilai hasil pengujian hipotesis yang disajikan dalam Tabel ANAVA pada baris Antar A menunjukkan bahwa secara keseluruhan bahwa Fhitung = 7,48 ˃Ftabel = 4,02 dengan taraf signifikan 0,05.

 Rangkuman hasil perhitungan perbedaan antar dua kelompok (Antar A) dapat dilihat pada Tabel 4.15 sebagai berikut :

**Tabel 4.15 : Rangkuman hasil perhitungan (A1& A2).**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelompok yang dibandingkan** | **Qhitung** | **Qtabel 0,05** | **Keterangan** |
| 1 | A1& A2 | 3,93 | 2,89 | Signifikan |

Berdasarkan Tabel 4.15 menunjukkan hasil perhitungan antar dua kelompok tentang perbedaan keefektifan antara kedua model pembelajaran secara keseluruhan bahwa Qhitung = 3,93>Qtabel = 2,89pada taraf Signifikan α = 0.05, dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif H1 diterima. Maka hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang diberikan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberikan Ceramah bervariasi.

Hasil Perhitungan ANAVA 2 x 2 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok siswa yang diberikan model TGT dan kelompok siswa yang diberikan ceramah bervariasi terhadap hasil belajar IPS. Oleh karena itu, hasil belajar IPS yang diberikan model TGT (=41,7 dan s = 4,06) lebih baik secara nyata dibandingkan yang diberikan ceramah bervariasi (=39,63 dan s = 3,10). Hal ini berarti hipotesis penelitian secara keseluruhan adalah hasil belajar IPS yang diberikan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberikan ceramah bervariasi.

1. **Terdapat perbedaan hasil belajar IPS pada siswa motivasi tinggi dan siswa motivasi rendah.**

Berdasarkan hasil perhitungan ANAVA dapat diketahui bahwa nilai hasil pengujian hipotesis yang disajikan dalam Tabel ANAVA pada baris Antar Bmenunjukkan bahwa secara keseluruhan bahwa Fhitung = 12,55 ˃ **Ftabel =** 4,02 pada taraf signifikan 0,05 .

 Rangkuman hasil perhitungan antar dua kelompok (Antar B) dapat dilihat pada Tabel 4.16 sebagai berikut :

**Tabel 4.16 : Rangkuman hasil perhitungan (B1& B2).**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelompok yang dibandingkan** | **Qhitung** | **Qtabel 0,05** | **Keterangan** |
| 1 | B1& B2 | 5,58 | 2,89 | Signifikan |

Berdasarkan Tabel 4.16 menunjukkan hasil perhitungan antar dua kelompok tentang perbedaan keefektifan antara kedua motivasi belajar secara keseluruhan bahwa Qhitung = 5,58 >Qtabel = 4,02 pada taraf Signifikan α = 0.05, dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif H1 diterima. Maka hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang memiliki Motivasi belajar Tinggi dan kelompok yang Motivasi belajar rendah..

Hasil Perhitungan ANAVA 2 x 2 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok siswa yang memiliki Motivasi belajar Tinggi dan kelompok yang Motivasi belajar rendahterhadap hasil belajar IPS. Oleh karena itu, hasil belajar IPS yang memiliki Motivasi belajar Tinggi (=42,27 dan s = 3,47) lebih baik secara nyata dibandingkan yang memiliki Motivasi belajar rendah (=39,33 dan s = 3,33). Hal ini berarti hipotesis penelitian secara keseluruhan adalah hasil belajar IPS yang memiliki Motivasi belajar Tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki Motivasi belajar rendah.

1. **Terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPS (INT A X B).**

Berdasarkan hasil perhitungan ANAVA dapat diketahui bahwa nilai hasil pengujian hipotesis kedua yang disajikan dalam Tabel ANAVA pada baris Interaksi A X B menunjukkan bahwa H0 ditolak berdasarkan nilai Fhitung = 22,2 > Ftab (0,05:1:55) = 4,02, dengan demikian dapat diambil keputusan bahwa terdapat pengaruh interaksi yang signifikan antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS.

Berdasarkan data hasil penelitian, pengaruh interaksi diperoleh jika pengujian Fhitung> Ftabel pada taraf signifikan yang diipilih dengan db pembilang adalah 1 maka Ftabel: α = 0.05 adalah4,02maka H0 ditolak H1 diterima. Ini berarti bahwa Fhitung = 22,2> Ftab(0,05;1;55) = 4,02 maka H0 ditolak H1 diterima.Dengan demikian ada pengaruh interaksi yang signifikan antar faktor model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS.

Rangkuman hasil perhitungan data melalui ANAVA 2 x 2 dapat dilihat pada Gambar 4.9 sebagai berikut :

**Gambar 4.9: Interaksi Bentuk Model Pembelajaran dan Motivasi Belajar.**

**Keterangan :**

A1 = Model TGT

A2 = Ceramah Bervariasi

B1 = Motivasi Belajar Tinggi

B2 = Motivasi Belajar Rendah

Hal ini berarti hipotesis penelitian terdapat pengaruh interaksi bentuk model pembelajaran dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPS.

1. **Terdapat Perbedaan hasil belajar IPS kelompok yang menggunakan model pembelajaran TGT dan kelompok yang menggunakan metode ceramah bervariasi pada siswa motivasi tinggi.**

 Rangkuman hasil perhitungan Uji Lanjut *Tukey* dapat dilihat pada Tabel 4.17 sebagai berikut :

**Tabel 4.17: Rangkuman hasil perhitungan Uji *Tukey* (A1B1& A2B1)*.***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelompok yang dibandingkan** | **Qhitung** | **Qtabel 0,05:4:15** | **Keterangan** |
| 1 | A1B1& A2B1 | 7,44 | 4,08 | Signifikan |

Berdasarkan Tabel 4.17 menunjukkan bahwa perhitungan Uji *Tukey*A1B1> A2B1 = Qhitung = 7,44 lebih besar dari pada Qtabel 0,05:4:15 = 4,08 atau Qhitung> Qtabel pada taraf Signifikan α = 0.05, dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif H1 diterima. Sehingga dapat ditafsirkan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang diberikan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberikan ceramah bervariasi.

Oleh karena itu, bagi siswa yang memiliki kemampuan literasi membaca tinggi yang diberikan model TGT (= 45 dan s = 2,15) lebih tinggi secara nyata dibandingkan yang diberikan ceramah bervariasi (= 38,6 dan s = 2,89). Hal ini berarti hipotesis penelitian kelompok yang memiliki kemampuan motivasi belajar tinggi yang diberikan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan yang diberikan ceramah bervariasi terhadap hasil belajar IPS.

1. **Terdapat perbedaan hasil belajar IPS kelompok yang menggunakan model pembelajaran TGT dan kelompok yang menggunakan metode ceramah bervariasi pada siswa motivasi rendah.**

 Rangkuman hasil perhitungan Uji *Tukey* dapat dilihat pada Tabel 4.18 sebagai berikut :

**Tabel 4.18 : Rangkuman hasil perhitungan Uji *Tukey* (A1B2& A2B2)*.***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelompok yang dibandingkan** | **Qhitung** | **Qtabel 0,05:4:15** | **Keterangan** |
| 1 | A1B2& A2B2 | 1,97 | 4,08 | Signifikan |

Berdasarkan Tabel 4.18 menunjukkan bahwa perhitungan Uji *Tukey*A1B2< A2B2 = Qhitung =1,97 lebih kecil dari pada Qtabel 0,05:4:10 = 4,08 atau Qhitung< Qtabel pada taraf Signifikan α = 0.05, dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang diberikan model TGT rendah dibandingkan dengan kelompok siswa yang diberikan ceramah bervariasi.

Oleh karena itu, bagi siswa yang memiliki kemampuan motivasi belajar rendah yang diberikan model TGT (= 38,6 dan s = 2,89)lebih rendah secara nyata dibandingkan yang diberikan ceramah bervariasi (= 40,1 dan s = 3,67). Hal ini berarti hipotesis penelitian kelompok yang memiliki kemampuan motivasi belajar rendah yang diberikan model TGT lebih rendah dibandingkan dengan yang diberikan ceramah bervariasi terhadap hasil belajar IPS.

1. **Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa motivasi tinggi dan siswa motivasi rendah pada kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT.**

Perhitungan analisis varians tahap lanjut dengan Uji *Tukey* adalah untuk membandingkan kelompok yang memiliki kemampuan motivasi belajar tinggi yang diberikan model TGT dan yang diberikan ceramah bervariasi. Rangkuman hasil perhitungan Uji Lanjut *Tukey* dapat dilihat pada Tabel 4.19 sebagai berikut :

**Tabel 4.19 : Rangkuman hasil perhitungan Uji *Tukey* (A1B1& A1B2)*.***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelompok yang dibandingkan** | **Qhitung** | **Qtabel 0,05:4:15** | **Keterangan** |
| 1 | A1B1& A1B2 | 8,25 | 4,08 | Signifikan |

Berdasarkan Tabel 4.19 menunjukkan bahwa perhitungan Uji *Tukey*A1B1> A2B1 = Qhitung = 8,25 lebih besar dari pada Qtabel 0,05:4:15 = 4,08 atau Qhitung> Qtabel pada taraf Signifikan α = 0.05, dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif H1 diterima. Sehingga dapat ditafsirkan hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Oleh karena itu, bagi siswa yang memiliki kemampuan motivasi belajar tinggi yang diberikan model TGT (= 45 dan s = 2,15) lebih tinggi secara nyata dibandingkan yang diberikan ceramah bervariasi (= 39dan s = 2,45). Hal ini berarti hipotesis penelitian kelompok yang memiliki kemampuan motivasi belajar tinggi yang diberikan model TGT lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar rendah yang diberikan ceramah bervariasi terhadap hasil belajar IPS.

1. **Terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa motivasi tinggi dan siswa motivasi rendah pada kelas yang menggunakan metode ceramah bervariasi.**

Perhitungan analisis varians tahap lanjut dengan Uji *Tukey* adalah untuk membandingkan kelompok yang memiliki kemampuan motivasi belajar rendah yang diberikan kelompok TGT dan kelompok ceramah bervariasi Rangkuman hasil perhitungan Uji *Tukey* dapat dilihat pada Tabel 4.20 sebagai berikut :

**Tabel 4.20 : Rangkuman hasil perhitungan Uji *Tukey* (A1B2& A2B2)*.***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelompok yang dibandingkan** | **Qhitung** | **Qtabel 0,05:4:15** | **Keterangan** |
| 1 | A2B1& A2B2 | 1,17 | 4,08 | Signifikan |

Berdasarkan Tabel 4.20 menunjukkan bahwa perhitungan Uji *Tukey*A1B2< A2B2 = Qhitung = 1,17 lebih kecil dari pada Qtabel 0,05:4:10 = 4,08 atau Qhitung< Qtabel pada taraf Signifikan α = 0.05, dengan demikian H0 ditolak dan hipotesis alternatif H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS antara kelompok siswa yang diberikan motivasi belajar tinggi lebih rendah dibandingkan dengan keleompok siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Oleh karena itu, bagi siswa yang memiliki kemampuan motivasi belajar rendah yang diberikan model TGT keefektifan motivasi belajar tinggi ( = 39 dan s = 2,45) lebih rendah secara nyata dibandingkan yang memiliki motivasi rendah ( = 40dan s = 3,67). Hal ini berarti hipotesis penelitian kelompok yang memiliki kemampuan motivasi belajar tinggi yang diberikan ceramah bervariasi lebih rendah dibandingkan dengan yang diberikan modelTGT terhadap hasil belajar IPS.

1. **Pembahasan Hasil Penelitian**

Hasil belajar IPS merupakan hasil proses belajar yang mempelajari mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Untuk menunjang suatu keberhasilan hasil belajar IPS Kelas V di sekolah Dasar, Model TGT sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran yang merupakan sebagai model pembelajaraan yang dapat menunjang keberhasilan anak. Untuk mendapatkan kemampuan hasil belajar IPS yang baik diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat memotivasi untuk lebih aktif, kreatif dan mandiri dalam proses belajar mengajar. Hal ini sangat diperlukan untuk dapat membantu menyampaikan materi pembelajaran melalui model pembelajaran yang berbasis model TGT yang dapat menghasilkan suatu hasil belajar IPS yang baik. Untuk itu dibutuhkan model pembelajaran TGT dalam meningkatkan hasil belajar IPS.Dalam penelitian ini diterapkan model TGT dan ceramah bervariasi dengan tujuan meningkatkan hasil belajar IPS.

Pelaksanaan model pembelajaran ini menerapkan model TGT. Model TGT lebih mengutamakan keaktifan siswa sehingga dapat memahami materi dengan lebih baik sehingga Siswa lebih percaya diri untuk   untuk berfikir mandiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar bersama siswa lainnya, Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain, Menumbuhkan sikap respon terhadap orang lain, Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan mengubah belajar abstrak menjadi nyata.

Sesuai dengan sintaks model pembelajaran TGT yang dikemukakan oleh Rachmat (2007:1) yaitu penyajian kelas dimana diawali dengan guru menyampaikan materi pembelajaran IPS lalu dalam hal ini siswa dikelompokkan dalam sebuah kelompok belajar atau team yang terdiri dari 4 sampai 5 orang . fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerjasama dengan baik. Setelah dikelompokkan lalu guru mengadakan games yang terdiri dari pertanyaan bernomor dan siswa menjawab pertanyaan tersebut . siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar maka akan diberi skor lalu dikumpulkan untuk tournament mingguan. Tournament dilakukan untuk membantu memotivasi siswa dalam belajarnya sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap akir guru memberikan pengharaan berdasarkan rerata point yang diperoleh dar pemain. Berdasarkan model pembelajaran TGT yang telah dilakukan maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa sebab pembelajaran TGT mampu memotivasi siswa secara baik sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa adapun siswa yang tidak mampu mengiuti tahapan pembelajran TGT yaitu siswa yang kurang motivasi dalam pembelajaran tersebut karena tidak semua siswa mampu mengikuti pembelajaran TGT secara baik yaitu mereka yang kurang motivasi dalam belajar.

Diketahui bahwa Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Karena itu, untuk menunjang suatu keberhasilan hasil belajar IPS Kelas V di sekolah Dasar, motivasi belajar sangat penting dalam proses pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan anak. Untuk mendapatkan kemampuan hasil belajar IPS yang baik diperlukan juga motivasi belajar yang dapat dijadikan sebagai dorongan untuk belajar.Dengan mengetahui hasil belajar IPS, anak didik terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi bila hasil belajar itu mangalami kemajuan, anak didik berusaha untuk mempertahankannya atau bahkan meningkatkan intensitas belajarnya guna mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik sehingga dapat dijadikan sebagai alat motivasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

Salah satu motivasi belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar apabila motivasi belajar anak tinggi dapat menghasilkan suatu hasil belajar IPS yang baik. Untuk itu dibutuhkan motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Hal ini membuktikan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran TGT dengan motivasi belajar sebab melalui motivasi belajar mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar.

Dikatakan bahwa siswayang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah ini mempunyai tujuan yang sama dalam meningkatkan hasil belajar IPS, tetapi sama-sama memiliki perbedaan dalam segi proses pembelajaran. Bagi yang memiliki kemampuan motivasi belajar tinggi menerapkan model TGT memberikan adanya usaha yang tekun dan didasari motivasi maka siswa akan belajar dengan baik dan prestasi belajar akan optimal. Kelompok Motivasi belajar tinggi merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi rendah akan kesulitan dalam proses pembelajaran TGT sebab mereka kesulitan mengikuti pembelajaran tersebut karena kurangnya usaha yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran itu sedangan dalam pembelajaran TGT dibutuhkan usaha yang lebih dalam pembelajarannya.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPS yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dari pada metode ceramah bervariasi dan hasil belajar IPS pada siswa motivasi tinggi lebih tinggi dari pada siswa motivasi rendah serta terdapat pengaruh interaksi antara model pembelajaran dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar IPS.

Hasil belajar IPS kelompok yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih tinggi dari pada kelompok yang menggunakan metode ceramah bervariasi pada siswa motivasi tinggi dan hasil belajar IPS kelompok yang menggunakan model pembelajaran TGT lebih rendah dari pada kelompok yang menggunakan metode ceramah bervariasi pada siswa motivasi rendah dan hasil belajar IPS siswa motivasi tinggi lebih tinggi dari pada siswa motivasi rendah pada kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT serta hasil belajar IPS siswa motivasi tinggi lebih rendah dari pada siswa motivasi rendah pada siswa yang diajar dengan menggunakan metode ceramah bervariasi.

1. **Saran**

Berdasarkan penelitian ini diharapkan guru menggunakan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.

115

**DAFTAR PUSTAKA**

Arifin, Zaenal. 2009. Evaluasi Pembelajaran. Bandung : Remaja Rosdakarya

Astuti,F.(tt). *Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT)*. [Online] tersedia di <http://www.slideshare.net/>ufietfstarry/team-game-tournament (10 Januari 2015)

Azwar. 1998. Metodologi penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Bungin, Burhan. 2004. Metodologi Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Kencana Prenada Media Grup.

Colin Marsh. 1996. Human Attachment New York. McGrow.Hill

Djaali.2010. Konsep Dasar dan Pokok-Pokok Desain Eksperimen. Jakarta: Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Gagne, R.M. Conditions Of Learning. Tersdia: <http://www.psy.wdu/> Psicafe KeyTheorist/Gagne.htm.

Gan, Teck Hock. 2006. Menangani Masalah Penguasaan asas Matenatik Melalui Pembelajaran kooperatif (online) ([http://www.mpbl.edu.my/math/pedagogi/TGT](http://www.mpbl.edu.my/%20math/pedagogi/TGT). (diakses 28 April 2015)

Handini, Myrnawati Crie. *Metodelogi Penelitian Untuk Pemula*. Jakarta: FIP Press, 2012.

Hilgard. 1962. Introduction to Psichology. New York: Harcourt Braee.

Ibrahim, Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif.* Surabata: University Perss.

Indrawati.1993. Metodologi Dasar terapan. Jakarta. Balai Pustaka

Kadir. Statistika Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial. Jakarta: Rosemata Sampurna, 2010.

Lie, A. (2008). *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang- ruang Kelas.* Jakarta : Grasindo

Lubis, P. Chairuddin, 2004. *Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi Dalam Mendukung Disiplin Nasional*, Medan, Universitas Sumatra Utara

Melvin. 2006. Strategi Pembelajaran Aktif. Yogyakarta: Pustaka.

Nasution, S. 1989. Didakti asas-asas mengajar. Bandung.

Ngalimun, 2012.Strategi dan Model Pembelajaran. Banjarmasin. Scripta Cendekia.

Noornia. 1997. Penerapan pembelajaran kooperatif dengan metode STAD pada pengajaran persen di kelas VI SD Islam Al Ma’arif 02 Singosari Malang. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Program Studi Pendidikan IKIP Malang.

Oemar, Hamalik. 2003. Psikologi Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Rahmat, Jalaluddin. 2007. *Persepsi dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Ruseffendi.E.T. 1991.Penelitian Pendidikan dan Hasil Belajar Siswa. Bandung. Draft (Diktat).

Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Preana Media Group.

Sardiman, A. M. (2004). [*Interaksi*](http://belajarpsikologi.com/pengertian-interaksi-sosial/)dan motivasi belajar-mengajar. Jakarta: Rajawali.

Solihatin, Etin & Raharjo. 2007. Cooperative Learning. Jakarta. Bumi Aksara.

Sriyono, dkk.1992.Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA. Jakarta: Rineka Cipta.

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

Suryosubroto, B. 2005.Proses Belajar Mengajar Di Sekolah.Jakarta: Rineka Cipta.

Suryadi (2006). *Kiat Jitu Dalam Mendidik Anak.* Jakarta. Edsa Mahkota

Susanto, Ahmad. 2012. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alpabeta.

Slavin. 2005 (166-168). *Cooperativ Learning Theory*, riset dan praktik. Bandung. Nusa Media

Syamsul Alam. 2014. *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual dan Literasi Membaca Terhadap Hasil Belajar IPS*. Universitas Negeri Jakarta

Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif:Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).*Jakarta : Kencana Prenada Media

Usman & Setiawati.1993.*Metodologi Penelitian Sosial.*Jakarta: Bumi Aksara.

Wasliman. 2007. *Problematika Pendidikan Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Winkel. 2002. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Tama.

Winarno Surahmat, M.Ed. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta