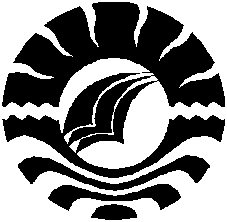
**ARTIKEL**

**PERBANDINGAN TINGKAT EFEKTIVITAS HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT (*NUMBERED HEADS TOGETHER*) DENGAN TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) PADA SISWA KELAS III SD SWASTA TERPADUBANI RAUFKABUPATEN GOWA**

***COMPARATIVE LEVEL OF EFFECTIVENESS OF IPS LEARNING RESULTS THROUGH NUMBERED HEADS TOGETHER COOPERATIVE LEARNING MODELS WITH TEAM GAME (TEAM GAME TOURNAMENT) IN STUDENT CLASS III SD INTEGRATED INTEGRATED BANI RAUF GOWA REGENCY***

**NURUL ISLAMIYAH**



**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**



**PERBANDINGAN TINGKAT EFEKTIVITAS HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT (*NUMBERED HEADS TOGETHER*) DENGAN TIPE TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) PADA SISWA KELAS III SD SWASTA TERPADUBANI RAUFKABUPATEN GOWA**

***COMPARATIVE LEVEL OF EFFECTIVENESS OF IPS LEARNING RESULTS THROUGH NUMBERED HEADS TOGETHER COOPERATIVE LEARNING MODELS WITH TEAM GAME (TEAM GAME TOURNAMENT) IN STUDENT CLASS III SD INTEGRATED INTEGRATED***

***BANI RAUF GOWA REGENCY***

**NURUL ISLAMIYAH**

**Pendidikan IPS Kekhususan IPS Ke-SDan**

**Program Pascasarjana**

**Universitas Negeri Makassar**

**nurulislamiyah632@yahoo.co.id**

**ABSTRAK**

**Nurul Islamiyah*,***2018 Perbandingan Tingkat Efektivitas Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dengan Tipe TGT (Team Game Tournament) pada Siswa Kelas III SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa. (dibimbing oleh Abdullah Sinring, dan Najamuddin)

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui hasil belajar IPS murid sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) pada murid kelas III SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa, 2) Mengetahui hasil belajar IPS murid sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada murid kelas III SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa, 3) Mengetahui apakah ada perbedaan tingkat efektivitas hasil belajar IPS murid kelas III yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dengan tipe TGT (*Team Game Tournament*) di murid kelas III SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Hasil belajar IPS murid sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (Numbered Heads Together) adalah rata-rata 58,74 atau berada pada kategori rendah sedangkan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (Numbered Heads Together) adalah rata-rata 73,37 atau berada pada kategori tinggi. 2) Hasil belajar IPS murid sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT) adalah rata-rata 63,241 atau berada pada kategori rendah sedangkan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Game Tournament) adalah rata-rata 80,62 atau berada pada kategori tinggi. 3) Terdapat perbedaan yang tidak signifikan antara hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament).

**Kata Kunci :** Hasil belajar IPS, model pembelajaran kooperatif tipe NHT, danmodel pembelajaran kooperatif tipe TGT

**ABSTRACK**

**Nurul Islamiyah**, 2018 Comparison of Effectiveness Level of IPS Learning Outcomes through Cooperative Learning Model Type NHT (Numbered Heads Together) with TGT Type (Team Game Tournament) on Grade III Students Private Integrated Bani Rauf Kabupaten Gowa. (guided by Abdullah Sinring, and Najamuddin)

This study aims to: 1) Know the learning outcomes of students' IPS before and after the application of cooperative learning model type NHT (Numbered Heads Together) in grade III SD Bersama Integrated Bani Rauf Kabupaten Gowa, 2) Knowing the learning result of student's IPS before and after application of model cooperative learning type TGT (Team Game Tournament) on third grade students of Private Integrated Bani Rauf Sub-district of Gowa Regency, 3) To know whether there is difference of effectiveness level of IPS student learning result of third grade which is learned through NHT type cooperative learning model (Numbered Heads Together) with type TGT (Team Game Tournament) in third grade students of Private Integrated Bani Rauf School of Gowa Regency. This research is a quasi experimental research (queasy experimental).

The results showed that: 1) The mean score of pretest students before the application of cooperative learning model type NHT (Numbered Heads Together) was 58.74 was in the low category with standard deviation of 7.1445, while the average score of post test was 73, 37 is in the high category with the standard deviation of 8,214, 2) The average score of the pretest of students prior to the application of TGT type cooperative learning model (Teams Game Tournament) is 63.224 is in the low category with the standard deviation of 8.214 while the post test average score is 80, 62 is in the high category with standard deviation 9,232, 3) Model Game Tournament model is better than the cooperative model of NHT type (Numbered Heads Together) in improving the learning outcomes of Social Science students of Class III SD Private Integrated Bani Rauf Kabupaten Gowa.

.

**Keywords:** IPS Learning Result, Cooperative Learning Model type NHT, and Cooperative Learning Model Type TGT

**PENDAHULUAN**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini berlangsung begitu cepat, menuntut dilakukannya pembaharuan di segala bidang termasuk di bidang pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut, maka wajarlah kalau perbaikan dan pembaharuan dalam bidang pendidikan dipacu. Semua ini bertujuan untuk menghilangkan persepsi masyarakat bahwa mutu pendidikan sampai saat ini masih rendah. Sebagai konsekuensi logis, kita harus menyiapkan sumber daya manusia yang berkualits, bukan berarti manusia yang hanya menguasai IPTEK (Ilmu pengetahuan dan teknologi) semata, melainkan harus pula memiliki IMTAQ (Imam dan taqwa). Dengan demikian bangsa Indonesia senantiasa selain mampu mengikuti perkembangan di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, juga diharapkan mampu mengantisipasi pengaruh dari luar yang dapat merusak atau mengancam tatanam hidup, ideologi, kepribadian, dan budaya bangsa.

Fakta di lapangan menunjukkan masih ada sebagian murid yang kurang memahami konsep yang ada pada pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil pengamatan tanggal 18 Juli 2017 dan informasi yang diperoleh dari wali kelas III di SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa. Peneliti mendapatkan informasi bahwa hasil belajar IPS kurang pada semeter ganjil tahun ajaran 2016/2017 yang dapat ditandai dari kurangnya murid mencapai standar ketuntasan minimal yang diharapkan yakni 7,0 atau 70%. Hal tersebut dapat di lihat dari hasil belajar IPS murid kelas IIIA yang berjumlah 27 orang murid terdapat 11 orang murid yang mencapai standar ketuntasan minimal dan sisanya 16 orang murid berada di bawah standar ketuntasan minimal. Sedangkan di kelas IIIB yang. berjumlah 29 tetapi hanya 12 orang murid yang mencapai standar ketuntasan minimal dan sisanya 17 orang murid berada di bawah standFakta inilah yang kemudian dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan bagi peneliti untuk memilih SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa sebagai lokasi penelitian hal ini disebabkan karena pengalaman guru dalam mengajarkan IPS selama ini masih banyak

murid mengalami kesulitan memahami konsep pembelajaran IPS. Kesulitan ini dapat disebabkan antara lain oleh model dan strategi pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan murid. Guru fokus pada pencapaian kurikulum tanpa memperhatikan kesiapan murid. Akibatnya hanya beberapa murid yang dapat mengikuti proses pembelajaran, selebihnya murid bersikap pasif. Jika murid diminta mengajukan pertanyaan maupun peryataan mengenai materi, mereka hanya diam, kurang berani, tidak percaya diri.

Berdasarkan masalah di atas, maka perlu ada perbaikan dalam pembelajaran. Salah satu perbaikan yang bisa dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif. Melalui pembelajaran kooperatif, murid dapat menumbuhkan kemampuan kerjasama, berpikir kritis dan kemampuan komunikasi. Beberapa ahli menyatakan bahwa model pembelajaran ini sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama, berpikir kritis, kemauan membantu teman dan sebagainya. “kooperatif menggalakkan murid berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok “.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe NHT *(Numbered Head Together)* murid dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, dimana masing-masing kelompok beranggotakan 3-6 murid dan untuk setiap anggota kelompok diberi nomor antara 1 sampai 5. Guru mengajukkan sebuah pertanyaan kepada murid. Pertanyaan dapat bervariasi. Murid menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam tim mengetahui jawaban tim. Selanjutnya guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian murid yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas. Setelah itu guru memberikan tes kepada murid secara individual untuk melihat ketercapaian hasil belajar yang diharapkan, diakhir pembelajaran guru dapat memberikan tes formatif.

Selain itu, salah satu model pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS)yaitu dengan menggunakan tipe TGT*.* Menurut teori pembelajaran *teams games tournament (TGT)* aktivitas belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe*teams games tournament (TGT)* ini dengan perlombaan (*tournament*) yang dirancang sedemikian rupa yang memungkinkan murid dapat belajar lebih semangat, termotivasi untuk lebih rajin dalam belajar, menumbuhkan tanggung jawab, persaingan yang sehat, dan murid terlibat langsung dalam pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe*teams games tournament (TGT)* dengan metode belajar kelompok adalah salah satu model dalam mengajar yang sangat baik bagi murid, Karena pemilihan model tersebut dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* ini adalah model yang menggunakan turnamen akademik seperti model kuis-kuis, sistem skor untuk kemajuan individual murid, dimana murid berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi (Slavin, 2009:163).

Penggunaan strategi pembelajaran NHT dan TGT sebagai usaha untuk melihat perbandingan hasil belajar kognitif dalam meningkatkan hasil belajar IPS murid SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa. Dimana dari hasil pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya sebagaian besar masih didominasi oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, sehingga murid cendrung bersifat pasif.Proses pembelajaran IPS masih terfokus pada guru (*teacher-centered*) sehingga mengakibatkan suasana belajar yang tidak menyenangkan sehingga membuat materi yang diajarkan kurang diminati dan membosankan bagi murid. Kebosanan murid dapat dilihat dari banyaknya murid yang kurang memperhatikan pada saat guru mengajar dan cenderung pasif.

Berdasar pada latar belakang di atas maka dianggap perlu mengkaji secara eksperimental perbandingan tingkat efektivitas hasil belajar murid kelas III yang dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dengan tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada murid kelas III SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa.

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Belajar dan Hasil Belajar**
2. Pengertian Belajar

Menurut Slameto (2010:2-4), belajar ialah “Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.” Perubahan yang dimaksud dapat berupa perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan, kemampuan, pemahaman, dan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang belajar. Selanjutnya dijelaskan bahwa perubahan ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut :(1) perubahan terjadi secara sadar, (2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, (6) perubahan mencakup seluruh aspek dan tingkah laku. Jadi belajar pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sagala (2011: 36) mengemukakan bahwa belajar adalah keseluruhan aktivitas murid dalam berinteraksi secara aktif dengan sumber belajar, sehingga secara sadar terjadi berbagai perubahan yang kontinu dan bersifat positif terhadap mental, sikap dan tingkah laku murid tersebut. Sumber belajar dalam hal ini dapat berupa buku (sumber informasi lainnya), lingkungan (alam, sosial, budaya), guru atau sesama teman.

Menurut Haling (2007: 35) bahwa “dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi yang seutuhnya”. Lebih lanjut Dimyati dan Mudjiono (2009: 5) menyatakan bahwa “dalam arti sempit, belajar dapat diartikan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya”.

Kemudian lebih lanjut, Suryabrata (2010: 33) mengemukakan definisi belajar dalam tiga hal pokok yaitu yang pertama bahwa belajar adalah sesuatu yang membawa perubahan dalam artian perubahan tingkah laku secara aktual maupun secara potensial.Yang kedua yaitu bahwa belajar merupakan suatu perubahan untuk mendapatkan suatu keahlian baru, dan yang terakhir bahwa belajar adala suatu perubahan yang terjadi karena adanya suatu usaha yang dilakukan secara sengaja.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah memberikan sesuatu dengan cara membimbing dan membantu kegiatan belajar kepada seseorang (murid) dalam mengembangkan potensi intelektual, emosional dan spritualnya sehingga dapat berkembang secara optimal

1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010: 64) bahwa “secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar itu dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu faktor internal dan faktor ekstrnal”.

1. Faktor internal
   1. *Faktor biologis (jasmaniah)*

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir.

* 1. *Faktor Psikologis*

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang.

1. Faktor Eksternal
   1. *Faktor lingkungan keluarga*

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang.

* + 1. *Faktor lingkungan sekolah*

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar murid. Lingkungan sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan murid, relasi murid dengan murid, dan tata tertib.

1. *Faktor lingkungan masyarakat*

Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah, lembaga-lembaga pendidikan nonformal, seperti kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar tersusun dari dua kata yaitu “Hasil” dan “Belajar”. Hasil pada dasarnya adalah suatu yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar menurut Sudjana (2003: 16) adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan ini sebagai hasil proses belajar ditunjukkan dalam bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, perubahan sikap dan tingkah laku, serta perubahan pada aspek-aspek lain yang ada pada individu yang belajar. Hasil belajar dapat diketahui setelah diadakan evaluasi sesuai dengan tujuan intruksional yang telah dirumuskan. Menurut Suprijono (2012: 87) yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses pembelajaran dianggap berhasil adalah : Daya serap murid terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok dan perilaku yang digariskan dalam indikator pembelajaran yang harus dicapai oleh murid baik secara individu maupun kelompok. .

Menurut Nasution (Yaba,2008: 12), bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peranan manusia dalam masyarakat, dan terdiri dari berbagai subyek atau disiplin ilmu-ilmu sosial”. Pendapat tersebut banyak persamannya dengan pendapat John Jarolimek (Yaba,dkk.2007: 13) menyatakan studi sosial merupakan bagian dari kurikulum pendidikan dasar yang materi pelajarannya terdiri dari ilmu-ilmu sosial: seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, psykologis sosial bahkan termasuk ilmu filsafat.

Sedangkan Kosasi Djahiri (Yaba, 2008: 15) mengatakan bahwaIPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Berdasarkan beberapa defenisi di atas dapat disimpulkan pendidikan IPS adalah disiplin-disiplin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi yang mempelajari masalah-masalah sosial.

1. **Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS adalah:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Sedangkan menurut Yaba,dkk (2007: 12) tujuan khusus pengajaran IPS di sekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen yaitu:

1. Memberikan kepada sisiwa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalau, sekarang dan masa akan datang.
2. Menolong murid untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah informasi.
3. Menolong murid untuk mengembangkan nilai/ sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Menyediakan kesempatan kepada murid untuk mengambil bagian/ berperan serta dalam masyarakat.
5. **Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ruang lingkup ilmu pengetahuan sosial (IPS) meliputi semua hal yang berkaitan dengan uraian diatas merupakan bagian dari ruang lingkup ilmu pengetahuan sosial (IPS) secara keseluruhan. Selain hal tersebut adalah salah satu ciri karakteristik pengajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) ialah materi pengajarannya yang diambil dari berbagai sumber. Secara mendasar, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya, memamfaatkan sumberdaya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Pada jenjang  pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah.Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD. Pada jenjang pendidikan menengah, ruang lingkup kajian diperluas. Begitu juga pada jenjang pendidikan tinggi meliputi bobot dan keluasan materi dan kajian semakin dipertajam dengan berbagai pendekatan.

1. **Model Pembelajaran Kooperatif**

**1. Pengertian Model Pembelajaran**

Istilah ”model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pembelajaran, istilah model diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model berfungsi sebagai pedoman bagi pembelajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Haling, 2007: 126).

1. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)**
   1. **Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)**

Menurut Miftahul Huda (2012) *Teams Games Turnament (TGT)*, pada mulanya dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan *Teams Games Turnament (TGT)* mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format intruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya, jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan, ras, etnik, dan gender, maka *Teams Games Turnament (TGT)* umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam model pembelajaran koopertif tipe *teams games turnament (TGT)* istilah tersebu biasanya berganti menjadi game akademik.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe*teams games tournament (TGT)* dengan metode belajar kelompok adalah salah satu model dalam mengajar yang sangat baik bagi murid, Karena pemilihan model tersebut dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* ini adalah model yang menggunakan turnamen akademik seperti model kuis-kuis, sistem skor untuk kemajuan individual murid, dimana murid berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi (Rober E. Slavin, 2009 ).

Menurut Lie (2004), kelebihan dengan menggunakan modelpembelajaran kooperatif tipe*teams games tournament (TGT)* dalam pembelajaran dapat menyebabkan unsur-unsur psikologis murid menjadi tersangsang dan menjadi lebih aktif. Pada saat berdiskusi fungsi ingatan murid menjadi lebih aktif, lebih semangat, dan berani mengemukakan pendapat, meningkatakan rasa sosialisasi dan kerjasama. Selain itu juga, murid mendapat penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi sehingga mereka lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan pribadi dan kelompok

Suprijono (2012) mengemukakan bahwa metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan, dimana murid memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Model pembelajaran koopertif tipe TGT yang terdiri dari tiga tahapan yaitu :

1. Teams (kelompok)

Kelompok pada TGT terdiri dari 4-6 orang murid yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda, beda agama, suku, budaya dan jenis kelamin. Fungsi mereka dikelompokkan adalah agar dapat bekerjsama antara satu sama lain untuk menyelesaikan tugas kelompok.

1. Games (pemainan)

Pemberian game atau permainan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan, hal ini untuk menguji pengetahuan masing-masing kelompok.

1. Tournament (kompetisi/turnamen)

Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Turnamen ini biasanya diadakan pada akhir minggu atau pada akhir unit pokok bahasan.

Dengan kata lain *Teams Games Turnament (TGT)* dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang menempatkan murid dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang murid yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan murid bekerja dalam kelompok mereka masing- masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Model *Teams Games Turnament (TGT)* tidak menggunakan tes individual, tetapi menggantikannya dengan turnamen yang dilakukan terlebih dahulu dengan membentuk kelompok baru yang memiliki kemampuan akademik yang sama, pada meja turnamen murid akan dipertemukan dengan dua anggota dari kelompok lain yang memiliki kemampuan akademik yang sama, hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang diperoleh saat tes dilaksanakan. Skor yang diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim.

* 1. **Kelebihan dan Kekurangan Model TGT (*Teams Games Tournament*)**

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.

**3.** **Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)**

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang perlu diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran TGT menurut Slavin (2009: 170) sebagai berikut:

1. Presentasi di kelas
2. Belajar tim. Para murid mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
3. Turnamen. Para murid 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 (2009: 84) langkah-langkah pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) secara runtut, yaitu:

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

Berdasarkan kajian teori model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang diungkapkan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) 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 murid mencari informasi mengenai materi belajar; (b) memfasilitasi murid belajar dalam kelompok dengan pemberian tugas LKS dan membimbing kelompok bekerja dan belajar; (c) memfasilitasi murid menyajikan hasil kerja kelompok; (d) memfasilitasi murid melakukan game turnamen; dan (e) memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu

1. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT *(Numbered Heads Together*)**
   * 1. **PengertianModel Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT *(Numbered Heads Together*)**

Model pembelajaran kooperatif tipe NHT *(Numbered Head Together)* dikembangkan oleh Spencer Kagen. Struktur yang dikembangkan oleh Kagen ini menghendaki murid bekerja saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih dicirikan oleh penghargaan kooperatif, dan pada penghargaan individual.

Model pembelajaran NHT sering disebut berfikir secara kelompok dan digunakan untuk melibatkan lebih banyak murid dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe NHT murid dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, dimana masing-masing kelompok beranggotakan 3-6 murid dan untuk setiap anggota kelompok diberi nomor antara 1 sampai 5. Guru mengajukkan sebuah pertanyaan kepada murid. Pertanyaan dapat bervariasi. Murid menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timmengetahui jawaban tim. Selanjutnya guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian murid yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas. Setelah itu guru memberikan tes kecil kepada murid secara individual untuk melihat ketercapaian hasil belajar yang diharapkan, diakhir pembelajaran guru dapat memberikan tes formatif sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa NHT adalah suatu model pembelajaran yang lebih menuntut aktivitas murid dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi yang telah didapat.

**Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT *(Numbered Heads Together*)**

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe NHT *(Numbered Head Together)* terdiri atas enam tahap yaitu: “1 persiapan, 2 pembentukan kelompok, 3 tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan, 4 diskusi masalah, 5 memanggil nomor anggota atau pemberian jawaban, 6 memberi kesimpulan”. (Huda, 2012)

Dari keenam langkah tersebut di atas dapat diuraikan sebagi berikut:

*Langkah 1. Persiapan*

Dalam tahap ini guru mempersiapkan rancangan pelajaran dengan membuat Skenario Pembelajaran (SP), Lembar Kerja Murid (LKS) yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT.

*Langkah 2. Pembentukan kelompok dan Penomoran*

Dalam pembentukan kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Guru membagi para murid menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-6 orang murid. Guru memberi nomor kepada setiap murid dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda. Kelompok yang dibentuk merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, ras, suku, jenis kelamin dan kemampuan belajar. Selain itu, dalam pembentukan kelompok digunakan nilai tes awal (pre-test) sebagai dasar dalam menentukan masing-masing kelompok.

*Langkah 3. Tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan*

Dalam pembentukan kelompok, tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan agar memudahkan murid dalam menyelesaikan LKS atau masalah yang diberikan oleh guru.

*Langkah 4. Diskusi masalah*

Dalam kerja kelompok, guru membagikan LKS kepada setiap murid sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok setiap murid berpikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa tiap orang mengetahui jawaban dari pertanyaan yang telah ada dalam LKS atau pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Pertanyaan dapat bervariasi, dari yang bersifat spesifik sampai yang bersifat umum.

*Langkah 5. Memanggil nomor anggota atau pemberian jawaban*

Guru menyebut satu nomor dan para murid dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban kepada murid di kelas.

*Langkah 6. Memberi kesimpulan*

Guru bersama murid menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan

Adapun sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) sebagai berikut:

1. **Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT**

Menurut Lie (2004: 23)Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah sebagai berikut:

* 1. **Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT**

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah sebagai berikut:

1. Rasa harga diri menjadi lebih tinggi
2. Setiap murid menjadi siap semua.
3. Mampu memperdalam pemahaman murid
4. Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
5. Meningkatkan rasa percaya diri murid
6. Murid aktif dalam proses pembelajaran
7. Bertambah sikap gotong royong murid
8. Murid yang pandai dapat mengajari yang kurang pandai.
9. Pemahaman yang lebih mendalam
10. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

**METODE PENELITIAN**

**Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*queasy eksperimental)* yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan tingkat efektivitas hasil belajar murid kelas III SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dengan tipe TGT (*Team Game Tournament*) di SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa.

**Variabel dan Rancangan Penelitian**

* + - 1. **Variabel penelitian**

Variabel penelitian ini terdiri atas dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas terdiri darimodel pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPS.

* + - 1. **Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian ini, yaitu perlakuan diberikan pada variabel bebas untuk menentukan pengaruh pada variabel terikat, tetapi variabel-variabel yang tidak berpengaruh tidak dapat dikontrol dengan ketat. Pada penelitian ini dua sampel masing-masing diberi perlakuan yang berbeda yaitu model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dengan tipe TGT (*Team Game Tournament*). Tujuan dari rancangan ini adalah untuk melihat tingkat kesamaan antar kelompok dan skor pretes sebagai kovariat untuk melakukan kontrol secara statistik. Tingkat kesamaan antar kelompok dan skor pretes sebagai kovariat untuk melakukan kontrol secara statistik perlu diukur, sehingga dalam penelitian ini digunakan *Pretest-posttest Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2013 : 116). Prosedur eksperimen dapat digambarkan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3.1 Model desain penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Eksperimen 1 | X1 | Y1 |
| Eksperimen 2 | X2 | Y2 |

Agung (2007:146)

Keterangan :

X1 : Perlakuan pertama (model pembelajaran kooperatif tipe NHT)

X2 : Perlakuan kedua (model pembelajaran kooperatif tipe TGT)

Y1 : Hasil belajar IPSyang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT

Y2 : Hasil belajar IPS yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

**Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas III SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa semester genap tahun Pelajaran 2017/2018terdiri dari 2 kelas, yakni kelas IIIA dengan jumlah murid sebanyak 27 orang dan kelas IIIB dengan jumlah murid sebanyak 29 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampling jenuh, yaitu semua anggota populasi juga sebagai sampel.

**Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

* 1. **Data Lembar Observasi Aktivitas Murid (LOAM)**

Lembar observasi aktivitas murid (LOAM) dilakukan dengan cara mengumpulkan data kualitatif tentang aktivitas murid selama proses pembelajaran IPS. Untuk memperoleh data aktivitas murid dilakukan pengamatan terhadap murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung..

**2. Data Lembar Observasi Aktivitas Guru (LOAG)**

Data lembar observasi aktivitas guru (LOAG) dilakukan dengan caramenggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran (LOKP). Lembar observasi diberikan kepada

**3. Data Hasil Belajar**

Data hasil belajar dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar murid. Pengumpulan data untuk hasil belajar murid dilakukan dengan pemberian tes hasil belajar pada awal dan akhir perlakuan. Data yang diperoleh merupakan data empirik yang kemudian akan dianalisis.

**4. Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dengan dua teknik analisis statistika, yaitu : Analisis Statistika Deskriptif

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya yang menyatakan bahwa apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dengan hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*), pada bagian ini akan dijelaskan berdasarkan hasil analisis penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka pada bagian pembahasan hasil penelitian meliputi pembahasan hasil analisis deskriptif dan pembahasan hasil analisis inferensial.

1. **Hasil Belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Murid Sebelum dan Setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Heads Together*)**

Adapun hasil penelitian pada hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid yang diuraikan sebelumnya baik pada hasil analisis deskriptif maupun hasil analisis inferensial, maka dapat dikatakan bahwa untuk aspek hasil belajar murid setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) khususnya pada secara keseluruhan mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid, terlihat bahwa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) rata-rata hasil belajar murid 58,74 atau murid berada pada kategori rendah, akan tetapi setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) diperoleh hasil rata-rata hasil belajar murid 73,37 atau berada pada kategori sedang. Sedangkan hasil analisis inferensial dilihat dari segi ketuntasan hasil belajar murid diperoleh *p< 0,05,* artinya H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) efektif terhadap hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid.

1. **Hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Murid Sebelum dan Setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*)**

Adapun hasil penelitian pada hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid yang diuraikan sebelumnya baik pada hasil analisis deskriptif maupun hasil analisis inferensial, maka dapat dikatakan bahwa untuk aspek hasil belajar murid setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) secara keseluruhan mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif hasil belajar murid, terlihat bahwa pada murid sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) rata-rata hasil belajar murid 63,241 atau berada pada kategori rendah, akan tetapi setelah penerapan model pembelajaran diperoleh rata-rata hasil belajar murid 80,62 atau berada pada kategori tinggi. Sedangkan hasil analisis inferensial baik dilihat dari segi ketuntasan hasil belajar diperoleh *p< 0,05,* artinya H0 ditolak dan H1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perenapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) efektif terhadap hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid.

1. **Aktivitas Murid Selama Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Heads Together*)Bearada pada Kategori Baik.**

Beradasarkan hasil penelitian pada aspek aktivitas murid selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*), diperoleh bahwa nilai rata-rata keseluruhan aktivitas murid berada pada kategori baik dengan nilai 2,96 dari skor ideal 4. Berdasarkan kriteria keefektifan yang telah ditetapkan pada bab III, maka aktivitas murid selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) selama lima kali pertemuan sebagai proses belajar mengajar dapat dikatakan efektif.

Aktivitas murid selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) berlangsung secara optimal. Pada umumnya sebagian besar murid antusias dalam mengikuti pembelajaran hal ini disebabkan oleh tahapan dari model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*), yang memberikan kesempatan kepada murid aktif bekerjasama bersama dengan teman sekelompoknya untuk didiskusikan dengan kelompok yang lain. Seingga merangsang minat murid aktif bertanya, aktif mencari tahu hal-hal yang kurang dimengerti, murid saling berkompetisi dalam mencari solusi, dan mempersentasikan solusi di depan kelas sehingga pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi lebih bermakna bagi murid.

Mengembangkan kemampuan murid untuk berpikir kritis dengan berdiskusi dengan teman kelompokknya serta dianggap lebih menyenangkan dan disukai murid. Sehingga kedua model ini sama-sama berpeluang untuk memperoleh nilai tertinggi.

1. **Aktivitas Murid Selama Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Game Tournament*) Bearada pada Kategori Baik.**

Beradasarkan hasil penelitian pada aspek aktivitas murid selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) diperolehnilai rata-rata keseluruhan aktivitas murid selama proses pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) berada pada kategori sangat baik dengan nilai 3,5 dari skor ideal 4. Berdasarkan kriteria keefektifan yang telah ditetapkan pada bab III, maka aktivitas murid selama proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)selama lima kali pertemuan sebagai proses belajar mengajar dapat dikatakan efektif.

Aktivitas murid selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) juga berlangsung secara optimal. Pada umumnya sebagian besar murid antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)yang memberi kesempatan kepada murid aktif bekerjasama bersama dengan teman sekelompoknya untuk didiskusikan dengan kelompok yang lain. Seingga merangsang minat murid aktif bertanya, aktif mencari tahu hal-hal yang kurang dimengerti, murid saling berkompetisi dalam mencari solusi, dan mempersentasikan solusi di depan kelas sehingga pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menjadi lebih menarik perhatian dan membangkitkan semangatmurid untuk belajar.

1. **Respons Murid Terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Heads Together*)Berada pada Kategori Cenderung Positif**

Angket responsmurid, secara keseluruhan memberi respons positif terhadap pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*). Adapun hasil analisis responsmurid pada pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan respons murid adalah 2,7 atau dalam kategori cenderung positif dengan interpretasi hampir seluruhnya.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat proses pembelajaran berlangsung dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe (Numbered Heads Together), murid cenderung aktif dan santai dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut pengakuan murid model ini merupakan model pembelajaran yang baru bagi mereka dalam proses pembelajaran, karena sebelumya selalu diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Menurut peneliti, hal inilah yang mendasari sebagian besar murid memberikan respon cenderung positif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*).

1. **Respons Murid Terhadap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) Berada pada Kategori Cenderung Positif**

Angket respons murid, secara keseluruhan memberi responss positif terhadap pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*). Adapun hasil analisis respons murid pada pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan respons murid adalah 3 atau dalam kategori cenderung positif. Hal ini menandakan bahwa murid cenderung merespons posistif kegiatan pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa kategori respons murid terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah cenderung positif dengan interpretasi hampir seluruhnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung khususnya materi pekerjaan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) murid cenderung aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut pengakuan murid model ini merupakan model pembelajaran yang baru bagi mereka dalam proses pembelajaran, karena sebelumya selalu diajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung. Situasi pembelajaran menyajikan fenomena dunia nyata, masalah yang bermakna yang dapat menantang murid untuk memecahkannya serta menumbuhkan rasa ketertarikan terhadap pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dikarenakan manfaat yang dapat dirasakan langsung dari proses pembelajaran tersebut. Menurut peneliti hal inilah yang mendasari sehingga murid member respon positif terhadap Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) khususnya materi pekerjaan.

1. **Keefektifan Model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada murid Kelas III SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa**

Berdasarkan uraian hasil analisis deskriptif, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) efektif dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) khususnya pada pokok bahasan pekerjaan, hal ini ditandai dengan ketercapaiannya kriteria keefektifan yang telah diuraikan sebelumnya yakni hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid mengalami peningkatan yang menjadi tolak ukur dalam penelitian ini yaitu, nilai *posttest* lebih baik daripada nilai *pretest* berdasarkan perbandingan nilai rata-rata murid dan aktivitas murid berada pada kategori baik dan respons murid berada pada kategori cenderung positif.

1. **Keefektifan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid Kelas III SD Swasta Terpadu Bani Rauf Kabupaten Gowa**

Berdasarkan uraian hasil analisis deskriptif, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) efektif dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) khususnya pada pokok bahasan pekerjaan, hal ini ditandai dengan ketercapaiannya kriteria keefektifan yang telah diuraikan sebelumnya yakni hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid mengalami peningkatan yaitu nilai *posttest* lebih baik daripada nilai *pretest* berdasarkan perbandingan nilai rata-rata murid dan aktivitas murid berada pada kategori baik dan respons murid berada pada kategori cenderung positif.

1. **Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) Lebih Efektif Daripada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)**

Jika secara deskriptif penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) lebih efektif daripada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) akan tetapi secara inferensial pada parameter nilai *postest*tidak terjadi perbedaan secara signifikan antara keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) dengan penerapan model pembelajaran

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian-uraian dan pembahasan yang telah dikemukakan di atas, maka pada bagian ini disajikan jawaban terhadap pertanyaan penelitian dan hasil pengujian hipotesis penelitian yang merupakan kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini sebagai berikut:

* 1. Hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) adalah rata-rata 58,74 atau berada pada kategori rendah, sedangkan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) adalah rata-rata 73,37 atau berada pada kategori tinggi .
  2. Hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipeTGT (*Teams Game Tournament*) adalah rata-rata 63,241 atau berada pada kategori rendah, sedangkan setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) adalah rata-rata 80,62 atau berada pada kategori tinggi.
  3. Terdapat perbedaan antara hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*)dengan hasilbelajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) murid yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*).

1. **Saran**

Sehubungan dengan hasil-hasil penelitian yang telah dikemukakan dan berbagai keterbatasan dalam penelitian ini, serta implikasinya dalam upaya peningkatan hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), berikut ini dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

* 1. Dalam upaya peningkatan hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) disemua jenjang pendidikan dan khususnya dijenjang sekolah dasar, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*)dan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*)sejak dini untuk meningkatkan hasil belajar murid dan memacu muridagar lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar.
  2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*)dan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Heads Together*) mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Karena itu disarankan bagi para guru IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) untuk lebih mengawasi dan mengontrol serta membimbing murid.
  3. Penelitian ini sangat terbatas baik dari segi jumlah variabel maupun dari segi populasinya, sehingga disarankan kepada para peneliti di bidang pendidikan khususnya pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) untuk melakukan penelitian lebih lanjut guna memperluas hasil-hasil penelitian ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Dimyati dan Moedjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta.Rineka Cipta.

Haling. Abdul. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar

Huda, Miftahul. 2012. *Cooperatif Learning*.Cetakan II.Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Ibrahim, dkk. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.

Lie, Anita. 2004. *Cooperative Learning:“Mempraktekkan Cooperative Learning di dalam Ruang-Ruang Kelas”*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

Lubis, P. Chairuddin, 2004. *Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi Dalam Mendukung Disiplin*

*Nasional*, Medan, Universitas Sumatra Utara

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

Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Penerbit Alfabeta

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

Slameto, 2010.*BelajardanFaktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: RinekaCipta

Sudjana, Nana. 2003. *Penelitian Proses Pembelajaran*. Bandung.Remaja Rosda Karya

Sugiyono. 2013. *Metode Pelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.

Suryabrata, Sumadi. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Suryosubroto, B. 2005. *Proses Pembelajaran Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.