

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI *COOPERATIVE LEARNING*

Oleh:

Habiburrohman, Sadiman, dan Samidi

Prodi PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta

ABSTRAK

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah : Untuk meningkatkan hasil belajar IPS dengan *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2009/2010

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*) dan Refleksi (*Reflecting*). Sebagai Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes tertulis, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang keaktifan siswa didalam mengikuti proses belajar mengajar. Tes tertulis digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Data yang diperoleh adalah prestasi belajar. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran IPS sebelum dan sesudah penelitian dilakukan. Tehnik analisis data menggunakan model interaktif yang terdiri dari tiga komponen analisis, yaitu : reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar IPS yang diperoleh siswa dari sebelumnya. Pada tes awal 50; kemudian pada tes siklus pertama 64,44; menjadi 75,25 pada siklus kedua. Kemudian adanya peningkatan prosentase ketuntasan belajar siswa yang pada tes awal hanya 25,92%; dan pada tes siklus pertama 70,37%; kemudian pada siklus kedua menjadi 88,89%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan pembelajaran *Cooperative Learning Model Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen.

PENDAHULUAN

Latar Belakang.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan strategi pembelajaran yang diharapkan mampu memperbaiki proses pembelajaran yang telah berlangsung. Salah satu tolok ukur keberhasilan guru adalah bila dalam pembelajaran mencapai hasil yang optimal. Keberhasilan ini sangat tergantung dengan kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar.

Keberhasilan pembelajaran pada umumnya adalah meningkatnya prestasi belajar siswa. Prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas V SD Negeri Pilang I untuk beberapa kompetensi dasar umumnya menunjukkan nilai yang rendah. Hal ini standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas V memang sarat akan materi, di samping cakupannya luas. Jika dilihat dari hasil ulangan harian sebagian besar masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 60. Dari 27 siswa hanya 25,92% (7 siswa) yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 74,08% (20 siswa), belum memenuhi KKM.

Rendahnya prestasi belajar IPS di kelas V SD Negeri Pilang I, Jantran, Masaran, Sragen dimungkinkan juga karena guru belum menggunakan model pembelajaran inovatif serta dalam mendesain skenario pembelajaran yang belum disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kondisi siswa sehingga memungkinkan siswa kurang aktif dan kreatif. Adanya kecenderungan guru tetap menggunakan model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, yang mengakibatkan pembelajaran tampak kering dan membosankan. Kegiatan pembelajaran masih didominasi guru. Siswa sebagai obyek bukan subyek bahkan guru cenderung membatasi partisipasi dan kreatifitas siswa selama proses pembelajaran. Kenyataan selama ini kegiatan belajar mengajar masih didominasi guru yaitu kegiatan satu arah dimana penguangan informasi dari guru ke siswa dan hanya dilaksanakan dan berlangsung di sekolah, sehingga hasil yang dicapai

siswa hanya mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum-hukum, teori hanya pada tingkat ingatan.

Bertumpu pada kenyataan tersebut untuk merangsang dan meningkatkan peran aktif siswa baik secara individual dan kelompok terhadap proses pembelajaran IPS maka masalah ini harus dicari pemecahannya dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan materi yang diajarkan, kiranya salah satu alternatif untuk pemecahan yaitu dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). Dengan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* diharapkan siswa dapat menggali dan menemukan pokok materi secara bersama-sama dalam kelompok atau secara individu.

Penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), merupakan tindakan alternative yang kiranya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penulis mengambil judul Peningkatan Hasil Belajar IPS melalui *Cooperative Learning* pada Siswa Kelas V SD N Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2009/2010.

Pembatasan Masalah

Dengan adanya masalah yang cukup banyak, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Hasil belajar dibatasi pada hasil belajar IPS Kelas V tentang materi peristiwa sekitar proklamasi.
2. Pembelajaran kooperatif dibatasi pada *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas permasalahan dapat di rumuskan sebagai berikut: Apakah melalui Penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Pilang 1 Kec.Masaran Kab.Sragen Tahun Ajaran 2009/2010?

Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar IPS melalui *Cooperative Learning* tipe *Tec Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Pilang 1 Kec. Masaran Kab.Sragen Tahun Ajaran 2009/2010.

LANDASAN TEORI

Hakekat Belajar

Belajar mempunyai pengertian yang kompleks, sehingga banyak ahli mengemukakan pengertian belajar dengan ungkapan dan pendapat yang berbeda-beda. Berikut ini pendapat tentang pengertian belajar:

Slameto (2003:2) memberikan pengertian “belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Skinner (1985) menyebutkan belajar adalah “*Learning is a process of progressive behavior adaption*”. Yaitu bahwa belajar merupakan suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Menurut Mc. Beach (dalam Lih Bugelski 1956) memberikan definisi mengenai belajar. “*Learning is a change performance as a result of practice*”. Ini berarti bahwa belajar membawa perubahan dalam performance, dan perubahan itu sebagai akibat dari latihan (practice). (<http://google.www.kuliah psikologi dek rizky.com>).

Menurut Winkel (2004: 59) belajar adalah suatu aktifitas mental/ psikis yang berlangsung dalam pengetahuan –pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang diiringi oleh perubahan sikap dan tindakan oleh seseorang sebagai akibat dari efek belajar tersebut.

Hasil Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Sejalan dengan hal itu Nana Sudjana, 2004 membagi hasil belajar menjadi 3 macam yaitu: (a). Keterampilan dan kebiasaan; (b). Pengetahuan dan pengertian; (c). Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ada pada kurikulum sekolah, (Nana Sudjana, 2004:22). Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil belajar yaitu :

1. Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar)

Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu : motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan dan lain sebagainya.

Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar).

Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor dari luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap. Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa, harus semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa. Proses belajar merupakan penunjang hasil belajar yang dicapai siswa, (Nana Sudjana, 1995:111)

Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang kajiannya mengintegrasikan bidang Ilmu-Ilmu Sosial dan

Humaniora. Ilmu-Ilmu Sosial mempelajari aspek-aspek kehidupan yang meliputi aspek sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, geografi dan politik. Sedangkan humaniora meliputi norma, nilai, bahasa, dan seni yang menjadi komponen kehidupan masyarakat.

Ilmu sosial adalah sekelompok disiplin akademis yang mempelajari aspek-aspek yang berhubungan dengan manusia dan lingkungan sosialnya. Pada tingkat pendidikan dasar, pelajaran ilmu sosial disampaikan secara terpadu. Keterpaduan ini berupa penggabungan beberapa bidang ilmu sosial menjadi satu mata pelajaran yang disebut Ilmu Pengetahuan Sosial. Mata pelajaran IPS juga disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan IPS bertujuan untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk merealisasikan tujuan tersebut, maka proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada aspek-aspek pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotor) saja melainkan meliputi juga aspek akhlak (affektif) dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan, dan persaingan (Nursid Sumaatmadja, dkk 2005:10). Sedang pendekatan yang digunakan dalam mempelajari IPS adalah Pendekatan Inter-disiplin (interdisciplinary approach).

Udin S. Winataputra, dkk (2008:51), mengatakan bahwa dalam Kurikulum 1975 pendidikan IPS menampilkan empat profil, yakni: (1) Pendidikan Moral Pancasila menggantikan Pendidikan Kewargaan Negara sebagai suatu bentuk pendidikan IPS khusus yang mewadahi tradisi "*citizenship transmission*", (2) pendidikan IPS terpadu untuk Sekolah Dasar, (3) pendidikan IPS terkoefederasi untuk SMP yang menempatkan IPS sebagai konsep payung yang menaungi mata pelajaran geografi, sejarah, dan ekonomi koperasi, (4) pendidikan IPS yang terpisah-pisah

mencakup mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi untuk SMA, atau sejarah dan geografi untuk SPG.

Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS Kelas V Semester II

Berdasarkan Silabus Kurikulum KTSP Kelas V tahun 2006, ruang lingkup mata pelajaran IPS pada satuan pendidikan di SD/MI kelas V semester II meliputi aspek sebagai berikut:

Tabel.1 Standar Kompetensi IPS Kelas V Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia • Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskripsikan perjuangan para pahlawan dalam melawan penjajah Belanda dan Jepang • Mendiskripsikan perjuangan para pahlawan dalam melawan penjajah Belanda dan Jepang 	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan sebab jatuhnya daerah-daerah nusantara ke dalam kekuasaan pemerintah Belanda • Menjelaskan sistem kerja paksa dan penarikan pajak yang memberatkan rakyat • Menceritakan perjuangan para tokoh daerah dalam upaya mengusir penjajah Belanda • Menceritakan pendudukan Jepang di Indonesia • Menceritakan sebab dan akibat pengerahan tenaga romusa oleh Jepang terhadap penduduk Indonesia • Membuat ringkasan riwayat hidup tokoh penting pergerakan nasional • Menceritakan peristiwa sumpah pemuda • Menceritakan peranan tokoh dalam

<ul style="list-style-type: none"> • Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia • Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia • Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendiskripsikan perjuangan para pahlawan dalam melawan penjajah Belanda dan Jepang • Peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia • Peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 	<p>peristiwa sumpah Pemuda 28 Okt 1928</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan peranan tokoh dalam peristiwa sumpah Pemuda 28 Okt 1928 dalam mempersatukan Indonesia • Menjelaskan beberapa usaha dalam rangka mempersiapkan kemerdekaan • Menjelaskan perlunya perumusan dasar Negara sebelum kemerdekaan. • Mengidentifikasi beberapa tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan • Menunjukkan sikap menghargai jasa para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan. • Menyebutkan tokoh-tokoh yang berjasa dalam memproklamasikan kemerdekaan • Menceritakan jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan • Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan • Menjelaskan cara mengenang perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan • Menunjukkan sikap menghargai
--	--	---

kemerdekaan Indonesia		perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.
--------------------------	--	---

Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)

Pengertian Cooperative Learning

Kooperatif mengandung pengertian bekerjasama dalam mencapai tujuan (Hamid Hasan, 1996). Dalam Kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerjasama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dan kelompok tersebut (Johson, et al., 1994; Hamid Hasan, 1996) terdapat dalam (Etin Solihatin:2007)

Pendekatan kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena dalam model kooperatif harus ada " struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif " sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan hubungan yang bersifat interdependensi yang efektif diantara anggota kelompok (Slavin, 1983; Stahl, 1994) terdapat dalam (Etin Solihatin:2007)

Dengan mengelola kelas model kooperatif juga memperhatikan beberapa hal: pengelompokkan, semangat kooperatif dan penataan kelas. Salah satu yang menandai profesionalisme guru adalah komitmennya untuk selalu memperbaharui dan meningkatkan kemampuannya dalam suatu proses bertindak dan berefleksi. Guru yang profesional harus mempunyai kemampuan dan persediaan strategi pembelajaran. Guru yang baik tidak akan terpaku pada satu strategi. Guru bisa memilih dan memodifikasi teknik-teknik pembelajaran agar sesuai dengan kelasnya.

Ada 4 elemen dasar dalam pembelajaran kooperatif yaitu: (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan menjalin hubungan sosial (Mulyono,2003:121).

Prinsip Utama *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Adapun berbagai elemen dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya: (1) saling ketergantungan positif; (2) interaksi tatap muka; (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan (Slavin.2008:37-38)

Jenis-jenis *Cooperative Learning*

- 1) *Student Teams-Achievement Division (STAD)*
- 2) *Teams-Games-Tournaments (TGT)*
- 3) *Jigsaw*
- 4) *Think-Pair-Share (TPS)*
- 5) *Numbered-Head_together (NHT)*

Pembelajaran IPS dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Cooperative Learning adalah model pembelajaran bersama-sama dalam suatu kelompok dengan jumlah anggota antara tiga sampai lima orang siswa. Para anggota bekerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan guru. Menurut Kagan , terdapat empat prinsip dasar model kooperatif learning yaitu (1) interaksi yang simultan,(2) saling ketergantungan antar anggota;(3) tiap anggota memiliki tanggung jawab terhadap kelompok; dan (4) peran serta anggota yang seimbang.

Menurut pendapat Slavin (2008:26), model cooperative learning meliputi enam konsep yaitu (1) Tujuan kelompok (2) Tanggung jawab individual, dan (3)

Keseimbangan peluang untuk meraih sukses bersama;(4) Kompetisi tim;(5) Spesialisasi tugas;(6) Adaptasi terhadap kebutuhan kelompok.

Karakteristik pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* memunculkan adanya kelompok dan kerja sama dalam belajar, disamping itu terdapat persaingan antar individu dalam kelompok maupun antar kelompok. Oleh sebab itu penerapan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* diharapkan mampu mengatasi keterbatasan waktu, guru tidak lagi harus secara marathon menjelaskan materi. Kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa cukup dengan arahan dan bimbingan guru. Pembelajaran *Cooperative Learning* dengan berbagai model dikembangkan berlandaskan teori belajar Konstruktivisme (*Constructivisme*). Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih banyak dipilih karena waktu relatif lebih singkat dan cara melakukannya relatif lebih mudah.

Langkah-langkah dalam *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) sebagai berikut:

- a. Kelompokkan siswa dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga sampai dengan lima orang. Anggota-anggota kelompok dibuat heterogen meliputi karakteristik kecerdasan, kemampuan awal, motivasi belajar, jenis kelamin, ataupun latar belakang etnis yang berbeda.
- b. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan presentasi guru dalam menjelaskan pelajaran berupa paparan masalah, pemberian data, pemberian contoh. Tujuan peresentasi adalah untuk mengenalkan konsep dan mendorong rasa ingin tahu siswa.
- c. Pemahaman konsep dilakukan dengan cara siswa diberi tugas-tugas kelompok. Mereka boleh mengerjakan tugas-tugas tersebut secara serentak atau saling bergantian menanyakan kepada temannya yang lain atau mendiskusikan masalah dalam kelompok atau apa saja untuk menguasai materi pelajaran tersebut. Para siswa tidak hanya dituntut untuk mengisi lembar jawaban tetapi juga untuk mempelajari konsepnya.

- d. Siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik dalam tournament. Pertandingan individual ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap suatu konsep dengan cara siswa diberikan soal yang dapat diselesaikan dengan cara menerapkan konsep yang dimiliki sebelumnya.
- e. Hasil pertandingan selanjutnya dibandingkan dengan rata-rata sebelumnya dan poin akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan siswa mencapai atau melebihi kinerja sebelumnya. Poin ini selanjutnya dijumlahkan untuk membentuk skor kelompok.
- f. Setelah itu guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang terbaik prestasinya atau yang telah memenuhi kriteria tertentu mendapat penghargaan.

Pembelajaran IPS dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT):

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat, sangat membantu hasil belajar dan memotivasi belajar siswa. Guru mendapat kebebasan dalam memilih metode pembelajaran yang digunakan. Selama ini pelajaran IPS lebih sering diajar dengan menggunakan metode ceramah yang menuntut siswa bersikap pasif (teacher centered). Salah satu metode yang menekankan pada keaktifan siswa adalah metode pembelajaran kooperatif. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang sering digunakan adalah dengan diskusi. Di mana dalam diskusi yang dilakukan peserta diskusi diusahakan beragam (heterogen). Beragam dalam artian bahwa dalam satu kelompok masing-masing individu berbeda dalam hal kemampuan kognitif, jenis kelamin, latar belakang sosial maupun budaya. Hal tersebut dimaksudkan supaya mereka saling bertukar pengalaman dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini diujicobakan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen sekaligus menggembirakan siswa dengan permainan. Metode tersebut adalah pembelajaran kooperatif tipe TGT.

(<http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/776>)

Dalam pembelajaran model ini siswa tidak hanya mendengarkan guru yang sedang mengajar yang sering kali membuat siswa menjadi pasif, tetapi pada model ini siswa diajarkan untuk berpendapat dan bekerja kelompok sehingga nantinya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam pelajaran IPS.

(<http://karyailmiah.um.ac.id/index.php/ekonomipembangunan/article/view/5508>)

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pilang I, Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2009/2010 dilaksanakan pada semester 2 (genap) Tahun Ajaran 2009/2010.

Untuk mengumpulkan data menggunakan teknik :

1. Observasi digunakan untuk mendapatkan informasi tentang keaktifan siswa didalam mengikuti proses belajar mengajar.
2. Tes tertulis digunakan untuk mengukur pencapaian siswa setelah pelaksanaan pembelajaran, yang terdiri atas materi peristiwa sekitar proklamasi. Data yang diperoleh adalah prestasi belajar.
3. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar yang diperoleh siswa pada pembelajaran IPS sebelum penelitian dilakukan.

Indikator keberhasilan Kinerja

1. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sekurang-kurangnya 75% siswa mendapat nilai ulangan harian lebih dari 70.
2. Peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPS sekurang-kurangnya 75 % siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang ditandai dengan adanya siklus, adapun dalam penelitian ini terdiri atas 2 siklus. Menurut Sarwiji Suwandi (2009:35), bahwa setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan data nilai dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas V sebelum dilaksanakan tindakan adalah 50. Siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 sebanyak 27 siswa, hanya 7 siswa atau 25,02 % yang memperoleh nilai di atas ketuntasan minimal. Sebanyak 20 siswa atau 74,08 % memperoleh nilai di bawah nilai KKM, yaitu 60.

Tabel 1. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Sebelum Tindakan

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase (%)	Keterangan
1.	40-49	2	7,41	Tidak tuntas
2.	50-59	18	66,67	Tidak tuntas
3.	60-69	3	11,10	Tuntas
4.	70-79	2	7,41	Tuntas
5	80-89	2	7,41	Tuntas

Dari hasil data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa yang mendapat nilai di atas KKM adalah sebanyak 7 siswa atau 25,02, yang berada dibawah KKM sebanyak 20 siswa atau 74,08% dan nilai rata-rata sebesar 50

Deskripsi Siklus 1

Berdasarkan data nilai rata-rata kelas V sesudah dilaksanakan tindakan siklus 1 adalah 64,44. Siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 sebanyak 27 siswa, hanya 8 siswa atau 29,63 % yang memperoleh nilai di bawah nilai KKM. Sebanyak 19 siswa atau 70,37 % memperoleh nilai di atas nilai KKM. Nilai standar KKM di SDN Pilang 1 yaitu 60.

Tabel. 2 Distribusi Frekuensi Nilai hasil belajar IPS Siklus 1

NO	RENTANG NILAI	FREKUENSI	PROSENTASE (%)
1	51-55	8	29,63
2	56-60	5	18,52
3	61-65	7	25,93
4	66-70	2	7,41
5	71-75	1	3,71
6	76-80	2	7,41
7	81-85	2	7,41

Dari hasil data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah sebanyak 19 siswa atau 70,37%. Siswa mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 8 siswa atau 29,63% dan nilai rata-ratanya meningkat menjadi 64,44

Refleksi

Data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan di analisis. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam proses melaksanakan tindakan, masih terdapat siswa yang masih mendapat nilai dibawah KKM. Sedangkan sebagian besar siswa sudah mendapat nilai diatas KKM dan dapat diuraikan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung siswa cukup aktif memperhatikan penjelasan guru dan menjawab pertanyaan guru, serta bekerja sama dalam kelompoknya. Namun masih ada siswa yang bercanda dengan temannya, terutama siswa yang tidak mengikuti turnamen. Menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, karena nilai rata-rata kelas mencapai 64,44, yang semula sebelum dilakukan tindakan hanya 50. Siswa yang dapat mencapai KKM 70,37%, meskipun nilai terendah adalah 55 sebanyak 8 anak tetapi hasil tersebut sudah menunjukkan keberhasilan bahwa pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi sudah dikuasai oleh siswa. Dengan demikian *Cooperative Learning*

tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dikatakan berhasil, akan tetapi belum maksimal.

Deskripsi Siklus II

Tindakan siklus II dilaksanakan pada tanggal 10 Mei 2010 dan tanggal 17 Mei 2010. Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus II:

Tahap Perencanaan

Berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi pelaksanaan pada siklus 1 diketahui bahwa pembelajaran sudah menunjukkan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, namun ada beberapa siswa yang masih mendapat nilai di bawah KKM. Oleh karena itu peneliti mengulang kembali pembelajaran IPS tentang pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi.

Berdasarkan hasil Observasi terhadap proses pembelajaran dan hasil belajar pada pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi setelah melaksanakan tindakan 1 (siklus 1), dapat diperoleh informasi bahwa hasil pencatatan menunjukkan bahwa dari siswa kelas V sebanyak 27 siswa terdapat 8 siswa atau 29,62 % yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Setelah dilakukan pemeriksaan pada lembar kerja siswa, ternyata siswa tersebut di atas masih kesulitan dan banyak melakukan kesalahan menjawab pertanyaan khususnya tentang pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi, Atas dasar tersebut peneliti melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas lain tentang alternatif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut di atas agar hasil belajarnya meningkat paling tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum. Berdasarkan hasil koordinasi kepala sekolah dan guru-guru lain, peneliti akan melakukan tindakan untuk mencapai indikator yang belum tercapai oleh beberapa siswa tersebut di atas dengan melakukan tindakan siklus II dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Pada tahapan perencanaan ini peneliti membuat perencanaan sebagai berikut:

- 1) Menyusun kembali Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

- 2) Lebih mengoptimalkan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran.

Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini guru menerapkan tahap pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran yang telah disusun pada siklus II dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini akan dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan tanggal 10 Mei 2010 dan pertemuan kedua tanggal 17 Mei 2010.

Observasi

Dalam tahap ini peneliti secara kolaboratif melaksanakan pemantauan terhadap pelaksanaan proses belajar-mengajar dengan menggunakan pembelajaran kooperatif. Dalam observasi ini untuk memperoleh data kesesuaian pelaksanaan penggunaan pembelajaran kooperatif dengan rencana pembelajaran yang telah disusun, untuk mengetahui seberapa besar pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan menghasilkan perubahan pada hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 Masaran. Oleh karena itu pengamatan tidak hanya ditujukan pada aktifitas/ partisipasi siswa dalam proses belajar. Namun juga aspek tindakan guru dalam melaksanakan pembelajaran termasuk suasana kelas pada setiap pertemuan.

Peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada masing-masing pertemuan. Observasi ini ditujukan pada kegiatan guru dalam melaksanakan pembelajaran, suasana kelas saat pembelajaran. Keseluruhan data yang diperoleh dalam kegiatan ini termasuk pencatatan hasil tes akan digunakan sebagai bahan atau masukan untuk menganalisis perkembangan nilai hasil belajar IPS siswa setelah dilakukannya *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan dari pengamatan yang dilakukan pada siklus II, dapat diketahui bahwa pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi yang dilaksanakan dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) , pada siklus ini aktivitas siswa sudah sangat maksimal, sehingga hasil yang diharapkan dapat tercapai dengan baik. Untuk memperjelas data diatas dapat dilihat daftar nilai hasil belajar IPS siswa setelah dilakukannya tindakan siklus II

Tabel.8 Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

NO	NO RESPONDEN (SISWA)	NILAI Siklus II
1	1	68
2	2	74
3	3	68
4	4	62
5	5	80
6	6	94
7	7	86
8	8	80
9	9	86
10	10	76
11	11	56
12	12	78
13	13	64
14	14	84
15	15	74
16	16	90
17	17	74
18	18	78
19	19	74
20	20	80
21	21	56

22	22	86
23	23	80
24	24	74
25	25	58
26	26	74
27	27	78
Jumlah Nilai		2032

KETERANGAN :

NO Responden (Siswa) : No absen siswa

N Siklus 2 : Nilai setelah dilakukannya tindakan Siklus 2

Berdasarkan data nilai di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas V sesudah dilaksanakan tindakan siklus II adalah 75,25. Siswa kelas V SD Negeri Pilang 1 sebanyak 27 siswa, hanya 3 siswa atau 11,11 % yang memperoleh nilai di bawah nilai KKM. Sebanyak 24 siswa atau 88,89 % memperoleh nilai di atas nilai KKM. Untuk memperjelas data nilai diatas maka dapat dilihat tabel distribusi frekuensi dibawah ini:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi nilai hasil belajar IPS Siklus II

NO	RENTANG NILAI	FREKUENSI
1	56-60	3
2	61-65	2
3	66-70	2
4	71-75	6
5	76-80	8
6	81-85	1
7	86-90	4
8	91-95	1

Dari hasil data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah sebanyak 24 siswa atau 88,89%. Siswa mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 3 siswa atau 11,11%.

Berdasarkan tabel nilai hasil belajar di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas sebesar 75,25. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 24 siswa, siswa yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 3 siswa, yaitu siswa yang mendapat nilai dibawah 56-60 sebanyak 3 siswa, yang mendapat nilai 61-65 sebanyak 2 siswa, yang mendapat nilai 66-70 sebanyak 2 siswa, yang mendapat nilai 71-75 sebanyak 6 siswa, yang mendapat nilai 76-80 sebanyak 8 siswa, yang mendapat nilai 81-85 sebanyak 1 siswa, yang mendapat nilai 86-90 sebanyak 4 siswa dan yang mendapat nilai 91-95 sebanyak 1 siswa.

Refleksi

Hasil analisis data balikan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus II, secara umum telah menunjukkan perubahan yang signifikan, dimana guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin mantap dan luwes dengan kekurangan-kekurangan control waktu. Presentase aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat. Dengan partisipasi siswa dalam pembelajaran yang semakin meningkat, suasana kelas pun menjadi hidup dan lebih menyenangkan.

Dari analisis hasil tes siklus I dan hasil tes siklus II diketahui bahwa pada siklus pertama nilai rata-rata siswa mencapai 64,44 dan siswa yang mencapai nilai lebih dari KKM sebanyak 19 anak (70,37%). Siklus II nilai rata-rata kelas mencapai 75,25 dengan jumlah siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 24 anak(88,89%) dari 27 siswa.

Dari penelitian ini, pembelajaran dikatakan berhasil apabila nilai hasil belajar IPS siswa dalam pembelajaran meningkat. Selain itu hasil yang dicapai siswa melalui tes akhir pembelajaran mencapai nilai rata-rata kelas di atas 75. Presentase siswa

yang memperoleh nilai lebih dari KKM mencapai(88,88%) atas dasar tersebut dan melihat hasil yang diperoleh pada siklus II, maka pembelajaran yang menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan pada siklus II dikatakan berhasil, sehingga tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Namun guru harus tetap melaksanakan bimbingan belajar untuk perbaikan prestasi belajar siswa yang mendapatkan dibawah KKM dan melaksanakan pengayaan untuk siswa yang memperoleh nilai diatas rata-rata kelas sebagai tindak lanjut.

Pembahasan Hasil Penelitian dan Temuan

Dalam penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi peristiwa sekitar proklamasi dibagi menjadi 3 tahap, yang meliputi : Kondisi Awal (Pra Siklus), Siklus 1 dan Siklus II.

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Pada Pra siklus sebelum dilakukan tindakan dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) nilai materi peristiwa sekitar proklamasi siswa rata-ratanya adalah 50. nilai tersebut di atas, berada di bawah KKM yaitu 60. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain :

- a. Kegiatan belajar mengajar masih satu arah sehingga kreatifitas siswa kurang berkembang secara optimal.
- b. Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, yang cenderung membosankan

nilai rata –rata siswa sebelum dilaksanakan tindakan rata-rata siswa 50. Siswa yang belum mencapai nilai KKM sebesar 20 siswa dari 27 siswa atau sekitar 74,08%. Sedangkan yang memenuhi KKM hanya 7 siswa atau 25,92 %.

Kondisi Siklus 1

Berdasarkan hasil pra siklus kemudian peneliti melakukan tindakan atas dasar kelemahan yang ditemukan pada pra siklus, yang pada tahap ini masuk pada siklus I. Disini peneliti memberikan sebuah solusi yaitu berupa penggunaan

Cooperative Learning tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang bertujuan untuk meminimalisir kelemahan yang ada dalam pra siklus dan untuk meningkatkan hasil belajar. Setelah dilakukan pengajaran dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) nampak adanya peningkatan nilai yang dicapai oleh siswa, yakni nilai rata-rata kelas 64,44. Disini terlihat ada peningkatan nilai rata-rata siswa yang semula pada pra siklus nilai rata-ratanya adalah 50 menjadi 64,44.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa setelah dilaksanakan tindakan siklus 1 rata-rata siswa yang semula 50 meningkat menjadi 64,44. Siswa yang belum mencapai nilai KKM dari 20 siswa menurun menjadi 8 siswa dari 27 siswa atau sekitar 29,63% sedangkan yang sudah mencapai nilai KKM meningkat dari 7 siswa menjadi 19 siswa atau sekitar 70,37%. Karena peneliti menginginkan adanya perbaikan lagi mengenai peningkatan nilai siswa, sehingga peneliti perlu adanya perlakuan kembali bagi siswa yaitu dengan melaksanakan tindakan siklus 2.

Akan tetapi berdasarkan pengamatan oleh observer dan peneliti, masih ditemukan beberapa kelemahan yang teridentifikasi selama proses KBM dengan menggunakan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I antara lain:

- a. Siswa masih agak takut atau grogi, karena pembelajaran tidak sama dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya.
- b. Situasi di dalam kelas yang kurang begitu kondusif yang ditandai dengan masih adanya beberapa siswa yang gaduh dan kurang berkonsentrasi pada saat KBM berlangsung dan begitu pula saat kerja kelompok.

Kondisi Siklus II

Berdasarkan kelemahan pada siklus I kemudian peneliti merevisi semua rancangan dengan menjelaskan konsep materi peristiwa sekitar proklamasi yang belum di kuasai secara jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa. Perencanaan

pada apa yang telah dijelaskan tersebut di atas dilaksanakan pada siklus II. Setelah pelaksanaan tindakan terhadap kelemahan yang muncul pada siklus I.

Pada siklus II ini beberapa siswa yang mulanya dari kegiatan siklus I aspek afektif yaitu perilaku siswa masih takut atau grogi mengikuti pembelajaran, ada beberapa yang masih ramai dan kurang konsentrasi. Selain itu juga terlihat adanya peningkatan pada aspek kemampuan kognitif yaitu adanya peningkatan pada hasil belajar siswa yang mana pada siklus I nilai rata-rata kelas adalah 64,44% menjadi 75,25%.

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa setelah dilaksanakan tindakan siklus 2 rata-rata siswa yang semula 64,44% meningkat menjadi 75,25%. Siswa yang belum mencapai nilai KKM dari 8 siswa menurun menjadi 3 siswa dari 27 siswa atau sekitar 11,11% sedangkan yang sudah mencapai nilai KKM meningkat dari 19 siswa menjadi 24 siswa atau sekitar 88,89%. Nilai tersebut sudah sangat baik sehingga peneliti tidak melakukan perbaikan kembali. Kemudian bagi siswa yang belum mencapai nilai KKM guru membimbing secara khusus di luar jam sekolah.

Hubungan antar Siklus

Berdasar data yang diperoleh dari kondisi awal (pra siklus), siklus 1 dan siklus 2, dapat dilihat pada Tabel Daftar Nilai Hasil Belajar IPS siswa dibawah ini:

Tabel. 4 Daftar Nilai Hasil Belajar IPS Siswa Antar Siklus

NO	NO RESPONDEN (SISWA)	NILAI Pra Siklus	NILAI Siklus 1	NILAI Siklus 2
1	1	40	55	68
2	2	50	60	74
3	3	50	55	68
4	4	50	55	62
5	5	60	75	80
6	6	80	85	94

7	7	60	70	86
8	8	50	60	80
9	9	75	80	86
10	10	50	65	76
11	11	50	55	56
12	12	50	70	78
13	13	50	55	64
14	14	75	80	84
15	15	50	65	74
16	16	80	85	90
17	17	50	55	74
18	18	50	65	78
19	19	50	65	74
20	20	60	65	80
21	21	40	55	56
22	22	50	60	86
23	23	50	65	80
24	24	50	65	74
25	25	50	55	58
26	26	50	60	74
27	27	50	60	78
Jumlah Nilai		1360	1740	2032

Berdasar data nilai diatas dapat diketahui, bahwa nilai rata-rata sebelum dilaksanakan tindakan (pra siklus) yaitu 50. Tetapi setelah dilakukan siklus 1, yang semula rata-rata siswa 50 menjadi 64,44. Setelah dilakukan siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat lagi menjadi 75,25. Sehingga dengan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dikatakan berhasil. Untuk memperjelas data diatas dapat dilihat gambar daftar distribusi frekuensi hubungan antar siklus nilai hasil belajar IPS siswa dibawah ini:

Tabel. 5 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

NO	RENTANG NILAI	NILAI PRA SIKLUS	NILAI SIKLUS 1	NILAI SIKLUS II
1	40-44	2	0	0
2	45-49	0	0	0
3	50-54	18	0	0
4	55-59	0	8	3
5	60-64	3	5	2
6	65-69	0	7	2
7	70-74	2	2	6
8	75-79	0	1	4
9	80-84	2	2	5
10	85-89	0	2	3
11	90-94	0	0	2

Dari hasil data tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, pada Pra siklus siswa yang mendapat nilai diatas KKM adalah sebanyak 7 siswa atau 25,92%. Siswa mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 20 siswa atau 74,08%. Setelah dilakukan Siklus 1 siswa yang mendapat nilai diatas KKM meningkat menjadi 19 siswa atau sebesar 70,37%, dan yang mendapat nilai dibawah KKM hanya 8 siswa atau sebesar 29,63%. Setelah dilakukan Siklus II siswa yang mendapat nilai diatas KKM meningkat lagi menjadi 24 siswa atau sebesar 88,89%, dan yang mendapat nilai dibawah KKM hanya 3 siswa atau sebesar 11,11

Berdasarkan nilai hasil belajar di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas pra siklus sebesar 50. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 7 siswa atau sebesar 25,92%, dan yang mendapat nilai dibawah KKM sebanyak 20 siswa atau sebesar 74,08. Setelah dilakukan siklus1, nilai rata-rata kelas siswa yang semula 50 meningkat menjadi 64,44. Siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak

19 siswa atau sebesar 70,37%, dan siswa yang mendapat nilai dibawah KKM turun menjadi 8 siswa atau sebesar 29,63%. Setelah dilakukan siklus II nilai rata-rata kelas meningkat lagi menjadi 75,25, siswa yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 24 siswa atau sebesar 88,89%, yang mendapat nilai dibawah KKM turun menjadi 3 siswa atau sebesar 11,11%.

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas di kelas V SD Negeri Pilang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2009/2010 dapat di simpulkan Bahwa dengan penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan peristiwa sekitar proklamasi. Hal ini di tunjukkan dengan adanya peningkatan dari rata-rata kelas pra siklus 50. Kemudian setelah di lakukannya siklus 1, rata-rata kelas meningkat menjadi 64,44. Kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 75,25.

Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan implikasi teoretis dan implikasi praktis hasil penelitian sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis

Implikasi teoretis dari penelitian ini adalah bahwa peningkatan hasil belajar IPS materi peristiwa sekitar proklamasi melalui *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT). Penelitian tersebut juga dapat dipertimbangkan untuk menambah metode pembelajaran bagi guru dalam memberikan materi pelajaran siswa. Hasil penelitian ini memperkuat teori yang menyatakan bahwa melalui penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat menjadi salah satu metode pembelajaran IPS kepada siswa karena penggunaan *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) melibatkan interaksi antara siswa dengan siswa yang lain untuk saling

bekerjasama. Hal ini mengindikasikan kedalaman dan keeluasaan dari pemahaman siswa terhadap materi tertentu sebagai hasil dari proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Supriyono (2009) *Cooperative Learning*, Pustaka Pelajar.
- Aqib, Zaenal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya.
- Arief Achmad. 2005. *Implementasi Model Kooperatif Learning dalam Pendidikan Kewarganegaraan ditingkat Persekolahan*. (PTK tidak diterbitkan)
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Kelas V*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Tahun 2006*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimiyati & Mudjiono.2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- E. Slavin, Robert. (2005) *Cooperative Learning*. Bandung.Nusa Media.
- Etin.Solihatini Raharjo. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : Bumi Aksara.
- H. B. Sutopo. 2005 *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Surakarta. Universitas Sebekas Maret
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Departemen Pendidikan Nasional.
- Isjoni, (2009), *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lie Anita. (2008). *Cooperative Learning*. Jakarta:PT Grasindo
- M.Sobry.S. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Prospect
- Nana Sudjana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nursid, Sumaatmadja, dkk. 2005. *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sarwiji Suwandi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*.
Surakarta : Mata Padi Presindo.

Suprptama. 2000. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata
Pembelajaran Geografi Melalui Pendekatan Cooperative Learning*.
Tersedia Pada <http://www.dikti.com>. Diakses Pada Tanggal 2 Maret 2010.

Winkel, W S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi.