

**PENERAPAN METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT
DALAM PEMBELAJARAN IPS KELAS V DI SDN 2 MRICAN
TAHUN AJARAN 2017/ 2018**

SKRIPSI



Oleh:

AGUS RUBIANTO
NIM : 210613139

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
(IAIN) PONOROGO**

2017

ABSTRAK

Rubianto, Agus. 2017, Penerapan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V di SDN 2 Mrican Tahun Ajaran 2017/ 2018. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Ponorogo. Kharisul Wathoni, M.Pd.I

Kata Kunci: Metode Team Games Tournament, Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting bagi siswa karena mengajarkan siswa untuk hidup rukun dengan sesamanya, saling membantu, saling menolong, serta saling berkerja sama . Fokus penelitian ini adalah implementasi metode team games dalam pembelajaran IPS di SDN 2 Mrican.

Rumusan masalah meliputi (1) bagaimana penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS di SDN 2 Mrican(2) bagaimana kelebihan dan kekurangan penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS di SDN 2 Mrican(3) Apakah factor- factor yang mempengaruhi penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS di SDN 2 Mrican

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dimana peneliti deskriptif tidak dimaksudkan menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang variable atau suatu keadaan. Tahapan penelitian meliputi tahap pra penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, tahap analisis data dan tahap penyusunan laporan .Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi pengumpulan data, data display dan verifikasi data.

Berdasarkan penelitian penerapan metode team games tournament di SDN 2 Mrican meliputi persiapan, penerapan, dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan RPP, persiapan media, dan pembentukan kelompok. Pelaksanaan meliputi pemberian materi, diskusi kelompok, dan pertandingan kelompok. Evaluasi meliputi penghitungan nilai dan pemberian penghargaan. Kelebihan dari penerapan metode TGT adalah meningkatnya motivasi belajar, saling bekerja sama, saling membantu antar siswa. Kekurangannya adalah membutuhkan waktu yang lama dan media yang banyak. Factor yang mempengaruhi adalah factor eksternal dan faktor internal meliputi kondisi cuaca dan jumlah jam pelajaran.

P O N O R O G O

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mengembangkan seluruh potensi peserta didik. Kurikulum berbasis kompetensi yang dirancang berdasarkan kebutuhan nyata oleh guru kelas agar dapat mengembangkan ranah pendidikan sebagai sasaran akhir pembelajaran berupa pencapaian pengetahuan, keterampilan, sikap dan psikomotor tertentu dan setiap peserta didik dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan. Model ini menunjang “Gerakan Peningkatan Mutu Pendidikan” yang telah dicanangkan oleh Menteri Pendidikan Nasional pada tanggal 2 Mei 2002¹.

Pada hakikatnya proses pembelajaran yang efektif terjadi jika guru dapat mengubah kemampuan dan persepsi siswa dan yang sulit mempelajari sesuatu menjadi mudah dipelajarinya. Lebih jauh mereka menjelaskan bahwa proses belajar-mengajar yang efektif sangat bergantung pada pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran untuk dapat memaksimalkan pembelajaran. Sementara itu, pembelajaran yang efektif juga memerlukan efisiensi. Efisiensi sebagai kemampuan untuk menunjukkan sesuatu dengan sedikit usaha, biaya, dan pengeluaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Efisiensi mencakup penggunaan waktu dan sumber daya secara efektif untuk menyelesaikan tugas tertentu.

¹ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP, Ilmu Pendidikan Islam (Jakarta: Imtiha, 2007), 62.

Dan penjelasan di atas, ada dua hal utama yang diperlukan untuk mencapai proses belajar-mengajar yang efektif. Pertama, harus ada kegiatan analisis kebutuhan belajar siswa. Kebutuhan siswa adalah bagaimana menganalisis hubungan antara kemampuan dan harapan siswa dan proses pembelajarannya. Kedua, harus ada gambaran seperti apa sistem ujian yang dipakai. Dengan demikian, pembelajaran mengungkapkan kesulitan/masalah hanya kepada guru yang sudah menjadi “ternannya” Tetapi, jika guru hanya mernerankan diri sebagai pemberi tugas atau bahkan pemimpin sirkus untuk siswa, peran seperti ini akan merusak kegiatan belajar-mengajar mereka².

Kalau tujuan pembelajaran dan pendidikan dimaknai sebagai jalan mencapai kompetensi praktis dalam dunia kerja, maka pemaknaan yang salah tersebut akan memudarkan kesadaran sekolah, guru, siswa, maupun orang tua akan nilai-nilai manusiawi yang terkandung dalam pembelajaran suatu bidang studi. Seharusnya melalui bidang studinya, guru mengajak siswa menemukan dan meneliti pola-pola, hubungan-hubungan, fakta-fakta, pertanyaan-pertanyaan, pengertian-pengertian, kesimpulan-kesimpulan, masalah-masalah, pemecahan-pemecahan, dan implikasi-implikasi yang dibawa oleh suatu bidang studi tertentu untuk mencerahkan arti menjadi makhluk yang manusiawi utuh. Sebenarnya dalam kurikulum IPS dinyatakan bahwa: “Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan, dibimbing, dan dibantu untuk menjadi warga negara Indonesia dan warga dunia yang baik.” Seharusnya melalui pembelajaran IPS dapat disampaikan

² Suyanto, Menjadi Guru Profesional (Jakarta:Erlangga, 2001), 6-7.

cara memperjuangkan kesatuan NKRI melalui Pancasila, atau tanggung jawab sebagai warganegara.³

Seperti yang kita ketahui, tujuan mata pelajaran IPS yang sesuai dengan kurikulum 2006 adalah agar siswa dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global⁴.

Salah satu tolok ukur keberhasilan pelaksanaan pembelajaran IPS, yaitu adanya perubahan perilaku sosial peserta didik ke arah yang lebih baik. Perilaku tersebut, meliputi aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Peningkatan kognitif dalam hal ini tidak hanya terbatas makin meningkatnya pengetahuan sosial, melainkan pula peningkatan nalar sosial dan kemampuan mencari alternatif-alternatif pemecahan masalah sosial. Melalui pembelajaran IPS, perasaan, penghayatan, sikap, kepedulian, dan tanggung jawab sosial peserta didik ditingkatkan. Kepedulian dan tanggung sosial, secara nyata dikembangkan dalam pembelajaran IPS untuk mengubah perilaku peserta didik bekerja sama, gotong-royong, dan membantu pihak-pihak yang membutuhkan⁵.

³ Tim Penerbit Kanisius, *Paradigma Pedagogid Reflektif* (Yogyakarta: Kanisius, 2008), 24.

⁴ Agus Sutrisno, *Ilmu Pengetahuan Social Untuk Kelas V* (jakarat: Erlangga, 2006), 1.

⁵ Yulia Siswa, *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI* (Yogyakarta: Garuda Wachana, 2016), 16-

Salah satu masalah yang muncul dalam pembelajaran IPS adalah rendahnya motivasi untuk belajar. Motivasi belajar itu ditimbulkan dan dikembangkan dengan kesadaran sendiri tanpa tergantung pada faktor-faktor luar. Jika motivasi belajar siswa atau mahasiswa terlalu tergantung pada faktor luar, seperti dorongan dan orang tua, guru, dosen, atau pacar, biasanya motivasi belajar siswa atau mahasiswa cenderung tidak stabil dan mudah menjadi lemah. Jika menghadapi hambatan tertentu, seperti menghadapi pengajar yang tidak disenangi, tidak ada dorongan dan orang lain, adanya gangguan emosi yang timbul karena masalah pribadi, motivasi belajar siswa atau mahasiswa itu bisa hilang⁶.

Masalah lain yang muncul dalam pembelajaran IPS adalah proses pembelajaran yang kurang menyenangkan serta minim interaksi social. Para siswa itu bukan mengalami, seperti yang diistilahkan pasangan Dunn, masalah sulit belajar dengan elemen gaya yang sering didiagnosis guru-guru mereka. Mereka hanya berbeda, meskipun kedengaran tidak menyenangkan bagi para pendidik tradisional belajar dengan cara yang berbeda karena memiliki kebutuhan khusus⁷. Oleh karena itu diperlukan solusi untuk membantu siswa memperoleh motivasi belajar, proses belajar yang menyenangkan serta interaksi social yang cukup dalam membangun karakter siosial.

Co-operative learning adalah strategi pengajaran yang menekankan kepada proses kerjasama dalam suatu kelompok yang bisa terdiri 3 sampai 5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai

⁶ Rhursan Hakim, Belajar Secara Efektif (Putra Swara: Jakarta, 2003), 31.

⁷ Barbara Prasnig, The Power Of Learning Style (Yogyakarta: Gramedia, 2001), 121.

tuntas. Melalui Cooperative learning siswa didorong untuk bekerjasama secara maksimal sesuai dengan keadaan kelompoknya. Kerjasama disini dimaksudkan setiap anggota kelompok harus saling bantu. Yang cepat harus membantu yang lemah, oleh karena penilaian akhir ditentukan oleh keberhasilan kelompok. Kegagalan individu adalah kegagalan kelompok; dan sebaliknya keberhasilan individu adalah keberhasilan kelompok

Slavin, Abrani dan Chambers berpendapat bahwa belajar melalui cooperative dapat dijelaskan dan beberapa perspectives, yaitu perspective motivasi, perspective sosial, perspective perkembangan kognitif dan perspective elaborasi kognitif. Perspective motivasi, artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu. Dengan demikian keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya⁸.

Perspektive sosial artinya bahwa melalui cooperative setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Bekerja secara team dengan mengevaluasi keberhasilan sendiri oleh kelompok, merupakan iklim yang bagus, dimana setiap anggota kelompok menginginkan semuanya memperoleh keberhasilan. Perspektive perkembangan kognitif artinya bahwa

⁸ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP, Ilmu Pendidikan Islam, hal 174- 175.

dengan adanya interaksi antara anggota kelompok dapat mengembangkan prestasi siswa untuk berpikir mengolah berbagai informasi

Metode teams games tournament adalah salah satu metode dalam cooperative learning. Pada metode ini, setelah belajar bersama kelompoknya sendiri, para anggota suatu kelompok akan berlomba dengan anggota kelompok lain sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing. Penilaian didasari oleh jumlah nilai yang diperoleh kelompok peserta didik.⁹

SDN 2 Mrican adalah satu sekolah di Ponorogo yang menerapkan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS untuk membantu siswa belajar dengan motivasi yang tinggi, proses belajar yang menyenangkan serta adanya interaksi social dalam kelas.

Berdasarkan alasan-alasan diatas, maka penulis membuat skripsi dengan judul “Penerapan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Di Sdn 2 Mrican Tahun Ajaran 2017/ 2018.

B. Fokus Penelitian

Mengingat permasalahan dalam suatu masalah dapat berkembang menjadi masalah yang lebih luas, maka perlu adanya lingkup batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada pokok pembahasan penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN 2 Mrican

⁹ Ika Maryani, Pendekatan Scientific Di Sekolah Dasar (Yogyakarta: depublish, 2005), 33-34.

2. Pembelajaran dalam penelitian ini mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor dalam pelajaran IPS kelas V di SDN 2 Mrican
3. Objek penelitian ini adalah metode metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN 2 Mrican.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa alasan penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN 2 Mrican?
2. Bagaimana penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN 2 Mrican?
3. Apa faktor- faktor yang mempengaruhi penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN 2 Mrican?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk alasan penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN 2 Mrican
2. Untuk penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN 2 Mrican?
3. Untuk mengetahui faktor- faktor yang mempengaruhi penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS kelas V di SDN 2 Mrican?

E. Manfaat Penelitian

Segala tindakan dan perbuatan diharapkan mengandung manfaat baik bagi dirinya ataupun bagi orang lain. Oleh karena itu, berdasarkan tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, antara lain:

1. Secara teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka penerapan metode mengajar yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menerima pelajaran

2. Secara praktis

a) Kepala SDN 2 Mrican

Sebagai masukan untuk lebih meningkatkan metode pembelajaran yang efektif

b) Guru SDN 2 Mrican

c) Menambah keilmuan tentang metode mengajar yang sesuai untuk peserta didik di SDN 2 Mrican

d) Siswa SDN 2 Mrican

e) Menambah motivasi dan semangat belajar di SDN 2 Mrican

f) Semua praktisi pendidikan.

Menambah khazanah keilmuan tentang metode mengajar di sekolah dasar.

F. Tahapan Penelitian

1. Tahap pekerjaan penelitian

Pada tahap ini, peneliti membaca buku-buku atau bahan-bahan yang berkaitan lalu mencatat dan menuliskan data-data yang diperoleh dari sumber penelitian, lalu berusaha menyatukan sumber yang ada untuk dirancang sebelumnya, kegiatan terakhir pada tahap ini peneliti membuat analisis pembahasan tentang hal-hal yang berkaitan dengan fokus penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah.

2. Tahap analisis data

Pada tahap ini peneliti melakukan pengorganisasian data, lalu melakukan pemeriksaan keabsahan data, selanjutnya yang terakhir adalah penafsiran dan pemberian makna terhadap data yang diperoleh.

3. Penyusunan laporan penelitian berdasarkan data yang telah diperoleh

Dalam tahap ini yang merupakan tahap terakhir dari rangkaian tahap-tahap yang dilakukan dalam suatu penelitian dilakukan kegiatan penyusunan laporan penelitian, kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, selanjutnya melakukan perbaikan-perbaikan sampai pada terselesaikannya penyusunan laporan ini.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang terdapat dibawah ini merupakan runtutan pembahasan yang akan disajikan dalam penulisan ini, adapun sistematika pembahasannya sebagaimana berikut:

Bab pertama pendahuluan ini akan dikemukakan berbagai gambaran singkat tentang sasaran dan tujuan sebagai tahap-tahapan untuk mencapai tujuan dari keseluruhan tulisan ini. Serta mendiskripsikan arah pada penulisan tesis ini, agar dapat terlihat dengan jelas arah tujuan penulisan. Pembahasan pada bab pendahuluan ini meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, serta sistematika pembahasan.

Bab Kedua ini mendiskripsikan tentang berbagai teori meliputi: pengertian IPS, tujuan IPS, ruang lingkup IPS, pendekatan dalam pembelajaran IPS, pengertian TGT, penerapan TGT, kelebihan dan kekurangan TGT, factor- factor yang mempengaruhi TGT serta penelitian terdahulu

Bab Ketiga ini merupakan unsur terpenting dalam sebuah penelitian, Bab ini berisi tentang pengambilan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi, serta pemilihan data penelitian.

Bab Keempat hasil lapangan ini berisi profil sekolah SDN 2 Mrican, hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terkait dengan penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS serta analisis data dari hasil penelitian.

Bab Kelima ini berisi tentang analisis hasil penelitian lapangan tentang penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS di SDN 2 Mrican.

Bab Keenam ini peneliti akan menyimpulkan hasil penelitian terkait dengan pembahasan pada bab sebelumnya.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN TELAAH HASIL PENELITIAN TERDAHULU

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS

a. Dasar Pembelajaran IPS

Berdasarkan PP No 19 Th 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 7 ayat 5, dan PP No 32 Tahun 2013, IPS sekurang-kurangnya terdiri dari gabungan ilmu-ilmu sosial seperti ilmu ekonomi, sosiologi, antropologi, sejarah, politik, psikologi sosial, dan geografi. IPS merupakan bidang studi yang termaktub dalam kurikulum sekolah, dan merupakan fusi dan disiplin ilmu-ilmu sosial yang mempelajari tingkah laku manusia, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok, dan diajarkan pada semua jenjang pendidikan. Dalam kurikulum 2013, pendidikan IPS mulai diberikan pada anak kelas empat SD¹⁰.

Studi sosial dalam arti luas, yaitu persiapan kaum muda agar mereka memiliki pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk partisipasi aktif dalam masyarakat).

Social studies in the broadest sense, that is, the preparation of young people so that they possess the knowledge, skills, and values necessary for active participation in society.

¹⁰ Ruminiati, Sosio Antropologi Pendidikan (Malang: Gunung Samudra, 2016), 93.

Istilah IPS di Indonesia mulai dikenal sejak 1970-an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Pengertian IPS sering disalah-tafsirkan dengan ilmu-ilmu sosial. Secara konseptual IPS erat hubungannya dengan studi sosial dan ilmu sosial.

Istilah yang digunakan ialah “Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial”, dengan merujuk pada pendidikan IPS yang terdiri dan sejumlah mata pelajaran ilmu-ilmu sosial di SMA menurut kurikulum 1984. Pengelahuan Sosial, diperkenalkan sebagai istilah baru dalam kurikulum Sekolah Dasar.

“Pendidikan IPS adalah penyederhanaan dan disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisir, disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk mencapai tujuan pendidikan”.¹¹

Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dan mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Pendidikan IPS dijadikan nama sebagai pemisah antara Pendidikan IPS dengan Pendidikan IPA. Istilah Pendidikan IPS sering dalam bahasa Inggris social studies dan berbeda dengan istilah yang digunakan di negara-negara lain seperti Inggris dan Amerika Serikat. Studi sosial di Australia secara eksplisit

¹¹ Tim Pengembang Ilmu FIP, Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan Baginn 3 (Jakarta: Imtiha, 2007), 274.

environment Istilah ini menunjuk pada sistem lingkungan, baik alam maupun manusia dan bagaimana sistem itu berinteraksi dalam kehidupan masyarakat yang beragam. Disiplin ilmu yang dikembangkan secara umum memiliki persamaan dengan social studies pada umumnya, yaitu mengacu pada disiplin ilmu-ilmu sosial.¹²

Kedudukan ilmu sosial dalam kaitannya dengan pendidikan IPS, menempatkan ilmu-ilmu sosial sebagai sumber ilmu keilmuan dan materi bahan sajian pendidikan IPS. Jadi hubungan keduanya bersifat materi. Ilmu-ilmu sosial sebagai *'foundation of social studies'*. Implikasinya jika lemah penguasaan dan konsep konsep disiplin ilmu-ilmu sosial, maka akan lemah pula potensi/kemampuan pengembangan pendidikan IPS. Bagi mereka yang berpendapat seperti ini penguasaan *"subject matter"* ilmu-ilmu sosial adalah mutlak bagi pengembangan pendidikan IPS¹³.

Tujuannya ialah memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai yang memungkinkan mereka dapat menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis. Pengertian social studies sejak kelahirannya terdapat dalam buku karya Saxe dengan judul *Social Studies in Schools: A History of the Early Years*. Pengertian Pendidikan IPS yang dalam istilah asing dikenal dengan

¹² Yulia Siska, *Konsep Dasar IPS untuk SD/ MI* (Yogyakarta: Garudha Wacana, 2016), 3.

¹³ Tim Pengembang Ilmu FIP, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan Bagiann 3*, 276.

istilah Social Studies, pada tahap awal kelahirannya yang menegaskan bahwa Social Studies sebagai delimiting the social sciences for pedagogical use (upaya membatasi ilmu-ilmu sosial untuk penggunaan secara pedagogik)¹⁴. Kompetensi sosial adalah kemampuan pendidik sebagai bagian dan masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik serta masyarakat sekitar secara santun.¹⁵

Dokumen tersebut dinyatakan bahwa Social Studies sebagai a specific field to utilization of social sciences data as a force in the improvement of human welfare (bidang khusus dalam pemanfaatan data ilmu-ilmu sosial sebagai tenaga dalam memperbaiki kesejahteraan umat manusia). Definisi ini memiliki kesamaan dengan dengan definisi Social Studies dan Heber Newton, bahwa Social Studies sebagai specially selected from the social sciences for the purpose of improving the lot or the poor and suffering urban worker (konsep pilihan dan ilmu-ilmu sosial dengan tujuan untuk memperbaiki nasib orang miskin dan kaum buruh perkotaan yang kurang beruntung)¹⁶.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sesungguhnya merupakan integrasi dan sernua ilmu-ilmu sosial yang ada, seperti sejarah,

¹⁴ Siska, Konsep Dasar IPS untuk SD/ MI, 3.

¹⁵ Rofa'ah, Pentingnya Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Dalam Persepektif Islam (Yogyakarta: Deepublisher, 2016), 41.

¹⁶ Siska, Konsep Dasar IPS untuk SD/ MI, 4.

ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi bahkan politik dan hukum. Rumusan tujuan pembelajaran IPS juga berdasarkan kepada realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah masalah sosial yang terjadi di dalam masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap berbagai ketimpangan yang terjadi. Serta memiliki keterampilan di dalam mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sebagai individu maupun yang menimpa masyarakat¹⁷.

Tujuan pendidikan, yaitu apakah tujuan pendidikan itu sekadar membina intelektualitas, mengembangkan keterampilan (competence and performance), atau membina manusia seutuhnya yang di dalamnya membina tanggung jawab yang bersangkutan sebagai manusia ciptaan Allah yang mempunyai kewajiban-kewajiban terhadap Allah dan masyarakatnya sehingga terbina suatu suasana dan hubungan yang harmonis di antara masyarakat yang berbudaya¹⁸.

Dalam Permen Diknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah mempersiapkan siswa sehingga (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri Adapun

¹⁷ Widjajanti Mulyono, Ilmu social di Indonesia (Jakarta: Pustaka Obor, 2016), 186.

¹⁸ Jusuf Emir Faesal, Reorientasi Pendidikan Islam (Jakarta: Gema Insani, 1996), 218.

dalam NCSS, disebutkan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah membawa generasi muda sebagai penerus bangsa untuk mengembangkan kemampuannya sehingga menjadi manusia yang berpengetahuan. Selain itu, ditujukan pula untuk mengembangkan kecerdasan dalam mengambil keputusan bagi kebaikan masyarakat sebagai warga yang di dalamnya terdapat kultur, serta menjadikan masyarakat demokratis dalam suatu dunia yang saling memiliki ketergantungan¹⁹

IPS sebagai program pendidikan tidak hanya menyajikan konsep konsep pengetahuan semata, namun yang terpenting harus mampu membina peserta didik menjadi warga negara dan warga masyarakat yang tahu akan hak dan kewajibannya, memiliki tanggung jawab atas kesejahteraan bersama seluas luasnya.

Pendidikan IPS di berbagai negara mengalami perubahan perubahan dalam konteks tujuan tiap-tiap negara dalam pembelajaran IPS. Banyak tokoh-tokoh yang berpendapat mengenai tujuan pendidikan IPS, yang pada dasarnya mempunyai persamaan diantara berbagai pendapat tersebut²⁰.

Pendidikan memang tidak dapat melepaskan dirinya dan konteks tempat masyarakat itu hidup, seperti konteks sosial, budaya, politik, dan ekonomi. Namun, pendidikan tidaklah semata-mata menyertakan matriks sosial dalam kerangka pencapaian tujuan-

¹⁹ Ruminiati, Sosio Antropologi Pendidikan, 93-94.

²⁰ Siska, Konsep Dasar IPS untuk SD/ MI, 8.

tujuannya. Pendidikan juga melibatkan matriks lain yang sifatnya lebih personal-individual. Matriks personal ini juga penting sebab pribadi yang belajar adalah individu. Oleh karena itu, apa yang ada dalam diri individu, seperti daya psikologis, kecenderungan, bakat-bakat, talenta, keinginan, kepercayaan, keyakinan, juga mesti dijadikan pertimbangan bagi penentuan tujuan pendidikan. Untuk itu, tujuan pendidikan juga mesti memperhatikan dimensi perkembangan individu ini.²¹

Tujuan pendidikan IPS di Indonesia pada dasarnya mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill), sikap dan nilai (attitudes and values) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik tujuan pengajaran IPS di sekolah sebagai berikut.

1. Pengajaran IPS ialah untuk mendidik para siswa menjadi ahli ekonomi, politik, hukum, sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya sehingga harus terpisahkan sesuai dengan body of knowledge masing-masing disiplin ilmu sosial tersebut.
2. Pengajaran IPS ialah untuk menumbuhkan warga negara yang baik. Sifat warga negara yang baik akan lebih mudah ditumbuhkan pada siswa apabila guru mendidik mereka dengan jalan

²¹ Doni Koesuma, Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak Di Zaman Global (Jakarta: Grasindo, 2007), 70.

menempatkannya dalam konteks kebudayaannya daripada memusatkan perhatian pada disiplin ilmu sosial yang terpisah-pisah.

3. Pendapat ketiga adalah bentuk kompromi dan pendapat pertama dan kedua yang menekankan pada organisasi bahan pelajaran harus dapat menampung tujuan para siswa yang meneruskan pendidikan maupun yang terjun langsung ke masyarakat. Tujuan pendidikan sosial adalah pembentukan kepribadian yang utuh yang menjadi bagian komunitas sosial²².
4. Pengajaran IPS dimaksudkan untuk mempelajari bahan pelajaran (closed areas) agar mampu menyelesaikan masalah interpersonal maupun antarpersonal. IPS atau social studies lebih mengarah untuk persiapan peserta didik untuk siap berpartisipasi dalam masyarakat, sehingga setiap peserta didik mengetahui bagaimana peran diri sendiri baik dalam keluarga maupun masyarakat, mengetahui peranan orang lain dan bagaimana memerankan peranan orang lain, serta siap untuk menerima bentuk apapun yang diberikan masyarakat. Jadi, Pendidikan IPS merupakan kajian ilmu yang terintegrasi dalam disiplin ilmu-ilmu sosial yang bersifat menyeluruh (holistik) yang materinya diambil dari rumpun ilmu sosial, seperti bidang ilmu sejarah, geografi, sosiologi, antropologi,

²² Arief Hidayat Effendi, *Al Qur'an (Kajian Tafsir Tarbawi)* (Yogyakarta: Deepublisher, 2016), 82.

politik, ekonomi, psikologi dan filsafat yang dikonsepsi menjadi pembelajaran terpadu²³.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan manusia. IPS juga berkaitan dengan bagaimana usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan materi, budaya, jiwa, pemanfaatan sumber daya yang ada di permukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, untuk mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Pada prinsipnya, hakikat yang dipelajari IPS adalah bagaimana mempelajari, menelaah, mengkaji sistem kehidupan manusia di muka bumi. Kebutuhan manusia dalam konteks sosial sangat banyak dan luas, maka pembelajaran IPS dalam setiap jenjang pendidikan perlu diadakan pembatasan sesuai dengan kemampuan peserta didik pada jenjang masing-masing. Misalnya ruang lingkup materi IPS untuk tingkat sekolah dasar dibatasi pada gejala dan masalah sosial yang mampu dijangkau pada geografi dan sejarah. Hal itu pun diutamakan pada gejala dan masalah sosial sehari-hari yang ada di lingkungan siswa.

Menurut Muhibbin Syah lingkungan siswa atau peserta didik dalam ruang lingkup pendidikan ini terbagi menjadi dua macam, yaitu lingkungan sosial dan non-sosial. Lingkungan sosial siswa adalah

²³ Siska, Konsep Dasar IPS untuk SD/ MI, hal 8-9.

masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut. Lingkungan sosial siswa meliputi keluarga siswa, guru, para staf administrasi sekolah, masyarakat, dan teman. Lingkungan non-sosial siswa meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa²⁴.

Radius ruang lingkup tersebut dikembangkan secara bertahap, sejalan dengan perkembangan tingkat kematangan berpikir siswa. Pada tingkat lanjutan, ruang lingkup dan bobotnya diperluas pada masalah-masalah lingkungan, penerapan teknologi dalam berbagai sektor kehidupan, transportasi, komunikasi, pengangguran, kelaparan, kemiskinan, dan sumber daya²⁵.

Ruang lingkup pikiran anak kecil sangat sempit dan terbatas, tidak melampaui lingkungan material yang sempit yang ada di sekitarnya. Akan tetapi, kita menemukan bahwa ruang lingkup pikiran pada masa remaja meliputi lingkungan sosial, termasuk di dalamnya keinginan-keinginan. Jadi, problem kehidupan telah berubah dan sekadar urusan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan primer yang sederhana ke pemahaman hawa nafsu dan keinginan-keinginan manusia serta upaya memahami penciptaan jagat raya, hakikat alam semesta, dan rahasia-rahasia alam di sekitarnya.²⁶

²⁴ Saifudin, *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis Dan Praktis* (Yogyakarta: Deepublisher, 2014), 41.

²⁵ Siska, *Konsep Dasar IPS untuk SD/ MI*, hal 18.

²⁶ Sayyid Muhammad Azz'balawi, *Pendidikan Remaja* (Jakarta: Gema Insani, 2007), 103.

Dalam proses pembelajarannya, berbagai metode dan pendekatan digunakan. Kesadaran para peserta didik terhadap gejala dan masalah-masalah sosial harus terus dipertajam, dan dikembangkan. Kemampuan menalar (reasoning) para siswa terus diasah. Dalam batas-batas yang masih mendasar, seharusnya mulai diterapkan teori, konsep, dan prinsip-prinsip keilmuan pada penalaran tersebut. Selanjutnya, secara garis besar mengemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS mencakup empat aspek, yaitu:

1. Sistem sosial dan budaya, meliputi: individu, keluarga, dan masyarakat, sosiologi sebagai ilmu dan metode, interaksi sosial, sosialisasi, pranata sosial, struktur sosial, kebudayaan, dan perubahan sosial budaya.
2. Manusia, tempat, dan lingkungan, meliputi: sistem informasi geografi, interaksi gejala fisik dan sosial, struktur internal suatu tempat/wilayah, dan interaksi keuangan, serta persepsi lingkungan dan kewilayahan.
3. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan, meliputi: ketergantungan, spesialisasi, pembagian kerja, perkoperasian, dan kewirausahaan serta pengelolaan keuangan perusahaan.
4. Waktu, berkelanjutan, dan perubahan meliputi: dasar asal ilmu sejarah, fakta, peristiwa, dan proses²⁷.

²⁷ Siska, Konsep Dasar IPS untuk SD/ MI, hal 19- 20.

d. Materi Pembelajaran IPS

Setiap mata pelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Demikian juga mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. menjelaskan bahwa pembaharuan pengajaran IPS sebenarnya masih dalam proses yang penuh berisi berbagai eksperimen. Adapun ciri ciri yang didapatkan di dalamnya memuat rincian sebagai berikut:.

1. Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan berpikir serta pemeliharaan/pemanfaat lingkungan alam. Belajar atau pun bekerja pada bidang yang diminati terbukti akan memberikan semangat dan antusiasme dalam menjalaninya.²⁸
2. Mencerminkan berbagai kegiatan dasar dan manusia.
3. Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dan susunan yang integrated (terpadu), correlated (berhubungan), sampai yang separated (terpisah)
4. Susunan bahan pembelajaran akan bervariasi dan pendekatan kewargaan negara, fungsional, humanistis, sampai yang struktural.
5. Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi
6. Evaluasinya tak hanya akan mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor saja, tetapi juga mencoba mengembangkan apa yang disebut democratic quotient dan citizenship quotient,

²⁸ Lucy, Tes Bakat Dan Minat Anak (Jakarta:Penear Plus, 2016), 77.

7. Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur science, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan pembelajaran. Karakteristik lain yang juga merupakan ciri mata pelajaran IPS adalah digunakannya pendekatan pengembangan bahan pembelajaran IPS dalam rangka menjawab permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran, baik di tingkat sekolah dasar maupun lanjutan²⁹.

Dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, pengembangan sumber daya manusia (SDM) berkualitas di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dewasa ini yang sangat urgen. Pengembangan SDM harus bersamaan dengan pengembangan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPS, sebab IPS sarat dengan nilai-nilai, seperti nilai teoretis, nilai praktis, nilai edukatif dan nilai ketuhanan

a. Nilai Teoretis

Membina peserta didik pada proses perjalanan diarahkan menjadi SDM untuk masa esok. Oleh karena itu, pembelajaran IPS tidak hanya menyajikan dan membahas kenyataan, fakta dan data yang terlepas-lepas, melainkan lebih jauh dan itu yakni menelaah keterkaitan aspek kehidupan sosial dengan yang lain. Peserta didik dibina dan dikembangkan daya nalarnya ke

²⁹ Siska, Konsep Dasar IPS untuk SD/ MI, 14.

arah dorongan mengetahui sendiri kenyataan (sense of reality) dan dorongan menggali sendiri di lapangan (sense of discovery). Kemampuan menyelidiki dan meneliti dengan mengajukan berbagai pertanyaan (sense of inquiry) mereka bina serta kembangkan.

b. Nilai Praktis

Secara praktis, nilai berarti kebermaknaan tindakan atau perbuatan yang dirasakan langsung oleh yang bersangkutan atau dipersepsi orang lain. Fenomena nilai dewasa ini sangat mudah ditemukan dalam perbandingan yang sangat kontradiktif. Itu semua menjadi tantangan pendidikan dewasa ini³⁰

Pokok bahasan IPS jangan hanya tentang pengetahuan yang konseptual teoritis belaka, melainkan digali dan kehidupan. Konsep Dasar IPS di SD/MI 115 sehari-hari; misalnya mulai dan lingkungan keluarga, di pasar, di jalan, dan tempat-tempat lain. Dalam hal ini, nilai praktis disesuaikan dengan tingkat usia dan kegiatan peserta didik sehari-hari. Pengetahuan praktis tersebut bermanfaat dalam mengikuti berita, mendengarkan radio, membaca cerita, menghadapi permasalahan kehidupan sehari-hari sampai dengan pengetahuan Pembelajaran IPS tersebut diproses secara menarik dan tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari, dan secara tidak langsung memiliki nilai praktis serta strategis dalam

³⁰ Andreas Soeroso, Sosiologi Kelas X (Jakarta: Yudhistira, 2008), 46.

membina SDM sesuai dengan kenyataan hidup han mi dan masa-masa mendatang.³¹

c. Nilai Edukatif.

Salah satu tolok ukur keberhasilan pelaksanaan pembelajaran IPS, yaitu adanya perubahan perilaku sosial peserta didik ke arah yang lebih baik. Perilaku tersebut, meliputi aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Peningkatan kognitif dalam hal ini tidak hanya terbatas makin meningkatnya pengetahuan sosial, melainkan pula peningkatan nalar sosial dan kemampuan mencari alternatif-alternatif pemecahan masalah sosial. Oleh karena itu, materi yang dibahas dalam pembelajaran IPS, tidak hanya terbatas pada kenyataan, fakta dan data sosial, melainkan juga mengangkat masalah sosial yang terjadi sehari-hari.

Dalam proses peningkatan perilaku sosial melalui pembinaan nilai edukatif, tidak hanya terbatas pada perilaku kognitif, melainkan lebih mendalam lagi berkenaan dengan perilaku afektifnya. Justru perilaku inilah yang lebih mewarnai aspek kemanusiaan. Melalui pembelajaran IPS, perasaan, penghayatan, sikap, kepedulian, dan tanggung jawab sosial peserta didik ditingkatkan. Kepedulian dan tanggung sosial, secara nyata dikembangkan dalam pembelajaran IPS untuk mengubah perilaku

³¹ Siska, Konsep Dasar IPS untuk SD/ MI, 16.

peserta didik bekerja sama, gotong-royong, dan membantu pihak-pihak yang membutuhkan.

d. Nilai Ketuhanan

Prinsip Ketuhanan, artinya bahwa setiap aktivitas yang dilakukan dalam proses pembuatan kebijakan harus diorientasikan kepada ketuhanan.³² Kita dapat menghayati dalam menikmati segala yang kita peroleh sebagai manusia, makhluk individu dan makhluk sosial yang berbeda dengan makhluk-makhluk hidup ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, baik tumbuh-tumbuhan maupun hewan. Kenikmatan dan Tuhan Yang Maha Esa berupa akal pikiran yang berkembang dan dapat dikembangkan yang telah membawa manusia sendiri untuk mampu memenuhi kebutuhannya dan sumber daya alam yang telah disediakan oleh-Nya. Kenikmatan kita sebagai manusia yang mampu menguasai IPTEK, menjadi landasan kita untuk mendekatkan diri dan meningkatkan iman dan takwa kita kepada Tuhan Yang Maha Esa.³³

Kekaguman kita sebagai manusia kepada segala ciptaan-Nya baik berupa fenomena fisik, alamiah maupun fenomena kehidupan, merupakan nilai ketuhanan yang strategis sebagai bangsa yang berfalsafah Pancasila. Pendidikan IPS dengan ruang lingkup cakupan yang sangat luas, menjadi landasan kuat bagi penanaman dan pengembangan nilai ketuhanan yang menjadi kunci

³² Zainudin Mustapa, *Bunga Rampai Birokrasi* (Jakarta: Gema Insane, 2007), 116.

³³ Siska, *Konsep Dasar IPS untuk SD/ MI*, 11.

kebahagiaan kita, baik lahir maupun batin. Nilai ketuhanan ini menjadi landasan moralitas SDM masa kini dan masa yang akan datang³⁴.

Menurut para ahli nilai sosial adalah petunjuk-petunjuk umum yang telah berlangsung lama dan mengarahkan tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, nilai sangat dibutuhkan oleh manusia mengingat nilai merupakan suatu pedoman untuk mengatur perilaku sosial manusia dalam sosialisasi³⁵.

2. Team Games Tournament

a. Pengertian Teams Games Tournament

TGT (Team Game Tournament) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

³⁴ Ibid, hal 16-17.

³⁵ Mamat Ruhimat, Ilmu pengetahuan social (Jakarta: Grafindo, 2006) , 65.

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, di mana setiap meja turnamen terdiri atas 5 sampai 6 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dan segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat pre-test. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu³⁶

Menurut Ika Maryani, metode *teams games tournament* adalah salah satu metode dalam *cooperative learning*. Pada metode ini, setelah belajar bersama kelompoknya sendiri, para anggota suatu kelompok akan berlomba dengan anggota kelompok lain sesuai

³⁶ Winastwan, Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif (Jakarta: Alex Media Kompetindo, 2007), 61.

dengan tingkat kemampuan masing- masing. Penilaian didasari oleh jumlah nilai yang diperoleh kelompok peserta didik.³⁷

Menurut Andi Wicaksana, metode TGT menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti dalam STAD, tetapi menggantikan kuis dengan turnamen mingguan. Siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya. Siswa memainkan game mi bersama 3 orang pada 'meja turnamen' dan ketiga peserta dalam satu meja turnamen mi adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Peraih rekor tertinggi dalam setiap meja turnamen akan mendapatkan 60 poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dan meja mana ia mendapatkannya. mi berarti mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Tim yang mendapat tingkat kinerja tertinggi akan mendapatkan sertifikat dan tim lamnnya.³⁸

b. Penerapan Teams Games Tournament

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas 5 langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan

³⁷ Ika Maryani, Pendekatan Scientific Di Sekolah Dasar (Yogyakarta: Depublish, 2005), 33-34.

³⁸ Andi Wicaksana , Teori Pembelajaran Bahasa (Yogyakarta: Garudha Wachane, 2016), 339.

(tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki beberapa tahap dalam penerapannya.

- 1) Preparation according of initial decisions to be made , making up the teams , preparing worksheets and games, preparing the tournament materials .To start the game or tournament, shuffle the deck of number cards and place it face down on the table. Also place the answer sheet face down on the table. Decide who will be player number 1. Play proceeds in a clockwise direction from player number.³⁹ Untuk memulainya, guru harus mempersiapkan lembar kerja, materi game, kartu yang akan ditaruh di meja dan menentukan nomor urut pemain serta mengatur letak jawaban
- 2) Mengajar (teach), Mempersentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi
- 3) Siswa Bekerja Dalam Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar-siswa yang

³⁹ David L Devries, *Teams-Games-Tournament: The Team Learning Approach* (New Jersey: Educational Education Publication, 1990), 1.

berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

4) Games Tournament

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dan kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci diletakkan terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca)⁴⁰.

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai

⁴⁰ Winastwan, Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif, 62.

dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hash pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.

According Slavin When there is no challenge, the player to the right checks the answer; If the answer is correct, the player keeps the card; If the answer is wrong, the player puts the card on the bottom of the deck⁴¹.

Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, di mana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja tumamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Di sini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

⁴¹ L Devries, Teams-Games-Tournament: The Team Learning Approach ,2.

Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya⁴².

5) Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. (untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Langakh

⁴² Winastwan, Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif, 63.

kedua adalah menjumlah hasil tiap kelompok dan menentukan pemenang pada pertandingan.⁴³

c. Kelebihan dan Kekurangan Teams Games Tournament

Metode teams games tournament yang merupakan bagian dari pembelajaran pembelajaran koperatif memiliki kelebihan diantaranya adalah:

1) Mewujudkan kerjasama antara pelajar

Pelajar memberikan kerjasama yang baik semasa guru mengajar. Pelajar bekerjasama di dalam kumpulan bagi mencapai markah yang tertinggi. Di samping itu, dengan menggunakan pendekatan pembelajaran secara koperatif, didapati pelajar juga bersungguh-sungguh dalam melakukan aktiviti perbincangan di dalam kumpulan.⁴⁴

2) Meningkatkan kerajinan di kalangan pelajar

Pelajar rajin dalam melaksanakan tugas yang diberikan. Minat pelajar terhadap aktiviti pembelajaran akan bertambah. mungkin disebabkan oleh peneguhan positif yang diberikan oleh guru sama ada dalam bentuk hadiah atau pujian, menyebabkan pelajar berlumba-lumba untuk mendapatkan markah yang tinggi bagi kumpulan mereka.

⁴³ Ibid, 63.

⁴⁴ Maryani, Pendekatan Scientific Di Sekolah Dasar, 37.

3) Melatih sikap berdikari di kalangan pelajar

Melalui pembelajaran secara koperatif, sikap berdikari dapat dipupuk di mana kebiasaannya ketua kumpulan akan memastikan setiap anak buah di dalam kumpulannya memahami apa yang dibincangkan.

4) Meningkatkan daya ingatan pelajar terhadap sesuatu yang dipelajari

Pelajar yang bekerjasama dalam kumpulan koperatif boleh menguasai ilmu dan bahan yang disampaikan oleh guru lebih baik daripada pelajar yang belajar bersendirian. Meningkatkan kemahiran sosial pelajar

Pendekatan koperatif menyebabkan pelajar melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran. Di sini, mereka terpaksa mendengar, menulis, menerangkan, membaca, melukis, mengulangi sesuatu aktiviti serta berinteraksi dengan ahli kumpulan sendiri dan kumpulan lain. Dengan itu, ia boleh meningkatkan kemahiran interaksi sosial di kalangan pelajar⁴⁵.

Menurut Slavin, kekurangan dan Cooperative Learning adalah kontribusi dan siswa berprestasi rendah menjadi kurang dan siswa yang memiliki prestasi tinggi akan mengarah kepada kekecewaan. Hal ini disebabkan mereka harus membantu temannya yang berkemampuan rendah. Noornia menyatakan

⁴⁵ Efandi Zakaria, *Trend Pengajaran Matematik* (Kuala Lumpur: Utusan Publisher, 2007), 25- 26.

bahwa pembelajaran dengan menggunakan Cooperative Learning membutuhkan waktu yang lebih lama bahkan dapat menyebabkan materi tidak dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada apabila guru belum berpengalaman⁴⁶.

d. Faktor- faktor yang mempengaruhi penerapan Teams Games Tournament

Dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode TGT dipengaruhi oleh factor internal dan factor eksternal. Kedua faktor ini yang mempengaruhi keberhasilan penerapan pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran TGT.

Dalam faktor Internal, Usman.M.Uzer mengatakan bahwa pola interaksi optimal antara guru dan siswa, antara siswa dan guru dan antara siswa dan siswa merupakan komunikasi multiarah yang sesuai dengan konsep siswa aktif. Sebagaimana yang dikehendaki para ahli dalam pendidikan modern, hal ini sulit terjadi pada mixed ability karena pada umumnya interaksi hanya terjadi antar siswa pandai dan guru. Agar siswa termotivasi dalam komunikasi multiarah, maka guru perlu memilih strategi pembelajaran yang menyenangkan.

Guru perlu memahami adanya perbedaan dalam bidang intelektual, terutama dalam pengelompokan siswa di kelas. Siswa yang kurang cerdas jangan dikelompokkan dengan siswa yang

⁴⁶ Wicaksana, Teori Pembelajaran Bahasa, 441.

kecerdasannya setingkat dengannya, tetapi perlu dimasukkan kedalam siswa yang cerdas. Dengan harapan siswa yang kurang cerdas terpacu lebih kreatif, ikut terlibat langsung dengan motivasi yang tinggi dalam kerjasama dengan teman sekelompok dengannya, Kegiatan belajar tidak ditekankan pada “hasil” tetapi pada “Proses” belajar. Jadi yang lbih utama adalah menyusun strategi bagaimana agar siswa memperoleh pengetahuan dengan cara “mengalami” bukan “menghafal. Menurut Piaget dan Slavin menyatakan bahwa struktur pengetahuan di kembangkan dalam otak manusia melalui dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi yang berarti struktur pengetahuan baru dibuat atas dstruktur pengetahuan yang sudah ada, pengetahuan yang sudah ada dimodifikasi untuk menyesuaikan datangnya pengetahuan baru.⁴⁷

Dalam faktor eksternal, penerapan TGT dipengaruhi oleh keadaan lingkungan dan sarana prasarana. Keberhasilan kegiatan pembelajaran yang didukung oleh berbagai komponen-komponen pendidikan. Komponen-komponen yang terdiri dan: kurikulum, tenaga pendidikan, sararia prasarana, sistem pengelolaan, kondisi siswa dan lingkungan sosial ekonomi scbagaimana disebutkan harus diberdayakan se-optimal mungkin dalam kegiatan pembelajaran. dan komponen-komponen tersebut, faktor tenaga kependidikan, sarana

⁴⁷ Darmadi, Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa (Yogyakarta: Depublish, 2017), 333-334.

prasarana dan sistem pengelolaan manajemen, merupakan faktor yang tidak pembelajaran⁴⁸.

3. Penerapan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS

Pelaksanaan prosedur model cooperative learning dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif. Pada pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain. Kelas disusun dalam kelompok yang terdiri dan 4 atau 5 siswa, dengan kemampuan yang heterogen. Maksud kelompok heterogen adalah terdiri dan campuran kemampuan siswa, jenis kelamin dan suku. Hal mi bermanfaat untuk melatih siswa menerima perbedaan pendapat dan bekerja denganteman yang berbeda latar belakangnya. Pada pembelajaran kooperatif juga diajarkan keterampilan eterampilan khusus agar siswa dapat bekerjasama di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar yang baik, memberikan penjelasan kepada teman sekelompok dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan.

Slavin, mengatakan bahwa selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan. Namun Roger dan David Johnson juga berpendapat bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap sebagai cooperative learning. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur pembelajaran kooperatif menurut Roger dan David Johnson harus

⁴⁸ Suprihatiningsih, Perspektif Manajemen Pembelajaran Program Ketrampilan (Yogyakarta: Depublish, 2016), 6.

diterapkan Saling ketergantungan positif, Tanggung jawab perseorangan, Tatap muka, Komunikasi antar anggota, Evaluasi proses kelompok.

Dan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada kerja sama siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, sehingga pembelajaran ini sebagian besar aktivitas belajar berpusat pada siswa. Selain itu pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, motivasi, minat dan aktivitas-aktivitas belajar siswa lainnya⁴⁹.

TGT (Team Game Tournament) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok, guru memberikan LKS kepada setiap kelompok⁵⁰.

Tujuan pendidikan IPS di Indonesia pada dasarnya mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skill), sikap dan nilai (attitudes and values) yang dapat dipergunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan

⁴⁹ Tim Dosen PAI, Penelitian Dalam Pendidikan Agama Islam (Yogyakarta: Depublish, 2016), 54-55.

⁵⁰ Winastwan, Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif, 61.

masalah, mengambil keputusan, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik⁵¹

Berdasarkan konsep yang menonjolkan aspek social, kritis dan kerjasam dalam pembelajaran, hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan IPS dalam membentuk warga negara yang mampu memecahkan masalah dengan musyawarah, ikut dalam berbagai kegiatan masyarakat serta berani memberikan aspirasi dalam setiap persoalan.. Oleh sebab itu, penggunaan metode TGT dalam pembelajarn IPS selaras dengan tujuan pendidikan IPS.

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

- A. Skripsi karya Syamsul Muqorrobin STAIN PONOROGO dengan judul Implementation Of Team Games Tournament At Teaching Reading In Almurrom Sumoroto

Dalam skripsi tersebut dijelaskan penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran reading di MA Almurrom Sumoroto. Berdasarkan penelitian tersebut, siswa yang awalnya belajar bahasa inggris khususnya materi reading terlihat pasif, menjadi lebih aktif dibuktikan dengan banyak siswa yang bertanya, adanya kerja sama dalam kelompok saat pertandingan, serta menumbuhkan sikap social dalam aktivitas belajar siswa. Beberapa kekurangan dalam penelitian itu disebabkan oleh

⁵¹ Siska, Konsep Dasar IPS untuk SD/ MI, 8.

kurangnya peran guru dalam mengatur diskusi siswa agar tetap terarah, serta alokasi waktu pelaksanaan yang cukup panjang.

B. Skripsi karya Rosyidah dengan UIN Jakarta judul Penggunaan Model Kooperatif Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa

Dalam skripsi tersebut di jelaskan bahwa model kooperatif picture and picture dapat meningkatkan prestasi belajar IPS anak. Hal ini berdasarkan ketuntasan hasil belajar yang selalu meningkat dari setiap siklus. Kekurangan dalam skripsi ini penggunaan media gambar yang cukup banyak sehingga membutuhkan biaya yang cukup banyak dalam setiap proses pembelajaran

C. Skripsi karya Titik Dwi Rahayu UNS solo dengan judul Penerapan pembelajaran kooperatif TGT dengan media TTS (teka-teki silang) untuk perbaikan proses pembelajaran biologi siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta

Dalam skripsi ini, terdapat modifikasi dalam penggunaan TGT dengan media teka teki silang , tetapi tetap menggunakan konsep turnamen kelompok dan games. Kelebihan dari metode ini lebih mudah dalam penyiapan bahan karena menggunakan slide show berbentuk teka teki silang. Kekurangannya adalah terdapat kesulitan dalam pembagian waktu karena hanya menngandalkan satu LCD serta membutuhkan LCD dalam jumlah banyak agar waktu sesuai

Berdasarkan ketiga telaah pustaka diatas, terdapat kesamaan dalam memilih metode pembelajaran yaitu TGT. Tetapi subjek dan materi yang digunakan berbeda karena penelitian ini berada di level sekolah dasar. Media dalam penerapan metode TGT juga berbeda karena dalam penelitian ini menggunakan kartu sebagai medianya. Penggunaan waktu dalam penerapan dalam metode ini lebih singkat karena alokasi waktu pelajaran IPS di SD lebih singkat dari pada sekolah menengah



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dimana penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Karakteristik metode deskriptif-kualitatif selain tidak lagi mengutak-atik perihal grand theory, verifikasi, empiri, dan kuantifikasi, juga membuang jauh-jauh hipotesis atau asumsi dan menggantinya dengan “perumusan masalah”. Selain hal in terutama dalam hal analisis data, metode ini dapat secara leluasa meminta bantuan sejumlah metode lain yang relevan, sepanjang dibutuhkan, seperti metode induktif, metode deduktif, metode historis, metode analitika bahasa, metode grounded, metode hermeneutika, metode komparatif, metode semiotika, metode framing, atau metode tindak tutur komunikasi⁵².

Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok⁵³.

⁵² Wahyu Wibowo, Cara Cerdas Menulis Artikel Ilmiah (Jakarta : Bumi Kompas, 2011), 43.

⁵³ Aep Saipul Hamdi dan Bahrudin, Metode Penelitian Kuantatif Aplikasi Dalam Pendidikan (Yogyakarta : Depublish, 2014), 9.

B. Lokasi Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SDN 2 Mrican. Obyek penelitian dianggap sangat tepat, karena siswa SDN 2 Mrican memiliki latar belakang yang beragam sehingga peneliti dapat melihat heterogenitas siswa yang berbeda. SDN 2 Mrican ini adalah heterogen.

C. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti dalam penelitian kualitatif sangat diperlukan, karena peneliti sendiri merupakan alat (instrument) pengumpul data yang utama sehingga kehadiran peneliti mutlak diperlukan dalam menguraikan data nantinya. Pengambilan data dengan mengajukan pertanyaan kepada partisipan. Semuanya ini nantinya dijawab oleh partisipan dengan menggunakan bahasa yang dimengerti. Jadi aspek lain dan proses adalah bahasa. Tetapi bahasapun harus dimengerti dalam konteksnya. Karena bahasa yang sama dapat berarti berbeda dalam konteks yang berbeda. Bahkan kata yang sama tapi diucapkan dengan intonasi yang berbeda dapat berarti lain untuk orang yang mendengarnya. Karena itu kehadiran peneliti dalam konteks penelitian sangatlah penting. Hanya dengan kehadiran secara langsung peneliti dapat menangkap arti yang sebenarnya. Kehadirannya tidak dapat diwakili⁵⁴.

⁵⁴ Cristine Daymon Dan Immy Holloway, Metode Riset Kualitatif Dalam Public Relation Terj: Cahya Wiratama(Yogyakarta : Bentang, 2002), 62.

Peneliti juga harus jeli terhadap permasalahan yang diteliti dalam arti ikut masuk atau terjun melihat secara langsung keadaan lokasi atau subjek penelitian.

Selama proses penelitian di SDN 2 Mrican, peneliti mengamati secara langsung penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS yang dilakukan sekolah serta mengamati aktivitas seluruh warga sekolah. Selain itu melakukan wawancara dengan narasumber yang terdiri dari kepala sekolah, guru IPS dan siswa. Untuk pelengkap, peneliti mengambil dokumentasi berupa foto kegiatan.

D. Sumber Data dan Data

1. Sumber Data

Yang dimaksud dengan sumber data adalah subyek dari mana data dapat diperoleh sehingga subyek penelitian dapat berarti orang atau apa saja yang menjadi sumber penelitian. Sumber data ialah situasi yang wajar atau “natural setting”, artinya bahwa peneliti mengumpulkan data berdasarkan observasi situasi yang wajar, sebagaimana adanya, tanpa dipengaruhi dengan sengaja⁵⁵.

Sumber data dalam penelitian ini yaitu :

- a. Kepala Sekolah
- b. Guru IPS (1 orang)
- c. Guru bidang studi lain

⁵⁵ Aep Saipul Hamdi, Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan , 9.

- d. Siswa-siswi . SDN 2 Mrican
- e. Karyawan . SDN 2 Mrican

Untuk menentukan sumber data dari kalangan siswa maupun guru bidang studi lainnya dan karyawan, maka penulis menggunakan tehnik sampling atau sampel bertujuan yaitu metode sampling logika sampel pada penelitian kuantitatif adalah keterwakilan (representativeness) dan sebagian populasi yang secara efektif diamati atau direliti untuk mewakili seluruh populasi. Hasil atau kesimpulan penelitian dipretensikan sebagai suatu proposisi ilmiah yang berlaku umum (generalisasi) untuk seluruh populasi. Setiap individu dalam populasi, karena ini diperlakukan sama (random) dan memperoleh peluang yang sama pula untuk diambil menjadi sampel⁵⁶.

Tujuan dari penggunaan tehnik adalah untuk merinci kekhususan yang ada dalam ramuan konteks yang unik. Kemudian penentu jumlah sampel untuk siswa, maka penulis mengambil secara acak dari siswa-siswa . SDN 2 Mrican sejumlah yang diperlukan. Pertimbangan-pertimbangan informasi yang diperlukan dalam sampel bertujuan ini adalah karena jumlah siswa yang menjadi subyek dalam penelitian ini banyak, disamping itu untuk kelas 1 tidak dijadikan sebagai sampel karena merupakan siswa baru.

Sedangkan untuk sumber data guru bidang studi lain dan karyawan maka penulis menentukan sendiri personilnya berdasarkan pertimbangan

⁵⁶ Pawito, Penelitian Komunikasi Kualitatif (Yogyakarta : Lkis, 2007), 87.

dari Kepala Sekolah yaitu guru IPS, guru BP, guru bagian kesiswaan. Hal ini dilakukan oleh penulis karena data yang diperlukan berupa penerapan nilai toleransi yang telah sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian.

Untuk memperoleh hasil yang baik tentunya harus ditunjang oleh data yang akurat sesuai dengan apa yang dikehendaki, data tersebut harus selalu digali dari sumber-sumber yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

2. Data

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari⁵⁷.

- a. Penerapan nilai toleransi beragama dalam pembelajaran IPS yang terdiri dari keterangan pihak- pihak yang terkait dalam proses itu.
- b. Upaya yang dilakukan guru IPS dalam penerapan nilai toleransi beragama yang berisi keterangan dari guru IPS
- c. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode teams games tournament dalam pembelajaran IPS dan Kepala Sekolah.

Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data

⁵⁷ Eko Sugiarto, Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif (Yogyakarta: Suaka Media, 2015), 87.

sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang tersedia⁵⁸.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode kualitatif akan menggunakan data yang diambil melalui wawancara, observasi lapangan, atau dokumen yang ada⁵⁹.

1. Metode Observasi.

Observasi diartikan sebagai pengamatan dengan indera penglihatan yang berarti tidak mengajukan pertanyaan⁶⁰.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara teliti tentang pelaksanaan nilai toleransi beragama di SDN 2 Mrican serta keadaan dan prasarana yang menunjang.

Disamping itu pula peneliti juga dapat melakukan observasi secara tersamar sebab dalam mengamati situasi tidak selalu terus terang. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengetahui situasi dan kondisi lingkungan atau tempat penelitian secara langsung. Tempat Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang gambaran umum lokasi penelitian serta kondisi sarana dan prasarana penunjang pendidikan di sekolah.

⁵⁸ Syaifuddin Azwar, Metode Penelitian (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 1991), 91.

⁵⁹ Cristine Daymon Dan Immy Holloway, Metode Riset Kualitatif Dalam Public Relation , 67.

⁶⁰ Novita Lusiana , Metode Penelitian Kebidanan (Jakarta : Depublish, 2015), 47.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan proses interaksi atau komunikasi secara langsung antara pewawancara dengan responden⁶¹.

Dalam pelaksanaan wawancara penulis menggunakan jenis wawancara jenis bebas terpimpin, maksudnya dalam melaksanakan wawancara orang-orang yang diwawancarai diberi kebebasan untuk memberikan jawaban. Namun hal itu juga tidak terlepas dari pedoman pokok yang telah disusun.

Wawancara ini dilakukan dengan berbagai pihak yang berkaitan yaitu:

a. Wawancara dengan Kepala Sekolah

Materi wawancara meliputi, gambaran umum lebih lengkap tentang . SDN 2 Mrican, bagaimana tanggapan terhadap penerapan TGT di SDN 2 Mrican.

b. Wawancara dengan Guru IPS

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal.⁶²

Materi wawancara meliputi, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi metode TGT dalam pembelajaran IPS. Selain itu juga

⁶¹ Eko Budiarto dan Dewi Anggraeni, *Epidemiologi* (Jakarta : EGC, 2003), 40.

⁶² W Gulo, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Grasindo, 2007), 119.

dilakukan wawancara tentang kelebihan dan kekurangan metode TGT dalam pembelajaran IPS serta factor- factor yang mempengaruhi penerapan TGT dalam pembelajaran IPS

c. Wawancara dengan guru bidang study lain

Materi wawancara meliputi, bagaimana tanggapan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi metode TGT dalam pembelajaran IPS. Selain itu juga dilakukan wawancara tentang kelebihan dan kekurangan metode TGT dalam pembelajaran IPS

d. Siswa

Materi wawancara meliputi, bagaimana pendapat siswa mengenai perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi metode TGT dalam pembelajaran IPS. Selain itu juga dilakukan wawancara tentang kelebihan dan kekurangan metode TGT dalam pembelajaran IPS

e. Karyawan

Materi wawancara meliputi, bagaimana sejarah berdirinya, letak geografis dan perkembangannya, serta sarana dan prasarana yang menunjang.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, dan lain sebagainya⁶³.

⁶³ Ninit Alfianika, Metode Penelitian Pengajaran Bahasa (Yogyakarta: Deepublish, 2016), 120.

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel-variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, logger, agenda dan sebagainya.

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian seperti jumlah guru maupun siswa, gambaran umum tentang keadaan sekolah SDN 2 Mrican Sampung berupa letak geografisnya, sejarah singkat berdirinya, struktur organisasi, keadaan guru, siswa, tenaga administrasi dan sarana prasarananya

F. Analisis Data

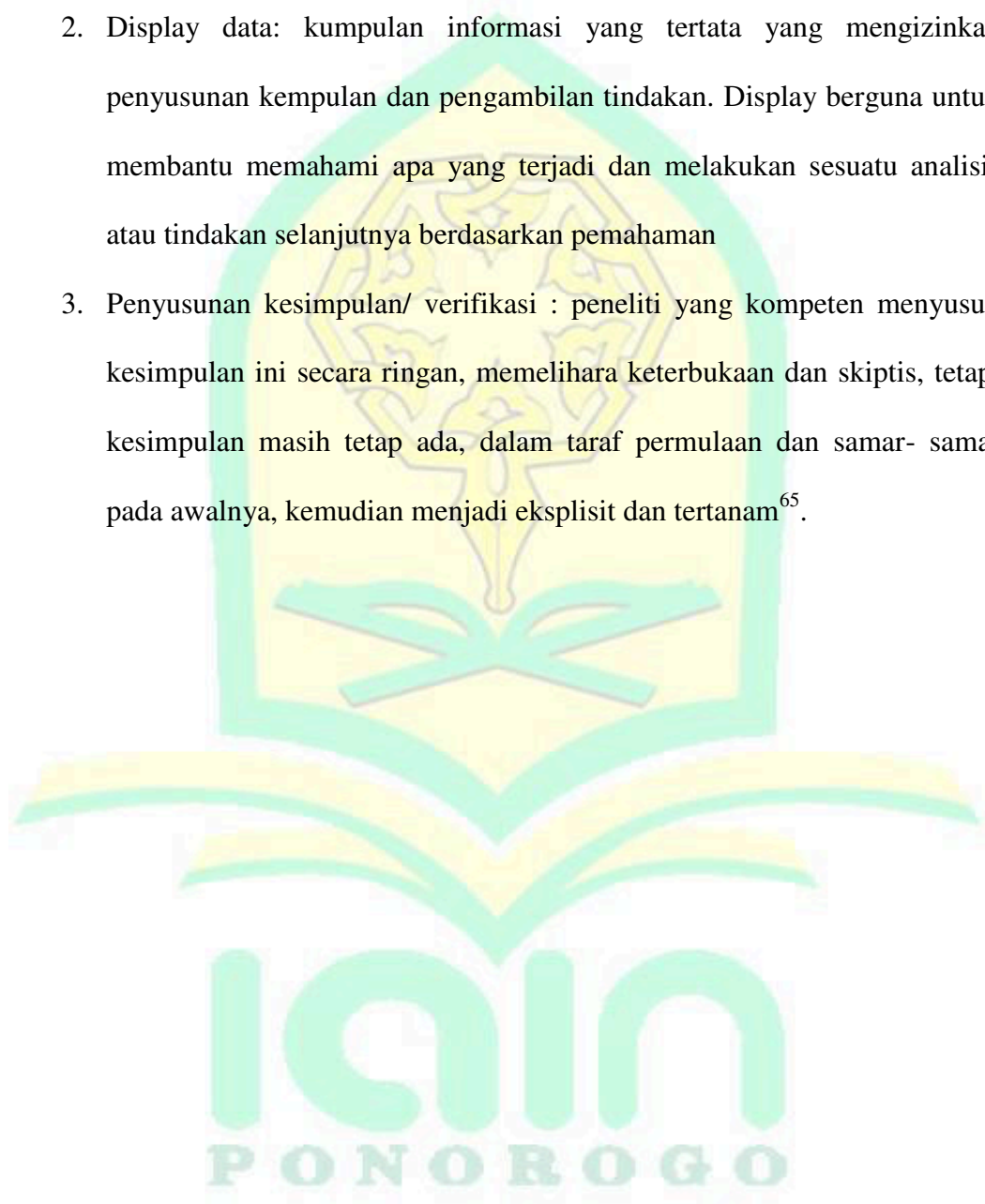
Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Setelah semua data yang diperlukan terkumpul, maka selanjutnya data tersebut diolah dan disajikan dengan menggunakan suatu metode. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian data tersebut. Dan dalam tesis ini data berasal dari naskah wawancara atau interview, catatan lapangan, catatan dan dokumen resmi.

Adapun proses analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Reduksi data: reduksi data pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, pengabstrakan dan pembentukan data matang yang muncul dalam penulisan catatan lapangan sebagaimana hasil

pengumpulan data, terdapat episode-episode selanjutnya dalam reduksi data (membuat rangkuman, pengkodean, penyesuaian tema, membuat duster/ pengelompokan, membuat pembagian, menulis memo)⁶⁴.

2. Display data: kumpulan informasi yang tertata yang mengizinkan penyusunan kumpulan dan pengambilan tindakan. Display berguna untuk membantu memahami apa yang terjadi dan melakukan sesuatu analisis atau tindakan selanjutnya berdasarkan pemahaman
3. Penyusunan kesimpulan/ verifikasi : peneliti yang kompeten menyusun kesimpulan ini secara ringan, memelihara keterbukaan dan skeptis, tetapi kesimpulan masih tetap ada, dalam taraf permulaan dan samar- samar pada awalnya, kemudian menjadi eksplisit dan tertanam⁶⁵.



⁶⁴ Maskur, Manajemen Pendidikan Islam Teori Dan Aplikasi (Yogyakarta: Deepublisher, 2015), 81.

⁶⁵ Yuana Agus Dirgantara ,Pelangi Bahasa Sastra Dan Budaya (Jakarta : Garudhawaca, 2012), 65.

BAB IV

DESKRIPSI DATA

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Alamat Sekolah

SDN 2 Mrican ini beralamt di JL. Brantas No. 122 Desa Mrican Kecamatan Jenangan. Berdiri pada tahun 1978, sekolah ini salah satu Sekolah Dasar Negeri yang ada di desa Mrican. Sekolah ini memiliki izin resmi operasi pada tahun 1978 dan memiliki bangunan yang sudah mandiri⁶⁶.

2. Visi dan Misi SDN 2 Mrican

a) Visi :

”Terpercaya di masyarakat untuk mencerdaskan bangsa, Trampil, berbudi luhur, berbudaya dan mandiri dilandasi Imtaq dan Iptek”.

b) Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran kontekstual dan bernuansa PAIKEM
- 2) Memberikan tambahan pelajaran di luar jam efektif
- 3) Menyiapkan generasi unggul yang memiliki potensi dibidang IMTAQ dan IPTEK.
- 4) Membentuk sumber daya manusia aktif, kreatif, inovatif, dan kerja keras sesuai dengan perkembangan zaman.

⁶⁶ Liat Transkrip Dokumentasi Nomor: 01 / D / 25-X/ 2017

5) Menciptakan suasana sekolah yang Kondusif, Mandiri dan Demokratis

3. Tujuan sekolah

- a. Siswa beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- b. Siswa sehat jasmani dan rohani.
- c. Siswa memiliki dasar-dasar pengetahuan, kemampuan yang cukup, dan ketrampilan untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.
- d. Mengenal dan mencintai bangsa, masyarakat, dan kebudayaannya.
- e. Siswa kreatif, terampil, dan bekerja keras untuk dapat mengembangkan diri secara terus menerus.⁶⁷

4. Struktur SDN 2 Mrican

- a. Kepala sekolah dijabat oleh Mismiati, S.Pd., M.Pd seorang lulusan S2 yang berpangkat golongan VI/a yang beralamat di Jl. Ontorejo No.66, Kepatihan, Ponorogo
- b. Guru kelas VI dijabat oleh bapak Sutini Haryanto seorang lulusan S1 yang beralamt di Jl. Sedap Malam, Siman Ponorogo
- c. Guru kelas V dijabat oleh bapak Sudarman Jl. Sekar Gayam No. 64C, Tonatan, Ponorogo
- d. Guru kelas IV dijabat oleh ibu Budianing Minarsih seorang lulusan S1 yang beralamat di Jl. Achmad Yani No. 136, Tonatan, Ponorogo

⁶⁷ Liat Transkrip Dokumentasi Nomor: 02 / D / 25-X/ 2017

- e. Guru Kelas II dijabat oleh ibu Elfa Devi seorang lulusan S1 yang beralamat di Jl. Singajaya XII/2, Singosaren, Jenangan, Ponorogo
- f. Guru kelas I dijabat oleh ibu Anis Khurniati seorang lulusan S1 yang beralamt di Jl. Anggrek No. 66 Mayak, Tonatan, Ponorogo
- g. Bagian TU dijabar oleh bapak Ervan Dwi seorang lulusan S1 yang beralamat di Jl. Batorokatong No. 209 Patihan Wetan, Babadan, Ponorogo
- h. Guru PAI dijabat oleh ibu Nurwiati seorang lulusan S1 yang beralamat di Desa Mrican, Kecamatan Jenangan, Kab.Ponorogo
- i. Guru PJOK dijabat oleh bapak Sirmanto seorang lulusan S1 yang beralamat di Jl. BPT.Drs. Gatot Soemani Blok F No. 23, Keniten, Ponorogo
- j. Penjaga sekolah dijabat oleh bapak Sutrisno yang beralamat di Desa Mrican, Kecamatan Jenangan, Kab.Ponorogo
- k. Petugas perpustakaan dijabat oleh ibu Sri Tilamsai seorang lulusan S1 yang beralamat di Jl. Budi Utomo Timur, Mrican, Jenangan, Ponorogo⁶⁸

5. Keadaan Guru dan Karyawan

Tenaga pengajar yang lulusan S2 sejumlah satu orang. Sedangkan tenaga pengajar yang lulusan S1 sejumlah 8 orang. Sedangkan tenaga bantu yang alumni SLTA sejumlah 3 orang⁶⁹

6. Kondisi Siswa (3 tahun terakhir)

Jumlah siswa di SDN 2 Mrican terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Hal ini biasa dibuktikan dari jumlah siswa baru yang masuk di sekolah ini dalam periode 3 tahun terakhir. Pada tahun 2015

⁶⁸ Liat Transkrip Dokumentasi Nomor: 03 / D / 25-X/ 2017

⁶⁹ Liat Transkrip Dokumentasi Nomor: 04 / D / 25-X/ 2017

hanya berjumlah 6 siswa. Pada tahun 2016 mengalami peningkatan yang signifikan sejumlah 13 siswa. Pada tahun 2017 jumlah siswa baru yang masuk sudah mencapai 19 siswa. Hal ini menunjukkan kepercayaan masyarakat untuk menyerahkan pendidikan anaknya di sekolah ini.⁷⁰

7. Jumlah Ruang Kelas

Jumlah ruang kelas yang digunakan untuk pembelajaran setiap hari di SDN 2 Mrican sudah memadai dengan pembagian satu kelas mendapat satu ruang kelas. Hal ini memudahkan siswa untuk belajar dengan optimal⁷¹

8. Kondisi obyektif gedung dan sarana prasana sekolah

Kondisi obyektif sarana dan gedung sekolah di SDN 2 Mrican terbagi dalam beberapa kategori. Ruang kelas ada 6 yang digunakan untuk peruses belajar mengajar setiap hari. Terdapat satu ruang untuk kepala sekolah. Terdapat pula satu ruang untuk tempat guru yang masing –masing mendapat satu meja guru. Ruang perpustakaan juga disediakan sebagai tempat siswa menambah ilmu pengetahuan. Fasilitas kamar mandi dan WC juga disediakan masing – masing satu buah untuk guru dan siswa⁷².

⁷⁰ Liat Transkrip Dokumentasi Nomor: 05 / D / 25-X/ 2017

⁷¹ Liat Transkrip Dokumentasi Nomor: 06 / D / 25-X/ 2017

⁷² Liat Transkrip Dokumentasi Nomor: 07 / D / 25-X/ 2017

B. Deskripsi Data Khusus

1. Alasan Penerapan Penerapan Metode Teams Games Tournament

Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

Menurut keterangan bapak Sudarman memilih metode ini dalam pembelajaran IPS adalah sebagai berikut

Awalnya saya kesulitan dalam pembelajaran IPS, karena banyak siswa yang ramai dalam pembelajaran, tidak memperhatikan materi. Selain itu saat mengajar mereka kalau disuruh bertanya tentang yang tidak ada yang mau, hanya diam saja. Yang lebih menjadi masalah, saat ulangan mingguan, atau bulanan, nilai mereka tidak mencapai KKM. Akhirnya saya membaca buku dan menemukan metode ini, meski awalnya ragu, saya mencoba menerapkan dan ternyata hasilnya positif. Mereka lebih aktif dalam belajar, nilai bagus dan malah mereka belajar bersosial dengan teman sekelasnya⁷³.

2. Penerapan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

a) Persiapan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

Menurut Bapak Sudarman selaku guru mata pelajaran IPS dikelas V SDN 2 Mrican, dalam melaksanakan metode TGT diperlukan beberapa persiapan.

“Untuk persiapan melakukan metode TGT sebagai guru saya harus membuat RPP terlebih dahulu. RPP ini berisi perencanaan yang akan saya laksanakan dalam pembelajaran nanti. Di dalamnya juga berisi tentang segala sesuatu yang harus saya persiapkan diantaranya materi yang akan saya ajarkan berupa buku LKS dan materi tambahan yang saya buat sendiri, kemudian

⁷³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 25/1-I/F-1/17-I-/2018

data murid yang sudah saya bagi kedalam beberapa kelompok yang berisi 4- 5 orang, membuat peraturan yang akan saya terapkan dalam metode TGT nanti serta membuat kartu yang berisi soal dan jawaban untuk dibagi dalam beberapa kelompok. Kartu ini saya buat dari kertas karton yang saya print ukuran kecil yang berisi soal dan jawaban. Kartu dari kertas karton saya pilihkan yang berwarna- warni agar menarik dan membuat suasana ceria. Yang terakhir saya menyiapkan kertas piagam kosong untuk dibuat sebagai hadiah untuk team yang memenangkan perlombaan”⁷⁴

Selain persiapan dalam bentuk materi yang akan digunakan pada saat penerapan, diperlukan sosialisasi agar siswa menyiapkan diri dan merasa bersemangat demi kelancaran penerapan metode ini. Hal ini menurut keterangan bapak Sudarman

“Selain persiapan yang tadi saya sampaikan , saya juga menyiapkan keadaan siswa dengan memberitahukan bahwa pada mata pelajaran IPS akan diadakan pertandingan kelompok , diharapkan anak- anak untuk belajar dengan sungguh- sungguh dan sekaligus saya bagi kelompoknya agar pada saat kegiatan tidak memakan waktu dalam membagi kelompok dan siswa biasa kompak dalam pertandingan. Saya membagi siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang tiap kelompok secara heterogen baik dari kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang sosialnya. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, rendah kemudian dari tiap bagian diambil satu siswa sebagai anggota kelompok”.⁷⁵

Dari keterangan bapak Sudarman, dalam mempersiapkan metode TGT diperlukan persiapan media - media yang akan digunakan dalam penerapan metode TGT, serta sosialisasi kepada siswa agar siswa menyiapkan diri dan kegiatan berjalan lancar

⁷⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/1-I/F-1/25-X/2017

⁷⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 02/1-I/F-1/25-X/2017

b) Pelaksanaan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

Menurut keterangan bapak Sudarman selaku guru IPS kelas V, pelaksanaan metode TGT dimulai dengan menempatkan siswa sesuai dengan kelompoknya dan mulai menyampaikan materi.

“Pada saat memulai kegiatan pembelajaran saya meminta kepada siswa untuk berkumpul dengan satu kelompoknya. Kelompok ini sudah dibagi pada hari sebelumnya sehingga siswa langsung bertindak cepat berkumpul dengan teman satu kelompoknya ”.⁷⁶

Saat peneliti melakukan observasi, peneliti melihat guru meminta siswa untuk berkumpul bersama dengan anggota kelompoknya masing- masing yang sudah ditentukan sebelumnya⁷⁷

Hal ini diperkuat dengan keterangan Dina Aulia siswi kelas V SDN 2 Mrican

“Saat itu Pak guru, meminta kita untuk berkumpul dengan teman satu kelompok yang sudah dibagi beberapa hari sebelumnya ”⁷⁸.

Setelah siswa berkumpul dengan satu kelompoknya, pak Sudarman masuk di tahap selanjutnya yaitu penyampaian materi.

“Pada awal pembelajaran saya menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa saya minta harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh saya, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok”. Saya

⁷⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 03/1-I/F-2/25-X/2017

⁷⁷ Liat Transkrip Observasi Nomor: 01 / O / 25-X/ 2017

⁷⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 04/2-I/F-2/25-X/2017

menyajikan materi kepada siswa terlebih dahulu kadang membuat variasi, akan lebih menarik penyajiannya berupa CD (audio visual) , tapi saya jarang menggunakan audio karena ternyata siswa lebih paham dengan yang ceramah langsung ”⁷⁹.

Menurut keterangan Fery Taufansyah selaku siswa kelas V

SDN 2 Mrican

Beberapa hari sebelumnya, pak guru bilang kalau akan melakukan pertandingan, hari ini pada awalnya pak guru menyampaikan pelajaran biasa, kemudian memberitahu kalau materi pertandingannya adalah materi yang disampaikan ini⁸⁰

Hal ini sesuai dengan observasi yang dilakukan peneliti dengan melihat guru menyampaikan materi dengan ceramah dan meminta para siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan karena akan digunakan dalam pertandingan⁸¹

Setelah guru menyampaikan materi di depan siswa, guru meminta siswa untuk berdiskusi dalam kelompoknya tentang materi yang baru saja diajarkan oleh guru tadi. Untuk saling bertanya dan memberitahu kalau ada materi yang belum paham.

“Setelah saya menyampaikan materi, saya minta siswa- siswa untuk berdiskusi dengan teman satu kelompoknya. Siswa belajar dalam kelompok berdiskusi menuntaskan materi pelajaran. Pada saat belajar kelompok inilah siswa harus berusaha untuk lebih menguasai materi pelajaran. Anggota kelompok yang lebih menguasai materi harus membantu temannya yang belum menguasai materi. Hal ini karena biasanya kalau saya minta untuk bertanya tentang materi yang tidak paham, mereka cenderung takut atau pasif untuk bertanya kepada saya, sehingga dengan diskusi ini mengaharapkan siswa yang tidak paham mau bertanya kepada temannya. Kalau ada pertanyaan yang tidak terjawab dalam

⁷⁹ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 05/1-I/F-2/25-X/2017

⁸⁰ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 06/3-I/F-2/25-X/2017

⁸¹ Liat Transkrip Observasi Nomor: 01 / O / 25-X/ 2017

kelompok, maka perwakilan kelompok bias bertanya kepada saya. Saya juga harus berkeliling kelas untuk memastikan mereka berdiskusi dengan temannya tentang materi dan bukan sekedar bercanda atau bermain”.⁸²

Hal ini diperkuat dengan keterangan Mely Agustin siswa kelas

V SDN 2 Mrican.

“ Pak Sudarman setelah mengajar, meminta kita untuk berdiskusi dengan anggota kelompok, kemudia saling Tanya jawab tentang materi yang sudah di bahas tadi, kalau ada yang bingung bias bertanya kepada teman satu kelompok, kalau satu kelompok tidak bisa, maka boleh bertanya kepada pak guru untuk membantu menjawab ”⁸³.

Setelah diskusi kelompok, guru memulai pertandingan antar kelompok, dengan memecah kelompok untuk bertanding dengan anggota kelompok lain diawali dengan guru membacakan peraturan dari pertandingan. Hal ini sebagaimana keterangan bapak Sudarman.

“ Setelah sekiranya cukup siswa berdiskusi, saya mulai memecah kelompok untuk bertanding dengan anggota kelompok lain. Setelah itu saya mulai membacakan peraturan pertandingan. Peraturan pertandingannya adalah untuk menjawab pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan. Caranya dengan siswa secara bergantian mengambil kartu pertanyaan. Setelah seorang siswa mengambil kartu pertanyaan, maka dia harus menjawab secara lisan pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan itu. Kemudian seorang teman yang lain di sebelah kanannya mengambil kartu jawaban yang nomornya sesuai dengan kartu soal, kemudian mencocokkan jawaban pengambil kartu pertanyaan dengan jawaban yang ada di kartu jawaban, jika jawaban benar dan sama dengan jawaban di kartu jawaban, maka siswa yang mengambil kartu pertanyaan boleh menyimpan kartu pertanyaan tadi sebagai bukti telah bisa menjawab pertanyaan. Apabila jawaban salah dan tidak sama dengan kartu jawaban, pengambil kartu jawaban memberi kesempatan kepada anggota lain untuk mencoba memberi jawaban dan apabila ada yang benar maka

⁸² Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 07/1-I/F-2/25-X/2017

⁸³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 08/4-I/F-2/25-X/2017

kartu pertanyaan diberikan kepada yang bisa memberi jawaban benar. Apabila tidak ada yang bisa menjawab, maka kartu soal dan kartu jawaban ditaruh ditumpuk terpisah dari kartu yang belum dibuka. Kegiatan ini dilakukan berulang dengan sesuai arah jarum jam sampai kartu pertanyaan habis atau waktu telah usai. Peraturan selanjutnya, Siswa satu kelompok tidak boleh ada yang memberitahu jawaban atau akan dianggap pelanggaran dan otomatis dianggap salah jawabannya”.⁸⁴

Setelah membagi siswa untuk mulai pertandingan dan membacakan peraturan, guru memulai pertandingan siswa secara serempak disetiap meja.

“ Dalam turnamen masing-masing meja turnamen diberikan kartu soal dan kartu jawaban. Masing-masing siswa harus mengambil satu kartu dan mengerjakan soal sesuai dengan nomor pada kartu yang telah diambil tersebut. Dalam turnamen inilah siswa diadu kemampuannya dan bertanggung jawab untuk dirinya sendiri dan kelompoknya. Karena skor kelompoknya tergantung dari skor individu. Tujuannya agar tiap siswa apakan menguasai materi yang diberikan. Turnament sendiri diikuti oleh semua siswa. Meja turnamen diurutkan berdasarkan tingkatan akademik siswa itu sendiri. Soal turnamen sendiri dirancang agar siswa bisa mengerjakannya sehingga dapat menyumbangkan point untuk kelompok. Siswa dengan skor yang lebih tinggi akan naik meja yang akademiknya lebih baik dan beitu seterusnya.

Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Siswa yang mendapatkan nomor terbesar sebagai pembaca 1, terbesar kedua sebagai penantang 1, terbesar ketiga sebagai penantang 2, terbesar keempat sebagai penantang 3, dan kalau jumlah peserta dalam kelompok itu lima orang maka yang mendapatkan nomor terendah sebagai pembaca2. Pembaca 1 tugasnya membaca soal dan menjawab soal pada kesempatan yang pertama. Penantang 1 tugasnya menjawab soal yang dibacakan oleh pembaca1 apabila menurut penantang 1 jawaban pembaca 1 salah. Penantang 2 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh pembaca 1 tadi apabila jawaban pembaca 1 dan penantang 1 menurut penantang 2 salah. Penantang 3 tugasnya adalah menjawab soal yang dibacakan oleh pembaca

⁸⁴ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 09/1-I/F-2/25-X/2017

1 apabila jawaban pembaca1, penantang 1, penantang 2 menurut penantang 3 salah. Pembaca 2 tugasnya adalah membacakan kunci jawaban . Permainan dilanjutkan pada soal nomor dua. Posisi peserta berubah searah jarum jam. Yang tadi menjadi penantang 1 sekarang menjadi pembaca1, penantang 2 menjadi penantang 1, penantang3 menjadi penantang 2, pembaca 2 menjadi penantang 3 dan pembaca 1 menjadi pembaca2. Hal itu terus dilakukan sebanyak jumlah soal yang disediakan guru ”.⁸⁵

Menurut Yeni Pratiwi selaku siswi kelas V SDN 2 Mrican.

“ Kami mulai bertanding setelah diskusi kelompok selesai, saya juga ikut bertanding membela kelompok 3. Cara mainnya mudah , awalnya pak guru membaca peraturan pertandingan, kemudian kami mulai bertanding dengan menjawab pertanyaan dalam kartu, kemudia saya mencoba menjawab, kalau jawaban saya benar, saya dapat kartunya, kalau jawaban salah dilempar ke teman lain, kalau jawab teman itu benar, dia yang dapat kartu ”.⁸⁶

Menurut keterangan dari Meli Agustin selaku siswa kelas V penerapan metode TGT berlangsung sebagai berikut:

*“Setelah kami melakukan diskusi dengan kelompok masing-masing, saling bertanya dan member semangat satu keompok, kami di pisah dan bertanding dengan anggota kelompok yang lain. Kami berkumpul satu meja, yang diisi oleh kelompok lain. Kemudian kami mengambil kartu soal, dan menjawab pertanyaan dalam kartu itu. Kemudian teman lain mengambil kartu jawaban, dan mencocokkan jawaban saya dengan kartu jawaban, kalau salah, dia akan melempar jawaban pada teman yang lain. Yang jawabannya benar akan mendapat kartu soal sebagai poin ”.*⁸⁷

Penerapan metode TGT yang digunakan oleh bapak Sudarman juga dikuatkan oleh Ibu Mismiati selaku kepala sekolah SDN 2 Mrican.

⁸⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 10/1-I/F-2/25-X/2017

⁸⁶ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 11/5-I/F-2/25-X/2017

⁸⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 28/2-I/F-5/6-XII/2017

“ Saya selaku kepala sekolah selalu berkeliling kelas untuk memantau pembelajaran di setiap kelas. Saya cukup tertarik dengan metode pembelajaran TGT yang diterapkan oleh bapak Sudarman. Saya melihat belaiu mengajar, kemudia melakukan diskusi dengan model kelompok, setelah itu mereka melakukan pertandingan menjawab soal dengan media kartu, mereka terlihat bersemangat dalam melakukan pertandingan itu ”.⁸⁸

Hal ini sesuai dengan yang dilihat peneliti saat melihat secara langsung pertandingan yang dilakukan siswa antar kelompok untuk berusaha menjawab pertanyaan yang ada dalam kartu, mereka terlihat bersemangat dalam melakukan pertandingan untuk menjadi pemenang⁸⁹.

- c) Evaluasi Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican.

Evaluasi metode TGT dilakukan dengan menghitung skor yang didapat oleh setiap siswa dan menggabungkan dengan dalam satu kelompok untuk menentukan kelompok yang menjadi pemenang. Hal ini sesuai dengan keterangan bapak Sudarman

“ Setelah semua siswa menyelesaikan pertandingan di setiap meja, maka tahap selanjutnya adalah melakukan penghitungan skor untuk setiap kelompok. Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru. Selanjutnya, poin-poin tersebut dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan. Setelah semua skor dijumlah, diberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi berupa piagam penghargaan ”.⁹⁰

⁸⁸ Lihat Transkrip Wawancara nomor: 12/6-I/F-2/25-X/2017

⁸⁹ Liat Transkrip Observasi Nomor: 03 / O / 25-X/ 2017

⁹⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 13/1-I/F-3/25-X/2017

Selain evaluasi dari hasil pertandingan, guru melakukan evaluasi lain sebagai pelengkap evaluasi diatas. Hal ini berdasarkan keterangan bapak Sudarman.

“ Evaluasi belajar dilakukan pada awal pelajaran sebagai pra test, selama pembelajaran, serta hasil akhir belajar siswa baik individu maupun kelompok. Selama proses pembelajaran, evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap, keterampilan dan kemampuan berpikir serta berkomunikasi siswa. Kesungguhan mengerjakan tugas, hasil eksplorasi, kemampuan berpikir kritis dan logis dalam memberikan pandangan atau argumentasi, kemauan untuk bekerja sama dan memikul tanggung jawab bersama, merupakan contoh aspek-aspek yang dapat dinilai selama proses pembelajaran berlangsung”.⁹¹

Menurut keterangan Dedi Kusnandar siswa kelas V SDN 2 Mrican

“ Setelah pertandingan selesai , poin kami dijumlah pak, kemudian dijadikan satu dengan poin teman lain dalam satu kelompok. Setelah semua poin dijumlah, maka akan muncul nilai kelompok tertinggi, yang memiliki nilai tertinggi mendapat hadiah berupa piagam penghargaan.”⁹²

Hal ini sesuai dengan observasi yang dilakukan peneliti pada saat setelah pertandingan selesai dan mendapat kelompok dengan nilai tertinggi, guru memberikan penghargaan berupa piagam atau sertifikat penghargaan⁹³.

Hal ini juga diperkuat dengan keterangan Ibu Mismiati selaku kepala sekolah SDN 2 Mrican

“ Diakhir pertandingan saya melihat pak Sudarman memberikan sertifikat kepada anak- anak, saat istirahat saya bertanya kepada mereka tentang sertifikat itu. Dari jawaban

⁹¹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 14/1-I/F-3/25-X/2017

⁹² Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 15/7-I/F-3/25-X/2017

⁹³ Liat Transkrip Observasi Nomor: 04 / O / 25-X/ 2017

mereka saya tahu kalau itu adalah sertifikat penghargaan bagi kelompok yang menang pertandingan”⁹⁴.

3. Kelebihan dan Kekurangan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

a) Kelebihan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran

IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

Menurut keterangan dari bapak Sudarman, metode TGT memiliki banyak kelebihan

“ Dengan menerapkan metode TGT, Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu. Selain itu. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa serta mendidik Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. Siswa memiliki Motivasi belajar tinggi sehingga menghasil belajar lebih tinggi. Dari segi karakter, Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi, meningkatkan rasa emosional dan harga diri juga meningkatkan tingkat kehadiran di sekolah. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Dalam pembelajaran peserta didik inii membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini”⁹⁵.

Menurut Ibu Mismiati menerangkan kelebihan dari metode TGT

menurut versi beliau

⁹⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 16/6-I/F-3/25-X/2017

⁹⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 17/1-I/F-4/25-X/2017

“ Ini adalah metode yang unik, yang mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif secara bersamaan. Saya melihat anak- anak tidak ada yang tidur, mereka antusias selama pembelajaran. Mereka belajar bekerja sama dengan kelompoknya, belajar memecahkan masalah bersama, serta belajar berusaha untuk menjadi pemenang ”.⁹⁶

Menurut keterangan Dedi Kusnandar selaku siswa kelas V SDN

2 Mrican

“Kami sangat senang diajar mata pelajaran IPS dengan cara ini, kami merasa bersemangat untuk belajar agar kami bias menang dalam pertandingan. Kami juga belajar saling membantu dengan teman, dan tidak takut untuk bertnya kalau salah ”.⁹⁷

Hal ini ditambahkan oleh Yeni Pratiwi selaku siswi kelas V SDN

2 Mrican.

“ Kami jadi bersemangat dalam belajar IPS, bisa bekerja sama, bisa saling membantu, bisa cepat paham materinya, kami juga merasa tertantang untuk menjadi pemenang dalam pertandingan agar bisa mendapat hadiah ”.⁹⁸

b) Kekurangan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran

IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

Menurut pak Sudarman, metode ini juga tetap memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya.

“ Dalam metode pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama. Dalam metode pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk metode ini. Guru harus mempersiapkan metode ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi

⁹⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 18/6-I/F-4/25-X/2017

⁹⁷ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 19/7-I/F-4/25-X/2017

⁹⁸ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 20/5-I/F-4/25-X/2017

jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain. Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga siswa melewati waktu yang sudah ditetapkan”.⁹⁹

Hal ini tambahkan oleh ibu Mismiati menurut sudut pandang beliau.

“ Menurut saya, penerapan metode ini membutuhkan persiapan yang lama dan matang. Serta membutuhkan alat- alat yang cukup banyak dalam menerapkan metode ini. Serta alokasi waktu yang cukup banyak dalam penerapan, kalau guru tidak hati- hati bisa kehabisan waktu ”.¹⁰⁰

Hal ini juga diperkuat oleh keterangan siswa kelas V yaitu Yeni Pratiwi

“ Kadang – kadang pada saat diskusi, banyak anak yang berdiskusi diluar materi yang akan di lombakan, kadang ada yang bercanda saja, kadang ada yang menjawab sesuka hati. Paling susah kalau teman yang diajarin itu tidak bisa-bisa, sehingga waktu kita habis untuk mengajari teman kita itu ”.¹⁰¹

Ada Pendapat lain dari siswa Dedi Kusnandar selaku siswa kelas V

“ Kadang waktu untuk melakukan permainan lama , karena banyak kegiatan, mendengar pelajaran, seperti diskusi,

⁹⁹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 21/1-I/F-4/25-X/2017

¹⁰⁰ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 22/6-I/F-4/25-X/2017

¹⁰¹ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 23/5-I/F-4/6-XII/2017

pertandingan, sehingga kami membutuhkan banyak waktu untuk belajar dengan satu tema materi ”.¹⁰²

4. Faktor- faktor yang mempengaruhi Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

Menurut bapak Sudarman, ada beberapa factor yang mempengaruhi keberhasilan dan kegagalan dalam penerapan metode TGT ini

“ Faktor- factor yang mempengaruhi keberhasilan metode TGT terdiri dari 2 faktor. Faktor dari dalam yaitu berasal dari guru yang harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, karena memerlukan memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu. Jika dipersiapkan secara matang maka hasilnya akan baik, tapi jika dipersiapkan dengan buru- buru hasilnya akan kacau. Faktor internal lain yaitu sarana dan prasarana. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai. Faktor lain adalah karakter siswa sendiri. Bila semua siswa aktif maka pembelajaran akan berjalan seimbang . Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas. Faktor jumlah alokasi waktu belajar juga sangat mempengaruhi. Jika waktu yang dimiliki cukup maka akan memudahkan guru , tetapi kondisi dalam kelas yang gaduh atau siswa sedikit mempengaruhi, sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, Saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif. Faktor dari luar erat kaitannya keadaan kelas, jika cuaca sedang panas atau sangat dingin, siswa cenderung pasif dalam kegiatan ini ”¹⁰³.

Menurut Ibu Mismiati terkait dengan factor- factor yang mempengaruhi penerapan metode TGT ini

“ Menurut saya ada banyak faktor yang mempengaruhi metode TGT, misal kemampuan guru dalam mengelola kelas, persiapan materi, kelengkapan sarana dan prasarana, serta kondisi cuaca

¹⁰² Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 24/7-I/F-4/6-XII/2017

¹⁰³ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 25/1-I/F-5/25-X/2017

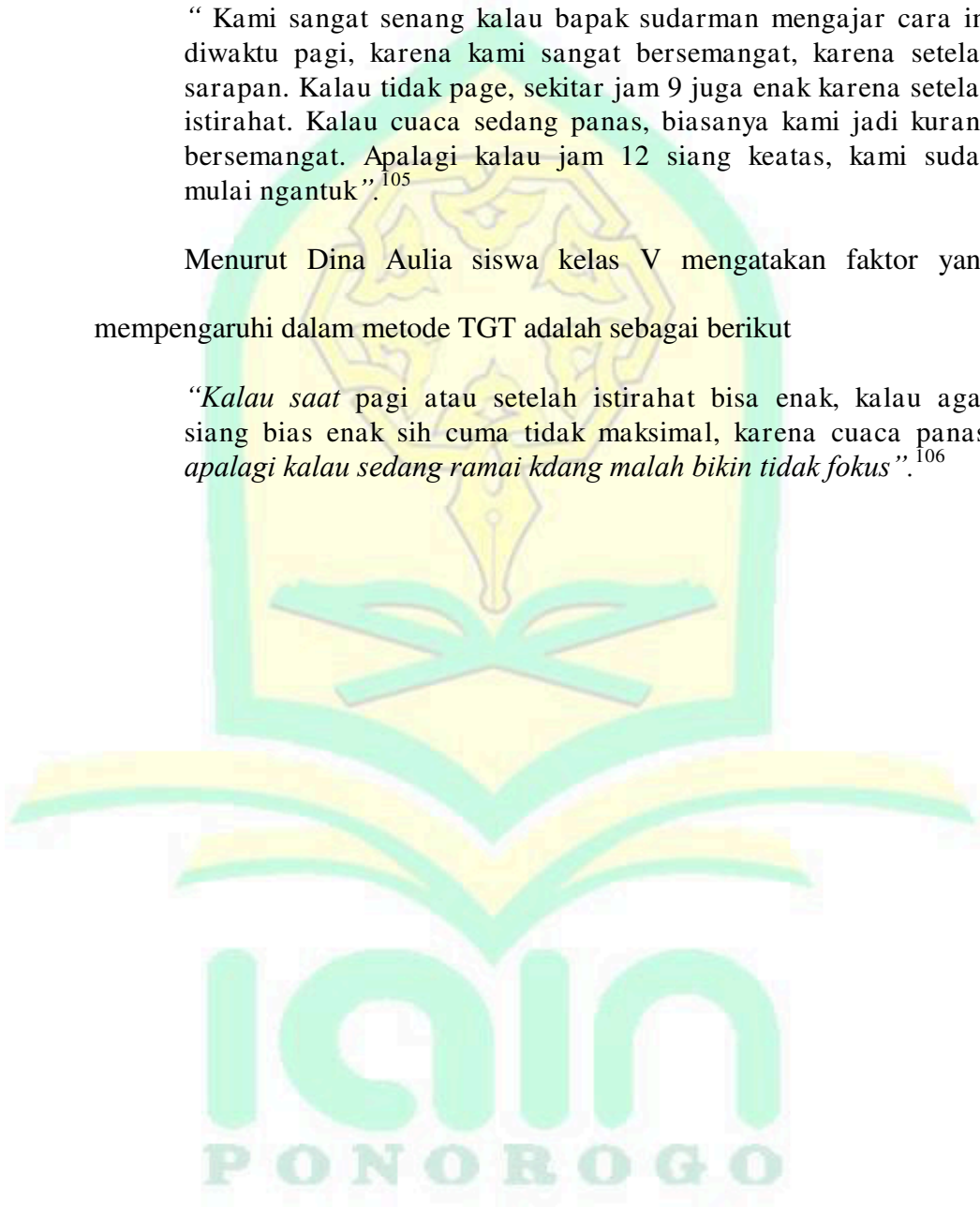
juga mempengaruhi. Metode ini lebih cocok diterapkan pada pagi hari saat anak- anak sedang segar dan masih semangat”.¹⁰⁴

Keterangan lain disebutkan oleh siswa kelas V yaitu Yeni Partwi

“ Kami sangat senang kalau bapak sudarman mengajar cara ini diwaktu pagi, karena kami sangat bersemangat, karena setelah sarapan. Kalau tidak page, sekitar jam 9 juga enak karena setelah istirahat. Kalau cuaca sedang panas, biasanya kami jadi kurang bersemangat. Apalagi kalau jam 12 siang keatas, kami sudah mulai ngantuk”.¹⁰⁵

Menurut Dina Aulia siswa kelas V mengatakan faktor yang mempengaruhi dalam metode TGT adalah sebagai berikut

“Kalau saat pagi atau setelah istirahat bisa enak, kalau agak siang bias enak sih cuma tidak maksimal, karena cuaca panas, apalagi kalau sedang ramai kdang malah bikin tidak fokus”.¹⁰⁶



¹⁰⁴ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 26/6-I/F-5/25-X/2017

¹⁰⁵ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 27/5-I/F-5/6-XII/2017

¹⁰⁶ Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 28/3-I/F-5/6-XII/2017

BAB V

ANALISIS DATA

A. Analisis Alasan Memilih Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

Dalam memilih metode dalam mengajar, seorang guru harus berangkat dari masalah yang dihadapi. Setelah guru menemukan masalah baru kemudian memikirkan solusi yang akan dipilih.

Dalam memilih metode dalam pembelajarannya bapak Sudarman menggunakan azas problem solving. Awalnya bapak Sudarman kesulitan dalam pembelajaran IPS, karena banyak siswa yang ramai dalam pembelajaran, tidak memperhatikan materi. Selain itu saat mengajar mereka kalau disuruh bertanya tentang yang tidak ada yang mau, hanya diam saja. Yang lebih menjadi masalah, saat ulangan mingguan, atau bulanan, nilai mereka tidak mencapai KKM. Akhirnya saya membaca buku dan menemukan metode ini, meski awalnya ragu, beliau mencoba menerapkan dan ternyata hasilnya positif. Mereka lebih aktif dalam belajar, nilai bagus dan malah mereka belajar bersosial dengan teman sekelasnya.

Selain memilih metode yang mampu mengatasi masalah dalam pembelajaran, sebuah metode yang tepat juga mampu meningkatkan nilai dan kemampuan siswa. Dalam pembelajaran IPS bapak Sudarman, metode TGT mampu meningkatkan nilai dan mengajarkan karakter social saling membantu antar siswa.

B. Analisis Penerapan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

1. Analisis persiapan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican.

Dalam melakukan proses pembelajaran, seorang guru harus melakukan persiapan yang matang sebelum masuk kelas untuk menyampaikan materi. Persiapan ini memiliki peran penting untuk menjaga agar pembelajaran sesuai dengan tujuan dari pendidikan. Persiapan ini meliputi rencana pembelajaran, alat pembelajaran, metode dan evaluasi pembelajaran.

Harus dipahami bahwa perencanaan pembelajaran merupakan usaha sinkronisasi antara komponen pengajaran dengan kelengkapan sarana dan karakteristik siswa.” Dalam perencanaan pembelajaran ini terkandung aspek psikologis, aspek pedagogis, aspek manajerial dan aspek kontinuitas.

- a) Aspek Psikologis : Seorang guru yang terampil membuat perencanaan pembelajaran dan setia membuatnya akan memiliki rasa percaya diri dan keberanian.
- b) Aspek Pedagogis : Perencanaan pembelajaran akan mendidik guru untuk disiplin dan berusaha untuk meningkatkan wawasan pengetahuannya

- c) Aspek Manajerial: Dengan perencanaan pembelajaran apa yang akan dilaksanakan menjadi terarah., sehingga dapat rnencapai tujuan yang diharapkan
- d) Aspek Kontinuitas : Dengan perencanaan pembelajaran akan menjamin adanya kesinambungan. baik dalam kelancaran kegiatan belajar mengajar maupun dalam materi pembelajaran¹⁰⁷

Dalam mempersiapkan pembelajaran, bapak Sudarman selaku guru IPS telah melakukan persiapan untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode TGT. Untuk persiapan melakukan metode TGT sebagai guru bapak Sudarman harus membuat RPP terlebih dahulu. RPP ini berisi perencanaan yang akan bapak Sudarman laksanakan dalam pembelajaran nanti. Di dalamnya juga berisi tentang segala sesuatu yang harus bapak Sudarman persiapkan diantaranya materi yang akan bapak Sudarman ajarkan berupa buku LKS dan materi tambahan yang bapak Sudarman buat sendiri, kemudian data murid yang sudah bapak Sudarman bagi kedalam beberapa kelompok yang berisi 4- 5 orang, membuat peraturan yang akan bapak Sudarman terapkan dalam metode TGT nanti serta membuat kartu yang berisi soal dan jawaban untuk dibagi dalam beberapa kelompok. Kartu ini bapak Sudarman buat dari kertas karton yang bapak Sudarman print ukuran kecil yang berisi soal dan jawaban. Kartu dari kertas karton bapak Sudarman pilihkan yang berwarna- warni agar menarik dan membuat suasana ceria. Yang terakhir bapak Sudarman

¹⁰⁷ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, 316

menyiapkan kertas piagam kosong untuk dibuat sebagai hadiah untuk team yang memenaangkan perlombaan”

Selain persiapan yang tadi bapak Sudarman sampaikan , bapak Sudarman juga menyiapkan keadaan siswa dengan memberitahukan bahwa pada mata pelajaran IPS akan diadakan pertandingan kelompok , diharapkan anak- anak untuk belajar dengan sungguh- sungguh dan sekaligus bapak Sudarman bagi kelompoknya agar pada saat kegiatan tidak memakan waktu dalam membagi kelompok dan siswa biasa kompak dalam pertandingan. Bapak Sudarman membagi siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan 4-5 orang tiap kelompok secara heterogen baik dari kemampuan, jenis kelamin, maupun latar belakang sosialnya. Cara pembentukan kelompok dilakukan dengan mengurutkan siswa dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, rendah kemudian dari tiap bagian diambil satu siswa sebagai anggota kelompok.

Dari persiapan bapak sudarman lakukan untuk melakukan metode TGT sesuai dengan teori dalam mempersiapkan metode TGT. Preparation according of initial decisions to be made , making up the teams , preparing worksheets and games, preparing the tournament materials .To start the game or tournament, shuffle the deck of number cards and place it face down on the table. Also place the answer sheet face down on the table. Decide who will be player number 1. Play proceeds in a clockwise direction from player number.¹⁰⁸ Untuk memulainya, guru harus

¹⁰⁸ David L Devries, Teams_Games_Tournament: The Team Learning Approach , 1.

mempersiapkan lembar kerja, materi game, kartu yang akan ditaruh di meja dan menentukan nomor urut pemain serta mengatur letak jawaban

Konsep perencanaan pembelajaran TGT dibandingkan dengan perencanaan yang dilakukan bapak Sudarman memiliki persamaan satu sama lain. Walaupun ada perbedaan, hal itu adalah inovasi yang dilakukan oleh guru disesuaikan dengan kondisi tetapi tetap tidak keluar dari kaidah konsep yang ditetapkan dari teori.

Ketepatan dalam mempersiapkan materi akan sangat berpengaruh kepada pelaksanaan tahapan selanjutnya. Apabila persiapan sebagai tahapan awal dilaksanakan sesuai prosedur tanpa ada yang terlewat akan memudahkan tahapan berikutnya untuk berjalan sesuai prosedur dalam perencanaan. Kualitas dalam perencanaan juga menjadi kualitas selanjutnya dari tahapan berikutnya.

Meskipun prosedur dalam pelaksanaan penting, tapi inovasi seorang guru sangat diperlukan untuk menyesuaikan prosedur itu dalam kondisi yang diperlukan. Prosedur harus diolah secara tepat agar bisa diterapkan dalam kondisi yang memerlukan adaptasi dari prosedur baku. Inovasi tetap boleh dilakukan asalkan tidak merubah standar baku dari prosedur yang telah ada

2. Analisis pelaksanaan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas 5 langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class presentation), belajar

dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Tahap pertama adalah mengajar (teach), mempersentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi¹⁰⁹

Hal ini sesuai dengan yang dilaksanakan oleh bapak Sudarman yaitu pada awal pembelajaran bapak Sudarman menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa bapak Sudarman minta harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh bapak Sudarman, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok". Bapak Sudarman menyajikan materi kepada siswa terlebih dahulu kadang membuat variasi, akan lebih menarik penyajiannya berupa CD (audio visual) , tapi bapak Sudarman jarang menggunakan audio karena ternyata siswa lebih paham dengan yang ceramah langsung.

Menurut keterangan Dina Aulia, Saat itu Pak guru meminta siswa untuk berkumpul dengan teman satu kelompok yang sudah dibagi beberapa hari sebelumnya.

Persiapan dalam waktu jangka panjang yang dilakukan oleh bapak Sudarman dan di perkuat oleh pengakuan Dina Aulia merupakan efisiensi

¹⁰⁹ Winastwan, Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif, 61

waktu dalam pembelajaran. Hal ini memungkinkan adanya waktu untuk melakukan perubahan saat kondisi mendadak yang tidak di duga dalam penerapan metode TGT

Tahap selanjutnya adalah siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar-siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan¹¹⁰

Hal ini sesuai dengan yang dilakukan bapak Sudarman yaitu Setelah bapak Sudarman menyampaikan materi, bapak Sudarman meminta siswa-siswa untuk berdiskusi dengan teman satu kelompoknya. Siswa belajar dalam kelompok berdiskusi menuntaskan materi pelajaran. Pada saat belajar kelompok inilah siswa harus berusaha untuk lebih menguasai materi pelajaran. Anggota kelompok yang lebih menguasai materi harus membantu temannya yang belum menguasai materi. Hal ini karena biasanya kalau bapak Sudarman meminta untuk bertanya tentang materi yang tidak paham, mereka cenderung takut atau pasif untuk bertanya kepada bapak Sudarman, sehingga dengan diskusi ini diharapkan siswa yang tidak paham mau bertanya kepada temannya. Kalau ada pertanyaan yang

¹¹⁰ Ibid, 61

tidak terjawab dalam kelompok, maka perwakilan kelompok bias bertanya kepada bapak Sudarman. Bapak Sudarman juga harus berkeliling kelas untuk memastikan mereka berdiskusi dengan temannya tentang materi dan bukan sekedar bercanda atau bermain

Dari keterangan siswa kelas 5 yaitu Mely Agustin yang mengatakan bahwa pak Sudarman setelah mengajar, meminta untuk berdiskusi dengan anggota kelompok, kemudia saling tanya jawab tentang materi yang sudah di bahas tadi, kalau ada yang bingung bias bertanya kepada teman satu kelompok, kalau satu kelompok tidak bisa, maka boleh bertanya kepada pak guru untuk membantu menjawab

Pada tahapan ini lah terjadi interaksi sosial antar siswa. Mereka berusha bersama dalam memecahkan masalah yang dihadapi dengan cara diskusi. Hal ini akan membentuk karakter mereka mejadi orang yang mau peduli dengan masalah yang dihadapi orang laen. Para siswa akan belajar hidup sosial masyarakat dalam skala kecil. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan karakter yang saat ini sedang di jalankan oleh pemerintah dan menjadi salah satu tujuan pendidikan nasional

Tahap selanjutnya adalah dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dan kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masingm asing ditempatkan dalam meja-meja tumamen. Tiap meja tumamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dan kelompok yang sama. Dalam setiap meja tumamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini

diawali dengan membenitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca)¹¹¹.

Permainan pada tiap meja tumamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang benisi nomor soal dan dibenikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikeijakan secara mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hash pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam.¹¹²

Hal ini sama dengan penerapan yang dilakukan bapak Sudarman yaitu Setelah sekiranya cukup siswa berdiskusi, bapak Sudarman mulai memecah kelompok untuk bertanding dengan anggota kelompok lain. Setelah itu bapak Sudarman mulai membacakan peraturan pertandingan. Peraturan pertandingannya adalah untuk menjawab pertanyaan yang ada di kartu pertanyaan. Caranya dengan siswa secara bergantian mengambil kartu pertanyaan. Setelah seorang siswa mengambil kartu pertanyaan, maka dia harus menjawab secara lisan pertanyaan yang ada di kartu

¹¹¹ Winastwan, Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif, 62.

¹¹² Ibid, 62

pertanyaan itu. Kemudian seorang teman yang lain di sebelah kanannya mengambil kartu jawaban yang nomornya sesuai dengan kartu soal, kemudian mencocokkan jawaban pengambil kartu pertanyaan dengan jawaban yang ada di kartu jawaban, jika jawaban benar dan sama dengan jawaban di kartu jawaban, maka siswa yang mengambil kartu pertanyaan boleh menyimpan kartu pertanyaan tadi sebagai bukti telah bisa menjawab pertanyaan. Apabila jawaban salah dan tidak sama dengan kartu jawaban, pengambil kartu jawaban memberi kesempatan kepada anggota lain untuk mencoba memberi jawaban dan apabila ada yang benar maka kartu pertanyaan diberikan kepada yang bisa memberi jawaban benar. Apabila tidak ada yang bisa menjawab, maka kartu soal dan kartu jawaban ditaruh ditumpuk terpisah dari kartu yang belum dibuka. Kegiatan ini dilakukan berulang dengan sesuai arah jarum jam sampai kartu pertanyaan habis atau waktu telah usai. Peraturan selanjutnya, Siswa satu kelompok tidak boleh ada yang memberitahu jawaban atau akan dianggap pelanggaran dan otomatis dianggap salah jawabannya

Keterangan yang sama disampaikan oleh Yeni Pratiwi yang mengatakan bahwa cara mainnya mudah , awalnya pak guru membaca peraturan pertandingan, kemudian kami mulai bertanding dengan menjawab pertanyaan dalam kartu, kemudia saya mencoba menjawab, kalau jawaban saya benar, saya dapat kartunya, kalau jawaban salah dilempar ke teman lain, kalau jawab teman itu benar, dia yang dapat kartu

Secara umum, pelaksanaan yang dilakukan oleh bapak Sudarman sesuai dengan konsep dalam teori. Perbedaan hanya pada jumlah siswa disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada dalam kelas agar kelompok merata. Selain itu pengarahan yang terus dilakukan oleh pak Sudarman memudahkan siswa untuk menerapkan pembelajaran IPS dengan menggunakan metode TGT ini

3. Analisis Evaluasi Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

Evaluasi berfungsi untuk mengukur keberhasilan dalam pendidikan serta mengetahui aspek yang masih perlu dibenahi. Evaluasi Metode TGT dilakukan dengan langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. (untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Langkah kedua adalah menjumlah hasil tiap kelompok dan menentukan pemenang pada pertandingan.¹¹³

Hal ini sesuai dengan evaluasi yang dilakukan bapak Sudarman Setelah semua siswa menyelesaikan pertandingan di setiap meja, maka tahap selanjutnya adalah melakukan penghitungan skor untuk setiap kelompok. Apabila turnamen telah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan. Pemberian poin turnamen selanjutnya dilakukan oleh guru. Selanjutnya, poin-poin tersebut

¹¹³ Ibid, 63.

dipindahkan ke lembar rangkuman tim untuk dihitung rerata skor kelompoknya. Untuk menghitung rerata skor kelompok adalah dengan menambahkan skor seluruh anggota tim kemudian dibagi dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan. Setelah semua skor dijumlah, diberikan penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor tertinggi berupa piagam penghargaan.

Selain model evaluasi yang sesuai dengan teori, bapak Sudarman menambahkan evaluasi lain yang lebih menyeluruh. Evaluasi belajar dilakukan pada awal pelajaran sebagai pra test, selama pembelajaran, serta hasil akhir belajar siswa baik individu maupun kelompok. Selama proses pembelajaran, evaluasi dilakukan dengan mengamati sikap, keterampilan dan kemampuan berpikir serta berkomunikasi siswa. Kesungguhan mengerjakan tugas, hasil eksplorasi, kemampuan berpikir kritis dan logis dalam memberikan pandangan atau argumentasi, kemauan untuk bekerja sama dan memikul tanggung jawab bersama, merupakan contoh aspek-aspek yang dapat dinilai selama proses pembelajaran berlangsung

Menurut keterangan Dedi Kusnandar yang mengatakan bahwa Setelah pertandingan selesai, poin kami dijumlah, kemudian dijadikan satu dengan poin teman lain dalam satu kelompok. Setelah semua poin dijumlah, maka akan muncul nilai kelompok tertinggi, yang memiliki nilai tertinggi mendapat hadiah berupa piagam penghargaan

Berdasarkan penerapan evaluasi yang dilakukan guru sesuai dengan konsep yang ditetapkan dalam metode TGT. Dilakukan

penghitungan poin dari setiap kelompok yang didapat oleh anggotanya selama pertandingan kemudian dijumlah sehingga muncul pemenang. Setelah itu diberikan penghargaan yang secara psikologis akan memacu siswa untuk berusaha dan tertantang untuk membuktikan dirinya yang terbaik diantara kelompok lainnya. Sikap bertanding diperlukan untuk membentuk karakter siswa yang siap bersaing di era global dengan konsep kerja kelompok . Selain itu guru menerapkan evaluasi dari aspek keaktifan, karakter dan kerja sama. Hal ini justru menambah valid hasil evaluasi yang dicapai.

C. Kelebihan dan Kekurangan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

Menurut Maryani, kelebihan TGT adalah mewujudkan kerjasama antara pelajar Pelajar memberikan kerjasama yang baik semasa guru mengajar. Pelajar bekerjasama di dalam kumpulan bagi mencapai markah yang tertinggi. Di samping itu, dengan menggunakan pendekatan pembelajaran secara koperatif, didapati pelajarjuga bersungguh-sungguh dalam melakukan aktiviti perbincangan di dalam kumpulan.¹¹⁴

Pelajar rajin dalam melaksanakan tugas yang diberikan. Minat pelajar terhadap aktiviti pembelajaran akan bertambah. mi mungkin disebabkan oleh peneguhan positif yang diberikan oleh guru sama ada dalam bentuk hadiah atau pujian, menyebabkan pelajar berlumba-lumba untuk

¹¹⁴ Maryani, Pendekatan Scientific Di Sekolah Dasar, 37.

mendapatkan markah yang tinggi bagi kumpulan mereka. Pendekatan koperatif menyebabkan pelajar melibatkan diri secara aktif dalam proses pembelajaran. Di sini, mereka terpaksa mendengar, menulis, menerangkan, membaca, melukis, mengulangi sesuatu aktiviti serta berinteraksi dengan ahli kumpulan sendiri dan kumpulan lain. Dengan itu, ia boleh meningkatkan kemahiran interaksi sosial di kalangan pelajar¹¹⁵.

Berdasarkan keterangan bapak Sudarman Dengan menerapkan metode TGT, Lebih meningkatkan penercahan waktu untuk tugas. Model TGT tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan yang penting dalam kelompoknya. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu. Selain itu. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa serta mendidik Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. Siswa memiliki Motivasi belajar tinggi sehingga menghasilkan belajar lebih tinggi. Dari segi karakter, Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi, meningkatkan rasa emosional dan harga diri juga meningkatkan tingkat kehadiran di sekolah. Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling

¹¹⁵ Efandi Zakaria, Trend Pengajaran Matematik 25- 26.

menghargai sesama anggota kelompoknya. Dalam pembelajaran peserta didik ini membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Menurut keterangan Ibu Mismiati mengatakan ini adalah metode yang unik, yang mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif secara bersamaan. Saya melihat anak-anak tidak ada yang tidur, mereka antusias selama pembelajaran. Mereka belajar bekerja sama dengan kelompoknya, belajar memecahkan masalah bersama, serta belajar berusaha untuk menjadi pemenang. Sedangkan menurut siswa kelas V mengatakan bahwa mereka jadi bersemangat dalam belajar IPS, bisa bekerja sama, bisa saling membantu, bisa cepat paham materinya, kami juga merasa tertantang untuk menjadi pemenang dalam pertandingan agar bisa mendapat hadiah

Berdasarkan keterangan para ahli diatas dan pelaksanaan yang dilakukan oleh bapak Sudarman, metode TGT memiliki banyak kelebihan diantara siswa belajar bersosial, memiliki semangat dalam belajar, serta aktif dalam pembelajaran. Semangat belajar yang muncul dalam diri siswa akan membantu siswa untuk mau belajar dengan rajin dan meningkatkan minat mereka dalam memahami materi

Setiap metode pasti memiliki kelemahan, termasuk metode TGT. Menurut Slavin, kekurangan TGT yang termasuk dalam Cooperative Learning adalah kontribusi dan siswa berprestasi rendah menjadi kurang dan siswa yang memiliki prestasi tinggi akan mengarah kepada kekecewaan. Hal ini disebabkan mereka harus membantu temannya yang berkemampuan

rendah. Noornia menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan Cooperative Learning membutuhkan waktu yang lebih lama bahkan dapat menyebabkan materi tidak dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada apabila guru belum berpengalaman¹¹⁶.

Menurut pak Sudarman, metode ini juga tetap memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya. Dalam metode pembelajaran ini, harus menggunakan waktu yang sangat lama. Dalam metode pembelajaran ini, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk metode ini. Guru harus mempersiapkan metode ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain. Waktu yang dihabiskan

¹¹⁶ Wicaksana, Teori Pembelajaran Bahasa, 441.

untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga siswa melewati waktu yang sudah ditetapkan

Menurut keterangan siswa Kadang – kadang pada saat diskusi, banyak anak yang berdiskusi diluar materi yang akan di lombakan, kadang ada yang bercanda saja, kadang ada yang menjawab sesuka hati. Paling susah kalau teman yang diajarin itu tidak bisa-bisa, sehingga waktu habis untuk mengajari teman kita itu

Dari teori diatas dan pelaksanaan yang dilakukan oleh bapak Sudarman, metode TGT memiliki kesamaan kelemahan yaitu dalam waktu pelaksanaan yang lama, serta siswa yang pintar cenderung kurang berkembang kemampuannya karena sibuk mengajari yang kurang cerdas. Hal ini menjadi tantangan untuk guru dalam mengatasi kesulitan ini sehingga meminimkan kekurangan dalam penggunaan metode ini.

D. Analisis Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Penerapan Metode Teams Games Tournament Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN 2 Mrican

Dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode TGT dipengaruhi oleh factor internal dan factor eksternal. Kedua faktor ini yang mempengaruhi keberhasilan penerapan pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran TGT. Dalam faktor Internal, Usman.M.Uzer mengatakan bahwa pola interaksi optimal antara guru dan siswa, antara siswa dan guru dan antara siswa dan siswa merupakan komunikasi multiarah yang sesuai dengan konsep siswa aktif. Guru perlu memahami adanya perbedaan dalam bidang

intelektual, terutama dalam pengelompokan siswa di kelas. Siswa yang kurang cerdas jangan dikelompokkan dengan siswa yang kecerdasannya setingkat dengannya, tetapi perlu dimasukkan kedalam siswa yang cerdas. Dengan harapan siswa yang kurang cerdas terpacu lebih kreatif, ikut terlibat langsung dengan motivasi yang tinggi dalam kerjasama dengan teman sekelompok dengannya.¹¹⁷

Dalam faktor eksternal, penerapan TGT dipengaruhi oleh keadaan lingkungan dan sarana prasarana. Keberhasilan kegiatan pembelajaran yang didukung oleh berbagai komponen-komponen pendidikan. Komponen-komponen yang terdiri dari: kurikulum, tenaga pendidikan, sarana prasarana, sistem pengelolaan, kondisi siswa dan lingkungan sosial ekonomi sebagaimana disebutkan harus diberdayakan se-optimal mungkin dalam kegiatan pembelajaran. dan komponen-komponen tersebut, faktor tenaga kependidikan, sarana prasarana dan sistem pengelolaan manajemen, merupakan faktor yang tidak pembelajaran¹¹⁸.

Hal ini sesuai dengan yang terjadi dalam pelaksanaan metode TGT dalam pembelajaran IPS yang dilakukan bapak Sudarman. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan metode TGT terdiri dari 2 faktor. Faktor dari dalam yaitu berasal dari guru yang harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, karena memerlukan memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu. Jika dipersiapkan secara matang maka hasilnya akan baik, tapi jika dipersiapkan dengan buru-buru hasilnya akan kacau. Faktor internal lain

¹¹⁷ Suprihatiningsih, Perspektif Manajemen Pembelajaran Program Ketrampilan, 5

¹¹⁸ Ibid, 6.

yaitu sarana dan prasarana. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai. Faktor lain adalah karakter siswa sendiri. Bila semua siswa aktif maka pembelajaran akan berjalan seimbang. Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas. Faktor jumlah alokasi waktu belajar juga sangat mempengaruhi. Jika waktu yang dimiliki cukup maka akan memudahkan guru, tetapi kondisi dalam kelas yang gaduh atau siswa sedikit mempengaruhi, sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh seseorang, hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif. Faktor dari luar erat kaitannya keadaan kelas, jika cuaca sedang panas atau sangat dingin, siswa cenderung pasif dalam kegiatan ini. Hal ini juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam penerapan metode TGT dalam pembelajaran IPS di SDN 2 Mrican

Faktor-faktor itu sesuai dengan keterangan siswa kelas V Yeni Pratiwi yang sangat senang kalau bapak sudarman mengajar cara ini diwaktu pagi, karena kami sangat bersemangat, karena setelah sarapan. Kalau tidak pagi, sekitar jam 9 juga enak karena setelah istirahat. Kalau cuaca sedang panas, biasanya kami jadi kurang bersemangat. Apalagi kalau jam 12 siang keatas, kami sudah mulai mengantuk.

Kedua faktor tersebut memang selalu ada dalam penerapan metode pembelajaran. Dengan memahami factor-faktor tersebut, seorang guru bisa membuat solusi terbaik dan menggunakan faktor tersebut untuk mendukung proses belajar mengajar yang sedang diterapkan

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penerapan metode teams games tournament di SDN 2 Mrican terdiri dari 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Perencanaan terdiri dari membuat rpp dan peralatan untuk kegiatan pembelajaran seperti kartu, kelompok, dan sertifikat. Pelaksanaan terdiri dari penyampaian materi, diskusi kelompok dan pertandingan antar kelompok. Evaluasi terdiri dari penghitungan skor dan menentukan pemenang yang mendapat sertifikat. Selain itu evaluasi juga meliputi keaktifan dan karakter
2. Kelebihan metode teams games tournament di SDN 2 Mrican adalah membuat siswa bersemangat, aktif dalam pembelajaran, belajar bekerja sama, belajar memecahkan masalah bersama dan keinginan untuk menjadi yang terbaik. Kelemahan metode teams games tournament adalah penggunaan waktu yang cukup lama dan kemampuan anak yang cerdas menjadi terhambat karena harus mengajari yang tidak bias.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan metode teams games tournament di SDN 2 Mrican adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi persiapan guru, kemampuan guru serta karakter siswa. Faktor eksternal meliputi sarana dan prasarana, cuaca , keadaan sekolah.

B. Saran

1. Bagi sekolah

Untuk lebih meningkatkan kreatifitas dalam mengajar agar menumbuhkan semangat belajar bagi murid- murid serta meningkatkan mutu dalam pembelajaran disekolah yang berbasis karakter

2. Bagi Guru

Senantiasa mendidik siswa dengan hati, bukan hanya sekedar menggugurkan kewajiban. Senantiasa meningkatkan keilmuannya sehingga menghasilkan generasi muda yang berkualitas dan berilmu. Senantiasa meningkatkan kreatifitas dalam mengajar agar memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Senantiasa bekerjasama dengan wali murid untuk melakukan pemantauan terhadap siswa dan menjadi tauladan yang baik bagi siswanya.

3. Bagi siswa

Senantiasa mematuhi dan mengamalkan setiap ajaran dari guru, menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kehidupan sehari - hari

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianika, Ninit. Metode Penelitian Pengajaran Bahasa . Yogyakarta: Deepublish, 2016
- Azwar , Syaifuddin. Metode Penelitian. Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 1991
- Azz'balawi, Sayyid Muhammad. Pendidikan Remaja . Jakarta: Gema Insani, 2007
- Budiarto , Eko dan Dewi Anggraeni. Epidemiologi . Jakarta : EGC, 2003
- Chaterine, R Blunk. La Vois Des Hiraus The Poetics Of The Tournament In Late Medieval Chronicle .USA : Proquest LLC, 2008
- Crish, Crowford. On Design Game. USA : New Rider Publisng, 2003
- Darmadi, Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa. Yogyakarta: Depublish, 2017
- Daymon , Cristine Dan Immy Holloway. Metode Riset Kualitatif Dalam Public Relation Terj: Cahya Wiratam. Yogyakarta : Bentang, 2002
- Devries, David L. Teams-Games-Tournament: The Team Learning Approach .New Jersey: Educational Education Publication, 1990
- Dirgantara , Yuana Agus .Pelangi Bahasa Sastra Dan Budaya. Jakarta : Garudhawaca. 2012
- Effendi, Arief Hidayat. *Al Qur'an . Kajian Tafsir Tarbawi)* . Yogyakarta: Deepublisher, 2016
- Faosal, Jusuf Emir. Reorientasi Pendidikan Islam . Jakarta: Gema Insani, 1996
- Hakim ,Rhursan. Belajar Secara Efektif. Putra Swara: Jakarta, 2003
- Hamdi , Aep Saipul Dan Bahrudin. Metode Penelitian Kuantatif Aplikasi Dalam Pendidikan .Yogyakarta : Depublish, 2014
- Katzenbach , John R and Douglas K smith. The Wisdom of Team .USA : Mackinsey, 1993
- Koesuma, Doni. Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak Di Zaman Global . Jakarta: Grasindo, 2007
- Lucy, Tes Bakat Dan Minat Anak . Jakarta:Penear Plus, 2016
- Lusiana , Novita Dkk. Metode Penelitian Kebidanan, Jakarta : Depublish, 2015

- Maryani ,Ika. Pendekatan Scientific Di Sekolah Dasar. Yogyakarta: depublish, 2005
- Mulyadi. System Perencanaan Dan Pengendalian Manajemen. Jakarta: Salemba Empat, 2007
- Mulyono , Widjajanti. Ilmu social di Indonesia. Jakarta: Pustaka Obor, 2016
- Mulyono, Widjajanti. Ilmu social di Indonesia . Jakarta: Pustaka Obor, 2016
- Mustapa, Zainudin. Bunga Rampai Birokrasi . Jakarta: Gema Insane, 2007
- Pawito. Penelitian Komunikasi Kualitatif . Yogyakarta : Lkis. 2007
- Prasnig , Barbara. The Power Of Learning Style.Yogyakarta: Gramedia, 2001
- Rofa'ah, Pentingnya Komptensi Guru Dalam Pembelajaran Dalam Persepektif Islam. Yogyakarta: Deepublisher, 2016
- Ruhimat , Mamat. Ilmu pengetahuan sosial. Jakarta: Grafindo, 2006
- Ruminiati. Sosio Antropologi Pendidikan. Malang: Gunung Samudra, 2016
- Saifudin, Pengelolaan Pembelajaran Teoritis Dan Praktis . Yogyakarta: Deepublisher, 2014
- Siska ,Yulia. Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI. Yogyakarta: Garuda Wachana, 2016
- Soeroso, Andreas. Sosiologi Kelas X . Jakarta: Yudhistira, 2008
- Sugiarto, Eko. Menyusun Proposal Penelitian Kualitatif . Yogyakarta: Suaka Media, 2015
- Suprihatiningsih, Perspektif Manajemen Pembelajaran Program Ketrampilan, Yogyakarta: Depublish, 2016
- Sutrisno, Agus . Ilmu Pengetahuan Social Untuk Kelas V.Jakarta: Erlangga, 2006.
- Suyanto. Menjadi Guru Profesional. Jakarta:Erlangga, 2001
- Tim Dosen PAI. Penelitian Dalam Pendidikan Agama Islam,. Yogyakarta: Depublish, 2016
- Tim Penerbit Kanisius. Paradigma Pedagogid Reflektif. Yogyakarta: Kanisius, 2008
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP. Ilmu Pendidikan Islam.Jakarta: Imtiha, 2007

Wibowo , Wahyu. Cara Cerdas Menulis Artikel Ilmiah (Jakarta : Bumi Kompas, 2011

Wicaksana , Andi Dkk. Teori Pembelajaran Bahasa.Yogyakarta: Garudha Wachane, 2016

Winastwan. Pakematik Strategi Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Alex Media Kompetindo, 2007

Zakaria , Efandi. Trend Pengajaran Matematik. Kuala Lumpur: Utusan Publisher, 2007

